







|   |             |  |   |
|---|-------------|--|---|
|    | <b>0</b>    | <b>Agarre Electrificante</b><br>Shocking Grasp |   |
| Acción  | Instantáneo | Toque  | - |
| <p>Un rayo surge de tu mano para golpear a una criatura que estás intentando tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura de metal. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su siguiente turno. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).</p> |             |  |   |


|  |             |                                       |   |
|--|-------------|---------------------------------------|---|
|   | <b>0</b>    | <b>Descarga de Fuego</b><br>Fire Bolt |   |
| Acción   | Instantáneo | 120 pies                              | - |
| <p>Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño de fuego. Este conjuro incinera a cualquier objeto inflamable al que alcance y que nadie lleve puesto ni transporte. El daño de este conjuro aumenta en 1d10 cuando subes al nivel 5, (2d10), al nivel 11 (3d10) y al nivel 17 (4d10).</p> |             |                                       |   |


|  |          |                         |   |
|--|----------|-------------------------|---|
|   | <b>0</b> | <b>Guía</b><br>Guidance |   |
| Acción   | 1 minuto | Toque                   | - |
| <p>Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.</p> |          |                         |   |


|   |             |  |   |
|---|-------------|--|---|
|    | <b>0</b>    | <b>Látigo de Espinas</b><br>Thorn Whip |   |
| Acción  | Instantáneo | 30 pies                                | - |
| <p><b>La semilla de una planta con espinas.</b></p> <p>Creas un látigo largo, similar a una enredadera cubierta de espinas, que azota bajo tu orden a una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si impactas, la criatura sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si la criatura es de tamaño Grande o más pequeña, tiras de la criatura hasta 10 pies hacia ti. El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y nivel 17 (4d6).</p> |             |  |   |

|   |          |  |   |
|---|----------|--|---|
|    | <b>0</b> | <b>Luces Danzantes</b><br>Dancing Lights |   |
| Acción  | 1 minuto | 120 pies                                 | - |
| <p><b>Un poco de fósforo o de corteza de avellano de bruja, o una luciérnaga.</b></p> <p>Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance (antorchas, linternas u orbes brillantes) que flotan en el aire mientras dura el conjuro. También puedes combinar las cuatro luces en una forma brillante vagamente humanoide de tamaño Mediano. Independientemente de lo que elijas, cada luz emite una luz tenue en un radio de 10 pies. Como acción adicional durante tu turno, puedes mover las luces hasta 60 pies a un nuevo lugar dentro del alcance. Una luz debe estar a 20 pies o menos de otra luz creada mediante este conjuro y se apaga si excede el alcance del conjuro.</p> |          |  |   |

|   |          |                     |          |
|---|----------|---------------------|----------|
|    | <b>0</b> | <b>Luz</b><br>Light |          |
| Acción  | 1 hora   | Toque               | 20 pies* |
| <p><b>Una luciérnaga o musgo fosforescente.</b></p> <p>Tocas un objeto de no más de 10 pies en cualquier dimensión. Hasta que el conjuro termine, el objeto emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. La luz puede ser del color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas otra vez o si lo disipas como acción. Si eliges como objetivo a un objeto que una criatura hostil lleva puesto o transporta, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.</p> |          |                     |          |


|  |          |                                  |   |
|--|----------|----------------------------------|---|
|   | <b>0</b> | <b>Mano de Mago</b><br>Mage Hand |   |
| Acción   | 1 minuto | 30 pies                          | - |
| <p>Una mano espectral aparece flotando en un punto que elijas dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro o hasta que la disipas como acción. La mano se desvanece si está a más de 30 pies de ti o si vuelves a lanzar este conjuro. Puedes usar tu acción para controlar la mano. Puedes usar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente cerrado, guardar o sacar un objeto de un recipiente abierto o verter el contenido de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies cada vez que la usas. La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.</p> |          |                                  |   |

|  |          |                           |   |
|--|----------|---------------------------|---|
|   | <b>0</b> | <b>Mensaje</b><br>Message |   |
| Acción   | 1 ronda  | 120 pies                  | - |
| <p><b>Pequeño fragmento de hilo de cobre.</b></p> <p>Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puedes lanzar este conjuro a través de objetos sólidos si conoces al objetivo y sabes que está al otro lado de la barrera. El silencio mágico, una piedra de 1 pie, 1 pulgada de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies de madera o tierra bloquean el conjuro. El conjuro no tiene por qué seguir una línea recta y puede viajar libremente en las esquinas o aberturas.</p> |          |                           |   |

0  **Piedad con los Moribundos**  
Spare the Dying


Acción Instantáneo Toque -

Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas.

