







0		Amistad Friends	
Acción	1 minuto	Lanzador	-
Un poco de maquillaje aplicado a la cara cuando este conjuro es lanzado.			
Durante la duración de este conjuro, posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para manipular su actitud y se vuelve hostil hacia ti. Una criatura propensa a la violencia podría atacarte. Otra criatura podría buscar alguna otra manera de vengarse (a la discreción del DM), dependiendo de la naturaleza de tu interacción con ella.			


0		Burla Dañina Vicious Mockery	
Acción	Instantáneo	60 pies	-
Sueltas una sarta de insultos enlazados con sutiles encantamientos a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno. El daño de este conjuro aumenta en 1d4 cuando llegas al nivel 5 (2d4), al nivel 11 (3d4) y la nivel 17 (4d4).			


0		Guardia de Cuchillas Blade Ward	
Acción	1 ronda	Lanzador	-
Extiendes tu mano y trazas con ella una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.			

0		Ilusión Menor Minor Illusion	
Acción	1 minuto	30 pies	5 pies*
Un trozo de vellón.			
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro. La ilusión también termina si la disipas como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Si creas un sonido, su volumen puede ser desde un susurro hasta un grito. Puede ser tu voz, la voz de otra persona, el rugido de un león, un repique de tambores o cualquier otro sonido que elijas. Puedes hacer que el sonido continúe sin cesar mientras dura el conjuro o hacer un sonido discreto en diferentes momentos. Si creas una imagen de un objeto (como una silla, huellas de barro o un cofre pequeño), debe ser menor que un cubo de 5 pies. La imagen no puede reproducir			

0		Impacto Certero True Strike	
Acción	1 ronda	30 pies	-
Extiendes tu mano y señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te da un momentáneo entendimiento de sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre y cuando no haya terminado el conjuro.			

0		Luces Danzantes Dancing Lights	
Acción	1 minuto	120 pies	-
Un poco de fósforo o de corteza de avellano de bruja, o una luciérnaga.			
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.			

0		Luz Light	
Acción	1 hora	Toque	20 pies*
Una luciérnaga o musgo fosforescente.			
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.			

0		Mano de Mago Mage Hand	
Acción	1 minuto	30 pies	-
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 disipes 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.			

**Mensaje**  
Message

Acción 1 ronda 120 pies -

**Pequeño fragmento de hilo de cobre.**

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.

**Prestidigitación**  
Prestidigitation

Acción 1 hora 10 pies -

Este conjuro es un truco de magia menor que los lanzadores principiantes usan para practicar. Produces 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*

**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 autómatas, pero no puede restaurar su magia.

**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.

**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.

**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.

**Disfrazarse**  
Disguise Self

Acción 1 hora Lanzador -


Haces que tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas y otras pertenencias que llesves) 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

**Dormir**  
Sleep

Acción 1 minuto 90 pies 20 pies

**Una pizca de arena fina, pétalos de rosa y un grillo.**


Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Tira  $5d8$ : el resultado es el número de puntos de golpe de criaturas a los que puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas dentro del alcance se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando a las criaturas inconscientes). Empezando por la criatura que tenga el menor número de puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente hasta que el conjuro termina, hasta que reciba daño o hasta que alguien la zarandee para que se despierte. Resta los puntos de golpe de cada criatura al total antes de pasar a

1  Encantar Animal  
Animal Friendship

Acción 24 horas 30 pies -

Un bocado de comida.


Este conjuro permite convencer a una bestia de que no vas a hacerle daño. Elige una bestia que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Ella también debe verte y escucharte. Si la inteligencia de la bestia es 4 o más, el conjuro falla automáticamente. Si no, la bestia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o es encantada por ti durante la duración del conjuro. Si alguno de tus compañeros o tú hace daño a la bestia, el conjuro también finaliza. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una bestia adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

1  Entender Idiomas  
Comprehend Languages

Acción 1 hora Lanzador -


Una pizca de hollín y sal.

Mientras dura el conjuro, entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, pero debes estar tocando la superficie en la que las palabras están escritas. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto. Este conjuro no descodifica mensajes secretos en un texto o en un glifo, como un sigilo arcano, que no formen parte de un lenguaje escrito.

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  Hablar con los Animales  
Speak with Animals


Acción 10 minutos Lanzador -

Consigues la capacidad de comprender y comunicarte verbalmente con las bestias mientras dura el conjuro. El saber y el conocimiento de muchas bestias están limitados por su inteligencia, pero al menos te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, incluyendo cualquier cosa que puedan percibir o que hayan percibido durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.

1  Hechizar Persona  
Charm Person


Acción 1 hora 30 pies -

Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Este debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, para la que tendrá ventaja si tus compañeros o tú estás luchando contra él. Si falla, queda hechizado hasta que el conjuro termina o hasta que tus compañeros o tú lo dañáis. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Cuando el conjuro termina, la criatura sabe que estaba hechizada por ti. 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. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

1  Heroísmo  
Heroism

Acción 1 minuto Toque -


Infundes coraje a una criatura voluntaria que tocas. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune a quedar asustada y, al principio de cada uno de sus turnos, gana tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por aptitud mágica. Cuando el conjuro termina, el objetivo pierde los puños de golpe temporales que le queden debido a este conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

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  Imagen Silenciosa  
Silent Image

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies\*


Un trozo de vellón.

Creas la imagen de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 15 pies. La imagen aparece en un lugar dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. La imagen es puramente visual, sin sonido, olfato ni otro efecto sensorial. Puedes usar tu acción para hacer que la imagen se mueva a cualquier lugar dentro del alcance. Conforme la imagen cambia de lugar, puedes alterar su apariencia para que parezca que sus movimientos son naturales. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla para que parezca que está andando. Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las

 **Ola Atronadora**  
Thunderwave


Acción Instantáneo Lanzador 15 pies

Una ola de una fuerza atronadora surge de ti. Cada criatura que se encuentre en un cubo de 15 pies adyacente a ti debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies. Si tiene éxito, recibe la mitad del daño y no es empujada. Además, los objetos que no estén sujetos y que se encuentren completamente dentro del área son alejados de ti 10 pies debido al efecto del conjuro, y el conjuro emite una explosión sónica que se oye a una distancia de 300 pies. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1.

 **Palabra de Curación**  
Healing Word

Adicional Instantáneo 60 pies -


Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos vivientes ni en autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la cantidad de los puntos recuperados aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1.

 **Perdición**  
Bane

Acción 1 minuto 30 pies -

Una gota de sangre.


Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver y que estén dentro del alcance del conjuro deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Cuando un objetivo que haya fallado la salvación haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado a la tirada de ataque o de salvación. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura más por cada nivel por encima de 1.

 **Risa Horrible de Tasha**  
Hideous Laughter

Acción 1 minuto 30 pies -

Tartas diminutas y una pluma que se ondea en el aire.


Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance percibe todo como si fuera terriblemente gracioso y llora de la risa si este conjuro la afecta. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para no caer tumbado, lo que hace que quede incapacitado y que no pueda ponerse en pie mientras dure el conjuro. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia igual a 4 o menos no quedan afectadas. Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, el objetivo puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría (con ventaja si la hace porque ha recibido daño). Si tiene éxito, el conjuro termina.

 **Sirviente Invisible**  
Unseen Servant

Acción 1 hora 60 pies -


Un trozo de cuerda y un poco de madera.

Este conjuro crea una fuerza Mediana invisible, sin mente ni forma, que realiza tareas simples bajo tus órdenes hasta que el conjuro termine. El sirviente aparece en un lugar sin ocupar en el suelo dentro del alcance. Tiene CA 10, 1 punto de golpe y Fuerza 2, y no puede atacar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. Una vez en cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar una tarea simple que un sirviente humano podría hacer, como coger cosas, limpiar, remendar, doblar ropa, encender fuego y servir comida y vino. Una



 **Susurros Discordantes**  
Dissonant Whispers

Acción Instantáneo 60 pies -


Susurras una melodía discordante que sólo una criatura de tu elección dentro del alcance puede oír, asolándola con un terrible dolor. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sufre 3d6 puntos de daño psíquico e inmediatamente debe usar su reacción, si la tiene disponible, para moverse tan lejos de ti como le sea posible. La criatura no se dirige a terrenos obviamente peligrosos, como un foso o un fuego. Si tiene éxito en la tirada de salvación, el objetivo sufre la mitad del daño y no tiene que moverse. Una criatura ensordecida tendrá éxito automáticamente en la salvación. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por

 **Texto Ilusorio**  
Illusory Script

1 minuto 10 días Toque -

  Tinta con base de plomo de al menos 10 po de valor, la cual consume


Escribes en un pergamino, papel o algún otro material adecuado para escribir, imbuyéndolo de una potente ilusión que dura mientras lo haga el conjuro. Para ti y para cualquier criatura que designes cuando lanzas el conjuro, la escritura parece normal, de tu puño y letra, y transmite lo que pretendías cuando escribiste el mensaje; para todos los demás, parece como si hubiera sido escrito con una graffia desconocida o mágica que es ininteligible. También puedes hacer que la escritura parezca un mensaje completamente diferente, escrito por otra persona y en otro idioma, aunque debe ser un idioma que conozcas. Cuando el conjuro se desvanece, tanto la

 **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  **Abrir**  
Knock

Acción Instantáneo 60 pies -


Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas esposas, un candado u otro objeto que evite el acceso por medios mágicos o mundanos. Un objetivo que esté cerrado mediante una cerradura normal o que esté atascado o atrancado se abre. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Si eliges un objetivo que está retenido con *Cerradura arcana*, ese conjuro se anula durante 10 minutos, durante los cuales el objetivo se puede abrir y cerrar con normalidad. Cuando lanzas este conjuro, se oye un fuerte golpe hasta una distancia de 300 pies que surge del objeto.

2  **Boca Mágica**  
Magic Mouth

1 minuto Disipar 30 pies -

**Un pequeño fragmento de panal y polvo de jade de al menos 10 po de**


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

2  **Calentar Metal**  
Heat Metal

Acción 1 minuto 60 pies -


**Un trozo de hierro y una llama.**

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

2  **Calmar Emociones**  
Calm Emotions


Acción 1 minuto 60 pies 20 pies

Intentas reprimir emociones fuertes en un grupo de personas. Todos los humanoides que se encuentren dentro de una esfera de 20 pies de radio, cuyo centro es un punto que tú decides, deben realizar una tirada de salvación de Carisma. Si lo desean, pueden decidir fallarla automáticamente. Si una criatura falla la salvación, elige uno de los siguientes dos efectos: Puedes reprimir cualquier efecto que haga que el objetivo quede hechizado o asustado. Cuando este conjuro termine, cualquier efecto anulado continúa, siempre y cuando su duración no haya terminado mientras tanto. Puedes hacer que un objetivo que sea hostil hacia determinadas criaturas de tu elección sea indiferente a ellas. Esta indiferencia termina si el objetivo es

2  **Corona de la Locura**  
Crown of Madness

Acción 1 minuto 120 pies -


Un humanoide de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser encantado por ti hasta que el conjuro finalice. Mientras el objetivo esté encantado aparece sobre su cabeza una retorcida corona de púas de hierro y un brillo de locura en sus ojos. La criatura encantada debe utilizar su acción antes de mover en cada uno de sus turnos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que no sea ella misma que tú eliges mentalmente. El objetivo puede actuar de forma normal en su turno si no eliges ninguna criatura o si no hay ninguna criatura a su alcance. En los siguientes turnos, debes usar tu acción para mantener el control sobre el objetivo o el conjuro finaliza. El objetivo

2  **Detectar Pensamientos**  
Detect Thoughts

Acción 1 minuto Lanzador -


**Una moneda de cobre.**

Mientras dura el conjuro, puedes leer el pensamiento de ciertas criaturas. Cuando lanzas este conjuro, y como acción en cada uno de tus turnos hasta que termine, puedes concentrarte en cualquier criatura que puedas ver a 30 pies de ti o menos. Si la criatura que eliges tiene Inteligencia 3 o menos o no habla ningún idioma, no queda afectada. En un principio lees los pensamientos superficiales de la criatura: lo que ocupa la mayor parte de su mente en ese momento. Como acción, puedes desviar tu atención a los pensamientos de otra criatura o intentar profundizar más en la mente de la misma. Si haces esto último, el objetivo debe realizar una tirada de salvación

2  **Embelesar**  
Entrall

Acción 1 minuto 60 pies -


Tejes una maraña de palabras de distracción, obligando a que las criaturas que elijas que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte hagan una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura que no pueda ser hechizada tiene éxito automáticamente, y si está luchando contra tus compañeros y tú, tiene ventaja en la tirada. Si falla, el objetivo tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que haga para percibir a cualquier criatura que no seas tú hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo ya no pueda oírte. El conjuro termina si quedas incapacitado o si dejas de poder hablar.

2  **Fuerza Fantasmal**  
Phantasmal Force

Acción 1 minuto 60 pies 10 pies\*

**Un pedazo de vellón.**


Confeccionas una ilusión que arraiga en la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Con una salvación fallida, creas un objeto, criatura u otro fenómeno visible fantasmagórico de tu elección no mayor de un cubo de 10 pies que sólo es perceptible por el objetivo mientras dure el conjuro. Este hechizo no tiene efecto en muertos vivientes o autómatas. La fantasmagoría incluye sonido, temperatura, y otros estímulos, todos ellos visibles únicamente por el objetivo. El objetivo puede usar su acción para examinar la fantasmagoría con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la

2  Hacer Añicos  
Shatter

Acción Instantáneo 60 pies 10 pies

Un trocito de mica.


