

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		Descarga Sobrenatural Eldritch Blast							
Acción	Instantáneo	120 pies	-						
Un rayo de energía chispeante alcanza a una criatura que elijas dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño de fuerza. El conjuro crea más de un rayo cuando subes de nivel: dos rayos en el nivel 5, tres rayos en el nivel 11 y cuatro rayos en el nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a objetivos diferentes. Haz una tirada de ataque por cada rayo.									

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 inflingido 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		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.									

0		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. Enfrías, 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		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).									

	A					
0		Toque Helado Chill Touch				
Acción	1 ronda	120 pies	-			
<p>Creas una mano fantasmagórica en el espacio de una criatura que esté dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la criatura para atacarla con un frío sepulcral. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar puntos de golpe hasta que no empiece tu siguiente turno. Hasta entonces, la mano se aferra al objetivo. Si además el objetivo es un muerto viviente, tendrá desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti hasta que termine tu próximo turno. El daño de este conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).</p>						

	A					
1		Armadura de A. Armor of A.				
Acción	1 hora	Lanzador	-			
<p>Una copa de agua.</p> <p>Una fuerza mágica protectora te envuelve, manifestándose como una escarcha espectral que te cubre a ti y a tu equipo. Ganas 5 puntos de golpe temporales mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea mediante un ataque de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Puntos de Golpe temporales, la criatura sufre 5 puntos de daño de frío. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o más, tanto los Puntos de Golpe temporales como el daño de frío se incrementan en 5 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.</p>						

	A					
1		Brazos de H. Arms of H.				
Acción	Instantáneo	Lanzador	10 pies			
<p>Invocas el poder de Hadar, el Hambre Tenebrosa. Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de tu posición. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño necrótico y no podrá llevar a cabo reacciones hasta el comienzo de su próximo turno. Si supera la tirada, recibirá la mitad del daño y no sufrirá ningún otro efecto. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.</p>						


	A					
1		Entender Idiomas Comprehend Languages				
Acción	1 hora	Lanzador	-			
<p>Una pizca de hollín y sal.</p> <p>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.</p>						

	A					
1		Hechizar Persona Charm Person				
Acción	1 hora	30 pies	-			
<p>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.</p>						

1		Maleficio Hex				
Adicional	1 hora	90 pies	-			
<p>El ojo petrificado de un tritón.</p> <p>Impones una maldición en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra al objetivo siempre que impactes un ataque contra él. Además, elige una característica cuando lanzas el conjuro. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de característica realizadas con la característica elegida. Si el objetivo cae a 0 Puntos de Golpe antes de que el conjuro finalice, puedes utilizar una acción adicional en un turno tuyo subsiguiente para maldecir a una nueva criatura. El conjuro <i>Levantar maldición</i> termina este conjuro inmediatamente. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando</p>						

	A					
1		Protección Contra el Bien y el M... Protection from Evil and Good				
Acción	10 minutos	Toque	-			
<p>Agua bendita o polvo de plata y hierro, los cuales consume el conjuro.</p> <p>Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas está protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. La protección garantiza varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser hechizado, asustado o poseído por ellas. Si el objetivo ya está hechizado, asustado o poseído por una criatura de ese tipo, tiene ventaja en cualquier tirada de salvación posterior que haga contra esos efectos.</p>						


	A					
1		Rayo de Hechicería Witch Bolt				
Acción	1 minuto	30 pies	-			
<p>Una ramita de un árbol que haya sido alcanzado por un rayo.</p> <p>Un haz de energía chisporroteante es lanzado hacia una criatura dentro del alcance, formando un constante arco de relámpago entre el objetivo y tú. Haz un ataque de conjuro a distancia contra esa criatura. Si impactas, el objetivo sufre 1d12 de daño de relámpago, y en cada uno de tus turnos mientras dure, puedes usar tu acción para realizar otros 1d12 de daño de relámpago al objetivo automáticamente. Este conjuro finaliza si usas tu acción para hacer otra cosa. Este conjuro también finaliza si el objetivo está alguna vez fuera del alcance del conjuro o si tiene cobertura total de ti. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de</p>						

 **1** **Repreñión Infernal**
Hellish Rebuke

Reacción Instantáneo 60 pies -


Te daña una criatura que puedas ver a 60 pies.

Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y en un momento se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1.

 **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** **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

 **1** **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 grafía 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

 **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** **Embelesar**
Enthrall

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** **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** **Imagen Múltiple**
Mirror Image

Acción 1 minuto Lanzador -


Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Hasta que el conjuro termine, los duplicados se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición, lo que hace que sea imposible seguir cuál es la imagen real. Puedes usar tu acción para disiparlos. Cada vez que una criatura te elija como objetivo de un ataque mientras dura el conjuro, tira 1d20 para determinar si el ataque apunta a uno de tus duplicados en lugar de a ti. Si tienes tres duplicados, debes sacar un 6 o más para hacer que el ataque se dirija a un duplicado. Con dos duplicados, debes sacar un 8 o más; y con un duplicado, 11 o más. La CA de los duplicados es igual a 10 + tu modificador por Destreza. Si un ataque impacta a un duplicado, este se

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 arábica.


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  **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  **Oscuridad**
Darkness

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies


Pelo de murciélago y una gota de brea o un trozo de carbón.

Una oscuridad mágica se expande desde un punto que elijas dentro del alcance hasta llenar una esfera de 15 pies de radio mientras dura el conjuro. La oscuridad se extiende en las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de esta y la luz no mágica no puede iluminarla. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la oscuridad emana del objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto completamente con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la oscuridad. Si cualquier parte de esta área del conjuro se solapa con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el

2  **Paso Brumoso**
Misty Step


Adicional Instantáneo Lanzador -

Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.

2  **Rayo Debilitador**
Ray of Enfeeblement

Acción 1 minuto 60 pies -


Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo solo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza hasta que termine el conjuro. Al final de cada uno de los turnos del objetivo, este puede hacer una tirada de salvación de Constitución contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro termina.

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

2  **Tregar 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.

3 **Círculo Mágico**
Magic Circle

1 minuto | 1 hora | 10 pies | 10 pies*

§ Agua bendita o plata y hierro pulverizados de al menos 100 po de

Creas un cilindro de energía mágica de 10 pies de radio y 20 pies de altura cuyo centro se encuentra en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. En la intersección del cilindro con el suelo u otra superficie aparecen unas runas brillantes. Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de los siguientes modos: La criatura no puede entrar en el cilindro voluntariamente por medios mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje intraplano para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma. La

3 **Contrahechizo**
Counterspell

Reacción | Instantáneo | 60 pies | -

Una criatura que puedas ver lanza un conjuro a 60 pies.

Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Si el conjuro es de nivel 3 o inferior, el lanzamiento falla y no tiene efecto. Si es de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica; la CD es 10 + el nivel de conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla y su conjuro no tiene efecto. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es igual o menor que el nivel del espacio de conjuro que uses.

3 **Disipar Magia**
Dispel 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 **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 **Forma Gaseosa**
Gaseous Form

Acción | 1 hora | Toque | -

Un poco de grasa y una voluta de humo.

Transformas a una criatura voluntaria que tocas, junto con todo lo que lleve puesto y lo que transporte, en una nube brumosa mientras dura el conjuro. El conjuro termina si los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0. El conjuro no afecta a criaturas incorpóreas. Mientras está en esta forma, el único modo de moverse que tiene el objetivo es volar a una velocidad de 10 pies. Puede entrar en el espacio de otra criatura y ocuparlo. Tiene resistencia al daño no mágico y tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. Puede atravesar agujeros pequeños, aberturas estrechas e incluso meras grietas, aunque considera los líquidos como si

3 **Hambre de H.**
Hunger of H.

Acción | 1 minuto | 150 pies | 20 pies

Un tentáculo de pulpo encurtido.

Abres una entrada a la oscuridad entre las estrellas, una región infestada de horrores desconocidos. Una esfera de 20 pies de radio de oscuridad y frío intenso aparece, centrado en un punto dentro del alcance y manteniéndose durante la duración del conjuro. Este vacío está lleno con una cacofonía de suaves susurros y barboteantes sonidos que pueden ser escuchados hasta 30 pies de distancia. No hay luz, mágica u ordinaria, que pueda iluminar el área, y las criaturas completamente dentro del área son cegadas. El vacío crea un portal en el tejido del espacio, y el área se vuelve terreno difícil. Cualquier criatura que comience su turno en el área sufre 2d6 puntos de

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 **Levantar Maldición**
Remove Curse

Acción | Instantáneo | Toque | -


Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.