0  **Prestidigitación**  
Prestidigitation


Acción 1 hora 10 pies -

Este conjuro es un truco de magia menor que los lanzadores principiantes usan para practicar. Produce uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance: Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ráfaga de viento, notas musicales suaves o un olor raro. Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una pequeña hoguera instantáneamente. Limpias o ensucias un objeto que no sea mayor que 1 pie cúbico instantáneamente. Enfías, calientas o das sabor a 1 pie cúbico de material inerte durante 1 hora. Haces que aparezca un color, una marca o un símbolo en un objeto o en una superficie durante una hora. Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que cabe en tu mano y que dura

0  **Rayo de Escarcha**  
Ray of Frost

Acción Instantáneo 60 pies -


Un rayo helador de luz de color azul blanquecino alcanza a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

0  **Reparar**  
Mending

1 minuto Instantáneo Toque -

**Dos magnetitas.**


Este conjuro repara una única grieta o ruptura de un objeto que tocas, como un eslabón roto en una cadena, las dos mitades de una llave partida, una capa rasgada o una fuga en una bota de vino. Mientras la rotura o rasgadura no sea mayor de 1 pie en cualquier dimensión, la remiendas y no dejas ningún rastro del daño anterior. Este conjuro puede reparar físicamente un objeto mágico o un autómata, pero no puede restaurar su magia.

0  **Resistencia**  
Resistance

Acción 1 minuto Toque -


**Una capa en miniatura.**

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, el objetivo puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la tirada de salvación. Entonces, termina el conjuro.

0  **Rociada Venenosa**  
Poison Spray


Acción Instantáneo 10 pies -

Extiendes la mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y proyectas una nube de gas nocivo desde tu palma. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución para no recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño de este conjuro aumenta en 1d12 cuando llegas al nivel 5 (2d12), al nivel 11 (3d12) y al nivel 17 (4d12).

0  **Salpicadura Ácida**  
Acid Splash

Acción Instantáneo 60 pies -


Lanzas un orbe de ácido. Elige una criatura o dos criaturas dentro del alcance que se encuentren a 5 pies o menos entre sí. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d6 puntos de daño de ácido. El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

1  **Alarma**  
Alarm

1 minuto 8 horas 30 pies -

**Una campanilla y un alambre de plata fina.**


Activas una alarma contra intrusos. Elige una puerta, ventana o área dentro del alcance cuyo volumen sea menor o igual que un cubo de 20 pies de lado. Hasta que el conjuro termine, una alarma te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área vigilada. Cuando lanzas el conjuro, puedes designar criaturas que no activarán la alarma. También eliges si la alarma es mental o sonora. Una alarma mental te alerta con un sonido dentro de tu mente si estás a 1 milla o menos del área custodiada. Este sonido te despierta si estás durmiendo. Una alarma sonora produce el sonido de una campanilla durante 10 segundos, audible a 60 pies o menos.

1  **Caída de Pluma**  
Feather Fall

Reacción 1 minuto 60 pies -


Caes tú o una criatura a 60 pies.  
Una pluma pequeña o plumón.

Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Su velocidad de descenso se reduce a 60 pies por ronda hasta que el conjuro termine. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño a causa de la caída, puede aterrizar de pie y el conjuro termina para ella.

1  **Curar Heridas**  
Cure Wounds


Acción Instantáneo Toque -

Una criatura que tocas recupera tantos puntos de golpe como  $1d8 + tu$  modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en  $1d8$  por cada nivel por encima del nivel 1.

1  **Detectar Magia**  
Detect Magic


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si detectas magia de esta manera, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible que esté afectado por la magia, y además podrás distinguir a qué escuela pertenece el conjuro, si es que pertenece a alguna. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

1  **Disfrazarse**  
Disguise Self

Acción 1 hora Lanzador -


Haces que tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas y otras pertenencias que lleves) sea diferente hasta que termine el conjuro o hasta que uses tu acción para disiparlo. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y tener complexión delgada, gorda o intermedia. No puedes cambiar tu tipo de cuerpo, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de miembros. Todo lo demás depende de ti. Los cambios que provoca este conjuro no aguantan una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a tu atuendo, los objetos traspasan el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada o sentirá tu cabeza y tu pelo. Si usas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano

1  **Falsa Vida**  
False Life

Acción 1 hora Lanzador -


Una pequeña cantidad de alcohol o licor destilado.

Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues  $1d4+4$  puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, consigues 5 puntos de golpe adicionales por cada nivel por encima de 1.

1  **Fuego Feérico**  
Faerie Fire

Acción 1 minuto 60 pies 20 pies


Todo objeto que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance ve su contorno iluminado con luz azul, verde o violeta (según decidas). También se ilumina el contorno de cualquier criatura que se encuentre en el área cuando lances el conjuro si ésta falla una tirada de salvación de Destreza. Mientras dura el conjuro, los objetos y las criaturas afectadas emiten luz tenue en un radio de 10 pies. Cualquier tirada de ataque que se haga contra una criatura u objeto afectado tiene ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectado no puede beneficiarse de ser invisible.

