

## CONJUROS CLERICALES PERMITIDOS

(pg. 176 del libro de Ansalón)

Los siguientes son los dioses de Ansalón y las esferas abiertas a sus sacerdotes de las sagradas órdenes de las estrellas. Las esferas con un asterisco (\*) son esferas menores y están limitadas a conjuros no superiores al tercer nivel.

**Paladine:** Total, Astral, Combate\*, Curadora, Guardiana, Hechizo, Protección, sol, ley, Defensa, Pensamiento\* y Guerra\*.

**Mishakal:** Total, Adivinación, Astral, Creación, Curadora, Defensa\*, Guardiana\*, Hechizo, Necromancia, Números, Pensamiento\*, Sol y viajeros\*.

**Majere:** Total, Adivinación, Animal\*, Astral, Hechizo, Llamada, Sol\*, Total, Ley, Pensamiento, Tiempo\* y Defensa\*.

**Kiri-jolith:** Total, Adivinación\*, Combate, Curadora, Defensa\*, Guardiana, Guerra, Hechizo\*, Ley, Protección y Sol.

**Habbakuk:** Total, Adivinación, Animal, Clima\*, Creación, Curadora\*, Elemental, Guerra\*, Tiempo\* y Viajeros.

**Branchala:** Total, Animal\*, Clima, Creación, Curadora, Hechizo\*, Vegetal, Números, Tiempo\* y Viajeros\*.

**Solinari:** Total, Adivinación, Astral, Combate, Curadora, Guardiana, Números\*, Pensamiento, Protección\*, Sol\* y Tiempo\*.

**Gilean:**

**Sirrión:** Total, Caos, Combate, Curadora, Elemental, Guardiana, Llamada, Números\* y Sol.

**Reorx:** Total, Combate, Creación, Curadora\*, Defensa\*, Elemental, Guardiana, Guerra, Ley, Llamada, Pensamiento\*, Protección y Sol.

**Chislev:** Total, Animal, Caos\*, Clima, Combate\*, Curadora, Elemental, Guardiana\*, Hechizo\*, Sol, Tiempo y Vegetal.

**Zivilyn:** Total, Adivinación, Astral, Necromántica, Números\*, Pensamiento y Vegetal.

S

L

**Takhisis:** Total, Adivinación\* Astral, Caos, Combate\*, Creación\*, Curadora\*, Defensa\*, Guardiana, Guerra\*, Llamada, Necromántica\*, Protección y Tiempo.

**Sargonnas:** Total, Astral, Caos, Combate, Creación, Guerra\*, Hechizo, Llamada, Números\*, Pensamiento, Protección y Sol\*.

**Morgion:** Total, Adivinación, astral, curadora, necromántica, vegetal, tiempo, total, números\* y pensamiento\*

**Chemosh:** Total, Astral, Combate, Curadora\*, Guerra\*, Necromántica, Pensamiento, Tiempo\* y Vegetal.

**Zeboim:** Total, Animal, Caos, Clima, Creación, Elemental, Guerra\*, Protección\*, Sol y Tiempo\*.

**Hiddukel:** Total, Guardiana, llamada, necromántica, caos, total, adivinación\*, protección\* y viajeros\*

**Nuitari:** Total, Adivinación, Clima\*, Combate, Curadora, Guardiana, Necromántica\*, Números, Pensamiento, Protección\* y tiempo\*.

Por Solkanar ([solkanar@hydrablasters.zzn.com](mailto:solkanar@hydrablasters.zzn.com))

## **TOTAL**

### **Nivel 1**

*Bendición*  
Cooperación  
Detectar magia  
Oración  
*Purificar comida y agua*

### **Nivel 2**

Canto  
Transferencia mística  
*Santificar*

### **Nivel 3**

Disipar magia  
*Extirpar maldición*

### **Nivel 4**

Foco  
*Lenguas*  
Incrementar nivel

### **Nivel 5**

Redención  
Comunicado  
Fusión  
Búsqueda

*Ver realmente*

### **Nivel 6**

Hablar con monstruos

### **Nivel 7**

Puerta

## **ADIVINACIÓN**

### **Nivel 1**

Analizar equilibrio  
*Detectar el bien*  
Detectar veneno

### **Nivel 2**

Augurio  
*Detectar hechizo*  
Detectar trampas  
Detectar espíritus  
Detec. extradimensional  
*Localizar objeto*

