

APTITUDES ESPECIALES DE RAZA: (.....)

APTITUDES ESPECIALES DE CLASE: (.....)

- **Competencia con armas y armaduras:** tienen competencia con todas las armas simples, las armaduras ligeras e intermedias y los escudos (excepto los escudos paveses). Los clérigos también tienen competencia con el arma predilecta de su deidad.

- **Aura (Ex):** un clérigo de una deidad buena, caótica, legal o maligna tiene un aura particularmente poderosa correspondiente al alineamiento de su dios (ver *detectar el mal* para más información).

- **Conjuros:** lanza conjuros divinos elegidos de la lista de conjuros de clérigo. Su alineamiento, sin embargo, puede impedirle lanzar ciertos conjuros opuestos a sus creencias morales o éticas. Ver más detalles sobre conjuros buenos, caóticos, legales o malignos en el manual. Un clérigo debe preparar sus conjuros con antelación.

Para preparar o lanzar un conjuro, un clérigo debe poseer una puntuación de Sab que sea como mínimo de 10 + el nivel del conjuro. La CD para las TS contra los conjuros de un clérigo es 10 + el nivel del conjuro + su mod. de Sab.

Como otros lanzadores de conjuros, sólo puede lanzar un cierto número de conjuros de cada nivel al día. Su asignación diaria de conjuros se indica en la tabla de la descripción de clase (ver el *Manual de Reglas Básico Pathfinder*). Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una alta puntuación de Sab.

Meditan o rezan para obtener sus conjuros. Cada clérigo debe escoger un momento en el que debe pasar una hora implorando a su dios o dedicándose a la contemplación para recuperar su asignación diaria de conjuros. Puede preparar y lanzar cualquier conjuro de la lista de clérigo, suponiendo que pueda lanzar conjuros de ese nivel, pero debe elegir qué conjuros preparar durante su meditación diaria.

- **Canalizar energía (Sb):** independientemente de su alineamiento, cualquier clérigo puede liberar una ráfaga de energía canalizando el poder de su fe a través de su símbolo sagrado (o impio). Esta energía puede ser usada para causar daño o curarlo, dependiendo del tipo de energía canalizada y las criaturas afectadas.

Un clérigo bueno (o uno que adore a una deidad buena) canaliza energía positiva y puede elegir entre causar daño a los muertos vivientes o curar a las criaturas vivas. Un clérigo maligno (o uno que adore a un dios maligno) canaliza energía negativa y puede elegir entre causar daño a las criaturas vivas o curar a los muertos vivientes. Un clérigo neutral que adore a una deidad neutral (o uno que no adore a ninguna deidad) debe escoger si canaliza energía positiva o negativa. Una vez haya tomado esta decisión, no puede cambiarse. Esta decisión también determina si el clérigo lanza espontáneamente conjuros de curar o infligir (ver lanzamiento espontáneo).

Canalizar energía causa una explosión que afecta a todas las criaturas de un tipo (seres vivos o muertos vivientes) en un radio de 30' centrado en el clérigo. La cantidad de daño causado o curado es igual a 1d6 puntos de daño más 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles de clérigo más allá del primero (2d6 a nivel 3, 3d6 a nivel 5, etc.). Las criaturas que reciben daño de la energía canalizada reciben una TS de Vol para reducir el daño a la mitad.

La CD de esta salvación es igual a 10 + ½ del nivel de clérigo + el mod. de Car del clérigo. Las criaturas curadas por la energía canalizada no pueden superar su máximo de PG (todo el exceso se pierde). Un clérigo puede canalizar energía un número de veces al día igual a 3 + su mod. de Car. Esto es una acción estándar que no provoca ataques de

oportunidad. Un clérigo puede elegir si incluirse o no a sí mismo en el efecto. Un clérigo debe ser capaz de alzar su símbolo sagrado para usar esta aptitud.

- **Dominios:** la deidad de un clérigo influye en su alineamiento, qué magia puede utilizar, sus valores y cómo lo ven otros. Un clérigo elige 2 dominios de entre los que corresponden a su deidad. Un clérigo puede elegir un dominio de alineamiento (Bien, Caos, Ley o Mal) sólo si su alineamiento coincide con ese dominio. Si un clérigo no adora a ninguna deidad en concreto, sigue recibiendo dos dominios para representar sus inclinaciones espirituales y aptitudes (sometido a la aprobación del DM). La restricción de los dominios de alineamiento se sigue aplicando. Cada dominio concede un número de poderes de dominio, dependiendo del nivel de clérigo, así como cierta cantidad de conjuros adicionales. Un clérigo obtiene 1 espacio de dominio de conjuro cada nivel de conjuro de clérigo que sea capaz de lanzar, desde el nivel 1 en adelante. Cada día, un clérigo puede preparar 1 de los conjuros de sus 2 dominios en ese espacio de conjuro. Si un conjuro de dominio no está en la lista de conjuros de clérigo, un clérigo sólo puede prepararlo en su espacio de conjuro de dominio. Los conjuros de dominio no pueden utilizarse para lanzar conjuros espontáneamente.