1  **Grasa**  
Grease

Acción 1 minuto 60 pies 10 pies

Un poco de corteza o manteca de cerdo.


Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado cuyo centro es un punto dentro del alcance y lo convierte en terreno difícil mientras dure el conjuro. Cuando la grasa aparece, todas las criaturas que estén de pie en esta área deben superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbadas. Una criatura que entra en el área o termina su turno en ella también debe superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbada.

1  **Identificar**  
Identify

1 minuto Instantáneo Toque -


Una perla que valga al menos 100 po y una pluma de búho.

Eliges un objeto que debes tocar mientras lanzas el conjuro. Si es un objeto mágico o un objeto al que se le ha imbuido magia, aprendes sus propiedades y modo de uso, si requiere sintonizarse con él para usarlo y cuántas cargas le quedan, si las tiene. Sabes si algún conjuro afecta al objeto y cuáles son. Si el objeto fue creado mediante un conjuro, sabes qué conjuro lo hizo. Si, en cambio, tocas a una criatura mientras lanzas el conjuro, aprendes qué conjuros, si los hay, la afectan en ese momento.

1  Purificar Comida y Bebida  
Purify Food and Drink


Acción Instantáneo 10 pies 5 pies

La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.

1  Retirada Expositiva  
Expeditious Retreat

Adicional 10 minutos Lanzador -


Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de Correr.

1  Salto  
Jump

Acción 1 minuto Toque -

La pata trasera de un saltamontes.


Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.

1  Santuario  
Sanctuary

Adicional 1 minuto 30 pies -

Un espejito de plata.


Proteges de los ataques a una criatura dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que elija a la protegida como objetivo de un ataque o un conjuro hostil debe hacer primero una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Sin embargo, este conjuro no protege a la criatura protegida de un efecto de área, como la explosión de una *Bola de fuego*. Si la criatura protegida hace una tirada de ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, este conjuro termina.

1  Zancada Prodigiosa  
Longstrider

Acción 1 hora Toque -

Una pizca de tierra.


Tocas a una criatura, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

2  Agrandar/Reducir  
Enlarge/Reduce

Acción 1 minuto 30 pies -


Una pizca de hierro pulverizado.

Haces que una criatura o un objeto que puedes ver dentro del alcance se haga más grande o más pequeño mientras dura el conjuro. Elige cualquier criatura u objeto que nadie lleve puesto ni transporte. Si el objetivo no es voluntario, puede hacer una tirada de salvación de Constitución: si tiene éxito, el conjuro no tiene efecto. Si el objetivo es una criatura, todo lo que lleva puesto y transporte cambia de tamaño con él. Si una criatura afectada suelta un objeto, este vuelve a su tamaño normal inmediatamente. Agrandar. El tamaño del objetivo se duplica en todas las dimensiones y su peso se multiplica por 8. Este crecimiento aumenta su tamaño en una categoría (de

2  Alterar el Propio Aspecto  
Alter Self


Acción 1 hora Lanzador -


Asumes una forma diferente. Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes opciones, cuyos efectos duran mientras lo haga el conjuro. Mientras dure el conjuro, puedes terminar una opción como si fuera una acción para obtener los beneficios de otra. Adaptación acuática. Adaptas tu cuerpo a un entorno acuático, te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y conseguir velocidad nadando igual a tu velocidad caminando. Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, espinas, cuernos u otra arma natural que elijas. Tus golpes sin armas infligen 1d6 puntos de daño contundente, perforante o cortante, según se corresponda con el arma que hayas elegido, y tienes competencia con tus


2  Arma Mágica  
Magic Weapon


Adicional 1 hora Toque -


Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.


|   |   |                       |   |
|---|---|-----------------------|---|
| 2   |  | <b>Auxilio</b><br>Aid |   |
| Acción  | 8 horas   | 30 pies               | - |
| Un girón diminuto de tela blanca.   |   |                       |   |
| <p>Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan 5 puntos adicionales por cada nivel por encima de 2.</p> |   |                       |   |


|   |   |                                   |   |
|---|---|-----------------------------------|---|
| 2   |  | <b>Boca Mágica</b><br>Magic Mouth |   |
| 1 minuto  | Disipar   | 30 pies                           | - |
| <p>Un pequeño fragmento de panal y polvo de jade de al menos 10 po de</p>   |   |                                   |   |
| <p>Colocas un mensaje en un objeto dentro del alcance, el cual se emite cuando se cumple la condición que lo activa. Elige un objeto que puedas ver y que ninguna otra criatura lleve puesto ni transporte. Luego di el mensaje, que debe tener como máximo 25 palabras, aunque se puede entregar a lo largo de 10 minutos. Por último, determina la circunstancia que activa el conjuro para entregar el mensaje. Cuando se dé esta circunstancia, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y al mismo volumen al que la dijiste. Si el objeto que eliges tiene una boca o algo que parece una boca (por ejemplo, la boca de una estatua) la boca mágica aparece ahí para</p> |   |                                   |   |