### **Nivel 3**

Hablar con los muertos

### **Nivel 4**

*Detectar mentiras*  
Adivinación  
Ojo omnisciente

### **Nivel 5**

Consecuencia  
Fuente mágica

### **Nivel 6**

*Hallar el camino*  
Relato de la piedra

### **Nivel 7**

Inspiración divina

## **ANIMAL**

### **Nivel 1**

Amistad animal  
Calmar a los animales  
Invisib. a los animales  
Localizar animales

### **Nivel 2**

Hechizar mamíferos  
Mensajero  
Hechizar serpientes  
Hablar con los animales

### **Nivel 3**

Controlar animales  
Retener animales  
Invocar insectos

### **Nivel 4**

Lllamar animales I  
Llamar seres del bosque  
Agrandar insecto  
Repeler insectos

### **Nivel 5**

Crecimiento animal  
Llamar animales II  
Comunión natural  
Plaga de insectos

### **Nivel 6**

Llamar animales III  
Concha antianimales

### **Nivel 7**

Némesis reptante  
Reencarnar

## **ASTRAL**

### **Nivel 1**

Celeridad astral  
Hablar con viajero astral

### **Nivel 2**

Conocimiento astral  
Barrera astral

### **Nivel 3**

Ventana astral  
Eterrealidad

### **Nivel 4**

Unirse al viajero astral

### **Nivel 5**

Cambiar de plano

### **Nivel 7**

Conjuro astral

## **CAOS**

### **Nivel 1**

Destino de la batalla  
Misiva confundidora

### **Nivel 2**

Protección al caos  
Festín de disensión

### **Nivel 3**

Magia mal lanzada  
Causalidad al azar

### **Nivel 4**

Combate caótico  
Sueños caóticos  
Invertir éticas

### **Nivel 5**

Órdenes caóticas

### **Nivel 6**

Escudo de entropía

### **Nivel 7**

Clima incontrolado

## **CLIMA**

### **Nivel 1**

Fuego imaginario  
Oscurecimiento

### **Nivel 3**

Llamar rayos  
Predecir el tiempo

### **Nivel 4**

Controlar la temperatura  
Protección contra rayo  
Éxtasis climática

### **Nivel 5**

Controlar los vientos  
Arcoiris

### **Nivel 6**

Llamar al clima

### **Nivel 7**

Controlar el clima

## **COMBATE**

### **Nivel 1**

Ordenar  
Piedra mágica

### **Nivel 2**

Ayuda  
Martillo espiritual

### **Nivel 3**

Plegaria  
Coro ultraterreno

### **Nivel 4**

Recitar

### **Nivel 5**

Golpe de llama  
Ira del creyente

### **Nivel 6**

Ira espiritual  
Orden de retirada

### **Nivel 7**

*Palabra sagrada*

## **CREACIÓN**

### **Nivel 1**

*Luz*

### **Nivel 2**

Crear símbolo sagrado

### **Nivel 3**

*Luz continua*  
Crear comida y agua

### **Nivel 5**

Abundancia bendecida

### **Nivel 6**

Barrera de hojas  
Festín de los héroes  
*El gran círculo*

## **CURADORA**

### **Nivel 1**

*Curar herida leve*

### **Nivel 2**

*Curar herida moderada*  
Veneno lento

### **Nivel 3**

*Curar ceguera*  
*Curar enfermedad*  
Retener veneno

### **Nivel 4**

*Curar herida seria*  
Fortalecer  
Neutralizar veneno

### **Nivel 5**

*Curar herida crítica*

### **Nivel 6**

*Curar*

### **Nivel 7**

Regenerar

## **DEFENSA**

### **Nivel 1**

Barrera antisabamdijs  
Cofre pesado

### **Nivel 2**

Cofre retozón  
Barrera eterea  
Zona de verdad

### **Nivel 3**

Barrera cntra monstruos  
Purgar invisibilidad  
Suelo aferrante  
Lamento del ladrón  
Zona de aire dulce

