DIOS: **PREPARA HECHIZOS:** **HECHIZOS AL DÍA:** **DIFICULTAD:** **TEOLOGÍA:** **PERSONAJE:**

HECHIZOS BÁSICOS	escuela	comp.	t. conj	rango	objetivo	durac.	salv.	RM	Efectos
ALARMA	ABJ	V,S	1min	Toque.	4e. radio	24H(A)	-	Si*	Alerta la presencia de intrusos como un Percepción de +8 mas el modificador principal del conjurador.Es una trampa dificultad y desarmar de 10 + Conocimiento magia del conj.
ANULAR INVISIBILIDAD	ADIVI	V,S	ESTD.	Personal	A12e centr conj	instant	-	No	Todas las criaturas invisibles en el área pierden la invisibilida.
ARMA ELEMENTAL	TRANS	V,S	ESTD.	Toque.	Arma tocada	5m (A)	-	SI	El arma objetivo gana +1d6 de daño de un elemento determinado al momento de la conjuración. Son elementos fuego, electricidad, frío y acido.
AYUDA	ENCAN	V,S	ESTD.	Personal	A4e centr conj	5r (A)	-	SI*	Las criaturas aliadas reciben un dado de vida temporal (la vida temporal es la primera en perderse cuando el objetivo recibe daño) y +1 de moral a sus tiros de ataque.
CAUSAR TERROR	NECRO	V,S	ESTD.	20e.	Criatura	5r	Vol*	SI	La criatura objetivo que fallan el tiro de salvación adquiere la condición de terror. Si la criatura supera su tiro de salvación gana la condición de asustada. (25% -1 Carisma temp. conj.)
DESESPERACIÓN	ENCAN	V,S	ESTD.	Cono 6e.	Todas criaturas	5r (A)	Vol	SI	Todas las criaturas en el área reciben un penalizador de -2 puntos a sus tiros de ataque, daño, maniobras de combate, chequeos de salvación y chequeos de habilidades.
DESTRUI MUERTO VIVIENTE	NECRO	V,S	ESTD.	6e.	Muerto viviente	instant	Vol *	SI	La criatura muerto viviente objetivo recibe 5 dados de vida de daño de energía positiva. (voluntad mitad de daño)
DETECTAR PENSAMIENTOS	ADIVI	V,S	ESTD.	Cono 12e.	Todas criaturas	5m	-	No	El conjurador puede detectar los pensamientos de las criaturas en el área penetrando progresivamente en sus mentes.
ENCONTRAR	ADIVI	V,S	ESTD.	Personal.	A120e centr conj	5m (A)	-	No	Este hechizo sirve para encontrar criaturas u objetos conocidos previamente por el conjurador. Si el objetivo se encuentra en el área el conjurador sabe en que dirección está.
ESCUDAR OTROS	ABJ	V,S	ESTD.	6e.	Criatura	8H*	-	SI	La criatura objetivo gana +2 puntos de desvío a la defensa y todo daño que recibe se divide entre el conjurador y la criatura objetivo.
ESCUDO DE FE	ENCAN	V,S	ESTD.	Toque.	Conjurador	10m (A)	-	SI	El objetivo gana +2 puntos de desvío a la defensa y +2 puntos de resistencia a los tiros de salvación.
FAVOR DIVINO	EVOC	V	ESTD.	Toque.	Criatura	5r (A)	-	SI	El objetivo gana un bono de +2 de suerte a sus tiros de ataque y daños con armas durante la duración del hechizo.
GOLPE VERDADERO	ADIVI	V,S	ESTD.	6e.	Criatura	1r*	-	No	La criatura objetivo recibe un bono de +10 a su próximo tiro de ataque y se duplica el rango de posibilidad de golpe crítico. (dura 1 ronda o hasta ser descargado)
IDENTIFICAR	ADIVI	V,S	5m.	Toque.	Objeto	instant	-	No	Realiza un chequeo de Conoc. de magia para develar las propiedades mágicas del objeto con +6 de divinación al chequeo. Este hechizo puede conjurarse solo una vez al día por objeto.
LENGUAS	ADIVI	V,S	ESTD.	Peronal.	Conjurador	5m (A)	-	No	Comunicarse con criaturas que hablan otros idiomas y la leer otros idiomas. Para poder usarlo tiene que tocar a la criatura con la que quiere comunicarse o las letras que desea leer.
LUZ	EVOC	V,S	ESTD.	20e.	Objeto	8H (A)	-	SI	El objeto irradia luz como una antorcha (4 espacios de luz brillante y 4 espacios más de luz tenue).
