

Pathfinder para Savage Worlds

Versión 1.10 (15-01-2025)

Los siguientes errores y erratas hacen referencia a los libros impresos, hasta igualarlas con la segunda edición impresa en inglés (15/01/2025).

MANUAL BÁSICO

Página 52

Clarificación sobre las ventajas cláseas:

No se pueden adquirir nuevas ventajas cláseas básicas o de prestigio hasta llegar a Experimentado.

Página 53

Barrido: Usar Barrido es una acción limitada que se puede hacer con un arma a una mano (-2 a Pelear) o dos manos (-0 a Pelear). Afecta a aliados y enemigos por igual.

Página 62 (y tabla resumen de 122)

Drenar el Alma: Cambiar los requisitos a: Experimentado, Espíritu d8+, TA (cualquiera) o PM (cualquiera).

Página 66

Sombras del danzarín sombrío: Tienen Parada 6 en vez de 5.

Página 67

Danzarín Sombrío III: La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 74

TA (Magia): Cambia el texto de Interferencia arcana al del resto de TA. Tiene Interferencia arcana (ligeras).

Eliminar *alivio* de su lista de poderes.

Añadir *atadura planar* a su lista de poderes.

Página 80

La ventaja *Trovador* permite usar Interpretar no solo para adquirir ventajas, sino tam-

bién para usar las ventajas así adquiridas.

Páginas 84-113

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.

Página 88

Canalización de energía (clarificación): El primer aliado que se cura a distancia también cuesta 1 PP adicional.

Página 89

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

Página 94

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

Falta añadir 1 PP adicional (por ser gnomos) a sus reservas de PP.

Página 100

Poderes Místicos (explorador): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 103

Estirpe elemental (Agua): El efecto es solo para los poderes de hechicero.

Página 105

Inspiración sortilega: La ventaja solo per-

mite acceder a poderes que existan en esa campaña (el DJ tiene la última palabra).

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 109

Poderes Místicos (Monje): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 110

Poderes Místicos (Paladín): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 113

Las desventajas de Merisiel no cambian, pero se especifica la causa: Avergonzado (elfo olvidado, menor), Enemigo (debido a su cleptomanía, menor), Mala Suerte.

Página 117

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

Páginas 119-120

Ajustar la tabla de desventajas para que diga:

Anémico (menor): -2 a Vigor contra la fatiga, enfermedades y venenos.

Apocado (mayor): Confundes las palabras o, en ocasiones, las equivocas. -1 a Interpretar, Intimidar, Persuadir y Provocar.

Página 121

Ajustar la tabla sumario de habilidades para que diga:

Fe: La habilidad arcana de quienes canalizan poder divino.

Hechicería: La habilidad de quienes blanden poderes arcanos.

Página 122 y ss.

Ajustar la tabla sumario de ventajas para que diga:

Cronista de la Sociedad Pathfinder: sus requisitos son Experimentado, Supervi-

encia d6+, Con. Generales u Ocultismo d8+.

Forma Salvaje: Dobra la duración del efecto, no lo aumenta en una hora.

Montura: Proporciona una montura mejor de lo normal, pero no Comodín.

Página 157

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.

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 169

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

Escapar: Intentar liberarse de los estados aferrado e inmovilizado es una acción, que se resuelve como Atletismo (0) o Fuerza (-2).

Escapar de un objeto: Un personaje aferrado por una atadura física (como una red, grilletes o esposas) que realice su tirada y falle, no podrá repetir la acción hasta que su situación cambien de algún modo (el DJ tiene la última palabra).

Si tienen las armas apropiadas y están a su alcance, las víctimas aferradas e inmovilizadas pueden destruir el mecanismo de captura (el DJ determina si es posible en base a las circunstancias y el material). Los ataques de armas golpean de forma

automática (consulta **Romper cosas**) y el atacante puede usar un ataque salvaje para ganar dos puntos de daño extra. La mayoría de redes, cuerdas, telarañas, etc. tienen Consistencia 4. Si tiene éxito, el personaje se libera (pero es posible que otros individuos atrapados por un efecto de área deban liberarse por su cuenta a no ser que se anule el ataque en sí).

Página 169

Constricción: Como acción, el apresador puede hacer una tirada de daño basada en Fuerza sobre un objetivo que tenga aferrado o inmovilizado (es una tirada de daño directa, de tal modo que se ignora el modificador por escala, no hay tirada de ataque, daño adicional, bonificación por ataque salvaje, etc.).