### **Nivel 4**

Purgar fuego  
Éxtasis climática

### **Nivel 5**

Barrera de retención  
Prohibición elemental

Toma de tierra

Paredes chillantes

Barrera a los no muertos

### **Nivel 6**

Paredes aplastantes  
Rechazadragones

Tierra estable

### **Nivel 7**

Muros de tentáculos

## **ELEMENTALES**

### **AGUA**

### **Nivel 1**

Crear agua

### **Nivel 2**

Puño acuoso

### **Nivel 3**

*Respirar agua*  
Andar por el agua

### **Nivel 4**

*Bajar las aguas*  
Charco reflectante

### **Nivel 5**

Producir hielo

### **Nivel 6**

Apartar las aguas  
*Transmutar agua-polvo*

### **Nivel 7**

Invocar elemental  
Tsunami

## **AIRE**

### **Nivel 1**

Columna de viento

### **Nivel 2**

Demonio del polvo

### **Nivel 3**

Sirviente de viento  
Zona de aire dulce

### **Nivel 4**

Origen del viento

### **Nivel 5**

Caminar por el aire  
Nube purificadora  
Controlar el viento

### **Nivel 6**

Torbellino

### **Nivel 7**

Invocar elemental  
Caminar por el viento

## **FUEGO**

### **Nivel 1**

Destello de fuego  
Tronco de arder siempre

### **Nivel 2**

Trampa de fuego  
Hoja de llamas  
*Calentar metal*  
Producir llamas

### **Nivel 3**

Protección al fuego  
Caminar por las llamas  
Pirotecnia

### **Nivel 4**

*Producir fuego*

### **Nivel 5**

Animar llamas  
Muro de fuego

### **Nivel 6**

Invocar elemental  
Semillas de fuego

### **Nivel 7**

Carro de sustarre  
Tormenta de fuego

## **TIERRA**

### **Nivel 1**

Fuerza de la piedra

### **Nivel 2**

Ablandar la piedra

### **Nivel 3**

Fundir en piedra  
Forma de piedra  
**Nivel 4**  
Maza de adamantio  
Nivel 5  
Estacas de piedra  
*Transmutar roca-lodo*  
**Nivel 6**  
Relato de la piedra  
**Nivel 7**  
Animar rocas  
Concha antimineral  
Invocar elementale  
Terremoto  
*Transmutar metal-mader*

### GUARDIANA

**Nivel 1**  
Acechante bendito  
*Luz*  
Guardian sagrado  
**Nivel 2**  
Vigilia de hierro  
Silencio, rádio 3m  
Guardia de dragón alado  
**Nivel 3**  
*Luz continua*  
Glifo de defensa  
**Nivel 4**  
Abjurar  
Muro dimensional  
**Nivel 5**  
*Disipar el mal*  
Vigilancia del centinela  
**Nivel 6**  
Barrera de hojas  
Prohibición  
**Nivel 7**  
Símbolo

### GUERRA

**Nivel 1**  
Coraje  
Moral  
**Nivel 2**  
Percibir emociones  
Arenga  
**Nivel 3**  
Adaptación  
Reagrupar  
Fortificar  
**Nivel 4**  
Reforzar  
*Manto de valor*  
**Nivel 5**  
Disfraz  
Artillería ilusoria  
**Nivel 6**  
Variación gravitica  
**Nivel 7**  
Fortificación ilusoria  
Máquinas de sombra

### HECHIZO

**Nivel 1**  
Ordenar  
*Extirpar el miedo*  
Refugio  
**Nivel 2**  
Subyugar  
Hechizar persona  
Música de las esferas  
Hechizar serpientes  
**Nivel 3**  
Dictado

Controlar emociones  
**Nivel 4**  
*Manto de valor*  
Libre acción  
Imbuir cap. de conjurar  
**Nivel 6**  
Ordenar monstruo  
**Nivel 7**  
Confusión  
Exacción

### LEY

**Nivel 1**  
Ordenar  
Protección contra caos  
**Nivel 2**  
Calmar el caos  
Subyugar  
Hechizar persona  
**Nivel 3**  
Dictado  
Pensamiento rígido  
Fuerza de uno  
**Nivel 4**  
Orden compulsivo  
Armonía defensiva  
**Nivel 5**  
Fuerza de campeón  
**Nivel 6**  
Pensamiento legal

### LLAMADA

**Nivel 1**  
Llamada a la fé  
**Nivel 2**  
Recurur al pod. sagrado  
Demonio del polvo  
Mensajero  
**Nivel 3**  
Invocar espíritu animal  
**Nivel 4**  
Abjuración  
**Nivel 5**  
Transloaci. Dimensional  
Disipar el mal  
**Nivel 6**  
Sirviente aéreo  
Animar objeto  
Conjurar animales  
Orden de retirada  
**Nivel 7**  
Exxación  
Rastreamientos  
Espíritu de poder  
Auxilio

### NECROMANTICA

**Nivel 1**  
Disipar fatiga  
Invisib. a los no muertos  
**Nivel 2**  
Ayuda  
Restaurar fuerza  
**Nivel 3**  
Animar muertos  
Fingir muerte  
Prot. al plano negativo  
Extirpar parálisis  
Hablar con los muertos  
**Nivel 4**  
Animación suspendida  
Resistencia  
**Nivel 5**  
*Alzar a los muertos*  
**Nivel 7**  
*Restaurar*