Un sonido estridente y dolorosamente intenso surge de un punto que elijas dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 10 pies de radio, cuyo centro sea ese punto, deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. Una criatura hecha de material inorgánico, como piedra, cristal o metal, tiene desventaja en esta tirada de salvación. Los objetos no mágicos que nadie lleve puesto ni transporte también reciben daño si están dentro del área del conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta

2  Inmovilizar Persona  
Hold Person

Acción 1 minuto 60 pies -

Un trozo de hierro pequeño y liso.


Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dure el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a otro humanoide adicional por cada espacio de conjuro por encima de 2. Los humanoides deben estar a 30 pies o menos entre sí.

2  Invisibilidad  
Invisibility

Acción 1 hora Toque -

Una pestaña recubierta con un poco de goma arábiga.


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.

2  Localizar Animales o Plantas  
Locate Animals or Plants

Acción Instantáneo Lanzador -

Un poco de pelaje de sabueso.


Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.

2  Localizar Objeto  
Locate Object

Acción 10 minutos Lanzador -

Una rama con forma de horca.


Describe o nombra un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra dicho objeto, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. El conjuro puede localizar un objeto específico que conoces, siempre y cuando lo hayas visto de cerca (a 30 pies o menos) al menos una vez. El conjuro también puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular, como un cierto tipo de vestimenta, joya, mueble, herramienta o arma. Este conjuro no puede localizar un objeto si algo de plomo, aunque sea una capa fina, bloquea un camino directo entre el objeto y tú.

2  Mensajero Animal  
Animal Messenger

Acción 24 horas 30 pies -

Unas migajas de comida.


Mediante este conjuro, usas un animal para entregar un mensaje. Debes elegir una bestia Diminuta que puedas ver dentro del alcance, como una ardilla, un arrendajo azul o un murciélago, especificar el lugar, donde debes haber estado, y describir en términos generales al receptor, como "un hombre o una mujer con el uniforme de la guardia de la torre" o "un enano pelirrojo que lleva un sombrero puntiagudo". Un mensaje puede ser de hasta 25 palabras. La bestia objetivo viajará mientras dure el conjuro hacia la localización indicada; si es voladora, cubre unas 50 millas cada 24 horas y, si es otro animal, cubre 25 millas. Cuando llega, entrega tu mensaje a la

2  Nube de Dagas  
Cloud of Daggers

Acción 1 minuto 60 pies 5 pies

Una astilla de vidrio.

Llenas de dagas giratorias el aire de un cubo de 5 pies de lado. El cubo se crea en un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 2d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

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

**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.

**Silencio**  
Silence

Acción 10 minutos 120 pies 20 pies

Mientras dura el conjuro, no se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté completamente dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras permanezcan dentro. Es imposible lanzar conjuros que incluyan componentes verbales dentro de la esfera.

**Sordera/Ceguera**  
Blindness/Deafness

Acción 1 minuto 30 pies -

Puedes cegar o ensordecer a un enemigo. Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance para que haga una tirada de salvación de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas) mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una tirada de salvación de Constitución para intentar anular el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes apuntar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.

**Sugestión**  
Suggestion

Acción 8 horas 30 pies -

Una lengua de serpiente y un trozo de panal o una gota de jarabe.

Sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable. Pedirle a una criatura que se apuñale a sí misma, que se arroje sobre una lanza, que se inmole o que haga algo obviamente dañino anula automáticamente el efecto del conjuro. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede. La acción sugerida puede continuar mientras

**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.

**Zona de la Verdad**  
Zone of Truth

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies

Creas una zona mágica que protege del engaño en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro es un punto de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, toda criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente mientras se encuentre dentro del radio. Tú sabes si falla o tiene éxito en la tirada de salvación. La criatura afectada se da cuenta del conjuro y puede evitar responder preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Tal criatura puede dar respuestas evasivas siempre y cuando se mantenga en los límites de la verdad.

**Clarividencia**  
Clairvoyance

10 minutos 10 minutos 1 milla -


Una trompetilla enjoyada o un ojo de cristal con un valor de 100 po o

Creas un sensor invisible en una localización que te es familiar (un lugar que hayas visitado o visto) o en una localización obvia que no te es familiar (como detrás de una puerta, en una esquina o en un bosquecillo), siempre que esté dentro del alcance. El sensor permanece en el lugar mientras dura el conjuro y no se le puede atacar ni interactuar con él. Cuando lanzas el conjuro, eliges ver o escuchar. Puedes usar el sentido que elijas a través del sensor como si estuvieras en ese lugar. Como acción, puedes cambiar entre oír y escuchar. Una criatura que pueda ver el sensor (porque se beneficie de *Ver invisibilidad* o tenga visión verdadera) ve un orbe luminoso e intaneible

**Crecimiento Vegetal**  
Plant Growth


Especial Instantáneo 150 pies -

Este conjuro infunde vitalidad en las plantas de un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro, ya sea consiguiendo beneficios inmediatos o a largo plazo. Si lanzas este conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales que se encuentren en un radio de 100 pies, cuyo origen sea ese punto, se hacen más gruesas y frondosas. Una criatura que se mueva por el área debe gastar 4 pies de movimiento por cada pie que se mueva. Puedes excluir del efecto cualquier área de cualquier tamaño dentro del área del conjuro. Si lanzas este conjuro durante 8 horas, enriqueces la tierra. Todas las plantas que se encuentren en un radio de media milla, cuyo origen sea un punto dentro del alcance, estarán

3  Disipar Magia  
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, anulas 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  Don de Lenguas  
Tongues

Acción 1 hora Toque -

Una pequeña maqueta de un zigurat hecha de arcilla.


Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.

3  Fingir Muerte  
Feign Death


Acción 1 hora Toque -

Un pellizco de tierra de cementerio.


Tocas a una criatura voluntaria y le induces un estado cataléptico indistinguible de la muerte. Mientras dure el conjuro, o hasta que uses una acción para tocar al objetivo y cancelar el hechizo, el objetivo parece muerto frente a cualquier examen externo y a conjuros usados para determinar su estado. El objetivo queda cegado e incapacitado, y su velocidad se reduce a 0. El objetivo tiene resistencia a todo tipo de daño excepto el psíquico. Si el objetivo está enfermo o envenenado cuando lanzas el conjuro, o si queda enfermo o envenenado mientras está bajo los efectos del hechizo, ni la enfermedad ni el veneno tienen efecto hasta que el conjuro finalice.

