

COMPATIBILIDAD CON REMASTER DE LA GUÍA DEL JUGADOR AVANZADA

La eliminación del alineamiento requiere cambios sustanciales en la clase campeón. Puedes utilizar los siguientes arreglos para jugar dicha clase con las reglas remasterizadas hasta que aparezca la clase revisada en el *Manual de juego 2*.

Página 116: reemplaza los principios del mal por el siguiente texto:

LOS PRINCIPIO DEL MAL

Obtienes el rasgo sacrílego y añades dicho rasgo a cualquier Golpe que das. Además de tus otros edictos y anatemas, obtienes los siguientes. Ninguno de ellos te impide llevar a cabo actos que otros podrían considerar de ayuda, pero se tienen que llevar a cabo con la expectativa de que tarde o temprano harán avanzar tus propios objetivos o los de tu dios.

Edictos no pongas las necesidades de otros por delante de las tuyas ni de las de tu dios

Anatemas cometer un acto enteramente altruista, como por ejemplo dar limosna

Página 116: utiliza el siguiente texto para las tres causas que deben seguir los principios del mal. Ya no están tan estrictamente proscritas por el alineamiento.

TIRANO

Aplicas la razón de la fuerza y subyugas a los débiles para mantenerles en su lugar. Obtienes la reacción de campeón Orden férrea y el conjuro de devoción *toque de corrupción*. Obtienes los siguientes edictos y anatemas:

Edictos imponer por la fuerza las jerarquías adecuadas, derribar a las jerarquías ilegítimas, dirigir cuando eres el más adecuado para la tarea

Anatemas permitir que alguien que es menos que tú ejerza el poder sobre ti o te dirija

PROFANADOR

Siempre te llevas lo que quieres, sin importar a quien duela, y extiendes tu maligna influencia por todo lo que tocas. Obtienes la reacción de campeón Escudo egoísta y el conjuro de devoción *toque de corrupción*. Obtienes los siguientes edictos y anatemas:

Edictos subvertir o corromper todo lo que encuentras en tu camino que es puro o sagrado, sembrar la duda entre quienes sostienen los ideales de pureza o de santidad

Anatemas ninguno

ANTIPALADÍN

Eres inmoral y deshonesto y estas dedicado a destrozr las falsas esperanzas de la amabilidad. Obtienes la reacción de campeón Venganza destructiva y el conjuro de devoción *toque de corrupción*. Obtienes los siguientes edictos y anatemas:

Edictos destruir lo que te ofende o lo que se interpone en tu camino, sacar partido de los demás, engañar, robar

Anatemas ligarte a una ley diferente a la que tu dios requiere

Página 117: en las reacciones Orden férrea, Escudo egoísta y Venganza destructiva, puedes elegir el daño adicional de los Golpes entre “espíritu o vacío” en lugar de “maligno o negativo”.

Páginas 117 a 118: en el rasgo de clase impacto divino, reemplaza a todas las apariciones de “daño maligno persistente” por “daño espiritual persistente”. Este daño persistente es un efecto sacrílego.

Muchas de las dotes de la clase campeón de las *Reglas básicas* se han de cambiar para ser compatibles con Remaster, e igualmente las nuevas dotes de la clase campeón presentadas en la *Guía del Jugador Avanzada* requieren unos cuantos ajustes.

Página 118: en la dote Juramento esotérico, reemplaza la descripción con el siguiente texto:

Has hecho un juramento para matar a las abominaciones alienígenas que acechan en los rincones remotos de Golarion y hacen presa de los débiles. Obtienes el siguiente edicto: “Tienes que matar a las aberraciones cuyas acciones están en oposición directa a los edictos de tu dios cuando te encuentras con ellas, si tienes una probabilidad razonable de éxito”.

Tu Impacto retributivo obtiene un bonificador +4 por circunstancia al daño contra una aberración, o bien + 6 si tienes competencia de rango maestro con el arma que utilizas. Tú resistencia contra el daño procedente de una aberración debido a Atisbo de redención es 7 + tu nivel. Si utilizas Paso liberador desencadenado por una aberración, tu aliado obtiene un bonificador +4 por circunstancia a las pruebas concedidas por tu Paso liberador y el aliado puede dar dos Pasos después.

No consideras autoridades legítimas a las aberraciones cuyas acciones están en oposición directa a los edictos de tu dios, ni siquiera en las naciones en que gobiernan.

Página 119: en la dote Escudo corrupto, reemplaza el rasgo negativo por el rasgo vacío. Reemplaza también “el atacante sufre 1d6 daño maligno o negativo (tú eliges)” por “el atacante sufre 1d6 daño por vacío”.

Página 119: en la dote Castigar el bien, reemplaza “inflige 4 daño adicional maligno” por “inflige 4 daño adicional espiritual si el objetivo es sagrado”.

Página 120: reemplaza toda la descripción de la dote Sentir el bien por lo siguiente:

“La presencia de la bondad con su empalagosa santurronería



te pone enfermo. Detectas a las criaturas sagradas como un sentido vago, similar al sentido del olfato de los humanos. Una criatura sagrada que utiliza un disfraz o por lo demás intenta esconder su presencia, hace una prueba de Engaño contra tu CD de Percepción para ocultar de ti su santidad. Si la criatura tiene éxito en dicha prueba, queda temporalmente inmune a tu Sentir el bien durante 1 día.

Página 120: en la dote Toque amplificador, reemplaza “inflige 1 daño adicional bueno en todos sus Golpes” por “inflige 1 daño adicional espiritual en todos sus Golpes”. Añade la siguiente frase al final de la descripción de la dote, “Además, todos sus Golpes son sagrados hasta el final de su siguiente turno”.

Página 121: en la dote Montura infernal, reemplaza “debilidad 10 al daño bueno” con “debilidad 10 a sagrado”.

Página 121: en la dote Defensor sagrado, reemplaza “criaturas malignas” por “criaturas sacrílegas” y “criaturas buenas” por “criaturas sagradas”.

Página 193: en el conjuro de foco *ilusión sombría* del arquetipo bailarín sombrío, reemplaza “2d8 daño más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “3d8 daño”.

Página 227: en el conjuro *muro de carne*, reemplaza “daño perforante igual a 1d6 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d6 daño perforante”.

Página 228: en el conjuro de foco *letanía de depravación*, reemplaza en la línea Objetivo “1 criatura buena” por “1 criatura que no es sacrílega” y reemplaza “debilidad 7 al mal” por “debilidad 7 a sacrílego”.

Página 236: en el conjuro de foco *establecer custodia*, reemplaza “inflige tanto daño contundente, perforante cortante como 2d8 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “inflige 3d8 daño contundente, perforante o cortante”.