

Il Chierico inizia con:

Punti ferita: 8 + il suo modificatore di Costituzione

Soldi: 140 bits + un vestito indosso del valore massimo di 10 bits

Le sue abilità di classe sono: Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (nobiltà) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religione) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Valutare (Int).

Punti abilità da spendere a livello: 2 + modificatore di Intelligenza

Bonus d'Attacco Base: 0

Bonus Tempra: +2

Bonus Riflessi: 0

Bonus Volontà: +2

Competenza nelle Armi e nelle Armature: Il Chierico è competente in tutte le Armi Semplici, nelle Armature Leggere, nelle Armature Medie e negli Scudi (tranne Scudo Torre).

Aura (Capacità Staordinaria): Un Chierico di divinità del Bene/Caos/Legge/Male possiede una specifica potente aura che corrisponde all'allineamento della divinità (e non alla propria) (per dettagli consultare Individuazione del Male).

Incanalare Energia: Indipendentemente dall'allineamento, qualsiasi chierico può liberare un'onda di energia in cui incanalare la forza della sua fede tramite il suo simbolo sacro (o sacrilego). Questa energia può essere usata per guarire o per provocare danni, a seconda del tipo di energia incanalata e delle creature influenzate.

Un chierico buono (o un chierico neutrale che adora una divinità buona) incanala energia positiva e può scegliere se infliggere danni ai non morti oppure guarire viventi.

Un chierico malvagio (o un chierico neutrale che adora una divinità malvagia) incanala energia negativa e può scegliere se infliggere danni a creature viventi o curare creature non morte.

Un chierico neutrale di una divinità folle (o uno che non è dedicato a una divinità particolare) deve scegliere se incanalare energia negativa o positiva. Una volta che questa scelta è compiuta, non può essere revocata. Questa decisione determina anche se il chierico può lanciare incantesimi spontanei di Cura o di Infliggere (vedere incantesimi spontanei).

Quando si incanala energia si provoca un'esplosione che colpisce tutte le creature di un certo tipo (o non-morti o viventi) in un raggio di 9m centrato sul chierico. La quantità di danno inflitto o guarito è pari a 1d6 danni più 1d6 danni ogni due livelli oltre il 1° (consultare la tabella). Le creature che sono danneggiate da energia incanalata hanno diritto ad un tiro salvezza su Volontà per dimezzare il danno. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + $\frac{1}{2}$ livello del chierico + modificatore di Carisma del chierico. I punti ferita delle creature curate da energia incanalata non possono superare il loro massimo totale; i punti ferita in eccesso sono persi.

Un chierico può incanalare energia di un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Incanalare è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Un chierico può scegliere se includere o meno se stessa negli effetti di incanalare. Un chierico deve essere in grado di esibire il suo simbolo sacro (o sacrilego) per poter usare questa abilità.

Magie: Un chierico lancia incantesimi divini, che sono tratti dalla Lista degli Incantesimi del Chierico. La divinità cui è devoto un chierico influenza il suo allineamento, ma anche gli effetti che può ottenere con la magia, i suoi valori, e come la vedono gli altri.

Un chierico deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo. Per preparare o lanciare un incantesimo, un chierico deve avere un punteggio di Saggezza pari o superiore a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro incantesimo di un chierico è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del chierico.

Come altri incantatori, un chierico può lanciare solo un certo numero di incantesimi di ogni livello al giorno. La sua disponibilità quotidiana di incantesimi di base è di 3 di livello 0 e di 1 di livello 1. Inoltre, egli riceve incantesimi aggiuntivi bonus al giorno se ha un alto punteggio di Saggezza.

I chierici devono meditare o pregare per ottenere i loro incantesimi. Ogni chierico deve scegliere un momento del giorno in cui trascorrere 1 ora nella quiete della contemplazione o della supplica per riguadagnare la sua disponibilità giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha alcun effetto sulla possibilità del chierico per preparare gli incantesimi. Un chierico può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che compare sulla lista degli incantesimi del chierico, a condizione che possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere in anticipo quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Allineamento e Incantesimi: Il suo allineamento (ma anche la sua etica o le sue convinzioni morali) tuttavia, può limitare la lista agli incantesimi legittimi.

Un chierico non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o alla sua divinità (se ne ha una). Incantesimi associati con allineamenti particolari sono indicati dai descrittori (caotico, male, buono e legale) nelle loro descrizioni di incantesimo.

Domini: Un chierico sceglie due Domini tra quelli disponibili alla sua divinità. Un chierico può scegliere un dominio di un allineamento (Caos, Male, Bene, Legge) solo se il suo allineamento corrisponde a quello del dominio. Se un chierico non è devoto ad una divinità particolare, allora sceglie comunque due domini che possano rappresentare le sue inclinazioni spirituali e le sue capacità (scelta vincolata ad approvazione del Master), e le restrizioni in merito ai domini di allineamento si applicano ugualmente.