Página 223

Es el DJ quien determina si se usan o no estas reglas, incluso si no hay una semana de tiempo.

Página 230

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.

Página 241

Aura dañina: El poder pasa a la escuela de conjuración (también cambia en la sección de “Escuelas de magia” (pág. 236).

Página 243

Cambio de forma: Cambiar el tipo de objetivos en que te puedes transformar de Elemental a Ajeno (solo elementales).

Página 243

Captura: Cambiar el segundo párrafo del texto del poder a:

*Las víctimas pueden escapar durante su turno de acuerdo a lo descrito en **Aferrado e inmovilizado** (pág. 169). Debido a la naturaleza de este poder, la víctima puede*

ignorar la restricción de que solo se puede intentar romper cada atadura específica una sola vez.

Página 244

Castigo: El poder gana el siguiente modificador de la GJA:

***Arma espiritual (+2):** En vez de encantar un arma, el lanzador crea un arma de energía espectral a un máximo de su Astucia. Después, el lanzador podrá mover el arma espiritual hasta cinco pasos (10 m) durante su turno y atacar con ella como acción gratuita limitada, para lo cual emplea su habilidad arcana. El arma espiritual causa ESP+d4 de daño (ESP+d6 con aumento).*

Página 244

Cavar: El poder pasa a la escuela de transmutación (también cambia en la sección de “Escuelas de magia” (pág. 236).

Página 245

Confusión: El texto del poder pasa a ser el siguiente:

Confusión confunde a todos los objetivos en una plantilla de área mediana, dejándolos distraídos o vulnerables (ambos con un aumento). Debe aplicarse el mismo estado a todos los individuos afectados. Los estados se eliminarán al final del siguiente turno de las víctimas.

Página 256

Invocación de aliados: El coste base del poder y la tabla cambia. El guardaespaldas pasa a tener Disparar d6, Pelear d8 y Fuerza d8.

Tabla de invocación de aliados

Coste	Rango mínimo	Criatura invocada
1	N	Sirviente
3	E	Guardaespaldas
5	V	Centinela
7	H	Duplicado

Página 260 (y la tabla de 277)

Maldición: La Duración pasa de Especial a Instantánea.

Página 261

Cambiar el texto del poder Manipulación elemental siguiente:

Este poder otorga un control básico sobre las cuatro tradiciones elementales: aire, agua, fuego y tierra (los elementos pueden cambiar en función de la cultura).

Inmediatamente tras su lanzamiento, el usuario puede elegir uno de los efectos siguientes:

Atacar: El lanzador causa 2d4 de daño a un objetivo (3d4 con el aumento) dentro de la Distancia, usando su tirada de habilidad arcana como tirada de ataque.

Desplazar: El lanzador puede mover hasta 30 cm³ de aire, agua, fuego o tierra (la mitad si es piedra) una cantidad de pasos máxima igual a su Astucia en cualquier dirección como acción limitada.

Empujar: Los elementos se animan y mueven al objetivo. Usa la tirada de habilidad arcana como si fuera Fuerza para resolver un empujón.

Otros efectos especiales: El lanzador puede usar el elemento para crear otros efectos con el permiso del DJ. Por ejemplo, apagar una antorcha con un soplo de aire, animar una llama moribunda (de hasta el tamaño de una antorcha) o extenderla, referescar a alguien (repetir una tirada de fatiga contra el calor opresivo), borrar sus huellas, arreglar las grietas causadas por un terremoto en una pared o conjurar y purificar hasta cuatro litros de agua por lanzamiento (pero no dentro de alguien).

Una vez lanzado con éxito, cada uso adicional de los efectos anteriores es una acción. Hay que volver a tirar de nuevo la habilidad arcana para atacar o empujar (pero estas tiradas no provocan rechazo porque no se trata de lanzar un nuevo poder).

Página 263 (y la tabla de 277)

Mejora/reducción de rasgo: El coste base del poder aumenta a 1 PP. El coste del modificador *objetivos adicionales* pasa a costar +2 PP por objetivo adicional.

Página 266 (y la tabla de 277)

Protección física: El coste base del poder se reduce a 1 PP.

El poder gana el siguiente modificador de la GJA:

Escudar a otro (+1): Cuando otro personaje que no sea el lanzador, elegido en el momento del lanzamiento y dentro del alcance del poder, sufra una o más heridas, el lanzador tiene la opción de ser él quien sufra dichas heridas. En caso de hacerlo, el lanzador puede repetir gratuitamente una vez la tirada de absorción.

