



Actualización Clérigos



¡Saludos, aldorianos!

En esta 16ª actualización del Reino de Aldor implementamos las dotes que faltaban a los clérigos según cada deidad. A partir de ahora todos los clérigos reciben en nivel 1 la dote de **Clérigo** de su deidad, y en nivel 8 la dote de **Eparca**.

En este documento describimos los poderes que otorgan dichas dotes. Para estas dotes se han tenido que crear nuevos conjuros con nuevos efectos visuales (bola arcana, piel de arcilla, etc.).

Además se han realizado las siguientes correcciones:

- **Consagrar arma.** El clérigo de Ruballa consagra contra muertos vivos.
- **Protección contra alineamiento.** Se eliminan las restricciones según tipo de hechicero, clérigo o paladín.

Con la implementación de estas nuevas dotes se da por concluida la clase de clérigo, sin perjuicio de que haya que terminar de añadir los prodigios que faltan, y corregir posibles errores en estas nuevas dotes.

Arvirago

1 DESCRIPCIÓN GENERAL

Los clérigos adoran y sirven a una de las deidades de Mundo, y ésta les otorga poder, en forma de magia divina y otras dotes que varían según la deidad.

Se trata de una clase dedicada, por lo que una vez elegida sólo podrás seguir subiendo niveles en esta clase o en una clase de prestigio.

Los clérigos lanzan conjuros divinos basados en la Sabiduría, y el uso de armaduras no afecta a su magia.

Además reciben las siguientes dotes iniciales:

- Competencia con **armas sencillas y de cortesano**.
- Competencia con **armaduras II**: pueden usar armaduras ligeras e intermedias sin penalizador.
- Competencia con **escudos I**: pueden usar escudos pequeños sin penalizador.
- **Expulsar muertos vivos**: pueden obligar a los muertos vivos a huir o destruirlos.
- **Escriba**. Los clérigos leen y escriben con soltura. Pueden escribir cartas y notas, y recetas de oficio si llegan a ser maestros artesanos.
- **Prodigio**. El clérigo puede rogar y efectuar un prodigio divino con luces y sonido, para impresionar a los fieles.

A nivel 4 reciben además la dote **Convertir creyente**, con la que pueden traer a otros PJs a la fe de su dios.

2 CLÉRIGOS Y EPARCAS

Todos los clérigos reciben en nivel 1 la dote de **Clérigo** de su deidad, y cuando alcanzan el nivel 8 reciben la dote de **Eparca**. Estas dotes otorgan diferentes poderes según la deidad, que se explican a continuación.

2.1 Eldor

- Nivel 1. **Expulsar demonios**: el clérigo de Eldor puede expulsar demonios malignos como si fueran muertos vivos.
- Nivel 1. **Aura de coraje**: el clérigo de Eldor puede gastar uno de los usos de expulsar muertos vivos para otorgar a todos sus aliados en un radio de 7



metros un bonificador a las tiradas de salvación contra miedo igual a su nivel de clérigo. Este efecto dura 10 asaltos + el bono de carisma.

- Nivel 8. **Tormenta eléctrica:** el clérigo de Eldor genera una tormenta eléctrica a su alrededor, con un rayo que golpeará a todos los enemigos en un radio de 10 metros, causando un daño eléctrico de d8 + el bono de carisma. Además los que no superen una tirada de reflejos con CD igual al nivel del clérigo, quedarán aturcidos durante 1d4 asaltos. Uso: 1/día.

2.2 Sarra

- Nivel 1. **Curación duplicada:** todos los conjuros de curar heridas (menores, leves, graves, críticas) curan un 50% más de puntos de vida. Esta habilidad puede combinarse también con las dotes de maximizar y potenciar conjuros para hacerlos aún más poderosos.
- Nivel 1. **Salud férrea:** el clérigo de Sarra obtiene inmunidad frente a venenos y enfermedades. Este efecto tiene una duración de 10 asaltos + el modificador de Carisma. Uso: 1/día.
- Nivel 8. **Piel de arcilla en masa:** el clérigo de Sarra otorga a todos sus aliados en un radio de 7 metros una protección de arcilla en su piel, de forma que obtienen una reducción de daño de 5/+3, hasta un máximo de 2 puntos por cada nivel de clérigo. Este efecto dura 10 asaltos + el bono de carisma. Uso: 1/día.