Ogni dominio concede una serie di poteri di dominio, in funzione del livello del chierico, così come un certo numero di incantesimi bonus. Un chierico guadagna uno slot per un incantesimo di dominio ad ogni livello di incantesimo che il chierico può lanciare, dal 1° in su (non sono previste orazioni di dominio). Ogni giorno, un chierico può preparare, in quello slot, uno dei suoi due incantesimi di dominio. Se un incantesimo di dominio non è nella lista degli incantesimi del chierico, un chierico può preparare quell'incantesimo solo nel suo slot di dominio. L'incantesimo di dominio non può essere usato per lanciare un incantesimo spontaneo.

Inoltre, un chierico guadagna dei poteri da entrambi i suoi domini, purché sia di un livello sufficientemente elevato. A meno che non sia diversamente specificato, l'attivazione di un potere di dominio è un'azione standard.

I domini dei chierici sono elencati nella Lista dei Domini.

Lancio Spontaneo: Un chierico buono (o un chierico neutrale di una divinità buona) può trasformare l'energia di un qualsiasi incantesimo memorizzato in una magia curativa anche se non è stata preparata in anticipo. Il chierico può "consumare" un incantesimo preparato che non sia una orazione né un incantesimo di dominio per lanciare un qualsiasi incantesimo di Cura dello stesso livello o di livello più basso (un incantesimo di Cura è un qualsiasi incantesimo con la dicitura "Cura" nel suo nome).

Un chierico malvagio (o un chierico neutrale di una divinità malvagia) non può trasformare l'energia in incantesimi di Cura, ma può trasformare l'energia di un qualsiasi incantesimo memorizzato in una magia Infliggere anche se non è stata preparata in anticipo. Il chierico può "consumare" un incantesimo preparato che non sia una orazione né un incantesimo di dominio per lanciare un qualsiasi incantesimo di Infliggere dello stesso livello o di livello più basso (un incantesimo infliggere è uno con la dicitura "Infliggere" nel suo nome).

Un chierico che è di una divinità né del bene né del male o che non è né buona né malvagia può scegliere se convertire gli incantesimi per curare o per infliggere (a scelta del giocatore). Una volta che il giocatore decreta questa scelta, non può essere revocata. Questa scelta determina anche se il chierico incanala energia positiva o negativa (vedi incanalare energia).

Orazioni: Una orazione è un incantesimo di livello 0. Un chierico può preparare un certo numero di orazioni come illustrato nella Tabella: Chierico in cui sono elencati gli incantesimi disponibili ogni giorno. Questi incantesimi sono trattati come qualsiasi altra magia, ma quando vengono lanciati non si consumano e possono essere utilizzati di nuovo.

Divinità

Celestia, Dea del Sole: la signora del creato indiscussa, colei che alza il sole ogni giorno e sorveglia il mondo durante il giorno. Il suo culto è stato da poco

introdotto in modo ufficiale nella neonata Equestria. I suoi insegnamenti pretendono il massimo rispetto per la vita del prossimo, con precetti incentrati sui valori dell'amicizia e dell'amore.

Luna, Dea della Luna: sorella di Celestia, è colei che fa sorgere la luna ogni sera, sorvegliando il creato durante la notte. Non è venerata in modo ufficiale per via dei suoi sbalzi d'umore e per la natura caotica del suo animo (rappresentata dai cicli non regolari dell'astro che governa). Molti teologi credono che questa sua natura potrà portare un giorno a gravi conseguenze.

Discord, Maestro del Caos: divinità poco conosciuta e ancor meno venerata, le sue motivazioni sono imperscrutabili e inconcepibili per una mente mortale. L'unica cosa che si sa è che dovunque operi, direttamente e indirettamente tramite i suoi vicari, vi è caos, disordine e follia. Non c'è bisogno di un teologo per rendersi conto che, se lasciato agire indisturbato, potrebbe distruggere l'ordine prestabilito.

<i>Nome divinità</i>	<i>Allineamento</i>	<i>Ambito d'influenza</i>	<i>Domini d'incantesimi</i>
Celestia, Dea del Sole	Legale Buono	amicizia, sole, vita, fuoco, terra, vulcani	Bene, Fuoco, Protezione, Guarigione, Sole
Luna, Dea della Luna	Caotico Neutrale	libertà, amore, stelle, sogno, acqua, aria	Libertà, Acqua, Oscurità, Viaggio, Nobiltà
Discord, Maestro del Caos	Caotico Neutrale	follia, caos, inganno	Caos, Charme, Follia, Inganno, Tempo Atmosferico