

COMPATIBILIDAD CON REMASTER DE LAS REGLAS BÁSICAS DE PATHFINDER

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*. Los principios del mal y las causas relacionadas con ellos para los campeones malignos aparecen en las erratas de compatibilidad con Remaster de la *Guía del Jugador Avanzada*.

Página 106 a 107: los rasgos de clase del campeón código de campeón y dios y causa son los que requieren arreglos más complicados, puesto que son los que más se basan en el alineamiento de tu personaje y en los alineamientos de los seguidores de tu dios. Los principios del código de tu campeón se vuelven más importantes que tu alineamiento y añaden edictos y anatemas específicos que debe seguir. Sólo pierdes tu reserva de foco y tu aliado divino si violas algún anatema relacionado con el campeón. Solamente puedes elegir los principios del bien si tu dios te permite ser santificado como sagrado (ver más abajo). Solamente puedes elegir los principios del mal si tu dios te permite ser santificado como sacrílego (consulta las erratas de compatibilidad con Remaster de la *Guía del Jugador Avanzada*).

Para el rasgo de clase Dios y Causa, usa las opciones de santificación indicadas para los dioses que se presentan en el Manual de juego. Puedes elegir los principios relacionados si la opción de ser santificado como sagrado o como sacrílego aparece para tu dios. Si este no permite una u otra, no puedes ser un campeón de dicho dios. Como excepción, si podías seguir cierta causa de campeón antes de la remasterización, sigues pudiendo elegir dicha causa (junto con sus principios relacionados, por supuesto) para ese dios en particular. Si tu dios no aparece en el Manual de juego, habla con tu DJ para que tome una decisión basada en los alineamientos de los seguidores de dicho dios. Si dios elegido por ti permite cualquier alineamiento bueno, te puedes santificar como sagrado; si tu dios permite cualquier alineamiento maligno, te puedes santificar como sacrílego; si tu dios permite tanto los alineamientos buenos como los malignos, puedes elegir entre ambas cosas; y si tu dios no permite alineamientos buenos y malignos, no puedes ser un campeón de dicho dios.

Página 106: reemplaza los principios del bien con el siguiente texto:

LOS PRINCIPIOS DEL BIEN

Obtienes el rasgo sagrado y lo sumas a cualquier Golpe que das. Además de tus otros edictos y anatemas, obtienes lo siguiente:

Edictos no dañar conscientemente a los inocentes o fracasar en impedir el daño a un inocente si tu intervención directa podría salvarle.

Anatemas cometer asesinato, practicar la tortura

Páginas 106 a 107: utiliza el texto siguiente para las tres causas que deben seguir los principios del bien en las *Reglas básicas*. Ya no son como las prescribía estrictamente el alineamiento.

PALADÍN

Eres memorable, directo y estas dedicado a rechazar las fuerzas de la crueldad. Obtienes la reacción de campeón Golpe retributivo y el conjuro de devoción *imposición de manos*. Tu código obtiene los siguientes edictos y anatemas:

Edictos seguir la ley, respetar las autoridades o el liderazgo legítimo

Anatemas sacar ventaja de otro, hacer trampas

REDENTOR

Estás lleno de amabilidad y de perdón. Obtienes la reacción de campeón Atisbo de redención y el conjuro de devoción *imposición de manos*. Tu código obtiene los siguientes edictos y anatemas:

Edictos intenta redimir a quienes cometen malas acciones, muestra compasión a los demás sea cual sea su autoridad o su posición

Anatemas matar a un enemigo inteligente sin ofrecerle primero una posibilidad de redención

LIBERADOR

Defiendes la libertad de los demás. Obtienes la reacción de campeón Paso liberador y el conjuro de devoción *imposición de manos*. Tu código obtiene los siguientes edictos y anatemas:

Edictos oponerse a la esclavitud y a la tiranía, luchar por que los demás tengan la libertad de tomar sus propias decisiones, respetar las elecciones que otros hacen para sus propias vidas

Anatemas obligar o amenazar a alguien para que actúe de cierta manera, dedicarse a la esclavitud o a la tiranía

Páginas 108 a 109: en el rasgo de clase impacto divino, reemplaza a todas las apariciones de “daño bueno persistente” con “daño espiritual persistente”. Este daño persistente es un efecto sagrado.

Muchos de los rasgos de clase de campeón de las *Reglas básicas* tienen que cambiar para ser compatibles con la remasterización.

Página 110: en la dote Juramento del matadragones, reemplaza la descripción con el siguiente texto:

Has jurado matar a los dragones malvados innecesarios. Obtienes el siguiente edicto: “Tienes que matar a los dragones cuyas acciones están en oposición directa a los edictos de tu dios cuando los encuentras, si tienes una probabilidad razonable de éxito”.

Tu Impacto retributivo obtiene un bonificador +4 por circunstancia al año contra un dragón, o un +6 si tienes competencia de rango maestro con el arma usada. Tu resistencia contra el daño hecho por un dragón derivada de Atisbo de redención es igual a 7 + tu nivel. Si utilizas Paso liberador desencadenado por un dragón, 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 a los dragones cuyas acciones están en oposición directa a los edictos de tu dios como autoridades legítimas, ni siquiera en las naciones que gobiernan.

Página 110: en la dote Juramento del azote de dragones, reemplaza “Añade el siguiente principio a tu código después de los demás:” con “Obtienes el siguiente edicto:”. Además, reemplaza “infernado bueno” por “infernado que no es sacrilego”.