3  Glifo Custodio  
Glyph of Warding

1 hora Dis./Detonar Toque -


§  Incienso y diamante pulverizado de al menos 200 po de valor, los

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  Hablar con las Plantas  
Speak with Plants

Acción 10 minutos Lanzador -


Imbuyes a las plantas que se encuentran a 30 pies o menos de ti con una conciencia y una animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntarles sobre eventos que sucedieron en el área del conjuro en los últimos días, como sobre las criaturas que han pasado, el clima y otras circunstancias. También, mientras dura el conjuro, puedes convertir un terreno difícil a causa del crecimiento de plantas (como matorrales y broza) en un terreno normal o convertir un terreno normal donde hay plantas en un terreno difícil, haciendo que las vides y las ramas entorpezcan a los perseguidores, por ejemplo. Las plantas pueden realizar otras tareas en tu beneficio, a discreción del DM. El

3  Hablar con los Muertos  
Speak with Dead

Acción 10 minutos 10 pies -

Incienso que se ha de quemar.


Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del alcance del conjuro, lo que le permite responder a las preguntas que le hagas. El cadáver debe tener todavía boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver ha sido objeto de este conjuro en los últimos diez días. Hasta que el conjuro termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. El cadáver solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo el idioma que hablaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el cadáver no está obligado a dar una respuesta verdadera si eres hostil o si te reconoce como un enemigo. Este conjuro no hace que el

3  Imagen Mayor  
Major Image

Acción 10 minutos 120 pies 20 pies\*

Un poco de vellón.


Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 20 pies. La imagen aparece en un lugar que puedas ver dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. Parece completamente real, incluyendo los sonidos, los olores y la temperatura correspondiente a lo que representa. No puedes crear calor o frío suficientes para infligir daño, un sonido lo suficientemente alto para producir daño por trueno o ensordecer a una criatura ni un olor que podría marear a una criatura (como el hedor de un troglodita). Mientras te encuentres dentro del alcance de la ilusión, puedes usar tu acción para hacer que la imagen se

3  Imponer Maldición  
Bestow Curse

Acción 1 minuto Toque -

Tocas a una criatura, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar maldita mientras dure el conjuro. Cuando lances este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre las siguientes opciones: Elige una puntuación de característica. Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación que haga con esa característica. Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Mientras esté maldito, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos. Si falla, no hace nada durante su acción. Mientras esté maldito, tus ataques y conjuros le infligen 1d8 puntos de daño necrótico adicional. El




3  **Indetectable**  
Nondetection

Acción 8 horas Toque -

Una pizca de polvo de diamante de 25 po de valor que se esparce sobre


Mientras dura el conjuro, escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Este puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.

3  **Nube Apestosa**  
Stinking Cloud

Acción 1 minuto 90 pies 20 pies

Un huevo podrido u hojas de col de mofeta oriental.


Creas una esfera de un gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio, cuyo centro se encuentra en un punto dentro del alcance. La nube se extiende en las esquinas y su área está muy oscura. La nube se mantiene en el aire mientras dura el conjuro. Cada criatura que se encuentre completamente dentro de la nube al principio de su turno debe hacer una tirada de salvación de Constitución contra el veneno. Si falla, la criatura gasta su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no necesitan respirar o que son inmunes al veneno tienen éxito automáticamente. Un viento moderado (de al menos 10 millas por hora) dispersa la nube después de 4 rondas. Un

3  **Patrón Hipnótico**  
Hypnotic Pattern

Acción 1 minuto 120 pies 30 pies

Una vara de incienso encendida o un vial de cristal lleno de material


Creas un patrón de colores zigzagueante que ondula en el aire dentro de un cubo de 30 pies que se encuentra dentro del alcance. El patrón aparece durante un momento y luego se desvanece. Cada criatura dentro del área que vea el patrón debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda hechizada mientras dura el conjuro. Mientras esté hechizada por este conjuro, la criatura está incapacitada y tiene una velocidad igual a 0. El conjuro termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para zarandearla y hacer que salga de su estupor.

3  **Pequeña Choza de L.**  
Tiny Hut

1 minuto 8 horas Lanzador 10 pies

Un abalorio de cristal pequeño.


Una cúpula de fuerza inmóvil con un radio de 10 pies te rodea por encima mientras dura el conjuro. El conjuro termina si te vas del área. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar dentro de la cúpula contigo. El conjuro falla si en el área hay una criatura mayor o más de nueve criaturas. Las criaturas y los objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden cruzarla y moverse por ella libremente. Dentro de la cúpula no tienen efecto conjuros ni otros efectos mágicos, ni se pueden lanzar a través de ella desde fuera. La atmósfera que hay dentro del espacio es cómoda y seca, independientemente del clima exterior. Hasta que

3  **Recado**  
Sending

Acción 1 ronda Ilimitado -

Un trocito de hilo de cobre.


Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura con la que estés familiarizado. La criatura escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. El conjuro permite que criaturas con al menos Inteligencia 1 entiendan el significado de tu mensaje. Puedes enviar el mensaje a través de cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, hay un 5 % de probabilidades de que el mensaje no llegue.

3  **Terror**  
Fear

Acción 1 minuto Lanzador 30 pies


Una pluma blanca o el corazón de una gallina.

Proyectas una imagen fantasmal de los peores miedos de una criatura. Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Mientras esté asustada a causa de este conjuro, una criatura debe realizar una acción de Correr y alejarse de ti por la ruta más segura disponible durante cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar al que moverse. Si termina su turno en un lugar donde no te tiene en su línea de visión, puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina para ella.

4  **Compulsión**  
Compulsion

Acción 1 minuto 30 pies -


Las criaturas que elijas que estén dentro del alcance y que puedan escucharte deben hacer una tira de salvación de Sabiduría, que superan automáticamente si no pueden quedar hechizadas. Si falla, el objetivo queda afectado por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para designar una dirección horizontal respecto a ti. Cada objetivo afectado debe usar todo su movimiento disponible para moverse en esa dirección durante su siguiente turno. Puede realizar su acción antes de moverse. Después de moverse en ese sentido, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría para intentar terminar con el efecto. El objetivo no está obligado a moverse hacia un


4  **Confusión**  
Confusion


Acción 1 minuto 90 pies 10 pies


Tres cáscaras de nuez.