### *Revificar*

### NÚMEROS

**Nivel 1**  
Analizar equilibrio  
Calcular  
Lectura personal  
**Nivel 2**  
Momento  
Música de las esferas  
**Nivel 3**  
Eterrealidad  
Detecc. extadimensional  
Lectura en el momento  
Teletaumaturgia  
**Nivel 4**  
Adicción  
Pliegue dimensional  
Controlar probabilidad  
**Nivel 5**  
Consecuencia  
Transloc. Dimensinal  
Manipulación extradim.  
Bolsillo eztradimens.  
**Nivel 6**  
Espejo físico  
Prohibición  
**Nivel 7**  
Cobadura espacial  
Atemporalidad

### PENSAMIENTO

**Nivel 1**  
Leer emociones  
Capturar pensamiento  
**Nivel 2**  
Idea  
Leer la mente  
**Nivel 3**  
Controlar las emociones  
Leer la memoria  
Telepatía  
**Nivel 4**  
Afinidad  
Dominación mental  
Emitir pensamientos  
Génio  
Modificar la memoria  
Solipsismo  
**Nivel 5**  
Destrozamientos  
Mente impermeable  
Naufragio de memoria  
Oleada de pensamientos  
**Nivel 6**  
Incredulidad  
Golpe mental  
**Nivel 7**  
Rastreamientos  
Santidad mental

### PROTECCIÓN

**Nivel 1**  
*Soportar el frío*  
*Protección contra mal*  
*Anillo de manos*  
Refugio  
**Nivel 2**  
Resistir en ácido  
*Resistir el frío*  
Retraerse  
**Nivel 3**  
*Linea de protección*  
Vestimenta mágica  
Prot al plano negativo  
*Prot. contra el mal r3m*

Extirpar parálisis  
**Nivel 4**  
Inmunidad a conjuro  
**Nivel 5**  
Concha antiplantas  
Mente impermeable  
**Nivel 6**  
Concha antianimales  
**Nivel 7**  
Concha antiminerales  
Santidad mental

### SOL

**Nivel 1**  
*Luz*  
Destello de sol  
**Nivel 3**  
*Luz continua*  
Polvo de estrellas  
**Nivel 4**  
Calor bendecido  
**Nivel 5**  
Rayo de luna  
Arcoiris  
**Nivel 6**  
Orbe de sol  
**Nivel 7**  
Rayo de sol

### TIEMPO

**Nivel 1**  
Conocer la edad  
Conocer el tiempo  
**Nivel 2**  
Siesta  
Vacilación  
**Nivel 3**  
Curación acelerada  
Elección futura  
Premonición  
**Nivel 4**  
Edad de las plantas  
Reloj corporal  
**Nivel 5**  
*Envejecer objeto*  
Estanque del tiempo  
Otro tiempo  
Repetir acción  
**Nivel 6**  
*Envejecer criatura*  
Invertir el tiempo  
Saltarse un día  
**Nivel 7**  
*Envejecer dagón*

### VEGETAL

**Nivel 1**  
Enredar  
Localizar plantas  
Pasar sin dejar huella  
Vara de roble  
**Nivel 2**  
Piel de corteza  
Detectar trampas y pozo  
*Bayasbuenas*  
Tropezar  
Combar madera  
**Nivel 3**  
Crecimiento vegetal  
Retrasar putrefacción  
Trampa de lazo  
Crecimiento de púas  
Árbol  
**Nivel 4**  
Bosque alucinatorio  
Retener plantas

Puerta vegetal  
Hablar con las plantas  
*Palos a serpientes*

**Nivel 5**

Concha antiplantas  
Comuni3n natural  
De planta a planta

**Nivel 6**

Roble perenne  
Transporte via plantas  
Auyentar madera  
Muro de espinas

**Nivel 7**

Cambiar vara

**VIAJEROS**

**Nivel 1**

Conocer direcci3n

**Nivel 2**

Aura de confort  
Aligerar carga

**Nivel 3**

*Crear campamento*  
Mano auxiliadora  
Conocer costumbres

**Nivel 4**

Circulo de intimidad  
Corcel de madera

**Nivel 5**

*Despejar el camino*  
Marcha f3cil

**Nivel 6**

Montura monstruosa

**Nivel 7**

Carretera flotante