

CONJUROS DE SACERDOTE

Por Solkanar (solkanar@hydrablasters.zzn.com)

Nivel 1

Acechante bendito
Amistad animal
Analizar equilibrio
Anillo de manos
Barrera antisabandijas
Bendición
Calcular
Calmar animales
Capturar pensamientos
Celeridad astral
Cofre pesado
Conocer dirección
Conocer edad
Conocer tiempo
Cooperación
Coraje
Curar heridas leves
Destello de sol
Destino de la batalla
Detectar el bien
Detectar magia
Detectar veneno
Disipar fatiga
Enredar
Extirpar miedo
Fuego imaginario
Guardian sagrado
Hablar con el viajero astral
Invisibilidad a los animales
Invisibilidad a los muertos vivos
Lectura personal
Leer emociones
Llamada a la fé
Localizar animales o plantas
Luz
Misiva confusa
Moral
Oración
Ordenar
Oscurecimiento
Pasar sin dejar huella
Piedra mágica
Protección contra caos
Protección contra el mal
Purificar comida
Santuario
soportar el frío
Vara de roble

Nivel 2

Aligerar carga
Augurio
Aura de confort
Ayuda
Barrera astral
Bayas buenas
Calmar el caos
Canto
Cofre retozón
Combar madera
Conocimiento astral
Crear simbolo sagrado
Curar heridas moderadas
Demonio del polvo
Detección
 extradimensional
Detectar espíritus
Detectar hechizo
Detectar trampas y pozos
Festín de disensión
Guardia del dragón alado
Hablar con animal
Hechizar mamifero
Hechizar persona
 Arengar
Hechizar serpientes
Idea
Leer la mente
Localizar objeto
Martillo espiritual
Mensajero
Momento
Música de las esferas
Percepción de emociones
Piel de corteza
Protección al caos
Recurrir al poder sagrado
Resistir el ácido
Resistir el frío
Restaurar fuerza
Retraerse
Santificar
Siesta
Silencio, radio 3m
Subyugar
Transferencia mística
Tropezar
Vacilación
Veneno lento
Vigilia de hierro
Zona de verdad

Nivel 3

Adaptación
Animar muertos
Árbol
Brillo de estrellas
Causalidad al azar
Cecimiento vegetal
Conocer costumbres
Controlar animales
Controlar emoción
Coro ultraterreno
Crear campamento
Crear comida y agua
Crecimiento de púas
Curación acelerada
Curar ceguera
Curar enfermedad
Detección
 extradimensional
Dictado
Disipar magia
Eficaz barrera contra monstruos
Elección futura
Eterrealidad
Extirpar maldición
Extirpar parálisis
Fingir muerte
Fortificar
Fuerza de uno
Glifo de defensa
Hablar con muertos
 Magia mal lanzada
Invocar espíritu animal
Invocar insectos
Lamento del ladrón
Lectura en el momento
Leer la memoria
Linea de protección
Llamar rayos
Luz continúa
Mano auxiliadora
Pensamiento rígido
Plegaria
Predecir el tiempo
Premonición
Protección contra el mal radio 3m
Protección contra el plano negativo
Purgar invisibilidad
Reagrupar
Retener animales
Retener veneno
Retrasar la putrefacción
Suelo aferrante
Telepatía
Teletaumaturgia
Trampa de lazo
Ventana astral
Vestimenta mágica
Zona de aire dulce

Nivel 4

Abjuración
Adicción
Adivinación
Afinidad
Agrandar insecto
Animación suspendida
Armonía defensiva
Bosque alucinatorio
Calor bendecido
Círculo de intimidad
Combate caótico
Control de la probabilidad
Controlar la temperatura, r3m
Corecel de madera
Curar heridas serias
Detectar mentiras
Dominación mental
Edad de las plantas
Emitir pensamiento
Éxtasis climática
Foco
Fortalecer
Génio
Hablar con las plantas
Imbuir la capacidad de conjurar
Incrementar nivel
Inmunidad a conjuro
Invertir éticas
Lenguas
Libre acción
Llamar a los seres de los bosques
Llamar animales I
Manto de valor
Modificar memoria
Muro dimensional
Neutralizar veneno
Ojo omnisciente
Orden compulsivo
Palos a serpientes
Pliegue dimensional
Protección contra el rayo
Puerta vegetal
Purgar fuego
Recitar
Reforzar
Reloj corporal
Repeler insectos
Resistencia
Retener plantas
Solipsismo
Sueños caóticos
Unirse al viajero astral

Nivel 5

Abundancia bendecida
Alzar a los muertos
Arcoiris
Artillería ilusoria
Barrera contra muertos
vivientes
Barrera de retención
Bolsillo
extradimensional
Búsqueda
Cambiar de plano
Comunicar
Comunión con la
naturaleza
Concha antiplantas
Consecuencia
Controlar los vientos
Crecimiento animal
Curar heridas críticas
De planta a planta
Despejar camino
Destrozamientos
Disfraz
Disipar el mal
Envejecer objeto
Estanque del tiempo
Fuente mágica
Fuerza de campeón
Fusión
Golpe de llama
Ira del creyente
Llamar animales II
Manipulación
extradimensional
Marcha fácil
Mente impermeable
Naufragio de memoria
Oleada de pensamientos
Órdenes caóticas
Otro tiempo
Paredes chillantes
Plaga de insectos
Prohibición elemental
Rayo de luna
Redención
Repetir acción
Toma de tierra
Translocación
dimensional
Ver realmente
Vigilancia del centinela
sagrado

Nivel 6

Ahuyentar madera
Animar objeto
Barrera de hojas
Concha antianimales
Conjurar animales
Curar
El gran círculo
Envejecer criatura
Escudo de entropía
Espejo físico
Festín de los heroes
Grupo mental
Hablar con los
monstruos
Hallar el camino
Incredulidad
Invertir el tiempo
Ira espiritual
Llamar animales III
Llamar el clima
Montura monstruosa
Muro de espinas
Orbe de sol
Orden de retirada
Ordenar monstruo
Paredes aplastantes
Pensamiento legal
Prohibición
Rechazadragones
Reclusión
Relato de la piedra
Roble perenne
Saltarse un día
Tierra estable
Transportarse via
plantas
Variación gravítica

Nivel 7

Atemporalidad
Auxilio
Cambiar vara
Carretera flotante
Clima incontrolado
Combadura espacial
Concha antiminerales
Confusión
Conjuro astral
Controlar el clima
Envejecer dragón
Espíritu de poder
Exacción
Fortificación ilusoria
Inspiración divina
Máquinas de sombra
Muros de tentáculos
Nemesis reptante
Palabra sagrada
Puerta
Rastreamentes
Rayo de sol
Regenerar
Restaurar
Revivificación
Santidad mental
Símbolo