Este conjuro distorsiona la mente de las criaturas creando ilusiones y provocando acciones incontroladas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 10 pies de radio, cuyo centro está en un lugar de tu elección dentro del alcance, deben superar una tirada de salvación de Sabiduría cuando lances este conjuro para no quedar afectadas por él. Un objetivo afectado no puede reaccionar y debe tirar 1d10 al principio de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento. Comportamiento: 1 La criatura usa todo su movimiento para moverse en una dirección al azar. Para determinar dicha dirección, tira 1d8 y asigna una dirección a cada una de las


4		Invisibilidad Mejorada Greater Invisibility	
Acción	1 minuto	Toque	-
<p>Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.</p>			


4		Libertad de Movimiento Freedom of Movement	
Acción	1 hora	Toque	-
<p>Una correa de cuero atada alrededor del brazo o una extremidad similar.</p> <p>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.</p>			


4		Localizar Criatura Locate Creature	
Acción	1 hora	Lanzador	-
<p>Un poco de pelaje de sabueso.</p> <p>Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra la criatura, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio), siempre y cuando hayas visto a esa criatura de cerca (a 30 pies o menos) por lo menos una vez. Si la criatura que describes o nombras tiene otra forma, por ejemplo, si está bajo los efectos del conjuro Polimorf, este conjuro no la localiza. Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de</p>			


4		Polimorf Polymorph	
Acción	1 hora	60 pies	-
<p>Un capullo de oruga.</p> <p>Este conjuro transforma a una criatura que puedas ver dentro del alcance en una nueva forma. Una criatura involuntaria debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para evitar el efecto. El conjuro no tiene efecto en los cambiaformas o en criaturas con 0 puntos de golpe. La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o hasta que muera. La nueva forma puede ser cualquier bestia cuyo valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o que su nivel si no tiene valor de desafío). Las estadísticas de juego del objetivo, incluyendo las puntuaciones de las características mentales, se reemplazan por las</p>			

4		Puerta Dimensional Dimension Door	
Acción	Instantáneo	500 pies	-
<p>Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección, como '200 pies todo recto hacia abajo' o 'subiendo 300 pies hacia el noroeste en un ángulo de 45 grados'. Puedes llevar objetos siempre y cuando su peso no exceda el que puedes transportar. También puedes llevar una criatura voluntaria de tu tamaño o más pequeña que lleve equipo hasta su capacidad de carga. La criatura debe estar a 5 pies de ti o menos cuando lances este conjuro. Si llegas a un lugar que ya está ocupado por un objeto o una criatura, la criatura que viaja contigo y tú recibís cada uno 4d6 puntos de daño por fuerza y el conjuro no consigue</p>			

4		Terreno Alucinatorio Hallucinatory Terrain	
10 minutos	24 horas	300 pies	150 pies
<p>Una piedra, una ramita y un fragmento de una planta de color verde.</p> <p>Cambias la apariencia de un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance para que parezca, suene y huela como otro tipo de terreno natural. De este modo, un campo abierto o una carretera pueden parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una leve pendiente o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino ancho y allanado. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables, así que es posible que las</p>			


5		Alterar los Recuerdos Modify Memory	
Acción	1 minuto	30 pies	-
<p>Intentas remodelar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, esta tiene ventaja. Si falla la tirada, el objetivo queda hechizado por ti mientras dura el conjuro. El objetivo hechizado está incapacitado y no se da cuenta de lo que lo rodea, aunque todavía puede escucharte. Si recibe daño o es el objetivo de otro conjuro, este conjuro termina y no se modifica ninguno de sus recuerdos. Mientras dure este encantamiento, puedes afectar el recuerdo del objetivo sobre un evento que experimentara en las últimas 24 horas y que no durara más de 10 minutos. Puedes eliminar permanente cualquier recuerdo sobre el evento, permitir que el objetivo lo recuerde</p>			

5		Alzar a los Muertos Raise Dead	
1 hora	Instantáneo	Toque	-
<p>Un diamante de al menos 500 po de valor, el cual consume el conjuro.</p> <p>Devuelves a la vida a una criatura muerta que tocas, siempre y cuando no lleve muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es voluntaria y está en libertad para volver al cuerpo, la criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro también neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaban a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina las enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si estos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, tienen efecto cuando la criatura vuelve a la vida. El conjuro no puede hacer que un muerto viviente vuelva a la vida. Este conjuro cierra</p>			

5  **Animar Objetos**  
Animate Objects


Acción 1 minuto 120 pies -

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

5  **Apariencia**  
Seeming

Acción 8 horas 30 pies -


Este conjuro te permite cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. A cada objetivo que elijas le das una nueva apariencia ilusoria. Un objetivo que no sea voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma para intentar evitar que el conjuro la afecte. El conjuro disfraza la apariencia física, así como la ropa, la armadura, las armas y el equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 1 pie más pequeña o más grande y que parezca delgada, gorda o intermedia. No puedes cambiar el tipo de cuerpo, así que debes elegir una forma que tenga la misma cantidad de miembros básicos. Por lo demás, la extensión de la ilusión depende de ti. Dura lo que dura el conjuro, a menos que uses tu

5  **Atadura Planar**  
Planar Binding

1 hora 24 horas 60 pies -

Una joya de al menos 1000 po de valor, la cual consume el conjuro.


Con este conjuro intentas vincular a tu servicio a un celestial, un elemental, un feérico o un infernal. La criatura debe estar dentro del alcance mientras dure el lanzamiento del conjuro (normalmente, primero se convoca a la criatura en el centro de un Círculo mágico invertido para mantenerla atrapada mientras se lanza este conjuro). Cuando se completa el lanzamiento, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, queda ligado para servirte mientras dure el conjuro. Si la criatura ha sido convocada o creada mediante otro conjuro, su duración se extiende hasta igualar la de este conjuro. Una criatura ligada debe seguir tus

5  **Círculo de Teletransportación**  
Teleportation Circle

1 minuto 1 ronda 10 pies -

Gemas preciosas de 50 po de valor bañadas en polvos y tintas raros.


Cuando lanzas el conjuro, dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan tu localización con un círculo de teletransporte permanente de tu elección cuya secuencia de símbolos conozcas y que esté en tu mismo plano de existencia. Un portal reluciente se abre dentro del círculo y permanece abierto hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entra en el portal aparece instantáneamente a 5 pies del círculo de destino o en el espacio sin ocupar más cercano si ese está ocupado. Muchos templos grandes, gremios y otros lugares importantes tienen círculos de teletransporte permanentes inscritos en algún lugar de sus

5  **Conocer las Leyendas**  
Legend Lore

10 minutos Instantáneo Lanzador -


Incienso de 250 po de valor, el cual el conjuro consume, y cuatro

Nombra o describe a una persona, lugar u objeto. El conjuro te proporciona un resumen del conocimiento popular sobre lo que has nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto que nunca ha sido de conocimiento general. Si la cosa que nombras no es digno de haber formado parte de una leyenda, no consigues información. Cuanta más información tengas ya, más precisa y detallada será la información que recibas. La información que aprendes es precisa pero puede estar formulada con un lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha misteriosa en las manos, el conjuro podría facilitarte esta información: 'Ay del malhechor que ponga

5  **Curar Heridas en Masa**  
Mass Cure Wounds

Acción Instantáneo 60 pies 30 pies


Una ola de energía curativa emana de un punto de tu elección dentro del alcance. Elige hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto. Cada objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a  $3d8 +$  tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la curación aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 5.