2.3 Leit

- Nivel 1. **Determinación divina:** el clérigo de Leit recibe un +1 a los tiros de salvación universal cada 5 niveles, hasta un máximo de +5 a nivel 21. Esta bonificación dura 8 horas. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Observador:** al igual que su deidad, los clérigos de Leit están muy acostumbrados a la contemplación y observan todo aquello que ocurre a su alrededor, por ello reciben un bono de +2 en Avistar.
- Nivel 8. **Encharcamiento en masa:** el clérigo de Leit genera una masa de agua en el interior de todos los enemigos en un radio de 10 metros, provocando un d8 de daño contundente. Además los que no superen una tirada de fortaleza con CD igual al nivel del clérigo quedarán ralentizados durante 5 asaltos + el bonificador de carisma. Algunos enemigos, como constructos de metal, elementales de agua o cienos son inmunes al encharcamiento, mientras que otras criaturas, como constructos de carne o arcilla, elementales de aire o tierra, o muertos vivientes son inmunes solo al daño, pero quedarán ralentizados por la presencia de agua en su interior. Uso: 1/día.



2.4 Trako

- Nivel 1. **Resistencia ígnea:** el clérigo de Trako gana 2 puntos de resistencia al daño por fuego cada nivel. Esta resistencia dura 8 horas. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Embaucador:** los clérigos de Trako son expertos embaucando y engañando a sus víctimas, por ello reciben +3 en influenciar que aumenta con un +1 adicional cada 5 niveles.
- Nivel 8. **Muro ígneo:** el clérigo de Trako crea un muro de fuego divino frente a sí mismo, como el conjuro muro de fuego, pero que causa un daño de 1d8 de fuego y 1d8 divino a cualquier enemigo que lo cruce, y dura 10 asaltos + el bono de carisma. Uso: 1/día.



2.5 Vryllia

- Nivel 1. **Competencia con arco largo:** los clérigos de Vryllia entrenan el uso de arcos cortos y largos y pueden usar por tanto ambas armas.
- Nivel 1. **Consagrar flechas:** el clérigo de Vryllia puede usar el conjuro Consagrar arma sobre un carcaj de flechas, para añadirles el daño como si fuera un arma de melé.
- Nivel 1. **Restaurar ciclo:** Vryllia y sus seguidores aborrecen a las criaturas no-muertas que quieren escapar del gran ciclo de la vida. El clérigo puede convocar una nube de moscas devora-cadáveres. Cualquier muerto viviente que entre en la nube caerá derribado y recibirá 1d6 + 1 por nivel del clérigo de daño perforante en cada asalto. Esta nube tiene una duración de 5 asaltos + el modificador de Carisma. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Expulsión excepcional:** el clérigo de Vryllia añade 1d6 a todas las pruebas de expulsión para determinar los DG del muerto viviente más poderoso expulsado. También añade 1d4 al número de DG de muertos vivientes expulsados.
- Nivel 1. **Alerta del cazador:** bien por la caza, o bien por ayudar un animal en peligro, los clérigos de Vryllia están muy atentos a los signos del bosque, por ello en áreas exteriores naturales ganan +2 en Avistar y Buscar.
- Nivel 8. **Piel leñosa en masa:** el clérigo de Vryllia otorga a todos sus aliados en un radio de 7 metros una protección de piel leñosa, de forma que obtienen un % de inmunidad al daño contundente y perforante igual al nivel del clérigo. Este efecto dura 10 asaltos + el bono de carisma. Uso: 1/día.



2.6 Ruballa

- Nivel 1. **Competencia con guadaña:** el clérigo de Ruballa sabe utilizar el arma preferida de su diosa.
- Nivel 1. **Dueño de la muerte:** el clérigo de Ruballa obtiene inmunidad contra ataques de muerte. Esta inmunidad dura 1 hora por nivel del clérigo. Uso: 1/día.
- Nivel 8. **Oblación:** todos los enemigos en un radio de 10 metros sufren un daño de energía negativa de 1d8 + el bonificador de carisma, y los que no superen una tirada de fortaleza con CD igual al nivel del clérigo sufrirán un penalizador de -2 a todas sus tiradas de salvación durante 5 asaltos + el bonificador de carisma. Los constructos y muertos vivientes son inmunes.



2.7 Jaqoh

- Nivel 1. **Hálito raudo:** el clérigo de Jaqoh puede asemejar su cuerpo a un viento veloz, y adquiere un 3% de ocultación y de aumento de velocidad por cada nivel de clérigo. Este efecto tiene una duración de 5 asaltos + el modificador de Carisma. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Palabras al viento:** los clérigos de Jaqoh son muy buenos captando mensajes, por ello ganan un bono de +5 en escuchar.
- Nivel 8. **Vendaval:** el clérigo de Jaqoh puede invocar un fuerte vendaval a su alrededor. Todos los enemigos en un radio de 10 metros que no superen una tirada de fortaleza con CD igual al nivel del clérigo son derribados, y además quedan sordos durante 5 asaltos + el bonificador de carisma. El vendaval además disipa cualquier efecto de nube o niebla que haya en el aire en el área de efecto. Uso: 1/día.