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 zanzandearla y hacer que salga de su estupor.

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.

3  **Toque Vampírico**
Vampiric Touch

Acción 1 minuto Lanzador -


El toque de tu mano cubierta de sombras puede extraer la fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas tantos puntos de golpe como la mitad del daño infligido. Hasta que el conjuro termine, puedes volver a hacer el ataque en cada uno de tus turnos como acción. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3.

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  **Destierro**
Banishment

Acción 1 minuto 60 pies -


Un objeto desagradable para el objetivo.

Intentas enviar a una criatura que puedas ver dentro del alcance a otro plano de existencia. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma para no quedar desterrado. Si el objetivo es nativo del plano de existencia en el que te encuentras, lo destiertras a un semiplano inofensivo. Mientras esté allí, está incapacitado. El objetivo permanece allí hasta que el conjuro termina, y luego reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano. Si un objetivo es nativo de un plano de existencia diferente al plano en que te encuentras, vuelve a su plano natal. Si el conjuro termina antes de 1 minuto, el objetivo reaparece en el espacio que

4  **Marchitar**
Blight


Acción Instantáneo 30 pies -

La energía nigromántica anega a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance y le drena los humores y la vitalidad. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas. Si el objetivo es una criatura planta o a una planta mágica, esta tiene desventaja en la tirada de salvación y el conjuro le inflige el máximo de daño. Si el objetivo es una planta no mágica que no es una criatura, como un árbol o un arbusto, no hace tirada de salvación, simplemente se seca y muere. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por

4  **Puerta Dimensional**
Dimension Door

Acción Instantáneo 500 pies -


Te teletransportas 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

4  **Terreno Alucinatorio**
Hallucinatory Terrain

10 minutos 24 horas 300 pies 150 pies


Una piedra, una ramita y un fragmento de una planta de color verde.

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

5  **Contactar con Otro Plano**
Contact Other Plane

1 minuto | 1 minuto | Lanzador | -


Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un sabio que murió hace mucho u otra entidad misteriosa de otro plano. Contactar con esta inteligencia extraplanar puede forzar e incluso romper tu mente. Cuando lances este conjuro, haz una tirada de salvación de Inteligencia CD 15. Si fallas, recibes 6d6 puntos de daño psíquico y quedas enloquecido hasta que terminas un descanso prolongado. Mientras estás enloquecido, no puedes entender lo que dicen otras criaturas, no puedes leer y solo dices galimatías. Si te lanzan el conjuro *Restablecimiento mayor*, este efecto termina. Si tienes éxito en la tirada de salvación, puedes hacerle cinco preguntas a la entidad antes de que termine el conjuro. El DM responde a cada pregunta

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  **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.

6  **Círculo de Muerte**
Circle of Death

Acción | Instantáneo | 150 pies | 60 pies


§ Una perla negra pulverizada de al menos 500 po de valor.

Un cúmulo de energía negativa flota dentro de una esfera de 60 pies de radio cuyo centro es un punto que esté dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren dentro de esa área deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 8d6 puntos de daño necrótico y, si tienen éxito, la mitad. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 6.

6  **Conjurar Feérico**
Conjure Fey

1 minuto | 1 hora | 90 pies | -


Convocas a una criatura feérica con un valor de desafío 6 o menos o un espíritu feérico en forma de bestia con un valor de desafío 6 o menos. Aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina. La criatura es amistosa hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por la criatura, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción), siempre y cuando no violes su alineamiento. Si no le das ninguna orden, se defiende de las criaturas hostiles, pero no realizará ninguna otra acción. Si pierdes la concentración, la criatura feérica no desaparece, sino que pierdes

6  **Crear Muerto Viviente**
Create Undead

1 minuto | Instantáneo | 10 pies | -

§ Una vasija de barro llena con tierra de cementerio, otra llena de salobre y


Solo puedes lanzar este conjuro por la noche. Elige hasta tres cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. Cada uno se convierte en un gul bajo tu control (el DM tiene las estadísticas para estas criaturas). Como acción adicional en cada uno de tus turnos, puedes dar órdenes mentalmente a cualquier criatura a la que hayas dado vida con este conjuro si ésta se encuentra a 120 pies o menos de ti (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas o a todas al mismo tiempo usando la misma orden). Tú decides qué acción realizará la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes dar una orden

6  **De la Carne a la Piedra**
Flesh to Stone

Acción | 1 minuto | 60 pies | -


Una pizca de lima, agua y tierra.

