

Conjuros a Voluntad

Expiación [*A Voluntad*] [*Evocación*]: Un brillante orbe luminoso sale disparado hacia una criatura que posee la clave [*Maligno*], [*Muerto Viviente*] o [*Infernal*] y que esté a un máximo de 24 metros de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra una criatura. Si impactas, sufre 1d10 puntos de daño de luz. El daño aumenta 1d10 cuando subes al nivel 3 (2d10), al nivel 6 (3d10) y al nivel 9 (4d10).

Fuego Sagrado [*A Voluntad*] [*Evocación*]: Invocas una implacable llama sagrada que desciende hasta una criatura que puedas ver a un máximo de 24 metros de ti. La criatura debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 1d6 puntos de daño de luz. El daño aumenta 1d6 cuando subes al nivel 3 (2d6), al nivel 6 (3d6) y al nivel 9 (4d6).

Fulgor [*A Voluntad*] [*Evocación*]: Tocas un objeto que no mida más de 2 metros de lado. Durante la próxima hora, el objeto emite una luz resplandeciente en un radio de 8 metros y luz tenue en los siguientes 8 metros. La luz puede tener el color que escojas. El conjuro finaliza tras 1 hora, si empleas una acción para dispararlo o si lanzas de nuevo Fulgor. Si tienes como objetivo un objeto que está sujeto o transportado por una criatura hostil, esta criatura debe superar una salvación de Reflejos para evitar el conjuro.

Guía Divina [*A Voluntad*] [*Adivinación*] [*Concentración*]: Tocas una criatura aliada. Cuando la criatura haga una prueba de atributo, puede elegir añadir 1d4 al resultado antes o después de realizar la tirada. El conjuro finaliza tras 1 minuto o tras ser usado.

Protección contra la Lluvia [*A Voluntad*] [*Abjuración*]: Te proteges de la lluvia y de otras precipitaciones como la nieve o el granizo. Tus ropas, tus pertenencias y tú os mantendréis totalmente secos durante 1 hora.

Remendar [*A Voluntad*] [*Transmutación*]: Con este conjuro puedes reparar una rotura o rasgadura en un objeto que toques durante 1 minuto. Siempre y cuando la rotura o rasgadura no sea mayor de 30 centímetros de lado, la arreglas, y no queda rastro alguno del daño anterior.

Resistencia [*A Voluntad*] [*Abjuración*] [*Concentración*]: Tocas una criatura que se preste voluntaria. Cuando la criatura haga una salvación, puede elegir añadir 1d4 al resultado antes o después de realizar la tirada. El conjuro finaliza al transcurrir 1 minuto o tras ser usado.

Soltar [*A Voluntad*] [*Encantamiento*]: Escoges una criatura visible situada a un máximo de 6 metros de ti. La criatura deja caer los objetos que lleve en las manos si no supera una salvación de Voluntad. Las criaturas con las claves [*Constructo*] o [*Feérico*] son inmunes a este conjuro.

Sonido [*A Voluntad*] [*Ilusión*]: Produces el sonido ilusorio que desees en un punto situado a un máximo de 12 metros de ti. Este ruido puede tener un volumen que oscila desde un susurro hasta un grito y puede durar, como máximo, hasta el inicio de tu próximo turno.

Conjuros de Rango 1

Bendición [*Rango 1*] [*Encantamiento*] [*Concentración*]: Bendices hasta tres criaturas de tu elección que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti. Siempre que una criatura bendita realiza una tirada de ataque o una salvación, puede añadir 1d4 al resultado obtenido. Este conjuro expira pasado 1 minuto.

Potenciación: Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Condena [*Rango 1*] [*Encantamiento*] [*Concentración*]: Puedes condenar hasta a tres criaturas que puedas ver y que se encuentren a un máximo de 12 metros de ti. Cada una de las criaturas afectadas que no supere una salvación de Voluntad debe restar el resultado de una tirada de 1d4 a todas las pruebas de atributo, tiradas de ataque y salvaciones que realice durante 1 minuto. **Potenciación:** Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes.

Crear o Destruir Agua [*Rango 1*] [*Transmutación*]: Creas o destruyes 40 litros de agua limpia en un recipiente que se encuentre dentro de un radio de 12 metros. Si no empleas un recipiente, creas agua como lluvia y la destruyes formando niebla. En ambos casos, el efecto se provoca sobre un área de

12 metros cuadrados. **Potenciación:** Eliges entre incrementar la cantidad de agua afectada en 40 litros o ampliar 2 metros cuadrados el área afectada por cada rango que aumentes.