Página 266

Protección medioambiental: El poder gana el siguiente modificador de la GJA:

Adaptación planar (+2): El modificador protege al objetivo de los devastadores efectos de los distintos planos de existencia que normalmente sobrepasarían las capacidades del poder base. El objetivo podrá soportar los efectos negativos de otros planos, como el del Plano Elemental del Fuego o el Plano de la Energía Negativa.

Página 268

Silencio/sonido: El poder gana el siguiente modificador de la GJA:

Alarma (+1/+2): Solo sonido. El modificador crea una sutil custodia en el área elegida. Una vez lanzado el poder, sonará la alarma indicada cada vez que una criatura entre en el área afectada o la toque. El lanzador puede establecer una contraseña y quien la pronuncie podrá cruzar el área con normalidad y sin que salte la alarma.

Al lanzarse con este modificador, sonido pasa a tener una duración de diez horas. Cuesta 1 PP afectar un objeto y 2 PP afectar un área de hasta cinco pasos (10 m) de diámetro. Al lanzar el poder, el mago elige el tipo de alarma, que puede ser sonora o solo

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

audible para él.

Página 270

Telequinesis: Al aplicar el modificador “superior”, se considera arma pesada a partir de 250 kg.

Página 282 y ss.

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

Tabla de pergaminos:

El pergamino de *reducción de rasgo* cuesta 150 po.

Tabla de pociones:

La poción de *mejora de rasgo* menor cuesta 150 po.

La poción de *protección física* menor cuesta 50 po.

La poción de *mejora de rasgo* mayor cuesta 100 po.

Añadir al resultado (20): *Curación* mayor o elección del DJ.

Tabla de varitas:

La varita de *desvío* cuesta 100 po/carga.

La varita de *disipación* cuesta 50 po/carga.

La varita de *reducción de rasgo* con “potencia” cuesta 200 po/carga.

Página 292

Espada de los planos: La primera entrada no es “ajenos”, sino “planos exteriores”.

Página 294

Bastón de defensa. Lanzar un *protección*

física cuesta 2 cargas; ignorar la coetilla de que da Dureza.

Página 313

Túnica de camuflaje: En vez del idioma racial, el usuario puede hablar las lenguas “básicas” de la forma adoptada.

Túnica de colores hipnóticos: Para construirla hace falta conocer dos poderes: *conmoción* y *desvío*.

Túnica de objetos útiles: El pergamino determinado al azar no es menor.

Página 315

Varitas: El coste de la varita de *disipación* de ejemplo es incorrecto. Cuesta 25 po/carga, así que una varilla con todas sus cargas costaría 625 po (1.500 po a precio de mercado).

COMPENDIO DE GOLARION

Página 121

Poderes Místicos (Mantis Roja): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

BESTIARIO SALVAJE DE GOLARION

Página 10

Engullir: Hay que cambiar el segundo párrafo por el siguiente:

Las víctimas engullidas deben superar una

tirada de Vigor (-2) o sufrirán una herida al final de cada turno posterior de la criatura, debido al aplastamiento en el buche y los ácidos gástricos. El proceso se repite hasta que escapen o perezcan.

Página 19

No todas las plantillas de élite son acumulativas, solo aquellas donde no se especifica lo contrario.

Página 37

Los demonios no son inmunes al fuego, sino resistentes.

Página 50

La cría de dragón blanco reduce el tamaño de su aliento de hielo a cono pequeño.

Página 52

La cría de dragón bronceo reduce el tamaño de su aliento de gas de repulsión a cono pequeño.

Página 54

La cría de dragón cobrizo reduce el tamaño de su aliento de gas enlentecedor a cono pequeño.

Página 56

La cría de dragón dorado reduce el tamaño de ambos alientos a cono pequeño.

Página 57

La cría de dragón de oropel reduce el tamaño de su aliento de sueño a cono pequeño.

Página 59

La cría de dragón plateado reduce el tamaño de ambos alientos a cono pequeño.

Página 62

La cría de dragón rojo reduce el tamaño de su aliento de fuego a cono pequeño.

Página 64

La cría de dragón verde reduce el tamaño de su aliento de ácido a cono pequeño.

Página 67-69

Los drow tienen como poder innato *oscuridad* mayor en vez de menor.

