

Pathfinder para Savage Worlds

Versión 1.05 (26-10-2023)

Los siguientes errores y erratas hacen referencia a los libros impresos.

MANUAL BÁSICO

Actualizaciones de PEG (v1.8, 16/06/23)

Mejora/reducción de rasgo (páginas 263 y 277): El coste base del poder aumenta a 3 PP. El coste del modificador *objetivos adicionales* pasa a costar +2 PP por objetivo adicional.

Protección física (páginas 266 y 277): El coste base del poder se reduce a 1 PP.

Actualizaciones de PEG (GJA, 09/10/22)

Hay que cambiar el texto de las siguientes reglas a este:

Restricción de armadura (X): Mientras se use cualquier armadura o escudo más pesado que el tipo indicado, el personaje no puede usar ninguna capacidad que otorgue esta ventaja o cualquier otra ventaja que la tenga como requisito.

Interferencia de armadura (X): Mientras use cualquier armadura o escudo más pesado que el tipo indicado, el personaje sufre una penalización de -4 a sus tiradas de habilidad arcana. Tampoco puede usar ninguna capacidad que otorgue esta ventaja o cualquier otra ventaja que la tenga como requisito.

Convicción para villanos: Los villanos importantes de una aventura pueden ganar un punto de convicción cuando tengan éxito en una tarea importante o los héroes fracasen en alguna tarea relacionada con sus planes. Esto les hace más poderosos y es un incentivo para que los héroes actúen de forma rápida y decisiva a la hora de frustrar sus planes.

Aferrado: La víctima no puede moverse y, además, está vulnerable mientras siga capturada por el efecto.

Escapar de un objeto: Para escapar de una red de combate, una telaraña o el poder captura, es necesario realizar una tirada de Fuerza (-2) o Atletismo (a elección de la víctima) con una serie de penalizaciones que el mecanismo de captura debe indicar. Es una acción y funciona exactamente igual que escapar de un adversario (tal y como se explicó antes). Si el personaje falla, no podrá intentarlo de nuevo más adelante hasta que la situación cambie (a juicio del DJ).

Tanto los personajes afectados como sus aliados también pueden destruir el mecanismo de captura si es accesible y poseen un arma apropiada en base a las circunstancias y el material (consulta **Romper cosas**). La mayoría de telarañas, cuerdas, redes de combate, etc. tienen Consistencia 4. Con éxito, el personaje se libera (otros afectados en una captura de área deberán liberarse de forma separada, a no ser que también se use un efecto de área en la liberación).

Poderes de toque (clarificación): El objetivo debe estar dentro del alcance del ataque desarmado o un arma natural del lanzador. Este hace una tirada de habilidad arcana contra la Parada del objetivo y usa lo que saque en cualquier otra tirada opuesta que sea necesaria.

OTRAS ERRATAS

Página 80

La ventaja *Trovador* permite usar Interpretar no solo para adquirir ventajas, sino también para usar las ventajas así adquiridas.

Página 89

Protección física no pertenece al dominio Bien, de tal modo que Kyra no puede adquirirlo. Hay que sustituirlo por *desvío*.

Página 94

Con su noveno avance, Lini sube Espíritu a d10 y no d8.

Página 108

El ataque desarmado de monje aumenta su Penetración de Armadura (PA) en dos puntos y no se considera un arma pesada (AP).

Página 117

Alivio no es un poder de bardo, así que Lem no puede adquirirlo. Hay que sustituirlo por *curación*.

Página 126

Los requisitos correctos de Cronista de la Sociedad Pathfinder son Experimentado, Supervivencia d6+, Con. Generales u Ocultismo d8+.

Página 158

Clarificación sobre la iniciativa: Se reparten cartas de acción al principio de cada ronda. Los personajes actúan y el jugador correspondiente va descartando sus cartas tras actuar, formando así una pila de descartes. Esta pila de descartes regresa al mazo, que se baraja, al acabar una ronda en donde se reparta uno o más jokers.

Página 283

Falta la tabla aleatoria de anillos mágicos, que reproducimos a continuación.

Página 313

Para construir una túnica de colores hipnóticos hace falta conocer dos poderes: *conmoción* y *desvío*.

BESTIARIO SALVAJE DE GOLARION

Página 37

Los demonios no son inmunes al fuego, sino resistentes.

Página 91

Los gigantes de las tormentas conocen el poder *chorro* y no *proyectil*.

Página 141

Los ogros hechiceros tienen como ventaja Resistencia Arcana y no Resistencia Mágica.

Página 175

La wyverna es inmune a la *conmoción* en vez de la *parálisis*.

ANILLOS

1d10	Precio	Objeto	1d10	Precio	Objeto
1	4.000	Protección menor	6	10.000	Pericia
2	2.500	Sustento	7	10.000	Protección mayor
3	2.200	Caída de pluma	9	18.000	Almacenar conjuros
4	8.600	Anillo ariete	9	6.000	Resistir energía
5	15.000	Caminar sobre las aguas	10	20.000	Invisibilidad