|   |   |                                     |   |
|---|---|-------------------------------------|---|
| 2   |  | <b>Calentar Metal</b><br>Heat Metal |   |
| Acción  | 1 minuto  | 60 pies                             | - |
| Un trozo de hierro y una llama.   |   |                                     |   |
| <p>Elige un objeto construido en metal, como un arma de metal o una armadura de metal pesada o mediana, que puedas ver dentro del alcance para calentarlo al rojo vivo. Cualquier criatura que esté en contacto físico con el objetivo cuando lanzas el conjuro recibe 2d8 puntos de daño de fuego. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus siguientes turnos para hacer que vuelva a sufrir ese daño. Si una criatura sujeta o lleva puesto el objeto y recibe daño de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución para no soltar o quitarse el objeto. Si no puede hacer ninguna de estas dos cosas, tiene desventaja en las tiradas de ataque y</p> |   |                                     |   |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| 2  |  | <b>Cerradura Arcana</b><br>Arcane Lock |   |
| Acción   | Disipar   | Toque                                  | - |
| <p>Oro en polvo de al menos 25 po de valor, el cual consume el conjuro.</p>  |   |  |   |
| <p>Tocas una puerta, ventana, portón, cofre o entrada que esté cerrada con llave o pestillo. Queda cerrada completamente, como con llave, hasta el final de la duración del conjuro. Las criaturas que elijas cuando lances el conjuro y tú podéis abrir el objeto con normalidad. También puedes establecer una contraseña que, cuando se diga a 5 pies o menos del objeto, anule el conjuro durante 1 minuto. Si no, no se puede abrir hasta que se rompa o hasta que el conjuro se disipe o se anule. Lanzar <i>Abrir</i> sobre el objeto anula <i>Cerradura arcana</i> durante 10 minutos. Mientras esté afectado por el conjuro, es más difícil romperlo o abrirlo a la fuerza: la CD para romperlo o forzar la</p> |   |  |   |


|   |   |                                 |   |
|---|---|---------------------------------|---|
| 2   |  | <b>Contorno Borroso</b><br>Blur |   |
| Acción  | 1 minuto  | Lanzador                        | - |
| <p>Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no necesita ver (si, por ejemplo, tiene visión ciega), o si puede ver a través de ilusiones (como con visión verdadera).</p> |   |                                 |   |

|  |   |                                      |   |
|--|---|--------------------------------------|---|
| 2  |  | <b>Invisibilidad</b><br>Invisibility |   |
| Acción   | 1 hora  | Toque                                | - |
| Una pestaña recubierta con un poco de goma arábica.  |   |                                      |   |
| <p>Una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte se vuelve invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p> |   |                                      |   |

|   |   |                            |   |
|---|---|----------------------------|---|
| 2   |  | <b>Levitar</b><br>Levitate |   |
| Acción  | 10 minutos  | 60 pies                    | - |
| Una pequeña correa de cuero o un fragmento de alambre de oro doblado en   |   |                            |   |
| <p>Una criatura u objeto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se alza en vertical, hasta 20 pies, y permanece suspendido ahí mientras dure el conjuro. El objetivo puede pesar hasta 500 libras. Una criatura no voluntaria que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución no queda afectada por este conjuro. El objetivo solo puede moverse empujando o tirando de un objeto o superficie fijos dentro de su alcance (como una pared o un techo), que le permite moverse como si estuviera escalando. Puedes cambiar la altitud del objetivo a hasta 20 pies en cualquier dirección durante tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte arriba y abajo como parte del movimiento.</p> |   |                            |   |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 2   |  | <b>Llama Permanente</b><br>Continual Flame |   |
| Acción  | Disipar   | Toque                                      | - |
| <p>Polvo de rubí de 50 po de valor, que el conjuro consume.</p>   |   |  |   |
| <p>Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.</p> |   |  |   |




2  **Potenciar Característica**  
Enhance Ability

Acción 1 hora Toque -


**Pelo o una pluma de una bestia.**

Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos; el objetivo consigue dicho efecto hasta que termina el conjuro. Agilidad de gato. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Asimismo, no recibe daño por caer 20 pies o menos si no está incapacitado. Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia. Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma. Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su carga transportable se duplica. Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. También gana 2d6 puntos de golpe.

2  **Protección Contra Veneno**  
Protection from Poison


Acción 1 hora Toque -

Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. Mientras dura el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.