Las plantillas de sacerdotisa e infiltrador drow no son acumulativas.

Página 84

El felino terrible tiene Fuerza d12.

Página 85

El fénix tiene Dureza 17.

Página 91

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

Página 141

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

Página 149

Hay que añadir al retornado Persuadir d4 y su Dureza correcta es 11 (3).

Página 175

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

GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR

Página 2

Créditos: Es “Grafit Studios” y no solo Grafit.

Página 6

Escapar de un objeto (clarificación): Al romper un objeto se puede usar un ataque salvaje para causar dos puntos de daño adicional.

Página 49

Golpe de la Cocatriz: Añadir al final del párrafo: “Quien supere la tirada de Vigor será inmune a nuevos usos de esta ventaja durante 24 horas”.

Página 51

Poderes Místicos (Pícaro): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 56 y sumario de la pág. 100

Trabajo en Equipo: Eliminar Mando de los requisitos.

Página 63 y sumario de la pág. 100

Maestro de la Química: Cambiar los requisitos a “Experimentado, mutágenos (como el rasgo de Alquimista).

Página 68 y sumario de la pág. 100

Suerte del Mediano: Añadir “mediano” a los requisitos.

Página 71

Cambiar las desventajas de Alain a Impulsivo, Juramento (orden, mayor) y Vengativo.

Página 75

La interferencia arcana de Alquimista impone su penalización a Alquimia, no todas las habilidades arcanas.

Página 80

La interferencia arcana de Brujo impone su penalización a Hechicería, no todas las habilidades arcanas.

Página 84

El resultado “Enano” en la tabla de reencarnación es de 2-13.

Página 85

Eidolón (clarificación): Un eidolón incapacitado regresa la siguiente vez que se le invoque con dos heridas.

Página 85

La interferencia arcana de Convocador impone su penalización a Hechicería, no todas las habilidades arcanas.

Página 86

Balazar cambia el idioma goblin por keleshio. Su avance 11 es la ventaja Llamada del Creador.

Página 90

Telarañas (evolución): Soportan el peso del eidolón y hasta otra criatura de su mismo Tamaño.

Página 93

Poderes Místicos (Inquisidor): La reserva de PP de sus poderes místicos NO es específica.

Página 95

La interferencia arcana de Oráculo impone su penalización a Fe, no todas las habilidades arcanas.

Página 95

Alahazra tiene Fuerza d6. Su avance 19 es Atletismo d8, Pelear d6.

Página 97

Misterio (Llama): El aura flamígera de la revelación es un *aura dañina* menor con el modificador “daño” que dura cinco rondas.

Misterio (Naturaleza): Cambia su revelación final: el vidente gana el rasgo de criatura Regeneración rápida. No funciona mientras esté incapacitado.

Página 98

Misterio (Saber): Solo permite acceder a poderes que existan en esa campaña (el DJ tiene la última palabra).

Página 121

Añadir a la tabla de *convocar aliado natural* las siguientes opciones: elefante (E/7 PP) y mamut (V/9 PP).

Página 125

Cambiar el texto del poder Manipulación temporal al siguiente:

MANIPULACIÓN TEMPORAL

Rango: Heroico.

Puntos de poder: 10.

Distancia: Personal.

Duración: Instantáneo.

Ornamentos: Parpadeo, un reloj de arena, partículas de hielo flotantes.

El tiempo suele ser una constante fija, pero no para este cronomante. *Manipulación temporal* detiene el tiempo excepto para el lanzador, quien dispondrá de 1d4+1 nuevos turnos, que debe resolver inmediatamente en cuanto finalice el actual. Durante estos turnos el lanzador actúa de acuerdo a su carta de acción actual. Si se lanza con aumento, podrá sacar una carta de acción en cada nuevo turno y actuar en base a ella. *Manipulación temporal* finaliza en

cuando las acciones del lanzador afecten a otro personaje o criatura.

Página 127

Protección medioambiental: Eliminar la coetilla “La duración pasa a ser de una hora”.

Página 127

Silencio/Sonido: El modificador es para el poder *sonido* (solo).

Página 128

Telequinesis: Al aplicar el modificador “superior”, se considera arma pesada a partir de 250 kg.

Página 159

Poderes de un objeto inteligente (tabla):
El resultado 86-90 es *teleportación* menor con “superior” (1/día, personal).

Página 168

Horca del Olvidado: Lanzar *proyector* mayor no es un poder innato.