Curar Heridas [*Rango 1*] [*Evocación*]: Tocas a una criatura y la sanas automáticamente 1d8 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros. Si la criatura tiene la clave [*Muerto Viviente*], recibe daño de tipo luz en lugar de sanación. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [*Constructo*]. **Potenciación:** Incrementa la cantidad sanada 1d8 por cada rango que aumentes.

Detectar el Mal [*Rango 1*] [*Adivinación*] [*Concentración*]: Durante 10 minutos, sabes si hay criaturas con la clave [*Maligno*] en un radio de 12 metros y su localización exacta. También conoces las áreas y objetos impíos que hay alrededor.

Detectar Venenos y Enfermedades [*Rango 1*] [*Adivinación*] [*Concentración*] [*Ritual*]: Durante 10 minutos, sientes la presencia de venenos, enfermedades y criaturas con la clave [*Venenosos*] en una distancia de 12 metros.

Escudo de Fe [*Rango 1*] [*Abjuración*] [*Concentración*]: Puedes emplear una acción bonus para crear un campo radiante que te rodea a ti o a una criatura de tu elección a 24 metros de ti. Esta protección otorga al objetivo +2 a la CA durante 10 minutos.

Infligir Heridas [*Rango 1*] [*Nigromancia*]: Tocas una criatura y la dañas con energía oscura. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, si logras impactar, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño de oscuridad. **Potenciación:** Incrementas el daño 1d10 por cada rango que aumentes.

Orden [*Rango 1*] [*Encantamiento*]: Pronuncias una orden de una palabra a una criatura visible dentro de un alcance de 24 metros. La criatura debe superar una salvación de Voluntad o emplear su siguiente turno en cumplir la orden. La criatura tiene ventaja en la salvación si posee la clave [*Feérico*]. El conjuro no tiene efecto si la criatura posee la clave [*Muerto Viviente*], si no comprende tu idioma, si lo que le has ordenado es dañino para sí misma de forma directa o si el objetivo no puede cumplir tu orden en un asalto. **Potenciación:** Eliges como objetivo a una criatura adicional por cada rango que aumentes. Las criaturas deben estar a un máximo de 12 metros del resto de criaturas afectadas por el conjuro.

Palabra Sanadora [*Rango 1*] [*Evocación*]: Empleas una acción bonus para sanar 1d4 + tu modificador de atributo para el lanzamiento de conjuros a una criatura que puedas ver y que no esté a más de 24 metros de ti. Si la criatura tiene la clave [*Muerto Viviente*], recibe daño de luz en lugar de sanación. Este conjuro no tiene efecto sobre criaturas con la clave [*Constructo*].

Protección contra el Mal [*Rango 1*] [*Abjuración*] [*Concentración*]: Tocas a una criatura y la proteges durante 10 minutos contra las criaturas con la clave [*Maligno*]. Las criaturas con estas claves tienen desventaja en tiradas de ataque contra la criatura protegida. Además, el objetivo se vuelve temporalmente inmune a las claves [*Asustado*], [*Encantado*] y [*Poseído*].

Purificar Comida y Bebida [*Rango 1*] [*Transmutación*] [*Ritual*]: Purificas toda la comida y la bebida situada a 2 metros de radio de un punto a un máximo de 4 metros de ti. La purificación elimina venenos y enfermedades.

Rayo Guiado [*Rango 1*] [*Evocación*]: Golpeas con un destello de luz a una criatura situada a un máximo de 48 metros de ti. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, la criatura sufre 4d6 puntos de daño de luz y el siguiente ataque realizado contra ella obtiene ventaja, gracias al residuo luminoso que se adhiere a ella. Este residuo desaparece tras finalizar tu siguiente turno o después de que la criatura reciba un ataque. **Potenciación:** Incrementas el daño 1d6 por cada rango que aumentes.

Santuario [*Rango 1*] [*Abjuración*]: Empleando una acción bonus, proteges durante 1 minuto a una criatura que esté a un máximo de 12 metros de ti. Cualquier criatura que ataque físicamente o con un conjuro a la criatura protegida debe realizar una salvación de Voluntad. Si falla la tirada, la criatura debe escoger otro objetivo o perder el ataque o conjuro. Los efectos de área no se ven afectados por esta protección. Este conjuro finaliza cuando la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecte una criatura enemiga.