

Conjuros de nivel 1

Quemadura Solar (Invocación/Evocación)

Esfera: Sol
Alcance: 40 metros
Componentes: V,S
Duración: Instantáneo
Tiempo de lanzamiento: 4
Área de Efecto: Una criatura
Tirada de salvación: Neg.

Este conjuro crea un brillante rayo de calor abrasador que se inclina desde el cielo para golpear a una criatura elegida por el lanzador. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar el rayo - una tirada exitosa indica que éste falló enteramente. Cualquier criatura golpeada por el rayo sufre 1d6 puntos de daño, más 1 punto por nivel del lanzador. Los muertos vivos y monstruos vulnerables a la luz brillante reciben 1d6 puntos de daño, más 2 puntos por nivel del lanzador. Además de recibir daño, las criaturas vivas son también cegadas durante 1d4 rounds por el conjuro.

El sol debe estar en el cielo cuando la *quemadura solar* es lanzada, o el conjuro falla enteramente. No puede ser lanzado bajo tierra, bajo techo o en horas de oscuridad, aunque las nubes normales no impiden la *quemadura solar*.

Conjuros de nivel 2

Guarda Caótica (Abjuración)

Esfera: Caos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M
Duración: 2 rounds/nivel
Tiempo de lanzamiento: 5
Área de efecto: Criatura tocada
Tirada de salvación: No

Usando este conjuro el sacerdote puede crear una reluciente aura de luz arremolinada que rodea a la criatura escogida. El aura protectora hace al receptor del conjuro más difícil de golpear en cuerpo a cuerpo, proporcionando un bonificador de -1 a la Categoría de Armadura del sujeto. Contra ataques de proyectiles o conjuros a distancia lanzados directamente contra el receptor, la *guarda caótica* es aún más efectiva, dado que proporciona un bonificador de -2 a la Categoría de Armadura y un +2 a todas las tiradas de salvación requeridas.

Además, hay una probabilidad de que el proyectil atacante o el conjuro dirigido sea deflectado o reflejado por la energía caótica del escudo, como se muestra debajo:

d%¹ Efecto

- | | |
|-------|--|
| 01-85 | No hay un efecto inusual, el sujeto gana los beneficios normales de la <i>guarda caótica</i> . |
| 86-95 | Conjuro o ataque automáticamente vencidos. |
| 96-99 | El conjuro o ataque rebota, afectando a una criatura al azar situada a menos de 9 metros - para que la criatura al azar sea afectada se deberá hacer una tirada de ataque o de salvación normal. |
| 100+ | Conjuro o ataque reflejado de vuelta a su autor, aplicándose la tirada de ataque o salvación normal. |

¹ Añadir el nivel del lanzador a la tirada de %

Para cualificar un conjuro como apuntado directamente al receptor, el conjuro debe afectar *sólo* al sujeto en cuestión; un conjuro como *retener persona* o *dormir* que ocurre que incluye al sujeto en su área de efecto no cuenta como un conjuro dirigido y no desencadena la *guarda caótica*. El componente material es una carta de baraja usada por un bribón de alineamiento caótico.

Conjuros de nivel 5

Red Lunar (Evocación)

Esfera: Guardiania
Alcance: 0
Componentes: V, S, M
Duración: 2 turnos/nivel
Tiempo de lanzamiento: 5
Área de efecto: Una criatura
Tirada de salvación: No

Este conjuro es usado por los sacerdotes de Selune, la diosa de Faerun de la luna y las estrellas. Crea una red de brillantes hilos de luz plateada. Esta *red lunar* no puede ser vista a través (excepto por sacerdotes de Selune, la diosa misma, y los seres del área protegida), pero no hace fracasar los medios mágicos de detectar o localizar seres y objetos.

Cualquier criatura, arma, o conjuro que golpee una *red lunar* es devuelto, violenta e inmediatamente, a su lanzador. Esto incluye seres tratando de soslayar tal barrera mediante *puertas dimensionales* o *teleportaciones* mágicas (que son drenadas y arruinadas por la *red*). Los ataques con armas dirigidos a o a través de la *red* rebotan haciendo daño completo a sus usuarios.

Tras rebotar, las armas mágicas hacen un punto de daño a la *red* por cada "más" poseído. Una red lunar puede ser destruida infligiendo un punto de daño mágico por nivel del lanzador, o la aplicación de un conjuro de *disipar magia*.

Las *redes lunares* repelen los *globos de invulnerabilidad* y otras barreras mágicas, pero cualquier contacto entre una *red* y una *concha antimagia* o cualquier magia *prismática* destruirá instantáneamente ambos conjuros, efectuándose un espectacular estallido de inofensivas chispas azules y reptantes rayos púrpuras.

Si el lanzador de una *red lunar* está en el mismo plano de existencia que la *red* cuando cualquier ser o cosa la destruye o intenta pasar a través de ella, el lanzador tiene una clara y vívida imagen mental del objeto o ser ofensor.

Este conjuro afecta a una criatura tocada o abertura (por ej., una puerta o ventana) con una superficie de hasta 30cm² por nivel. Los componentes materiales de este conjuro son un trozo de pelo plateado de cualquier fuente y una gota de agua bendita.

Recopilado por: sirkeren@hotmail.com

Hydrablasters Club de Rol
<http://go.to/hydrablasters>