Figure misteriose, ripudiate dalla società e dai monasteri che seguono culti classici, questi chierici rispondono alla volontà di divinità più antiche e dimenticate, in cerca di un sapere proibito e negatogli da tutti gli altri. Questi chierici sono spinti spesso da una profonda sete di conoscenza e curiosità nei confronti delle arti più oscure della magia, spesso viaggiano in cerca di antichi artefatti o manoscritti per ricavarne conoscenze dimenticate e sapere proibito al resto degli altri chierici. Spesso eremiti solitari, coloro che decidono di intraprendere questa via religiosa si prodigano spesso persino nello studio delle arti arcane, oltre che divine, per accumulare più nozioni e conoscenze possibili riguardo alla materia della necromanzia e della magia nera, a cui per via normale on avrebbero accesso. Alcuni di questi chierici sono consumati dalla voglia di scoprire ed imparare ogni cosa possibile riguardo ad una materia vietata che però li ha catturati con il suo fascino; altri cercano invece un modo per acquisire sempre più potere, puntando ad acquisire abbastanza conoscenza da poter dominare sopra i più deboli. Altri ancora sono invece in cerca del segreto per l’immoralità; spaventati dalla morte e dalla prospettiva di un futuro incerto, cercano di scappare da questa realtà, rifugiandosi tra le pagine dei libri o tra i muri delle catacombe, nella speranza di trovare la risposta che potrà lenire il loro tormento. Molti di quelli che scelgono questo cammino per quest’ultima ragione sono di solito umani o provenienti da razze con una breve vita, il che fa sentire più vicina la morte e ne aumenta la paura ma allo stesso tempo il fascino ed il desiderio di controllarla.

Non necessariamente tutti coloro che seguono il percorso dello studio della magia oscura, facendosi sedurre dal fascino della necromanzia, sono malvagi o con intenti maligni; tuttavia, data la natura degli studi che perseguono, non è raro che molti di loro tendano a convertirsi dando sfogo alle passioni più oscure dell’animo.

Incantesimi del dominio dell’eresia:

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da chierico | Incantesimi |
| 1° livello | Raggio d’infermità, Vita falsata |
| 3° livello | Cecità/Sordità, Oscurità |
| 5° livello | Animare morti, Invoca non morto |
| 7° livello | Interdizione alla morte, Inaridire |
| 9° livello | Nube mortale, Danza macabra |

Competenze Bonus:

quando scegli questo dominio al 1° livello ottieni competenza nelle armature pesanti e nell’abilità Arcano.

Manipolatore di vita:

Al 1° livello, quando utilizzi un incantesimo di Necromanzia utilizzando uno slot incantesimo di 1° livello o superiore, puoi curare te o uno dei tuoi alleati di un numero di punti ferita pari al livello dello slot speso + il modificatore saggezza del chierico.

Studioso Eretico:

Al 1° livello, il chierico ha la possibilità di trascrivere sul proprio libro delle preghiere e degli incantesimi gli incantesimi della scuola di necromanzia dei quali trova le formule scritte.

**Copiare un incantesimo nel libro:** quando il chierico entra in possesso di un incantesimo di necromanzia di livello pari o superiore al 1°, può aggiungerlo al suo libro, se si tratta di un incantesimo di un livello che egli può preparare e se dispone del tempo per decifrarlo e copiarlo. Per ogni livello dell’incantesimo, il processo di trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo.

Gli incantesimi possono appartenere a qualsiasi classe da incantatore, purché facciano parte della scuola di necromanzia.

Incanalare divinità: guida dei non morti

Al 2° livello, il chierico ha imparato che l’affascinante arte della necromanzia, se pur considerata profondamente eretica, ha in realtà un enorme potere da poter sfruttare. Invece di utilizzare il privilegio “scacciare non morti”, il chierico può invece spendere un utilizzo del suo incanalare divinità per prendere il controllo dei non morti attorno a lui, piegandoli così alla propria volontà.

Ogni non morto che è in grado di vedere o sentire il chierico e si trova entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se una creatura lo fallisce, la creatura è sotto il controllo del chierico per un numero di ore pari al modificatore saggezza del chierico, dopo le quali, la creatura smetterà di seguire i comandi impartiti dal chierico. Se il bersaglio possiede un'Intelligenza pari o superiore a 8, dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza e possiede un'Intelligenza pari o superiore a 12, può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora, finché non lo supera e si libera.

Quando al 5° livello il chierico ottiene l’abilità distruggere non morti, ogni qual volta utilizza incanalare divinità con questo tratto, le creature che potrebbero essere distrutte dal suo potere, falliscono automaticamente il tiro salvezza.

Il chierico può utilizzare un’azione bonus per impartire un comando ai non morti sotto il suo controllo, una volta ricevuto un ordine, le creature continueranno a seguirlo finché non avranno portato a termine il compito.

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da chierico | Controllare i non morti di GS… |
| 5° livello | 1/2 o inferiore |
| 8° livello | 1 o inferiore |
| 11° livello | 2 o inferiore |
| 14° livello | 3 o inferiore |
| 17° livello | 4 o inferiore |

Il chierico può continuare a mantenere il controllo sui non morti acquisiti in questo modo spendendo di nuovo un utilizzo di incanalare divinità prima che l’effetto svanisca, mantenendo così il controllo sulle creature per un numero di ore pari al modificatore di saggezza del chierico. Mantenere il controllo dei non morti non richiede la concentrazione del chierico.

Sapere sacrilego:

Al 6° livello, quando il chierico lancia Animare Morti, può bersagliare un cadavere o un cumulo di ossa aggiuntivo per creare un altro scheletro o zombi, come appropriato. Ogni volta che il chierico crea un non morto usando un incantesimo di necromanzia, quella creatura ottiene i benefici seguenti:

-Il massimo dei punti ferita della creatura aumenta di un ammontare pari al livello del chierico.

-La creatura aggiunge il bonus di competenza del chierico ai suoi tiri per i danni con le armi.

Colpo divino:

All'8° livello, il chierico ottiene l'abilità di infondere i colpi delle tue armi con energia divina. Una volta in ognuno dei suoi turni quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può infliggere 1d8 danni necrotici extra. Quando raggiunge il 14 ° livello, il danno extra aumenta a 2d8.

Controllo sulla vita e sulla morte:

al 14° livello, il chierico ha imparato a manipolare l’energia della vita e della morte tramite i suoi studi proibiti, plasmando il corpo e la mente delle creature a suo piacimento.

Il chierico si trova in un limbo tra vita e morte; dispone di resistenza ai danni necrotici, da veleno e il suo massimo dei punti ferita non può essere ridotto. Diventa per lui, inoltre, non necessario mangiare o bere e non è possibile per il chierico morire di vecchiaia; può comunque essere ucciso in battaglia o in altre vie che non consistano nel morire per l’età.

Nonostante il chierico sia effettivamente tra la vita e la morte, prendendo molti aspetti caratteristici dei non morti, può comunque essere curato da incantesimi di cura o pozioni curative e può essere allo stesso modo riportato in vita tramite incantesimi come Rinascita o Rianimare morti.