

# Conjuros para el sacerdote de Zivilyn

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

**Exigencias :** Sab 16+, Int 15+ **Alineamiento :** Cualquiera. **Armas :** Bastón o Vara. **Armaduras :** Ninguna

**Especial :** Habilidades de monje-guerrero. **Habilidad con no muertos:** Auyentar.

**Esferas :** Total, Adivinación, Astral, Necromántica, Números\*, Pensamiento y Vegetal.  
(\* Acceso menor)

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Analizar equilibrio	Augurio	Animar muertos	Adivinación
<i>Bendición</i>	Ayuda	Árbol	Afinidad
Calcular	Barrera astral	Controlar las emociones	Animación suspendida
Capturar pensamiento	<i>Bayasbuenas</i>	Crecimiento de púas	Bosque alucinatorio
Celeridad astral	Canto	Crecimiento vegetal	<i>Detectar mentiras</i>
Cooperación	Combar madera	Detecc. extadimensional	Dominación mental
<i>Detectar el bien</i>	Conocimiento astral	Disipar magia	Emitir pensamientos
Detectar magia	Detec. extradimensional	Eteralidad	Foco
Detectar veneno	Detectar espíritus	Extirpar maldición	Génio
Disipar fatiga	<i>Detectar hechizo</i>	Extirpar parálisis	Hablar con las plantas
Enredar	Detectar trampas y pozo	Fingir muerte	Incrementar nivel
Hablar con viajero astral	Idea	Hablar con los muertos	<i>Lenguas</i>
Invisib. a los no muertos	Leer la mente	Lectura en el momento	Modificar la memoria
Lectura personal	<i>Localizar objeto</i>	Leer la memoria	Ojo omnisciente
Leer emociones	Momento	Prot. al plano negativo	<i>Palos a serpientes</i>
Localizar plantas	Música de las esferas	Retrasar putrefacción	Puerta vegetal
Oración	Piel de corteza	Telepatía	Resistencia
Pasar sin dejar huella	Restaurar fuerza	Teletaumaturgia	Retener plantas
<i>Purificar comida y agua</i>	<i>Santificar</i>	Trampa de lazo	Solipsismo
Vara de roble	Transferencia mística		Unirse al viajero astral
Tropezar			
Nivel 5	Nivel 6	Nivel 7	Especial
<i>Alzar a los muertos</i>	Auyentar madera	Cambiar vara	No
Búsqueda	Golpe mental	Conjuro astral	
Cambiar de plano	Hablar con monstruos	Eteralidad	
Comunicar	<i>Hallar el camino</i>	Inspiración divina	
Comunión natural	Incredulidad	Puerta	
Concha antiplantas	Muro de espinas	Rastreamientos	
Consecuencia	Relato de la piedra	<i>Restaurar</i>	
De planta a planta	Roble perenne	<i>Revificar</i>	
Destrozamientos	Transporte via plantas	Santidad mental	
Fuente mágica		Ventana astral	
Fusión			
Mente impermeable			
Naufragio de memoria			
Oleada de pensamientos			
Redención			
<i>Ver realmente</i>			

**Habilidades de monje-guerrero:** Se requiere además, Fue 9+, Des 14+ y Con 12+.

-Monje-guerrero: Bonus por Fue y Con Excepcionales

-Puede especializarse en combate sin armas.

-La mente sobre el cuerpo: +1 CA, At y Dñ y +1 cada 2 Niveles

-Gana un ataque adicional cada 3 Niveles