2  **Restablecimiento Menor**  
Lesser Restoration

Acción Instantáneo Toque -


Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

2  **Telaraña**  
Web

Acción 1 hora 60 pies 20 pies

**Unas pocas telarañas.**


Conjuras una masa de telarañas pegajosas en un punto de tu elección dentro del alcance. La telaraña llena un cubo de 20 pies que surge de ese punto mientras dure el conjuro. Las telarañas son terreno difícil y un área ligeramente oscura. Si las telarañas no están sujetas entre dos cuerpos sólidos (como paredes o árboles) o apoyadas sobre el suelo, un muro o el techo, colapsan por sí mismas y el conjuro termina al principio de tu siguiente turno. Las telarañas apoyadas sobre una superficie lisa tienen una profundidad de 5 pies. Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entra en ellas durante su turno debe hacer una tirada de salvación de

2  **Trepar Cual Arácnido**  
Spider Climb

Acción 1 hora Toque -

**Una gota de betún y una araña.**


Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos. No necesita usar las manos, que seguirán libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.

2  **Truco de la Cuerda**  
Rope Trick

Acción 1 hora Toque -

**Extracto de trigo en polvo y un lazo de pergamino retorcido.**


Tocas un trozo de cuerda de hasta 60 pies de largo. Un extremo de la cuerda se alza en el aire hasta que toda la cuerda cuelgue perpendicular al suelo. En su extremo más alto de la cuerda, se abre un portal invisible a un espacio extradimensional que dura hasta que termina el conjuro y al que se puede llegar trepando por la cuerda. El espacio puede contener hasta 8 criaturas Medianas o de un tamaño menor. Se puede tirar de la cuerda hacia el espacio, lo que hace que desaparezca de la vista desde la parte exterior. Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada ni hacia dentro ni hacia fuera del espacio, pero los que están dentro pueden ver fuera como si lo

2  **Ver Invisibilidad**  
See Invisibility

Acción 1 hora Lanzador -

**Una pizca de talco y un poco de polvo de plata para espolvorear.**


Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.


2  **Visión en la Oscuridad**  
Darkvision


Acción 8 horas Toque -


**Una pizca de zanahoria seca o una ágata.**


Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.


|   |  |         |   |
|---|--|---------|---|
| 3   |  <b>Acelerar</b><br>Haste |         |   |
| Acción  | 1 minuto   | 30 pies | - |
| Una viruta de raíz de regaliz.  |  |         |   |
| Elige una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la velocidad del objetivo se duplica, consigue un bonificador de +2 a la CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza y consigue una segunda acción en cada uno de sus turnos. Esta acción solo se puede usar para Atacar (solo un ataque con arma en caso de tener múltiples ataques por acción), Correr, Destrabarse, Escondarse o Usar un Objeto. Cuando el conjuro termina, el objetivo no puede moverse ni realizar acciones hasta después de su siguiente turno, ya que le invade una ola de somnolencia. |  |         |   |



|   |   |       |   |
|---|---|-------|---|
| 3   |  <b>Arma Elemental</b><br>Elemental Weapon |       |   |
| Acción  | 1 hora  | Toque | - |
| Un arma no mágica que tocas se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Mientras dure el conjuro, el arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño adicional del tipo elegido al impactar. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 ó 6, el bonificador aumenta a +2 y el daño extra aumenta a 2d4. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el bonificador aumenta a +3 y el daño extra aumenta a 3d4. |   |       |   |


|   |  |         |   |
|---|--|---------|---|
| 3   |  <b>Caminar Sobre el Agua</b><br>Water Walk |         |   |
| Acción  | 1 hora   | 30 pies | - |
| Un trozo de corcho.   |  |         |   |
| Este conjuro concede la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida (como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava) como si fuera un terreno sólido inofensivo (caminar sobre lava fundida aún puede provocar daño debido al calor). Hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro. Si tu objetivo es una criatura sumergida en un líquido, el conjuro saca al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 60 pies por ronda. |  |         |   |


|   |   |         |   |
|---|---|---------|---|
| 3   |  <b>Crear Comida y Agua</b><br>Create Food and Water |         |   |
| Acción  | Instantáneo   | 30 pies | - |
| Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente dentro del alcance, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre. |   |         |   |

|   |  |          |   |
|---|--|----------|---|
| 3   |  <b>Desplazamiento</b><br>Blink |          |   |
| Acción  | 1 minuto   | Lanzador | - |
| Tiras 1d20 al final de cada uno de tus turnos mientras dure el conjuro. Si sacas 11 o más, te desvaneces del plano de existencia en el que estás y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro falla y el lanzamiento se desperdicia si ya estás en ese plano). Al principio de tu siguiente turno, y cuando el conjuro termine si estás en el Plano Etéreo, vuelves al espacio sin ocupar que elijas y que puedas ver a 10 pies o menos del lugar en que te desvaneciste. Si no hay ningún espacio libre en esa distancia, apareces en el espacio libre más cercano (se elige al azar si hay más de un espacio igual de cerca). Puedes disipar este conjuro como acción. Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes ver y escuchar el plano del que provienes, que está sumido en |  |          |   |