Además, un clérigo obtiene los poderes indicados en ambos dominios, asumiendo que sea de un nivel lo bastante alto. A menos que se indique lo contrario, usar un poder de dominio es una acción estándar.

- **Oraciones:** pueden preparar cierta cantidad de oraciones, o conjuros de nivel 0, cada día, como se indica en la tabla. Estos conjuros se lanzan como cualquier otro conjuro, pero no se gastan cuando se lanzan y pueden ser utilizados de nuevo.

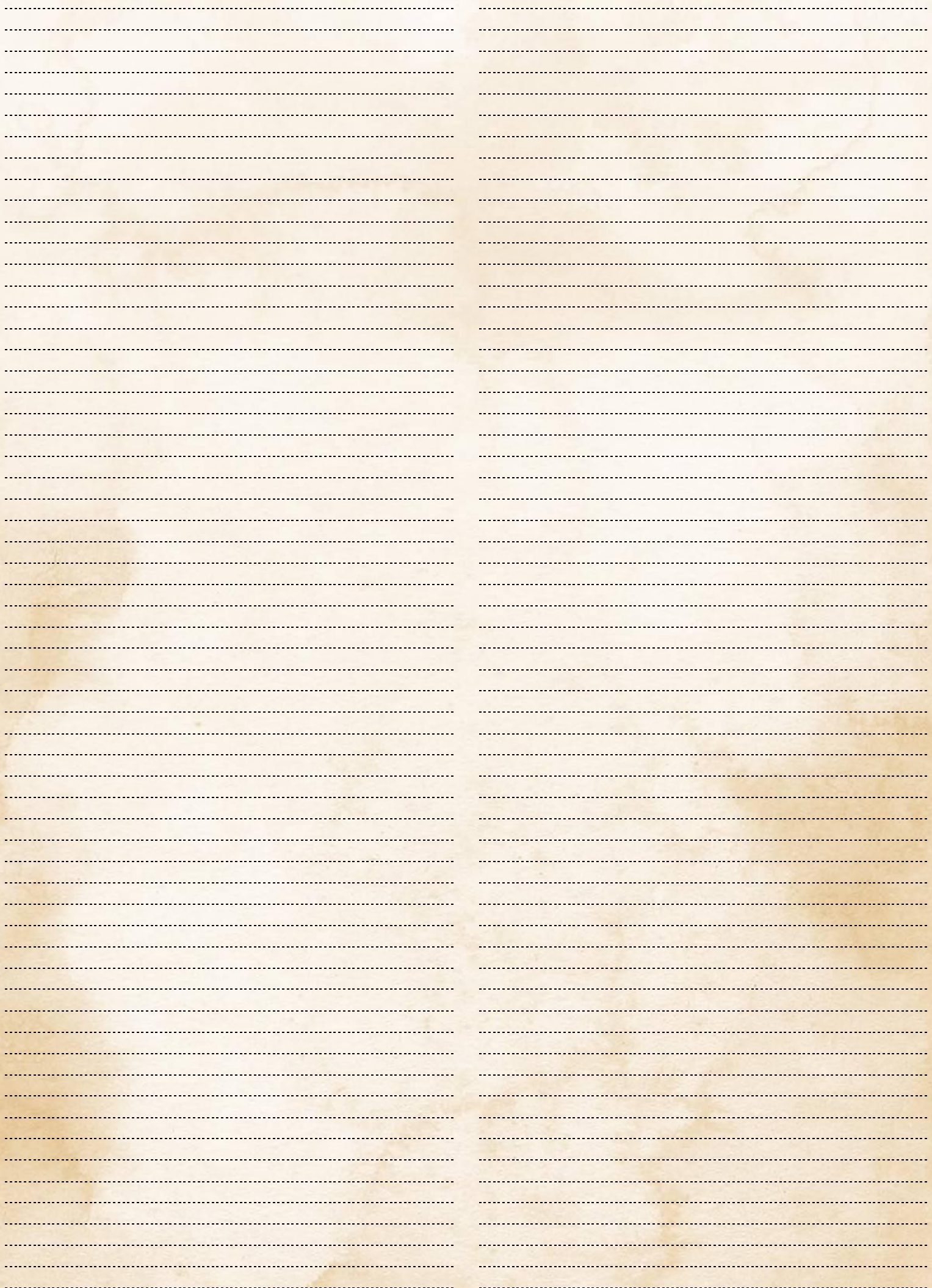
- **Lanzamiento espontáneo:** un clérigo bueno (o un clérigo neutral de un dios bueno) puede canalizar la energía de conjuros almacenada para lanzar conjuros de curar que no haya preparado con antelación. El clérigo puede "perder" cualquier conjuro preparado que no sea una oración o un conjuro de dominio para lanzar cualquier conjuro de curar del mismo nivel de conjuro o inferior (un conjuro de curar es cualquier conjuro con la palabra "curar" en su nombre).

