

Clase de Prestigio: Sacerdote Cismático (Sobre Tarkin)

By: [Cuqui](#), [Biyu](#)

Webs: <http://members.lycos.co.uk/nitecore>
<http://www.geocities.com/chaostides>

Para D&D (d20 system)

The whole of this Product, is Open Game Content under the terms of the Open Content License.
Adheres to OCL 1.0a

'd20 System' and the 'd20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

SACERDOTE CISMATICO (SOBRE TARKIN)

El sacerdote cismático es un iluminado, pero también un hereje, su inquietud sobre su panteón de dioses le lleva a buscar respuestas, 'la verdad', si tiene éxito puede llegar a cambiar para siempre la religión de la que es miembro (o provocar un cisma). Todas las religiones tienen posibilidades de tener cismas, aunque tan solo unos pocos fenómenos y dioses pueden tener esta clase de prestigio. El cismático no estudia necesariamente a su religión, normalmente estudia un fenómeno o panteón (por lo que el cismático puede pertenecer a casi cualquier religión), sus descubrimientos provocan cambios en otras religiones y en la suya (si existe una relación importante). El cismático de esta versión en concreto está dedicado a investigar a Tarkin, un dios del caos muerto, creador de un mundo del mismo nombre (eje del mundo de campaña 'Chaos Tides'). Cada fenómeno dará lugar a cismáticos con habilidades distintas, este es solo un punto de partida.

Los sacerdotes de alineamiento caótico son los más propensos a buscar un cisma, y los legales los menos comunes (pero siguen siendo posibles, sobre todo por su énfasis en desvelar algunas verdades ocultas).

D:G.: d8

Requerimientos

Conocimiento (religión) 8 rangos.

Conocimiento (historia) 1 rango.

Capacidad para lanzar conjuros divinos.

Especial: Contactar con cismáticos de otras iglesias que están relacionados con el estudio del fenómeno tarkiniano, haber descubierto algo sobre eso que le ha llamado la atención (y tener una cierta tendencia caótica para empezar un cisma).

Habilidades de clase

Concentración, Construir, Diplomacia, Curar, Conocimiento (Arcano) (Religion) (Historia), Profesión, Scry, Spellcraft, Buscar información, Sentir Motivo, Descifrar Escrito, Hablar lenguaje.

Puntos de habilidad por nivel: 4 + Modif Int.

Características de clase

Armas y armaduras: Ninguna.

Progresión de conjuros. Tan solo avanza para clases de conjuro tipo divino, nunca arcano.

Erudito de Tarkin: Según avanza niveles, estudia, habla con otros eruditos y realiza búsquedas, el sacerdote cismático descubre más información sobre el fenómeno de la muerte de Tarkin y deduce sucesos. Según DM. Las informaciones y deducciones no tienen que ser completamente correctas.

Cismático: Con su búsqueda y desafío a las normas del sacerdocio el cismático gana amigos y enemigos. Tiene -1 a sus controles de Carisma con otros clérigos de su religión, y un +1 con otros cismáticos y desengañados de su religión (y cismáticos de otras sectas que estudian el fenómeno de Tarkin).

Ahuyentar o Mandar Caos: A nivel 2 el clérigo debe elegir una de las dos habilidades. Ahuyentar Caos no es elegible por clérigos de deidades caóticas, Mandar Caos no es elegible por clérigos de deidades legales. Ambas funcionan como su equivalente con muertos vivos, pero solo funcionan contra ajenos caóticos. Funcionan totalmente a parte de la habilidad de Muertos vivos que pueda tener (3+Car modif. veces al día). Solo se utiliza la mitad del nivel de sacerdote cismático para la habilidad y no existe nada parecido a la habilidad 'bolstering undead', otros niveles de ahuyentar muertos vivos no contribuyen en nada a la habilidad. Además se considera que las criaturas ahuyentadas tienen el doble de D.G.

a efectos de esta habilidad. Esta habilidad está íntimamente relacionada con el conocimiento más profundo que el clérigo desarrolla sobre el caos. Notar que la progresión de niveles no contribuye a ahuyentar/mandar muertos vivientes

Desengañado: Aunque su fe no tiene por qué verse muy afectada el rechazo de los demás y los descubrimientos realizados desorientan al clérigo y lo llevan por un camino paralelo. A partir de ahora gana niveles de conjuro más lentamente pero gana desarrolla nuevas habilidades útiles en su búsqueda y su cisma.