5  **Despertar**  
Awaken

8 horas Instantáneo Toque -


Un ágata de al menos 1000 po de valor, la cual consume el conjuro.

Después de dedicar el tiempo de lanzamiento a trazar senderos mágicos en una piedra preciosa, tocas a una bestia o planta de tamaño Enorme o menor. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o menos o directamente no tener Inteligencia. El objetivo consigue Inteligencia 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si el objetivo es una planta, consigue la capacidad de mover sus ramas, raíces, vides, enredaderas, etcétera, y recibe sentidos similares a los humanos. El DM elige las estadísticas apropiadas para la enredadera o el árbol consciente. La bestia o planta consciente está hechizada durante 30 días o hasta que tú o tus

5  **Dominar Persona**  
Dominate Person


Acción 1 minuto 60 pies -

Intentas encantar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizado por ti mientras dure el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra él, este tiene ventaja en la tirada de salvación. Mientras el objetivo está hechizado, tienes un vínculo telepático con él siempre y cuando los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes mientras estés consciente (no se requiere acción) y la bestia da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como 'ataca a esa criatura', 'Corre hasta allí' o 'Tráeme ese objeto'. Si la criatura

5  **Engañar**  
Mislead

Acción 1 hora Lanzador -


Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas. El doble permanece ahí mientras dura el conjuro, pero la invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Puedes usar tu acción para mover a tu doble ilusorio hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular, hablar y comportarse como decidas. Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras donde está él. En cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes cambiar para usar tus propios sentidos o los suyos de nuevo. Mientras uses sus sentidos, estás cegado y ensordecido respecto a los tuyos.

5  **Enlace Telepático de R.**  
Telepathic Bond

Acción 1 hora 30 pies -

Dos trozos de cáscara de huevo de dos tipos de criatura distintos.


Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance mientras dure el conjuro. Las criaturas con puntuaciones de Inteligencia de 2 o menos no se ven afectadas por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.

5  **Ensueño**  
Dream

1 minuto 8 horas Lanzador -

Un puñado de arena, unas gotitas de tinta y una pluma de escribir que se


Este conjuro da forma a los sueños de una criatura. Elige como objetivo a una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano de existencia. Mediante este conjuro no se puede contactar con criaturas que no duerman, como los elfos. Tú o una criatura voluntaria que tocas entráis en un estado de trance y actuáis como mensajeros. Mientras está en trance, el mensajero percibe lo que le rodea, pero no puede realizar acciones ni moverse. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños y puede hablar con él mientras permanezca dormido y dure el conjuro. El mensajero también puede darle forma al entorno del sueño, crear paisajes, objetos y

5  **Escudriñar**  
Scrying

10 minutos 10 minutos Lanzador -


Un foco de al menos 1000 po de valor, como una bola de cristal, un

Puedes ver y escuchar a una criatura que elijas y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, la cual está condicionada por lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si el objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar esta tirada de salvación voluntariamente si quiere ser observado. Conocimiento: De segunda mano (has oído hablar del objetivo) +5 De primera mano (conoces al objetivo) +0 Familiar (conoces al objetivo muy bien) -5 Conexión: Dibujo o retrato -2 Posesión o prenda -4 Parte del cuerpo, mechón de cabello, uñas o similares

5  **Geas**  
Geas

1 minuto 30 días 60 pies -


Das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le obliga a llevar a cabo una misión o le impide hacer una acción o actividad, según decidas. La criatura tiene que poder entenderte, y debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Mientras que la criatura está hechizada por ti, recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra tus instrucciones, pero no más de una vez al día. Puedes dar la orden que quieras, a menos que sea algo que resultaría en una muerte certera. Si das una orden suicida, el conjuro termina. Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo. Los conjuros *Quitar maldición*,

5  **Inmovilizar Monstruo**  
Hold Monster

Acción 1 minuto 90 pies -

Un trozo de hierro pequeño y liso.


Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance que no sea un muerto viviente. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 5. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

5  **Restablecimiento Mayor**  
Greater Restoration

Acción Instantáneo Toque -


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


Imbuyes 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.


6  **Baile Irresistible de O.**  
O.'s Irresistible Dance


Acción 1 minuto 30 pies -


Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo se pone a bailar de manera cómica, moviendo manos y pies, mientras dura el conjuro. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este conjuro. Una criatura que baila debe usar todo su movimiento para bailar sin moverse de su espacio y tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y en las tiradas de ataque. Mientras que el objetivo está afectado por este conjuro, las demás criaturas tienen ventaja en las tiradas de ataque que hagan contra él. Como acción, la criatura puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Si tiene éxito, el conjuro termina.


6		<b>Encontrar el Camino</b> Find the Path	
1 minuto	1 día	Lanzador	-
<p>Un set de herramientas de adivinación —como huesos, palillos de marfil.</p> <p>Este conjunto te permite encontrar la ruta física más corta y directa hacia una localización física específica con la que estés familiarizado y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Si nombras un destino de otro plano de existencia, un destino que se mueve (como una fortaleza móvil) o un destino inespecífico (como la guarida de un dragón verde), el conjuro falla. Mientras dura el conjuro, siempre y cuando estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Mientras viajas allí, cuando se te presenta una elección de sendas a lo largo del camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más</p>			


6		<b>Guardas y Guardias</b> Guards and Wards	
10 minutos	24 horas	Toque	2500 pies <sup>2</sup>
<p>Incienso que se ha de quemar, un poco de azufre y aceite, un cordel</p> <p>Creas una custodia que protege 2500 pies cuadrados de un espacio del suelo (1 cuadrado de 50 pies, 100 cuadrados de 5 pies o 25 cuadrados de 10 pies). El área custodiada puede ser de hasta 20 pies de altura y tener la forma que quieras. Puedes custodiar varios pisos de una fortaleza dividiendo el área entre ellos, siempre y cuando andes por cada una de las áreas contiguas mientras lanzas el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, puedes especificar individuos que no se vean afectados por alguno o por ninguno de los efectos que elijas. También puedes indicar una contraseña que hace que quien la dice en voz alta sea inmune a estos efectos. Guardas y custodias crea los</p>			


6		<b>Ilusión Programada</b> Programmed Illusion	
Acción	Disipar	120 pies	30 pies*
<p>Un poco de vellón y polvo de jade de al menos 25 po de valor.</p> <p>Creas una ilusión de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible dentro del alcance que se activa cuando se da una condición específica. La ilusión es impredecible hasta entonces. No debe ser más grande que un cubo de 30 pies, y tú decides cómo se comporta la ilusión y qué sonidos hace cuando lanzas el conjuro. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos. Cuando la condición que especificas tiene lugar, la ilusión aparece y se mueve como describiste. Una vez la ilusión termina de actuar, desaparece y permanece inactiva durante 10 minutos. Después de ese tiempo, la ilusión se puede volver a activar. La condición que la activa puede ser tan general o</p>			


