

# RESUMEN DE REGLAS DE PATHFINDER

- **CARACTERÍSTICAS:**

- **FUERZA:** *Trepar, Nadar.*
- **DESTREZA:** *Acrobacias, Inutilizar mecanismo, Escapismo, Volar, Montar, Juego de Manos, Acechar (sigilo).*
- **CONSTITUCIÓN.**
- **INTELIGENCIA:** *Tasación, Artesanía, Saber (Arcano, Mazmorras, Ingeniería, Geografía, Historia, Local, Naturaleza, Nobleza, Planos, Religión), Lingüística, Conocimiento de conjuros.*
- **SABIDURÍA:** *Sanar, Percepción, Oficio, Averiguar intenciones, Supervivencia.*
- **CARISMA:** *Engañar, Diplomacia, Disfrazarse, Trato con animales, Intimidar, Interpretar, Usar objeto mágico.*

- **ACCIONES:**

- PRUEBA DE HABILIDAD:
  - **Tirar 1D20 + Modif. Característica + Rangos + Otros**
    - Seleccionar Habilidad/Característica.
    - El Master establece la Clase de Dificultad (CD).
    - El Jugador Tira 1D20 y le suma los Modif. de Característica, Raciales, y Rangos.
    - El resultado debe ser igual o mayor a la Clase de Dificultad (CD) para obtener éxito. Si el resultado es menor a la CD es un fallo. Tiradas *al alza*.

CLASE DE DIFICULTAD (CD)	DIFICULTAD DE LA TAREA	EJEMPLO
0	Muy fácil	<i>Ver algo grande a plena vista.</i>
5	Fácil	<i>Trepar por una cuerda anudada.</i>
10	Normal	<i>Escuchar a un guardia que se acerca.</i>
15	Difícil	<i>Desactivar una trampa.</i>
20	Desafiante	<i>Nadar en una tempestad.</i>
25	Formidable	<i>Abrir una cerradura normal.</i>
30	Heroico	<i>Saltar sobre un abismo de 10 m.</i>
40	Casi imposible	<i>Rastrear orcos tras 24 horas de lluvia.</i>

- PRUEBA ENFRENTADA:
  - **Tirar 1D20 + Modif. Característica + Rangos + Otros**
    - 2 Jugadores tiran una prueba por la misma o distintas Habilidades.
    - El resultado más alto gana.
    - En caso de empate gana el Modif. de Habilidad más alto.

Tarea	Habilidad	VS. Habilidad enfrentada
<i>Hacerse pasar por otro</i>	Disfrazarse	Percepción
<i>Timar a alguien</i>	Engañar	Averiguar intenciones
<i>Escondarse de alguien</i>	Supervivencia	Percepción
<i>Crear un mapa falso</i>	Engañar	Percepción
<i>Achantar a un bravucón</i>	Intimidar	Nivel del objetivo*
<i>Robar una bolsa</i>	Juego de manos	Percepción
<i>Atar bien a un prisionero</i>	Uso de cuerdas	Escapismo
<i>Acercarse a hurtadillas</i>	Acechar (Sigilo)	Percepción