Un clérigo maligno (o uno clérigo neutral que adore a una deidad maligna) no puede convertir conjuros preparados en conjuros de curar, pero puede convertirlos en conjuros de infligir (un conjuro de infligir es cualquiera con la palabra "infligir" en su nombre).

Un clérigo que no es bueno ni maligno y cuya deidad tampoco sea buena ni maligna puede convertir sus conjuros en conjuros de curar o de infligir, a elección del jugador. Una vez que toma esta decisión, no puede cambiarse. Esta decisión también determina si el clérigo canaliza energía positiva o negativa (ver Canalizar energía).

- **Conjuros buenos, caóticos, legales y malignos:** no puede lanzar conjuros de un alineamiento opuesto al suyo o al de su deidad (si tiene una). Los conjuros asociados con alineamientos concretos están indicados por los descriptores bueno, caótico, legal o maligno en las descripciones de los conjuros.

- **Idiomas adicionales:** las opciones de idiomas adicionales de un clérigo incluye celestial, abisal e infernal (los idiomas de los ajenos buenos, caóticos malvados y legales malvados respectivamente). Estas opciones se añaden a los idiomas adicionales disponibles para el personaje debido a su raza.



NIVEL 5º:

*

NIVEL 6º:

*

NIVEL 7º:

*

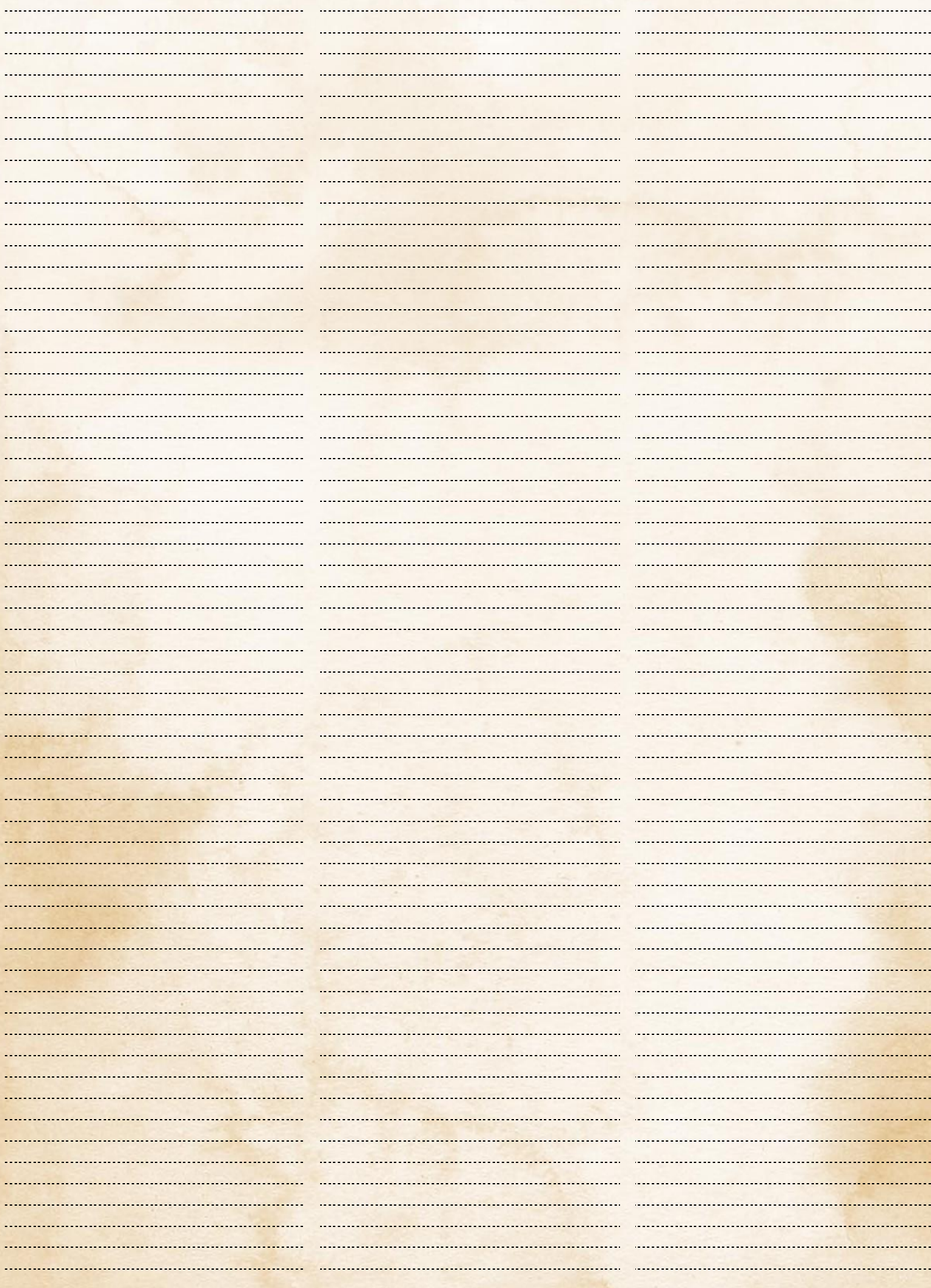
NIVEL 8º:

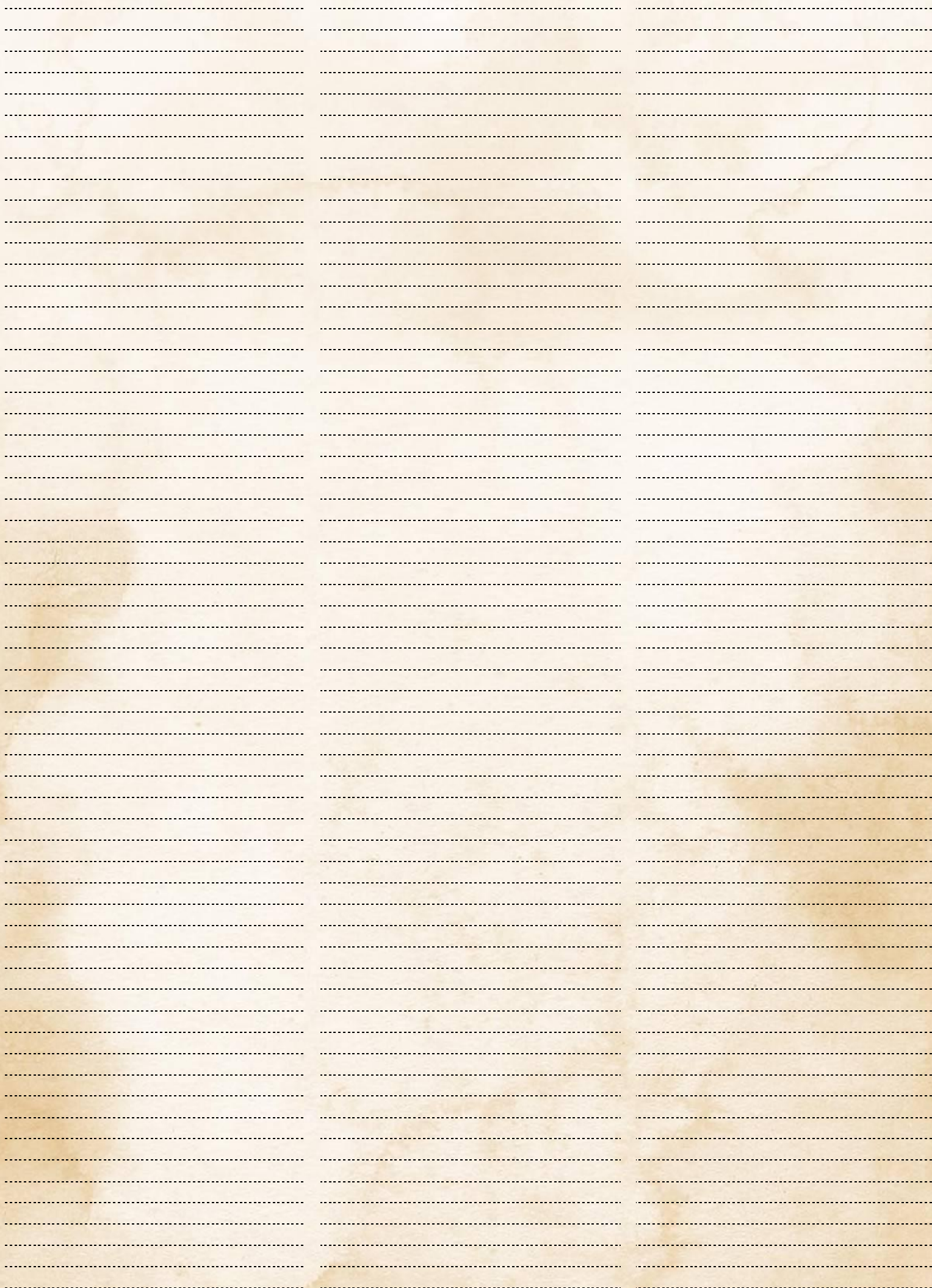
*

NIVEL 9º:

*

** CENJURØ EXTRA PER DØMINIO.





.....

.....

.....

.....

