

CONJUROS DIVINOS

Este capítulo contiene una pequeña cámara del tesoro llena de nuevos conjuros divinos. Aunque estos conjuros proceden de los estados del capítulo anterior, también puede suponerse que pertenecen a los dominios de los cuales derivan.

Agonía

Nigromancia

Nivel: Clr 3, Mal (Dolor) 3, Hch/Mag 5.

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: toque.

Objetivo: una criatura con menos dados de golpe que el lanzador.

Duración: 1 asalto/ nivel.

Tiro de salvación: Voluntad niega.

Resistencia a conjuros: sí.

Este conjuro permite al lanzador que cause un dolor indescriptible a un objetivo, con un ataque de toque cuerpo a cuerpo efectuado con éxito. Si la criatura tocada falla en su tirada de salvación de Voluntad, sufre inmediatamente 1d8 puntos de daño atenuado y 1d8 puntos de daño atenuado adicionales cada asalto hasta que el conjuro finalice. Una tirada de salvación de Voluntad efectuada con éxito en el momento del ataque de toque niega el conjuro por completo. Las criaturas afectadas por la *agonía* gritan de dolor durante toda la duración del conjuro, y sufren un penalizador de -1 a todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidades debido a la distracción causada por el dolor.



Ahogamiento venenoso

Transmutación

Nivel: Clr 9, Curación (Antiveneno) 9, Drd 8.

Componentes: V.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: toque.

Área de efecto: un radio de 100' centrado sobre el lanzador.

Duración: instantáneo.

Tiro de salvación: Fortaleza niega.

Resistencia a conjuros: sí.

Al lanzar este conjuro, cualquier criatura en el área de efecto con 10 DG o menos y que esté llevando veneno o tenga un ataque venenoso natural, debe pasar una tirada de salvación de Fortaleza inmediatamente o morir cuando el mismo veneno que pretende utilizar llena de repente sus venas hasta desbordarlas. Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación no sufre ningún daño, pero cualquier veneno que tenga encima o en su cuerpo queda inerte durante un periodo de 48 horas, después de lo cual recupera su potencia normal.

Aliento pútrido

Nigromancia

Nivel: Clr 3, Caos (Decadencia) 3.

Componentes: V, S, M.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: corto (25 pies + 5 pies/2 niveles).

Área de efecto: cono.

Duración: 2d4 asaltos.

Tiro de salvación: Fortaleza niega.

Resistencia a conjuros: sí.

Este conjuro hace que el lanzador exhale unos vapores nocivos por su boca y su nariz. Estos vapores dañinos

llenan inmediatamente un cono del tamaño antes indicado, y duran en el ambiente hasta que expire el conjuro. Cualquier criatura que pase por el área afectada debe pasar una tirada de salvación de Fortaleza con éxito o sufrir 3d8 puntos de daño por el contacto con el aire venenoso.

Componente material: el dedo de un hueso de un cadáver enterrado en un templo consagrado por el lanzador. Cuando se lanza el conjuro, el lanzador consume el hueso para liberar el vapor nocivo.