Página 110: en la dote Juramento brillante, reemplaza “Añade el siguiente principio a tu código después de los demás:” con “obtienes el siguiente edicto:”. Además, reemplaza “muerto viviente bueno” por “muerto viviente que no es sacrilego”.

Página 111: en la dote Juramento vengativo, reemplaza el texto con lo siguiente:

Has jurado perseguir a los peores maleantes y llevarlos a juicio. Obtienes el siguiente edicto: “Tienes que perseguir y exterminar a las criaturas que han cometido atrocidades horribles”.

Puedes utilizar *imposición de manos* para dañar a una criatura a la que ves dañar a un inocente o un aliado como si fuera muerto viviente; en este caso, el conjuro inflige daño espiritual en lugar de daño por vitalidad y obtiene el rasgo sagrado. Esto no impide que cures a dicha criatura mediante imposición de manos; simplemente eliges si curar o dañar.

Página 112: en la dote Castigar el mal, reemplaza “daño bueno” por “daño espiritual si el objetivo es sacrilego”.

Página 113: en la dote Sentir el mal, reemplaza la descripción de la dote con el siguiente texto:

“Sientes el mal como una sensación de mareo o de fatalidad. Detectas a las criaturas sacrilegas como un sentido vago, similar al sentido del olfato de los humanos. Una criatura sacrilega 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 impiedad. Si la criatura tiene éxito en su prueba de Engaño, queda temporalmente inmune a tu Sentir el mal durante 1 día”.

Página 113: en la dote Espíritu del filo radiante, reemplaza “*flamígera* y cualquier propiedad de alineamiento (*anárquica, axiomática, sagrada o sacrilega*) que encaja con el alineamiento de tu causa” con “*flamígera, sagrada* si eres sagrado y *sacrilega* si eres sacrilego”.

Página 113: en la dote Aura de la fe, reemplaza “tus Golpes infligen 1 daño adicional bueno contra las criaturas malignas. Además, todo aliado alineado con el bien a 15 pies (4,5 m) o menos obtiene este beneficio a su primer Golpe que acierta a una criatura maligna cada asalto.” Por “Tus Golpes infligen 1 daño adicional espiritual contra las criaturas sacrilegas. Además, todo aliado voluntario a 15 pies (4,5 m) o menos obtiene este beneficio en su primer Golpe que acierta a una criatura sacrilega cada asalto.” **Página 113:** en la dote Filo de justicia, reemplaza a todas las apariciones de “maligno” por “sacrilego” y todas las apariciones de “daño bueno” por “daño espiritual”.

Página 114: en la dote Aura de rectitud, reemplaza “obtiene resistencia 5 al mal” con “obtiene resistencia 5 a sacrilego”.

Página 115: en la dote Montura celestial, reemplaza “debilidad 10 al daño maligno” por “debilidad 10 a sacrilego”.

Página 316: en el truco *salpicadura de ácido*, reemplaza las entradas potenciadas con el siguiente texto:

“**Potenciado (3.)** El daño inicial se incrementa a 2d6 y el daño persistente se incrementa a 2.

“**Potenciado (5.)** El daño inicial se incrementa a 3d6, el daño persistente se incrementa a 3 y el daño por salpicadura se incrementa a 2.

“**Potenciado (7.)** El daño inicial se incrementa a 4d6, el daño persistente se incrementa a 4 y el daño por salpicadura se incrementa a 3.

“**Potenciado (9.)** El daño inicial se incrementa a 5d6, el daño persistente se incrementa a 5 y el daño por salpicadura se incrementa a 4.

Página 331: en el truco perturbar muertos vivientes, reemplaza “1d6 daño positivo más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d6 daño por vitalidad”.

Página 337: en el conjuro falsa vida, reemplaza “tantos Puntos de Golpe temporales como 6 más tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “10 Puntos de Golpe temporales”.

Página 360: en el truco flamear, reemplaza “tanto daño por fuego como 1d4 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d4 daño por fuego”.

Página 362: en el truco *rayo de escarcha*, reemplaza “tanto daño por frío como 1d4 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d4 daño por frío”.

Página 373: en el conjuro *arma espiritual*, reemplaza “tanto daño por fuerza como 1d8 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “2d8 daño por fuerza”.

Página 384: en el conjuro *arma de juicio*, reemplaza “tanto daño por fuerza como 3d10 + tu modificador por característica de lanzamiento de conjuros” por “4d10 daño por fuerza”.

Página 388: cambia los siguientes conjuros de foco de campeón para reflejar la eliminación del alineamiento.

En *letanía contra la pereza*, reemplaza la entrada Objetivos de “1 criatura maligna” con “1 criatura que no es sagrada”.

En *letanía contra la ira*, reemplaza la entrada Objetivos de “1 criatura maligna” con “1 criatura que no es sagrada”. Además, reemplaza todas las apariciones de “criatura buena” por “criatura que no es sacrilega” y todas las apariciones de “3d6 daño bueno” por “3d6 daño espiritual”.

En *letanía de rectitud*, reemplaza “debilidad 7 a bueno” por “debilidad 7 a sagrado”.

Página 401: en el conjuro *impacto ki*, reemplaza “Este daño puede ser de cualquiera de los siguientes tipos a tu elección, elegido cada vez que das un Golpe: fuerza, legal (sólo si eres legal), negativo o positivo” por “Este daño puede ser de cualquiera de los siguientes tipos a tu elección, elegido cada vez que das un Golpe: fuerza, espiritual, vitalidad o vacío”.