|   |   |          |   |
|---|---|----------|---|
| 3   |  <b>Disipar Magia</b><br>Dispell Magic |          |   |
| Acción  | Instantáneo   | 120 pies | - |
| Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que se haya lanzado sobre el objetivo termina. Por cada conjuro de nivel 4 o superior que haya sobre él, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es 10 + el nivel del conjuro. Si superas la prueba, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, anula automáticamente el efecto de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es igual o menor que el nivel del espacio que usas. |   |          |   |

|  |   |       |   |
|--|---|-------|---|
| 3  |  <b>Glifo Custodio</b><br>Glyph of Warding |       |   |
| 1 hora   | Dis./Detonar  | Toque | - |
|  <b>Incienso y diamante pulverizado de al menos 200 po de valor, los</b>   |   |       |   |
| Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que liberará posteriormente un efecto mágico. Puedes inscribirlo en una superficie (como una mesa o una sección del suelo o de la pared) o dentro de un objeto que se pueda cerrar (como un libro, un pergamino o un cofre de tesoro). El glifo puede cubrir un área que no tenga más de 10 pies de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su lugar: si se mueve a más de 10 pies del lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin haberse activado. El glifo es prácticamente invisible y para encontrarlo hay que superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de |   |       |   |


|  |  |       |   |
|--|--|-------|---|
| 3  |  <b>Protección Contra Energía</b><br>Protection from Energy |       |   |
| Acción   | 1 hora   | Toque | - |
| Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. |  |       |   |

3  Respirar Bajo el Agua  
Water Breathing


Acción 24 horas 30 pies -

Una caña corta o un tallo de paja.


Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.

3  Revivir  
Revivify

Acción Instantáneo Toque -

§  Diamantes de 300 po de valor, los cuales consume el conjuro.


Tocas a una criatura que ha muerto en los últimos minutos y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.

3  Volar  
Fly

Acción 10 minutos Toque -

Una pluma del ala de cualquier pájaro.


Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3.

4  Cofre Oculto de L.  
Secret Chest

Acción Instantáneo Toque -

§ Un cofre exquisito, de 3×2×2 pies, construido con materiales raros de al


Escondes un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirve como componente material. El cofre puede contener hasta 12 pies cúbicos de un material inerte (3×2×2 pies). Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción y tocar la réplica para retirar el cofre, que aparece en un lugar sin ocupar en el suelo a 5 pies o menos de ti. Puedes volver a enviar el cofre al Plano Etéreo usando una acción y tocando tanto el cofre como la réplica. Después de 60 días, hay un 5 % de probabilidades por día (acumulativo) de que el efecto del conjuro termine. El efecto termina si vuelves a lanzar el conjuro, si la

4  Esfera elástica de O.  
Resilient Sphere

Acción 1 minuto 30 pies \*


Un fragmento semiesférico de cristal transparente y otro de goma arábica

Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño Grande o más pequeño dentro del alcance. Una criatura no voluntaria debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda encerrada mientras dura el conjuro. Nada (ni objetos físicos, energía ni otros efectos de conjuro) pueden atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura que se encuentra dentro de la esfera puede respirar ahí. La esfera es inmune a todo tipo de daño y la criatura u objeto no puede ser dañada por ataques o efectos que se originen en el exterior, ni tampoco puede dañar nada que se encuentre en el exterior. La esfera no pesa y es lo

4  Fabricar  
Fabricate

10 minutos Instantáneo 120 pies -


Conviertes materia prima en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera con unos cuantos árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo y ropas con lino o lana. Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto de tamaño Grande o más pequeño (que entre en un cubo de 10 pies o en 8 cubos de 5 pies conectados) si tienes la cantidad de materia prima suficiente. Si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, sin embargo, el objeto fabricado no puede ser de un tamaño superior a Mediano (contenido en un único cubo de 5 pies). La calidad de los objetos que elabora el conjuro es proporcional a la calidad de las materias primas. No se pueden crear ni transmutar criaturas u

4  Libertad de Movimiento  
Freedom of Movement

Acción 1 hora Toque -

Una correa de cuero atada alrededor del brazo o una extremidad similar.

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dure el conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. El objetivo también puede gastar 5 pies para escapar automáticamente de limitaciones como grilletes o una criatura que la está apresando. Finalmente, estar bajo el agua no le impone penalizadores ni al movimiento ni a los ataques.


4  Mastín Fiel de M.  
Faithful Hound


Acción 8 horas 30 pies -


Un silbato de plata pequeño, un hueso y un hilo.


