**Competenze bonus:**

Una volta scelto questo dominio il chierico ottiene competenza nelle armature pesanti.

Alone di pestilenza:

Al 1° livello, il chierico impara a controllare le malattie e la putrefazione dei corpi a suo vantaggio. Il chierico può utilizzare un’azione per fare appello a tutte le sue conoscenze sulle malattie e creare intorno a se un alone di pestilenza e putrefazione che lo aiuta nel combattimento; l’alone che si viene a creare ha raggio di 4.5m ed ha il suo centro sull’incantatore. Chiunque si trovi all’interno dell’alone, escluso il chierico, deve superare un tiro salvezza con CD pari ad 8+ bonus competenza + modificatore costituzione del chierico o subire 1d4 danni necrotici o velenosi (a scelta del chierico) ogni turno, se fallisce il tiro salvezza la creatura è inoltre disgustata dal fetore e fa fatica a muoversi all’interno della nube che lo circonda, per lui è considerato terreno difficile, in caso superasse il tiro salvezza la velocità di movimento rimarrà normale all’interno della zona di pestilenza per la prossima ora, per i danni invece dovrà ripetere il tiro salvezza ogni turno. Il chierico può indicare un numero di creature che considera alleate e che non subiscono gli effetti dell’alone fino ad un massimo di 10.