



...para librarse de los visitantes indeseados

Cuando lanzas este conjuro, la tierra y la piedra se convulsionan a lo largo de una línea de 30', derribando y aplastando a las criaturas que se pongan en medio. Este conjuro causa 1d6 puntos de daño contundente por nivel de lanzador (máximo 15d6) a cualquier criatura que esté en su área de efecto, además de crear un montículo de tierra y piedra de 5' de ancho a lo largo de la línea de efecto. Las criaturas afectadas que fallen su TS de Reflejos serán apartadas a un lado (determinado al azar) del montón de escombros. El montículo creado se considerará terreno difícil y se necesitarán 2 casillas de movimiento para entrar en él. Las criaturas que superen su TS sufrirán la mitad del daño y no serán desplazadas por el alzamiento de tierra.

### Salud divina canalizada

Conjuración (curación)

**Nivel:** Clr 4

**Componentes:** V, S

**Tiempo de lanzamiento:** ver texto

**Alcance:** ver texto

**Objetivo:** una criatura

**Duración:** instantáneo

**TS:** Voluntad niega (ino-fensivo)

**Resistencia a conjuros:** sí (inofensivo)

*Invocas una esfera de pura energía curativa. A continuación la llenas lentamente del poder de tu dios, dando forma a la energía en bruto que contiene, hasta que esté lista para curar las heridas de un aliado.*

Este conjuro te permite curar a un aliado, o dañar a una criatura muerta viviente, a un alcance mayor que los conjuros de toque habituales. Cuando lances este conjuro canalizarás cierta cantidad de energía divina, cuyo poder dependerá del tiempo que emplees en su lanzamiento.

Si lanzas el conjuro como acción rápida, tendrá alcance de toque y curarás a la criatura tocada 1d8 puntos de daño. Una criatura muerta viviente sufrirá la misma cantidad de daño al ser tocada.

Si lanzas el conjuro como acción estándar, tendrá alcance corto y podrás curar 1d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +10) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entra las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

Si lanzas el conjuro como acción de asalto completo, tendrá alcance intermedio y

podrás curar 2d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +15) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entra las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

Si pasas dos asaltos completos lanzando el conjuro, tendrá alcance largo y podrás curar 4d8 puntos de daño + tu nivel de lanzador (máximo +20) a una criatura dentro del área de efecto. Una criatura muerta viviente, elegida por ti de entra las que estén al alcance adecuado, sufrirá la misma cantidad de daño.

No tienes que declarar de antemano el tiempo que vas a pasar lanzando el conjuro. Una vez hayas empezado el lanzamiento, podrás darlo por terminado en cuanto haya pasado el tiempo deseado.

### Tentáculos amenazadores de Evard

Transmutación

**Nivel:** Drd 3, Hcr/Mag 3

**Componentes:** V, S, M

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción estándar

**Alcance:** personal

**Objetivo:** tú

**Duración:** 1 asalto/nivel