2.8 Sirgga

- Nivel 1. **Libre albedrío:** los clérigos de Sirgga mantienen su libre albedrío en todo momento por ello obtienen inmunidad contra conjuros enajenadores. Esta inmunidad dura 1 hora por nivel del clérigo, y crea un aura de 3 metros alrededor del clérigo que otorga a sus aliados un bonificador +4 en las salvaciones contra conjuros enajenadores. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Dialéctica.** El eparca de Sirgga defiende el valor de la palabra y el razonamiento ante la barbarie, y se ha entrenado en el estudio y valoración de diferentes teorías y opiniones, y a convencer con su retórica. Obtiene +1 en Cultura y en Influenciar por cada dos niveles de clérigo.
- Nivel 8. **Libre albedrío potenciado:** el aura generado por el libre albedrío pasa a ser de 6 metros, y en lugar de un bonificador a la salvación otorga inmunidad contra conjuros enajenadores a los aliados.



2.9 Amal

- Nivel 1. **Competencia con armas de Amal:** el clérigo de Amal es competente con las armas preferidas de su dios: martillo de guerra, espadón, maza terrible y hacha de batalla.
- Nivel 1. **Maestría en combate:** el clérigo de Amal obtiene un bonificador de +1 al ataque por cada 2 niveles. Este efecto tiene una duración de 5 asaltos + el modificador de Carisma. Uso: 1/día.
- Nivel 8. **Confusión táctica:** todos los enemigos en un radio de 10 metros que no superen una tirada de voluntad con CD igual al nivel del clérigo sufren un 20% de probabilidad de fallo en todos sus ataques de melé o a distancia durante 5 asaltos + el bonificador de carisma. Uso: 1/día.



2.10 Lebrak

- Nivel 1. **Conocedor del Vis:** los clérigos de Lebrak son conocedores de las artes mágicas. Reciben un bono de resistencia a conjuros de 12 + nivel del clérigo, y un +1 a la habilidad Conocimiento de Conjuros por cada nivel de clérigo. Estos efectos tiene una duración de 5 asaltos + el modificador de Carisma. Uso: 1/día.
- Nivel 1. Los clérigos de Lebrak son buenos artesanos, y comienzan con un +5 en los oficios de artesanía: alquimista, carpintero, herrero, orfebre, peletero, sastre.
- Nivel 1. A veces un mago o ingeniero es tan extraordinario que Lebrak le recompensa con sus dones divinos y le inspira en sus doctrinas religiosas, Los niveles de mago o ingeniero que posea un clérigo de Lebrak no computan para el penalizador a la experiencia por multiclase.
- Nivel 8. **Bola arcana:** el clérigo de Lebrak lanza una bola de magia arcana que explota causando daño mágico de 1d8 + el modificador de carisma a todos los enemigos en un radio de 7 metros, y eliminando una protección mágica de los enemigos alcanzados.



2.11 Dloose

- Nivel 1. **Mente ferrea:** sus conocimientos en todos los campos les hacen tener una fuerte voluntad. El clérigo de Dloose recibe un +1 a las salvaciones de voluntad por cada 5 niveles de clérigo. Este efecto dura 8 horas. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Erudición:** el conocimiento no ocupa lugar y no hay límites para la curiosidad en el clero de Dloose. Por ello reciben un bono de +2 a concentración, y un bono de +1 a Conocimiento de conjuros, Cultura, y Primeros auxilios. Este último bono se incrementa en +1 adicional por cada 4 niveles de clérigo.



- Nivel 8. **Erudición en masa:** el clérigo de Dloose otorga a todos sus aliados en un radio de 7 metros un bonificador a Cultura igual a su nivel de clérigo. Este efecto dura 5 asaltos + el bono de carisma. Uso: 1/día.

2.12 Pamis

- Nivel 1. **Juventud duradera:** Acostumbrados a las celebraciones, el buen beber y las fiestas de tabernas, los clérigos de Pamis están curtidos en su resistencia física y reciben un +1 a las salvaciones de fortaleza por cada 5 niveles de clérigo. Este efecto dura 8 horas. Uso: 1/día.
- Nivel 1. **Extrovertido:** al igual que Pamis, su clero adora las fiestas y la buena compañía, son muy alegres y siempre animan el espíritu de los demás. Reciben un bono de +2 en influenciar y perspicacia, que se incrementa en +1 adicional por cada 4 niveles de clérigo.
- Nivel 8. **Escudo heroico en masa:** todos los aliados en un radio de 7 metros, excepto el clérigo, reciben un bonificador a la CA de +1 por cada 5 niveles del clérigo. El bonificador es de esquiva, por lo que se apilará con otros bonificadores. Este efecto dura 5 asaltos + el bono de carisma. Uso: 1/día.