Nueva habilidad de clase: A partir de nivel 5 puede añadir una nueva habilidad de clase a su clase de cismático. Debe ser una de estas tres, Timar (prohibido para clerigos de deidades legales), Buscar o Conocimiento (los planos).

Idioma bonificado: A nivel 5 y 7 un nuevo idioma.

Dote bonificada: A nivel 9 el cismático se define con precisión. Un cismático puede ser un carismático movedor de masas sin miedo a la fama o un erudito más modesto y anónimo (incluso paranoico). La dote bonificada debe ser una de estas tres. Liderazgo, Voluntad de Hierro, Alerta.

Aceptación personal: El clérigo acepta plenamente su situación como cismático y define claramente sus objetivos y devoción hacia su diós –aunque no hacia la secta. A partir de ahora gana niveles de conjuros otra vez al ritmo normal.

Aceptación social: Asentado su cisma el clérigo pierde enemigos –y aliados radicales. Los modificadores por cismático a controles de carisma desaparecen, pero tiene un ajuste de +1 a controles de carisma con otros cismáticos sobre Tarkin.

Sacerdote Cismático sobre Tarkin

Nivel	At.Base	TS	Fort	Ref	Vol	Habilidades especiales	Progresión de conjuros
1	+0		+2	+0	+2	Cismático Erudito de Tarkin	+1 nivel
2	+1		+3	+0	+3	Ahuyentar o Mandar Caos	+1 nivel
3	+2		+3	+1	+3		+1 nivel
4	+3		+4	+1	+4	Desengañado	+1 nivel
5	+3		+4	+1	+4	Nueva habilidad de clase Idioma bonificado	
6	+4		+5	+2	+5		+1 nivel
7	+5		+5	+2	+5	Idioma bonificado	
8	+6		+6	+2	+6		+1 nivel
9	+6		+6	+3	+6	Dote bonificada Aceptación personal	
10	+7		+7	+3	+7	Aceptación social (Elimina Cismático)	+1 nivel

Posibles cambios

La habilidad de Ahuyentar/Mandar Caos puede cambiarse por un aumento del nivel efectivo de huyentar/mandar muertos vivientes tradicional, a razón de 1 nivel de clérigo por cada dos de sacerdote cismático. Un personaje que no tenga la habilidad la ganará a nivel 2.

En otros mundos de campaña la habilidad Ahuyentar/mandar Caos puede variar según el tema que estudie el cismático (puede ser para los outsiders legales, elementales de un tipo, etc...). La nueva habilidad de clase puede tener unas opciones diferentes también.

SACERDOTE CISMÁTICO SOBRE TARKIN (variante de 5 niveles)

El sacerdote cismático es un iluminado, pero también un hereje, su inquietud sobre su panteón de dioses le lleva a buscar respuestas, 'la verdad', si tiene éxito puede llegar a cambiar para siempre la religión de la que es miembro (o provocar un cisma). Todas las religiones tienen posibilidades de tener cismas, aunque tan solo unos pocos fenómenos y dioses pueden tener esta clase de prestigio. El cismático no estudia necesariamente a su religión, normalmente estudia un fenómeno o panteón (por lo que el cismático puede pertenecer a casi cualquier religión), sus descubrimientos provocan cambios en otras religiones y en la suya (si existe una relación importante). El cismático de esta versión en concreto está dedicado a investigar a Tarkin, un dios del caos muerto, creador de un mundo del mismo nombre (eje del mundo de campaña 'Chaos Tides'). Cada fenómeno dará lugar a cismáticos con habilidades distintas, este es solo un punto de partida.

Los sacerdotes de alineamiento caótico son los más propensos a buscar un cisma, y los legales los menos comunes (pero siguen siendo posibles, sobre todo por su énfasis en desvelar algunas verdades ocultas).

D:G.: d8

Requerimientos

Conocimiento (religión) 8 rangos.

Capacidad para lanzar conjuros divinos.

Especial: Contactar con cismáticos de otras iglesias que están relacionados con el estudio del fenómeno tarkiniano, haber descubierto algo sobre eso que le ha llamado la atención (y tener una cierta tendencia caótica para empezar un cisma).

Habilidades de clase

Concentración, Construir, Diplomacia, Curar, Conocimiento (Arcano) (Religion) (Historia), Profesión, Scry, Spellcraft, Buscar información, Sentir Motivo, Descifrar Escrito, Hablar lenguaje.

