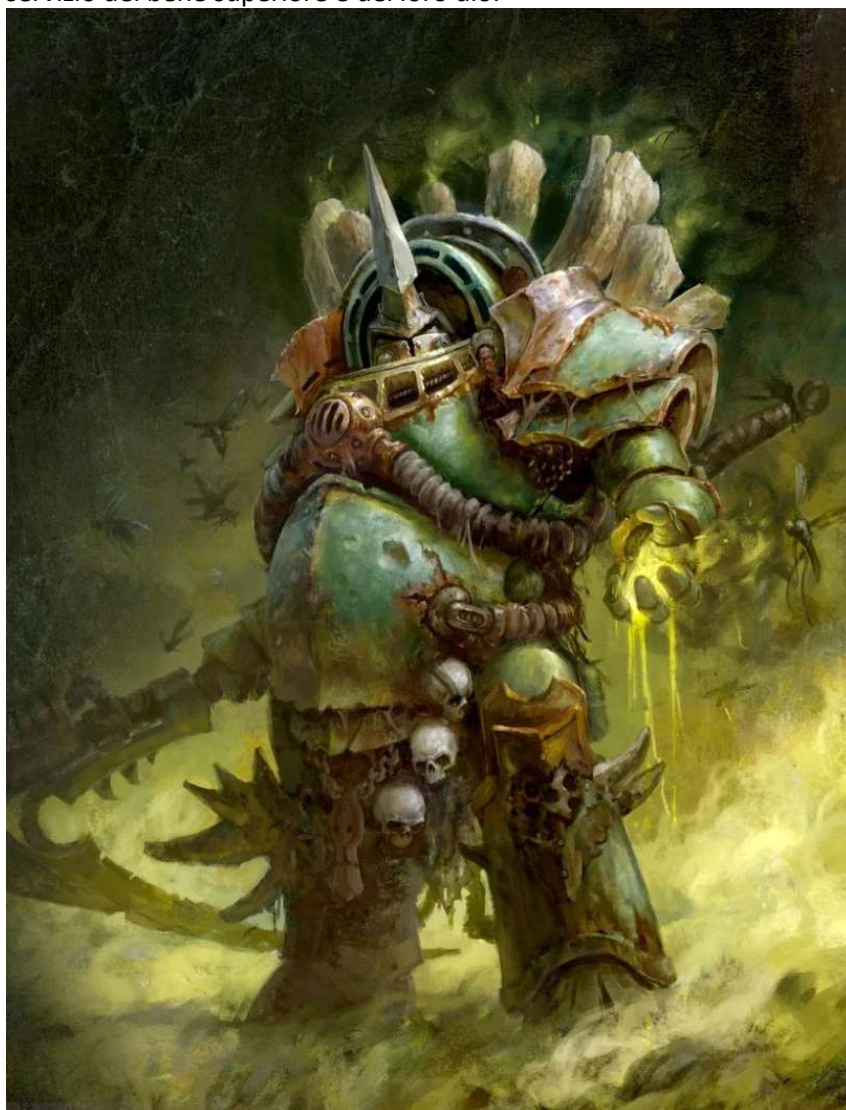


Giuramento della Decadenza

Portatori di peste e malattie, difensori della decomposizione e dell'infestazione, i paladini della decadenza sono i combattenti eletti ed amati dal dio delle malattie e delle piaghe. Un guerriero putrescente che indossa un'armatura fusa ormai con la sua pelle, un essere ricoperto di bubboni e piaghe maleodoranti con gli organi interni esposti o un semplice uomo pallido e malato sono tutti esempi di guerrieri che hanno devoluto la loro vita al servizio del bene superiore e del loro dio.



Esistono infiniti modi in cui un paladino può servire la sua causa; proteggere una palude maleodorante o favorire la diffusione di un morbo sono esempi di compiti di cui possono farsi carico i paladini del dio della malattia perché questo stato di decadenza e putrefazione venga conservato e protetto.

I seguaci del dio vedono in quello che le persone normali considerano catastrofi delle benedizioni, un modo di ripulire il mondo e fare spazio alla rinascita di nuova vita sulle ceneri di ciò che viene distrutto. Chi decide di seguire questa strada nella sua vita è devoto e mira a preservare questo ciclo di morte e rinascita che ha sempre portato del bene nel

mondo, opponendosi a chiunque voglia ostacolare il corso naturale dello scorrere della vita.

I paladini che prendono questa strada possono assumere aspetti profondamente diversi l'uno dall'altro, alcuni potrebbero diventare abomini di carne ed organi in putrefazione, altri potrebbero semplicemente sembrare persone normali mentre altri ancora potrebbero venire mutati da malattie sconosciute, assumendo forme mai viste con la crescita di appendici o la perdita di alcune di esse. Qualsiasi sia il caso, il paladino è amato dal dio che segue e vede questi cambiamenti come dei doni dal dio per lui; il dio ama tutti i suoi seguaci come se fossero suoi figli e gli dona ciò che di più bello c'è al mondo ai suoi occhi.