LUZ DIVINA	EVOC	V	ESTD.	Toque 20e	Criatura tocada	instant	-	SI	La criatura tocada recibe 2d8 de daño divino o 3d8 de daño divino si es un muerto viviente.
MODIFICAR TAMAÑO CRIATURA	TRANS	V,S	ESTD.	20e.	Criatura	5r (A)	Fort	SI	Aumenta o disminuye una talla. (+4Fue -2Des +1MC -1dar/daño/def +50%vel +1cat arms, alcan y esp // -2Fue +4Des -1MC +1dar/daño/def -50%vel -1cat arms, alcan y espac)
MODIFICAR TAMAÑO DE OBJETO	TRANS	V,S	ESTD.	20e.	Objeto	perm (A)	-	SI	Modifica la talla de un objeto permanentemente. Un objeto solo puede ser modificado una medida de su tamaño original.
NIEBLA	CONJ	V,S	ESTD.	20e.	A6e	5m	-	No	Llena el área de una densa niebla que solo permite la visión normal en los espacios adyacentes. 20% fallar a objetivos adyacente. A 2 espacios se considera invisible.
ORDEN	ENCAN	V	ESTD.	20e.	Criatura	1r (A)	Vol	SI	La criatura recibe una orden del conjurador y la cumple en su próxima ronda. Esta orden debe ser expresada en una sola palabra y debe ser comprendida por la criatura objetivo.
OSCURIDAD	EVOC	V,S	ESTD.	20e.	Objeto	8H (A)	-	SI	Un objeto genera un área de oscuridad de 8e centrado en este. Ningún efecto inferior a un hechizo raro puede iluminar en esta área.
PROTECCIÓN CONTRA ELEMENTOS	ABJ	V,S	ESTD.	Toque .	Criatura u objeto	10m (A)	-	SI	El hechizo protege del daño de elementos absorbiendo los siguientes 30puntos de daño. Son elementos fuego, electricidad, frío y acido.
PROT. CONTRA ENERGÍA NEGATIVA	ABJ	V,S	ESTD.	Toque .	Criatura u objeto	10m (A)	-	SI	Absorbe los siguientes 30 puntos de daño de energía negativa. Bono de +4 de resistencia a los chequeos contra efectos de necromancia que involucran el alma de la criatura objetivo.
QUEBRANTAR ENCANTAMIENTOS	ABJ	V,S	ESTD.	20e.	Criatura	instant	-	No	Chequeo de Con. de magia vs 6 + Con. de magia del conj del encantamiento. La criatura es liberada de todos los hechizos perjudiciables y susceptibles de anulación (1 por chequeo).
RESISTENCIA	ABJ	V,S	ESTD.	Toque	Criatura tocada	8H (A)	-	SI	La criatura objetivo gana un bono de +1 puntos de resistencia a todos sus chequeos de salvación.
RESISTENCIA A LOS ELEMENTOS	ABJ	V,S	ESTD.	Toque.	Criatura tocada	5m (A)	-	SI	6 puntos de reducción al daño elemental (una vez calculado el daño de un elemento se restan 6 a ese total y esa ese es el daño total). Son elementos fuego, electricidad, frío y acido.
RESPIRAR BAJO EL AGUA	TRANS	V,S	ESTD.	Toque.	Criatura tocada	5m (A)	-	SI	La criatura objetivo puede aguantar la respiración bajo el agua el doble de tiempo que normalmente y gana un bono de +2 de transmutación a su habilidad de Atletismo.
RESTAURAR	ABJ	V,S	ESTD.	Toque.	Criatura tocada	instant	-	SI	Recupera 1d4 de puntos de daño a un atributo y permite al objetivo volver a lanzar un tiro de salvación contra las enfermedades y venenos que le afecten.
SOPORTAR ELEMENTOS	ABJ	V,S	ESTD.	Toque.	Criatura tocada	1día (A)	-	SI	Soporta condiciones de clima severo como frío extremo o calor sofocante. Las condiciones climáticas no generan ningún efecto en la criatura. No protege contra daños elementales.
TRAMPA DE FUEGO	ABJ	V,S	ESTD.	Toque.	Objeto o Lugar	descarg	Ref *	SI	Hasta 2 trampas activas. Al conjurar este hechizo convierte un objeto en una trampa o un lugar. 4d6 de daño de fuego en un área de 2 espacios de radio.
VISIÓN EN LA OSCURIDAD	TRANS	V,S	ESTD.	Toque.	Criatura tocada	5m	-	SI	La criatura objetivo gana la habilidad de ver en la oscuridad a una distancia de 18 espacios.

HECHIZOS RAROS	escuela	comp.	t. conj	rango	objetivo	durac.	salv.	RM	Efectos

INTERVENCIÓN DIVINA

SACRAMENTOS