

Reglas de la Casa


Ningún sistema o reglamento es perfecto. Esta es la triste realidad que jugadores y masters deben afrontar. Por mucho que nos guste nuestro juego preferido, con el tiempo, empezas a verle fallos.

Respecto a esto, suele haber dos corrientes de pensamiento:

1. Los que piensan que el reglamento es algo similar a la Biblia, y que está escrito en piedra.
2. Los que opinamos que, ya que has pagado por él y que es tu juego favorito, puedes trabajar para completarlo y mejorarlo.

Personalmente, he de reconocer que yo siempre he sido de los segundos, así que aquí tenéis una serie de recetas caseras que aplicar al **Pathfinder RPG**. Espero que os gusten.

Además, conforme un reglamento avanza y van publicándose los manuales, expansiones, módulos, revistas, etc., el sistema se va haciendo más complicado y también aparecen combos y reglas que pueden desequilibrar una partida en marcha o que no son aplicables a todas las campañas o mundos de juego. Para mantener una cierta coherencia normativa, este es listado de fuentes admitidas y su jerarquía:

Prioridad	Fuentes
1	Reglas de la Casa
2	Compendio Pathfinder 2ª Ed.
3	Core Rulebook (CR), Advanced Player's Guide (APG), Gamemastery Guide (GMG), Critical Hit Deck (CHD), Critical Fumble Deck (CFD)
4	Hoja de PJ oficial  (en inglés)

Como siempre, ante cualquier duda, por favor preguntad a vuestro DM, no hagáis interpretaciones libres que luego nos lleven a tener que hacer equilibrios argumentales a posteriori.

Core Rulebook

Capítulo 6. Equipo

Instrumental de Sanador (p. 290): el conjunto de vendajes, hierbas, e instrumentos de sutura permite realizar hasta 10 usos de controles de Medicina para usar en Administrar Primeros Auxilios, Tratar Enfermedad, Tratar Veneno, o Tratar Heridas.

Gamemastery Guide

Capítulo 4. Variantes de reglas

Incremento gradual de características (p. 182): en lugar de recibir 4 incrementos de características en los niveles 5º, 10º, 15º, y 20º, los PJs reciben los incrementos repartidos en distintos niveles. Hay que recordar que los incrementos individuales pertenecientes al mismo conjunto no pueden usarse para la misma característica.

Incremento normal	Niveles en los que se gana
5ª	2º, 3º, 4º, 5º
10º	7º, 8º, 9º, 10º
15º	12º, 13º, 14º, 15º
20º	17º, 18º, 19º, 20º