

Conjuro de hechicero de Nivel **6**

Autor: Neithan

Personaje: Turin Neithan

SUFRIMIENTO DE TURIN (Necromancia)

Alcance: 5 m/Nivel

Componentes: V,S,M

Duración : Especial

Tiempo de lanzamiento: 6

Área de efecto: Especial

Tirada de Salvación: Especial

Este conjuro, permite al hechicero atacar a otras criaturas con el sufrimiento y dolor acumulado por él durante un tiempo.

Al lanzar el conjuro el hechicero debe hacerlo sobre si mismo. A partir de ese momento, el hechicero actuará como un pozo de dolor. Todo el dolor y sufrimiento que sufra el hechicero, se irá acumulando en su cuerpo para después ser liberado de golpe. El hechicero almacenará en cada momento los puntos de golpe que le quiten. El hechicero será capaz de almacenar hasta un total de sus puntos de golpe. Cuando los puntos de dolor llegan al máximo de puntos de vida no se almacenan más. En este momento el hechicero debe liberar el dolor acumulado. Si decide no liberarlo y sufre daño, en ese momento el hechicero debe superar una tirada de shock de sistema. Si supera la tirada no le ocurrirá nada, pero si no la supera sufrirá todo el dolor acumulado hasta ahora. Además, tanto si supera la tirada como si no, el dolor acumulado se verá incrementado por el dolor sufrido por la descarga. A partir de ese momento, esto se repetirá cada vez que el hechicero sufra daño, pero con una penalización de un -10% en la tirada de shock de sistema cada vez. Esto conlleva a que el hechicero pueda tener almacenada una cantidad inmensa de dolor en su cuerpo que puede ser capaz de matarlo.

En el momento que el hechicero decide liberar el dolor acumulado, se forma una bola negra, con un núcleo rojo latente en el medio. Una vez hecha la bola, el conjuro termina, y la bola desaparece en un turno. El hechicero es capaz de dirigir esta bola contra cualquier criatura hasta 5 metros por nivel del lanzador. La bola hace impacto automáticamente en la criatura sin necesidad de tirada de ataque. La criatura, tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuro para mitad de daño. A parte del daño que pueda recibir esta, además si la criatura sufre un daño superior a la mitad de sus puntos de vida deberá hacer una tirada de salvación contra muerte mágica o padecer locura por la gran cantidad de sufrimiento recibida. Si la criatura es muerta por la descarga, el cadáver, se convertirá en un aparecido en 1d4 días, que atacará al lanzador del conjuro por encima de todo.

El componente material de este conjuro serán 2 sanguijuelas que el lanzador se tendrá que poner una en cada brazo en la parte interior de este a la altura del codo. Las sanguijuelas deberán estar ahí por toda la duración del conjuro.