6		<b>Mal de Ojo</b> Eyebite	
Acción	1 minuto	Lanzador	-
<p>Mientras dura el conjuro, tus ojos se convierten en un vacío negro imbuido con poder maligno. Una criatura de tu elección a 60 pies o menos de ti y que pueda verte debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar afectada por uno de los siguientes efectos de tu elección mientras dura el conjuro. En cada turno hasta que el conjuro termine, puedes usar tu acción para elegir como objetivo a otra criatura, pero no puedes volver a elegir a una criatura que haya superado la tirada de salvación contra este lanzamiento del conjuro. Náuseas: El objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el</p>			

6		<b>Sugestión en Masa</b> Mass Suggestion	
Acción	24 horas	60 pies	-
<p>La lengua de una serpiente y un trozo de colmena o una gota de jarabe.</p> <p>Sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) hasta a 12 criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan escucharte y entenderte. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable. Pedirle a una criatura que se apuñale a sí misma, que se arroje sobre una lanza, que se inmole o que haga algo obviamente dañino anula automáticamente el efecto del conjuro. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo sigue el curso de acción que has descrito lo mejor que puede. La</p>			

6		<b>Visión Veraz</b> True Seeing	
Acción	1 hora	Toque	-
<p>Un ungüento para los ojos de 25 po de valor, hecho con polvo de setas.</p> <p>Este conjuro le da a una criatura voluntaria que toques la capacidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión verdadera, detecta las puertas ocultas mediante magia y puede ver en el Plano Etéreo, todo ello hasta una distancia de 120 pies.</p>			


7		<b>Espada de M.</b> M.'s Sword	
Acción	1 minuto	60 pies	-
<p>Una espada de platino en miniatura con una empuñadura de cobre y zinc.</p> <p>Creas un plano de fuerza con forma de espada que planea dentro del alcance. Dura mientras lo haga el conjuro. Cuando aparece la espada, haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección que se encuentre a 5 pies o menos de la espada. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada hasta 20 pies a un lugar donde puedas verla y repetir este ataque contra el mismo objetivo o contra otro diferente.</p>			

7		<b>Espejismo Arcano</b> Mirage Arcane	
10 minutos	10 días	Vista	1 milla
<p>Haces que un terreno que se encuentra dentro de una milla cuadrada se parezca, se escuche, se huelo o incluso se sienta como otro tipo de terreno. Sin embargo, la forma general del terreno sigue siendo la misma. Un campo abierto o una carretera pueden parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una pendiente suave o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino ancho y allanado. Del mismo modo, puedes alterar la apariencia de estructuras o incluirlas donde no están. El conjuro no disfraza, oculta ni añade criaturas. La ilusión incluye elementos audibles, visuales, táctiles y</p>			

7  **Excursión Etérea**  
Etherealness

Acción 8 horas Lanzador -


Entras en las regiones exteriores del Plano Etéreo, en la zona en la que se solapa con tu plano actual, y permaneces en la frontera etérea mientras dura el conjuro o hasta que uses una acción para dispararlo. Durante ese tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o hacia abajo, cada pie de movimiento te cuesta un pie adicional. Puedes ver y escuchar el plano del que provienes, pero todo lo que hay ahí parece gris y no puedes ver nada más allá de 60 pies. Mientras estás en el Plano Etéreo, solo puedes afectar o ser afectado por otras criaturas de ese plano. Las criaturas que no son del Plano Etéreo no pueden percibirte y no pueden interactuar contigo, a menos que tengas una característica especial o magia

7  **Jaula de Fuerza**  
Forcecage

Acción 1 hora 100 pies \*

Polvo de rubí de 1500 po de valor.


Una prisión de fuerza mágica con forma de cubo, inmóvil e invisible, surge alrededor de un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, según decidas. Con forma de jaula: puede tener hasta 20 pies de lado y estar hecha con barrotes de media pulgada de grosor separados otra media pulgada entre sí. Con forma de caja: puede tener hasta 10 pies de lado, y crea una barrera sólida que evita que cualquier materia sólida la traspase y bloquea cualquier conjuro que se lance hacia dentro o hacia fuera del área. Cuando lanzas el conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula queda atrapada. Las criaturas que

7  **Mansión Magnífica de M.**  
Magnificent Mansion

1 minuto 24 horas 300 pies \*

Una miniatura de marfil con forma de puerta, un pequeño fragmento de


Conjuras una vivienda extradimensional dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges dónde se encuentra su entrada, que centellea débilmente y tiene 5 pies de ancho y 10 de alto. Tú y cualquier criatura que indiques cuando lanzas el conjuro podéis entrar en la vivienda extradimensional siempre y cuando el portal permanezca abierto. Puedes abrir o cerrar el portal si estás a 30 pies o menos de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible. Más allá del portal se encuentra una casa magnífica con numerosas habitaciones. La atmósfera es limpia, fresca y acogedora. Puede tener la distribución que quieras, pero no puede superar los 50 cubos

7  **Proyectar Imagen**  
Project Image

Acción 1 día 500 millas -

Una pequeña réplica de ti hecha con materiales de al menos 5 po de valor.


Creas una copia ilusoria de ti mismo que dura mientras lo hace el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier lugar que hayas visto antes dentro del alcance, independientemente de los obstáculos. La ilusión es como tú y suena como tú, pero es intangible. Si recibe daño, desaparece y el conjuro termina. Puedes usar tu acción para mover esta ilusión hasta el doble de tu velocidad y hacer que gesticule, hable o se comporte como elijas. Imita tus gestos a la perfección. Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras en su espacio. Durante tu turno, como acción adicional, puedes pasar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o a la inversa.

7  **Regenerar**  
Regenerate

1 minuto 1 hora Toque -

Una rueda de plegaria y agua bendita.


Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. El objetivo recupera  $4d8 + 15$  puntos de golpe. Mientras dura el conjuro, el objetivo recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos (10 puntos de golpe cada minuto). Si tiene algún miembro amputado (dedos, piernas, colas, etcétera), se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se reintegre inmediatamente.

