

Conjuros para el sacerdote de Chemosh

Por Solkanar (solkanar@hydrablasters.zzn.com)

Exigencias : Sab 9+ **Alineamiento:** */ M **Armas:** Hoz y Guadaña **Armaduras:** Cualquiera

Especial : +2 en los intentos de mando y habilidad de reconocer el tipo de muerto viviente **Habilidad con no muertos:** Mando

Esferas : Total, Astral, Combate, Curadora*, Guerra*, Necromántica, Pensamienyo, Tiempo* y Vegetal.
(*Acceso menor)

| Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 | Nivel 4 |
|---|--|---|---|
| <i>Bendición</i> Capturar pensamiento Conocer el tiempo Conocer la edad Cooperación Coraje <i>Curar herida leve</i> Detectar magia Disipar fatiga Enredar Invisib. a los no muertos Leer emociones Localizar plantas Moral Oración Ordenar Pasar sin dejar huella Piedra mágica <i>Purificar comida y agua</i> Vara de roble | Arenga Ayuda Barrera astral <i>Bayasbuenas</i> Canto Combar madera Conocimiento astral <i>Curar herida moderada</i> Detectar trampas y pozo Idea Leer la mente Martillo espiritual Percibir emociones Piel de corteza Restaurar fuerza <i>Santificar</i> Siesta Transferencia mística Tropezar Vacilación Veneno lento | Adaptación Animar muertos Árbol Controlar las emociones Coro ultraterreno Crecimiento de púas Crecimiento vegetal Curación acelerada <i>Curar ceguera</i> <i>Curar enfermedad</i> Disipar magia Elección futura Eterrealidad Extirpar maldición Extirpar parálisis Fingir muerte Fortificar Hablar con los muertos Leer la memoria Plegaria Premonición Prot. al plano negativo Reagrupar Retener veneno Retrasar putrefacción Telepatía Trampa de lazo Ventana astral | Afinidad Animación suspendida Bosque alucinatorio Dominación mental Emitir pensamientos Foco Génio Hablar con las plantas Incrementar nivel <i>Lenguas</i> Modificar la memoria <i>Palos a serpientes</i> Puerta vegetal Recitar Resistencia Retener plantas Solipsismo Unirse al viajero astral |
| Nivel 5 | Nivel 6 | Nivel 7 | Especial |
| <i>Alzar a los muertos</i> Búsqueda Cambiar de plano Celeridad astral Comunicar Comunión natural Concha antiplantas De planta a planta Destrozamientos Fusión Golpe de llama Hablar con viajero astral Ira del creyente Mente impermeable Naufragio de memoria Oleada de pensamientos Redención <i>Ver realmente</i> | Ayentar madera Golpe mental Hablar con monstruos Incredulidad Ira espiritual Muro de espinas Orden de retirada Roble perenne Transporte via plantas | Cambiar vara Conjuro astral <i>Palabra sagrada</i> Puerta Rastreamientos <i>Restaurar</i> <i>Revificar</i> Santidad mental | No |