- ELEGIR 10 O 20:
  - Si se dispone de tiempo de sobra para ejecutar una acción sin distracciones, el jugador puede elegir voluntariamente un resultado de 10 o de 20 sin tener que tirar el dado:
    - Elegir **10** (20 min. de desarrollo en tiempo de juego).
    - Elegir **20** (40 min. de desarrollo en tiempo de juego) asume que el PJ fallará muchas veces antes de conseguirlo, por lo que se le aplicará automáticamente el daño y los penalizadores propios de cada fallo previo. (Prohibido para lanzadores de hechizos).
  - Ejemplos típicos: *Inutilizar mecanismo, Escapismo, Percepción.*
- AYUDAR A UN COMPAÑERO:
  - Hacer una tirada por la misma habilidad que el compañero (CD 10).
  - Si el resultado es 10 o más, da un *bonus* de +2 al compañero.
  - No se permite *elegir 10* al ayudar.
- PRUEBA DE HABILIDAD NO ENTRENADA (o *Característica*):
  - **Tirar 1D20 + Modif. Característica + Modif. Racial**
    - Seleccionar Característica.
    - El Master establece la Clase de Dificultad (CD).
    - El Jugador Tira 1D20 y le suma el Modif. de Característica.
- **COMBATE:**
  - INICIATIVA
    - **Tirar 1D20 + Modif. Destreza**
      - El resultado más alto comienza. Continúan en orden descendente.
      - Si hay empate gana el Modif. de Destreza más alto y/o se tira de nuevo.
      - En el primer turno se considera a los PJs “Desprevenidos” (se usa la CA. – *bonus* de Destreza) excepto Bárbaros y Pícaros.
  - ACCIONES
    - Las acciones posibles en un solo turno son:
      - Acción estándar + Acción de movimiento
      - 2 acciones de movimiento
      - 1 acción asalto completo
      - 1 o más acciones gratuitas

○ ATAQUES

▪ TIRADA DE ATAQUE

*Resultado igual o superior a Clase de Armadura (CA) del oponente.*

- *Cuerpo a Cuerpo: **Tirar 1D20 + Ataque base + Modif. Fuerza + Modif. Tamaño***
- *A Distancia: **Tirar 1D20 + Ataque base + Modif. Destreza + Modif. Tamaño – Malus por Distancia***

*Un resultado de 1 en el dado equivale a Pifia, 20 es un Crítico. Para los críticos se tiran todos los dados de daño (no se multiplica el daño x2).*

○ DAÑO

- *DAÑO MÍNIMO: Si los penalizadores reducen el daño a menos de 1, se aplica 1 punto de daño no letal.*

▪ *BONUS DE FUERZA:*

- *Cuerpo a Cuerpo, Arrojadizas y a distancia: **Daño del arma + Bonus Fuerza – Reducción de daño por armadura del oponente.***
- *Con la mano torpe: **Daño del arma + ½ Bonus Fuerza – Reducción de daño por armadura del oponente.***
- *A dos manos: **Daño del arma + Bonus Fuerza + ½ Bonus Fuerza – Reducción de daño por armadura del oponente.***

○ HERIDAS Y MUERTE

▪ **Daño:**

- **0 PG:** Estas incapacitado. 1 acción de movimiento o 1 acción standard por turno, perdiendo 1 PG por la acción y pasando a estar moribundo.
- **-1 a -? PG:** Estas inconsciente y te estas muriendo. Cada turno debes hacer una tirada de Constitución CD 10 – un *malus* igual a tus PG negativos. Si la pasas resistes, si no pierdes 1 PG por turno. Cuando llegas a una cantidad negativa igual a tu puntuación de Constitución, estas muerto.
- **Estabilización:** Con una prueba de Sanar CD 15. Cualquier clase de sanación que le cure al menos 1 PG (*sea cual sea su puntuación negativa*) le dejará a 0 PG y estable.
- **Curación:** Con una noche completa de descanso (*min. 8 horas*) se recupera 1 PG por cada nivel del PJ. Si se duerme durante el día y la noche, se recupera 2 PG por cada nivel del PJ.

- **Daño no letal:** Producido por ataques, el calor, o estar cansado. No produce la muerte, no se le restan a los PG.

*Cuando alcanzan una cantidad igual a los PG estas atontado (solo 1 acción estándar o movimiento por turno). Cuando exceden tus PG, caes inconsciente.*

- **Sanación:** Descansando la curación del daño no letal es igual a 1 PG por hora.

○ TIRADAS DE SALVACIÓN

- *El resultado ha de ser igual o superior a la Clase de Dificultad (CD) del Ataque.*

- *TS de Fortaleza = **1D20 + Salvación base + Modif. Constitución***
- *TS de Reflejos = **1D20 + Salvación base + Modif. Destreza***
- *TS de Voluntad = **1D20 + Salvación base + Modif. Sabiduría***