Puntos de habilidad por nivel: 4 + Modif Int.

Características de clase

Armas y armaduras: Ninguna.

Progresión de conjuros. Tan solo avanza para clases de conjuro tipo divino, nunca arcano.

Erudito de Tarkin: Según avanza niveles, estudia, habla con otros eruditos y realiza búsquedas, el sacerdote cismático descubre más información sobre el fenómeno de la muerte de Tarkin y deduce sucesos. Según DM. Las informaciones y deducciones no tienen que ser completamente correctas.

Cismático: Con su búsqueda y desafío a las normas del sacerdocio el cismático gana amigos y enemigos. Tiene -1 a sus controles de Carisma con otros clérigos de su religión, y un +1 con otros cismáticos y desengañados de su religión (y cismáticos de otras sectas que estudian el fenómeno de Tarkin).

Ahuyentar o Mandar Caos: A nivel 1 el clérigo debe elegir una de las dos habilidades. Ahuyentar Caos no es elegible por clérigos de deidades caóticas, Mandar Caos no es elegible por clérigos de deidades legales. Ambas funcionan como su equivalente con muertos vivientes, pero solo funcionan contra ajenos caóticos. Funcionan totalmente a parte de la habilidad de Muertos vivientes que pueda tener (3+Car modif. veces al día). Se utiliza el nivel de sacerdote cismático para la habilidad y no existe nada parecido a la habilidad 'bolstering undead', otros niveles de ahuyentar muertos vivientes no contribuyen en nada a la habilidad. Además se considera que las criaturas ahuyentadas tienen el doble de D.G. a efectos de esta habilidad. Esta habilidad está íntimamente relacionada con el conocimiento más profundo que el clérigo desarrolla sobre el caos. Notar que la progresión de niveles no contribuye a ahuyentar/mandar muertos vivientes.

Desengañado: Aunque su fe no tiene por qué verse muy afectada el rechazo de los demás y los descubrimientos realizados desorientan al clérigo y lo llevan por un camino paralelo. A partir de ahora gana niveles de conjuro más lentamente pero se centra más en el estudio.

Nueva habilidad de clase: A partir de nivel 4 inclusive puede añadir una nueva habilidad de clase a su clase de cismático. Debe ser una de estas tres, Timar (prohibido para clérigos de deidades legales), Buscar

Idioma bonificado: A nivel 2 y 4 un nuevo idioma.

Dote bonificada: A nivel 5 el cismático se define con precisión. Un cismático puede ser un carismático movedor de masas sin miedo a la fama o un erudito más modesto y anónimo (incluso paranoico). La dote bonificada debe ser una de estas tres. Liderazgo, Voluntad de Hierro, Alerta.

Aceptación personal: El clérigo acepta plenamente su situación como cismático y define claramente sus objetivos y devoción hacia su dios -aunque no hacia la secta. A partir de ahora gana niveles de conjuros otra vez al ritmo normal.

Aceptación social: Asentado su cisma el clérigo pierde enemigos -y aliados radicales. Los modificadores por cismático a controles de carisma desaparecen, pero tiene un ajuste de +1 a controles de carisma con otros cismáticos sobre Tarkin.

Sacerdote Cismático sobre Tarkin (variante de 5 niveles)

Nivel	At.Base	TS	Fort	Ref	Vol	Habilidades especiales	Progresión de conjuros
1	+0		+2	+0	+2	Cismático Erudito de Tarkin Ahuyentar o Mandar Caos	+1 nivel
2	+1		+3	+0	+3	Idioma bonificado Desengañado	
3	+2		+3	+1	+3		+1 nivel
4	+3		+4	+1	+4	Idioma bonificado Nueva habilidad de clase	
5	+3		+4	+1	+4	Dote bonificada Aceptación personal y social	+1 nivel

Posibles cambios

La habilidad de Ahuyentar/Mandar Caos puede cambiarse por un aumento del nivel efectivo de huyentar/mandar muertos vivientes tradicional, a razón de 1 nivel de clérigo por cada uno de sacerdote cismático. Un personaje que no tenga la habilidad la ganará a nivel 1.

En otros mundos de campaña la habilidad Ahuyentar/mandar Caos puede variar según el tema que estudie el cismático (puede ser para los outsiders legales, elementales de un tipo, etc...). La nueva habilidad de clase puede tener unas opciones diferentes también.