7  **Resurrección**  
Resurrection

1 hora Instantáneo Toque -

Un diamante de al menos 1000 po de valor, el cual consume el

Tocas a una criatura muerta que falleció hace menos de un siglo, que no murió debido a la edad y que no es un muerto viviente. Si su alma es libre y voluntaria, el objetivo regresa a la vida con todos sus puntos de golpe. Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades normales que afectaban a la criatura cuando murió. Sin embargo, no elimina las enfermedades mágicas, las maldiciones y similares; si tales efectos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, afectan al objetivo cuando este vuelva a la vida. Este conjuro cierra todas las heridas mortales y restablece todas las partes del cuerpo que falten. Volver de entre los muertos es una experiencia

7  **Símbolo**  
Symbol

1 minuto Dis./Detonar Toque 60 pies


Mercurio, fósforo y polvo de diamante y ópalo de al menos 1000 po de

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino en una superficie (como una sección del suelo, una pared o una mesa) o en un objeto que se pueda cerrar para ocultar el glifo (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro). Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área de superficie de no 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 de donde lanzaste este conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin activarse. El glifo es prácticamente invisible: para encontrarlo es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro.

7  **Teletransporte**  
Teleport


Acción Instantáneo 10 pies -

Este conjuro te transporta instantáneamente a un destino que selecciones a ti y a otras 8 criaturas voluntarias de tu elección que puedas ver dentro del alcance, o a un único objeto que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo es un objeto, debe caber en un cubo de 10 pies y no puede llevarlo ninguna criatura involuntaria. Debes conocer el destino, que debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Tu familiaridad con el destino determina si llegas a él con éxito. El DM debe tirar 1d100 y consultar la tabla. Círculo permanente. Objeto asociado. Muy familiar. Visto alguna vez. Visto una vez. Por descripción. Destino falso. Familiaridad. 'Círculo permanente' significa un círculo de teletransporte permanente cuya secuencia de

8  **Dominar Monstruo**  
Dominate Monster


Acción 1 hora 60 pies -

Intentas encantar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. La criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra dicho monstruo, este tiene ventaja en la tirada de salvación. Mientras la criatura está hechizada, tienes un vínculo telepático con ella, siempre y cuando los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes mientras estés consciente (no se requiere acción) y la criatura da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como 'ataca a esa criatura', 'Corre hasta allí' o 'Tráeme ese objeto'. Si la

8  **Labia**  
Glibness


Acción 1 hora Lanzador -

Hasta que el conjuro termine, cuando hagas una prueba de Carisma, puedes reemplazar el resultado que saques por 15. Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo veraz.

8  **Mente en Blanco**  
Mind Blank


Acción 24 horas Toque -

Hasta que el conjuro termina, una criatura voluntaria que tocas es inmune al daño físico, a cualquier efecto que sentiría sus emociones o sus verdaderos pensamientos, a conjuros de adivinación y al estado hechizado. El conjuro ignora incluso el conjuro *Deseo* y los conjuros o efectos de poder similar que se usan para afectar la mente del objetivo o para conseguir información sobre él.

8  **Palabra de Poder: Aturdir**  
Power Word Stun

Acción Instantáneo 60 pies -


Pronuncias una palabra de poder que puede aturdir la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que la deja pasmada. Si el objetivo tiene 150 puntos de golpe o menos, queda aturdido. Si no, el conjuro no tiene efecto. El objetivo aturdido debe hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto aturridor termina.

8  **Romper la Mente**  
Feeblemind

Acción Instantáneo 150 pies -


Un puñado de esferas de arcilla, vidrio, cristal o mineral.

Atacas la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance para destrozr su intelecto y su personalidad. El objetivo recibe 4d6 puntos de daño psíquico y debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma se reducen a 1 y no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos, entender idiomas o comunicarse de un modo inteligible. Sin embargo, puede identificar a sus amigos, seguirlos y protegerlos. Cada 30 días, la criatura puede repetir la tirada de salvación. Si tiene éxito, el conjuro termina. El conjuro también se puede terminar con *Restablecimiento mayor*, *Sanar* o *Deseo*.

9  **Palabra de Poder: Matar**  
Power Word Kill


Acción Instantáneo 60 pies -

Pronuncias una palabra de poder que puede obligar a una criatura que veas dentro del alcance a morir. Si la criatura que eliges tiene 100 puntos de golpe o menos, muere. Si no, el conjuro no tiene efecto.

9  **Palabra de Poder: Sanar**  
Power Word Heal

Acción Instantáneo Toque -

Una oleada de energía sanadora baña a la criatura que tocas. El objetivo recupera todos sus Puntos de Golpe. Si la criatura está asustada, aturdida, encantada, o paralizada, la condición termina. Si la criatura esta tumbada, puede usar su reacción para levantarse. Este conjuro no tiene efecto sobre los muertos vivientes o autómatas.

9  **Polimorfar Verdadero**  
True Polymorph

Acción 1 hora 30 pies -

Una gota de mercurio, un pegote de goma arábica y un hilo de humo.

Elige a una criatura o un objeto mágico que puedas ver dentro del alcance. Transformas la criatura en una criatura diferente o en un objeto, o el objeto en una criatura (nadie puede estar vistiendo o llevando el objeto). La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que muera. Si te concentras en este conjuro durante la duración completa, la transformación dura hasta que se disipa. Este conjuro no tiene efecto sobre cambiaformas o criaturas con 0 puntos de golpe. Una criatura no voluntaria puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para intentar no quedar afectada. Criatura en criatura. Si

9

Presagio  
Foresight

1 minuto
8 horas
Toque
-

**Una pluma de colibrí.**

Tocas una criatura voluntaria y le concedes una capacidad limitada para ver el futuro inmediato. Mientras dura el conjuro, el objetivo no puede ser sorprendido y tiene ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, las criaturas que le atacan tienen desventaja en la tirada de ataque. Este conjuro termina inmediatamente si lo vuelves a lanzar antes de que termine su duración.

RUSCA 2023 - v1.0

Escuela	Ataque/Salvar	Lanzamiento	Alcance	Componentes
Abjuración Conjuración Adivinación Encantamiento Evocación Ilusionismo Nigromancia Transmutación	A distancia Cuerpo a cuerpo Salvar FUE Salvar DES Salvar CON Salvar INT Salvar SAB Salvar CAR Ninguno	Acción A. Adicional Reacción Tiempo Especial  Concentración Ritual	Lanzador Toque Vista Distancia Ilimitado	No verbal Verbal No somático Somático No material Material Material (coste) Se consume
Tipo de daño	Estado	Efecto		Clase
Necrótico Radiante Adicional Psíquico Relámpago Fuerza Veneno Fuego Contundente Cortante Frío Ácido Perforante Trueno	Paralizado Aturdido Inconsciente Petrificado Invisible Apresado Ensondecido Hechizado Cegado Derribado Asustado Envenenado	Mejorar Curación Transformación Comunicación Movimiento Expulsión Utilidad Detección Presciencia Control Social Exploración Guardia Creación	Invocación Ambiente Engaño Negación Empeorar Combate Teletransporte  Más de uno	Artificiero Bardo Clérigo Druida Paladín Explorador Hechicero Brujo Mago

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 ~  
 OGL 1.0a ([www.davidrusca.com/bg/ogl](http://www.davidrusca.com/bg/ogl)) ~