Qualsiasi sia la causa per cui i paladini seguono le orme del dio delle piaghe, non è necessariamente detto che siano malvagi o che bramino distruzione; anzi, il contrario. I paladini che seguono questo giuramento non sono infatti solo portatori di inconfessabili malattie, ma spesso anche di buone intenzioni; proteggeranno e promuoveranno la nuova vita che sorge dalle ceneri di un disastro e si opporranno con tutte le loro forze alle morti innaturali inflitte dagli uomini ai loro simili, se queste non sono frutto di un processo naturale di rinnovamento della vita sono innaturali e malvage, da condannare ed evitare.

Dettami del giuramento:

Decomposizione: la morte e la decomposizione sono naturali e necessari perché sulle ceneri del vecchio possa nascere il nuovo.

Malattia: le epidemie e le pestilenze non sono da guardarsi con odio o paura, sono invece la naturale via per la quale il mondo viene ripulito da ciò che è vecchio e non più necessario, sono un dono per il futuro dell'esistenza.

Decadenza: esiste uno stato tra vita e morte in cui il mondo risplende in bellezza. La pestilenza avvicina gli esseri viventi e li accomuna tutti nella morte e nel futuro del mondo come scopo comune, l'unificazione di ogni cosa in questo stato avvicinerà ogni essere portandolo a compiere la sua parte nello schema più grande delle cose.

Rinascita: solo dalla morte e dalla decomposizione della natura può nascere nuova vita, portando così a chiudersi l'eterno ciclo di distruzione e rinascita. Il ciclo va preservato, combatterlo è male ed innaturale.

Incantesimi del giuramento:

Il paladino ottiene incantesimi di giuramento ai livelli da paladino elencati nella tabella "Incantesimi del Giuramento della Decadenza". Vedi il privilegio di classe Giuramento Sacro per il funzionamento degli incantesimi di giuramento.

Livello da Paladino	Incantesimi
3° livello	Vita Falsata; Individuazione delle Malattie e dei Veleni

5° livello	Ristorare Inferiore; Protezione dai Veleni
9° livello	Trasferimento di Vita; Nube Maleodorante
13° livello	Interdizione alla Morte; Pelle di Pietra
17° livello	Nube Mortale; Contagio

Incanalare divinità:

Quando un paladino formula questo giuramento al 3 ° livello, ottiene le seguenti due opzioni di Incanalare Divinità. Vedi il privilegio di classe Giuramento Sacro per il funzionamento di Incanalare Divinità.

-Nube Patogena: Il paladino può usare Incanalare Divinità per emanare una nube di fumi malsani. Con un'azione, può costringere ogni creatura a sua scelta che si trovi entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza Costituzione. Se lo fallisce, una creatura diventa Avvelenata dal paladino per 1 minuto. La creatura spaventata può ripetere questo tiro salvezza alla fine di ogni suo turno; in caso di successo, l'effetto per lei termina.

-Resistenza del Corpo: Come reazione, il paladino può utilizzare incanalare divinità per conferire un bonus pari al suo modificatore di carisma alle prove caratteristica ed ai tiri salvezza di una creatura a sua scelta per il resto del turno.

Aura di Pestilenza:

A partire dal 7° livello, il paladino emana costantemente un'aura di pestilenza e malattia fintanto che non è incapacitato. L'aura si estende dal paladino per 3 metri in ogni direzione, ma non attraverso la copertura totale.

Se una creatura è avvelenata dal paladino, la sua velocità è ridotta a 0 finché si trova entro l'aura e subisce danni necrotici o da veleno (a discrezione del giocatore) pari alla metà del livello da paladino del personaggio se inizia il suo turno entro l'aura.

Al 18° livello, la gittata di quest'aura aumenta a 9 metri.

Malattia:

A partire dal 15° livello, chi osa colpire il paladino viene contagiato dalle malattie che infestano il suo corpo. Ogni volta che una creatura colpisce il paladino con un attacco, quella creatura subisce danni necrotici o da veleno (a discrezione del giocatore) pari al modificatore di Carisma del paladino (fino a un minimo di 1), se quest'ultimo non è incapacitato.

Corruzione della carne:

A partire dal 15° livello, il paladino vede la manifestazione dei poteri del suo dio sul proprio corpo. Il corpo del paladino muta profondamente; la carne diventa putrida, i suoi organi si liquefanno, bubboni e piaghe tempestano la sua pelle. Il paladino non sente alcun tipo di dolore causato da questo processo di trasformazione del corpo, ne ricava anzi solo dei benefici; il paladino non ha più bisogno di bere o mangiare per il suo sostentamento e non può morire per l'età.

Campione della decomposizione:

Al 20° livello, il paladino imbraccia a pieno la forza che deriva dalla malattia e dalla corruzione del mondo intorno a se. La forza conferitagli dal decadimento della vita rinforza il suo corpo e quello degli alleati che gli stanno accanto.

Il paladino può usare la sua azione per ottenere i benefici seguenti per 1 ora:

-il paladino ottiene resistenza ai danni contundenti, taglienti, perforanti delle armi non magiche ed ai danni da veleno e da acido.

-I suoi alleati dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro morte mentre si trovano entro 9 metri da lui.

-Il paladino dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione, come anche i suoi alleati che si trovano entro 9 metri da lui .

Questo effetto termina in anticipo se il paladino è incapacitato o morto. Una volta che il paladino ha usato questo privilegio, non può più usarlo finché non completa un riposo lungo.