Conjuras un perro guardián espectral en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance, donde permanece mientras dura el conjuro, hasta que lo desconvoques como acción o hasta que te alejes más de 100 pies de él. El mastín es invisible para todas las criaturas excepto para ti y no puede recibir daño. Cuando una criatura de tamaño Pequeño o más grande se acerque a 30 pies o menos de él sin decir primero la contraseña que especifiques cuando lances el conjuro, el mastín empieza a ladrar fuerte. El mastín ve criaturas invisibles, puede ver en el Plano Etéreo e ignora las ilusiones. Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín intenta morder a una criatura que se





|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| 4  |  | <b>Moldear la Piedra</b><br>Stone Shape |   |
| Acción   | Instantáneo   | Toque                                   | - |
| Arcilla blanda, que debes modelar para convertirla más o menos en la forma   |   |   |   |
| <p>Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. Así, por ejemplo, puedes convertir una roca grande en un arma, un ídolo o un cofre, o hacer un pequeño pasaje a través de una pared, siempre y cuando esta tenga menos de 5 pies de profundidad. También puedes darle forma a una puerta de piedra o a su marco para sellarla. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.</p> |   |   |   |


|  |   |                                 |   |
|--|---|---------------------------------|---|
| 4  |  | <b>Ojo arcano</b><br>Arcane Eye |   |
| Acción   | 1 hora  | 30 pies                         | - |
| Un poco de pelo de murciélago.   |   |                                 |   |
| <p>Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire mientras dura el conjuro. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección. No hay límite de lo lejos que puede estar el ojo de ti, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida bloquea el movimiento del ojo, pero puede pasar por una abertura de hasta 1 pulgada.</p> |   |                                 |   |


|  |   |                                 |   |
|--|---|---------------------------------|---|
| 4  |  | <b>Piel Pétreo</b><br>Stoneskin |   |
| Acción   | 1 hora  | Toque                           | - |
| <p>Polvo de diamante de 100 po de valor, el cual consume el conjuro.</p>   |   |                                 |   |
| <p>Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.</p> |   |                                 |   |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 4   |  | <b>Sanctasanctórum privado de Morde...</b><br>Private Sanctum |   |
| 10 minutos  | 24 horas  | 120 pies  | * |
| Una lámina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o de tela  |   |   |   |
| <p>Creas un área mágicamente segura dentro del alcance. El área es un cubo que puede tener de 5 a 100 pies de lado. El conjuro permanece mientras dure o hasta que uses una acción para disiparlo. Cuando lanzas este conjuro, decide qué tipo de seguridad ofrece y cuáles de las siguientes propiedades tiene: El sonido no puede atravesar la barrera en el límite del área protegida. La barrera del área protegida parece oscura y vaga; evita que se vea a través de ella (incluyendo la visión en la oscuridad). Los conjuros de adivinación no pueden crear sensores dentro del área protegida ni pasar el perímetro de la barrera. Las criaturas que estén dentro del área no pueden ser el objetivo</p> |   |   |   |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 5   |  | <b>Animar Objetos</b><br>Animate Objects |   |
| Acción  | 1 minuto  | 120 pies                                 | - |
| <p>Los objetos pueden cobrar vida bajo tus órdenes. Elige hasta diez objetos no mágicos dentro del alcance que nadie lleve puestos ni transporte. Un objeto Mediano cuenta como dos objetos, uno Grande cuenta como cuatro y uno Enorme cuenta como ocho. No puedes animar objetos de un tamaño superior a Enorme. Cada objetivo cobra vida y se convierte en una criatura que controlas hasta que el conjuro se acabe o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente a cualquier criatura que hayas creado con este conjuro y que se encuentre a 500 pies de ti o menos (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera o a todas ellas al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para</p> |   |  |   |

|  |   |                             |        |
|--|---|-----------------------------|--------|
| 5  |  | <b>Creación</b><br>Creation |        |
| 1 minuto   | Especial  | 30 pies                     | 5 pies |
| Un trozo diminuto de materia del mismo objeto que planeas crear.   |   |                             |        |
| <p>Sacas hebras de materia de las sombras del Páramo Sombrío para crear un objeto inerte de materia vegetal dentro del Alcance: textiles, cuerda, madera o algo similar. También puedes usar este conjuro para crear objetos minerales como piedra, cristal o metal. El objeto creado no debe ser mayor que un cubo de 5 pies y debe ser de una forma y un material que hayas visto antes. La duración depende del material del objeto. Si está compuesto por varios materiales, usa la duración más corta. Usar un material creado por este conjuro como componente material para otro conjuro hace que dicho conjuro falle. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un</p> |   |                             |        |

|  |   |                                  |   |
|--|---|----------------------------------|---|
| 5  |  | <b>Mano de B.</b><br>Arcane Hand |   |
| Acción   | 1 minuto  | 120 pies                         | - |
| Un cascarón de huevo y un guante de piel de serpiente.   |   |                                  |   |
| <p>Creas una mano Grande de una fuerza reluciente y traslúcida en un espacio libre que puedas ver dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro y se mueve a tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano. La mano es un objeto que tiene CA 20 y tantos puntos de golpe como tu máximo de puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. Tiene Fuerza 26 (+8) y Destreza 10 (+0). La mano no llena su espacio. Cuando lanzas el conjuro, y como acción adicional en los siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 60 pies y provocar uno de los siguientes efectos. Agarrar con la mano. La mano intenta hacerle una presa a</p> |   |                                  |   |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| 5   |  | <b>Muro de Piedra</b><br>Wall of Stone |   |
| Acción  | 10 minutos  | 120 pies                               | - |
| Un pedrusco de granito.   |   |  |   |
| <p>Una pared no mágica de piedra sólida surge en un punto que elijas dentro del alcance. El muro tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. De manera alternativa, puedes crear paneles de 10 × 20 pies que solo tengan 3 pulgadas de grosor. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál). Si la criatura queda rodeada completamente por el muro (o el muro y otra superficie sólida), puede hacer una tirada de salvación de Destreza. Si tiene éxito, puede usar su reacción para moverse hasta su velocidad para no quedarse</p> |   |  |   |

5
Restablecimiento Mayor  
Greater Restoration

Acción
Instantáneo
Toque
-

Polvo de diamante de al menos 100 po de valor, el cual consume el

Imbues a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de cansancio del objetivo o terminar con uno de los siguientes efectos: Un efecto que tenga hechizado o petrificado al objetivo. Una maldición, incluyendo la sintonía del objetivo con un objeto maldecido con magia. Cualquier reducción en las características del objetivo. Un efecto que reduzca el máximo de puntos de golpe del objetivo.

RUSCA 2023 - v1.0

| Escuela  | Ataque/Salvar   | Lanzamiento   | Alcance  | Componentes   |
|--|---|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li> Abjuración</li> <li> Conjuración</li> <li> Adivinación</li> <li> Encantamiento</li> <li> Evocación</li> <li> Ilusionismo</li> <li> Nigromancia</li> <li> Transmutación</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li> A distancia</li> <li> Cuerpo a cuerpo</li> <li> Salvar FUE</li> <li> Salvar DES</li> <li> Salvar CON</li> <li> Salvar INT</li> <li> Salvar SAB</li> <li> Salvar CAR</li> <li> Ninguno</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li> Acción</li> <li> A. Adicional</li> <li> Reacción</li> <li> Tiempo</li> <li> Especial</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li> Lanzador</li> <li> Toque</li> <li> Vista</li> <li> Distancia</li> <li> Ilimitado</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li> No verbal</li> <li> Verbal</li> <li> No somático</li> <li> Somático</li> <li> No material</li> <li> Material</li> <li> Material (coste)</li> <li> Se consume</li> </ul> |
|  |   | <ul style="list-style-type: none"> <li> Concentración</li> <li> Ritual</li> </ul>   |  |   |
| Tipo de daño   | Estado  | Efecto  | Clase  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li> Necrótico</li> <li> Radiante</li> <li> Adicional</li> <li> Psíquico</li> <li> Relámpago</li> <li> Fuerza</li> <li> Veneno</li> <li> Fuego</li> <li> Contundente</li> <li> Cortante</li> <li> Frío</li> <li> Ácido</li> <li> Perforante</li> <li> Trueno</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li> Paralizado</li> <li> Aturdimiento</li> <li> Inconsciente</li> <li> Petrificado</li> <li> Invisible</li> <li> Apresado</li> <li> Ensordecido</li> <li> Hechizado</li> <li> Cegado</li> <li> Derribado</li> <li> Asustado</li> <li> Envenenado</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li> Mejorar</li> <li> Curación</li> <li> Transformación</li> <li> Comunicación</li> <li> Movimiento</li> <li> Expulsión</li> <li> Utilidad</li> <li> Detección</li> <li> Presciencia</li> <li> Control</li> <li> Social</li> <li> Exploración</li> <li> Guardia</li> <li> Creación</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li> Invocación</li> <li> Ambiente</li> <li> Engaño</li> <li> Negación</li> <li> Empeorar</li> <li> Combate</li> <li> Teletransporte</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li> Artificiero</li> <li> Bardo</li> <li> Clérigo</li> <li> Druida</li> <li> Paladín</li> <li> Explorador</li> <li> Hechicero</li> <li> Brujo</li> <li> Mago</li> </ul>     |
|  |   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li> Más de uno</li> </ul>  |   |

Creado por Rusca ([www.davidrusca.com](http://www.davidrusca.com)) ~ 2023 ~ v1.0  
 Datos de DnDBeyond, NoSoloRol (revisados) y el SRD de D&D 5e  
 Iconos derivados de Flaticon  
 Iconos de las clases por Jime Mosqueda