Intentas convertir en piedra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el cuerpo del objetivo es de carne, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, queda apresado como si su carne fuera demasiado dura. Si tiene éxito, la criatura no se ve afectada. Una criatura apresada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Cuando supere tres tiradas, el conjuro termina. Si falla tres veces, se convierte en piedra y queda petrificado mientras dure el conjuro. Los éxitos y los fallos no tienen que ser consecutivos; lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo consiga tres de un tipo. Si la criatura

6  **Mal de Ojo**
Eyebite


Acción | 1 minuto | Lanzador | -

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

6  **Puerta Arcana**
Arcane Gate

Acción | 10 minutos | 500 pies | -


Creas portales de teletransporte enlazados que permanecen abiertos mientras dure el conjuro. Elige dos lugares del suelo que puedas ver, un punto debe estar a menos de 10 pies de ti y el otro a menos de 500 pies. En cada punto elegido se abre un portal circular de 10 pies de diámetro. Si al abrir el portal el lugar está ocupado por una criatura, el conjuro falla y se pierde el lanzamiento. Los portales son dos brillantes anillos bidimensionales llenos de niebla perpendiculares a los puntos que hayas elegido para su creación, que flotan unos centímetros por encima del suelo. Los anillos son solo visibles por un lado (a tu elección), que es el lado que funciona como portal. Cualquier criatura u objeto que penetre en un anillo del portal por la cara

6  **Sugestión en Masa**
Mass Suggestion

Acción | 24 horas | 60 pies | -

La lengua de una serpiente y un trozo de colmena o una gota de jarabe.


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

6  **Visión Veraz**
True Seeing

Acción | 1 hora | Toque | -

Un ungüento para los ojos de 25 po de valor, hecho con polvo de setas.

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.

7  **Dedo de la Muerte**
Finger of Death

Acción | Instantáneo | 60 pies | -


Envías energía negativa hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance, atravesando su cuerpo y provocándole un dolor abrasador. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 7d8+30 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. Un humanoide que muera a causa de este conjuro se levanta al principio de tu siguiente turno como un zombi que está bajo tu control de manera permanente y sigue tus órdenes verbales lo mejor que puede.

7  **Desplazamiento Entre Planos**
Plane Shift

Acción | Instantáneo | Toque | -


Una horquilla metálica de dos púas de al menos 250 po de valor.

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales, como la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental de Fuego o el Palacio de Dispater en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese lugar o cerca de él. Si pretendes llegar a la Ciudad de Oropel, por ejemplo, puedes llegar a la calle del Acero, enfrente de la Puerta de las Cenizas, o de cara a la ciudad al otro lado del Mar de Fuego, a discreción del DM. De forma alternativa, si conoces la secuencia de símbolos de un círculo de teletransporte en otro plano de

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 disiparlo. 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

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  **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 aturrido. Si no, el conjuro no tiene efecto. El objetivo aturrido 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 destrozarse 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*.

8  **Semiplano**
Demiplane

Acción 1 hora 60 pies -


Creas una puerta de sombras en una superficie lisa y sólida que puedas ver dentro del alcance. La puerta es lo suficientemente grande como para permitir que criaturas Medianas la crucen sin problemas. Cuando se abre, la puerta conduce a un semiplano que parece ser una habitación vacía de 30 pies en cada dimensión, y está hecha de madera o piedra. Cuando el conjuro termina, la puerta desaparece y cualquier criatura u objeto que se encuentre dentro del semiplano queda atrapado ahí, ya que la puerta también desaparece en el otro lado. Cada vez que lanzas este conjuro, puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta de sombras conecte con un semiplano que hayas creado antes al lanzar el mismo conjuro. Además, si

9  **Cautiverio**
Imprisonment

1 minuto Disipar 30 pies -


Una representación en vitela o una estatuilla que se parezca al objetivo y un

Creas un límite mágico para retener a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar atado por el conjuro; si tiene éxito, es inmune a este conjuro si lo volviera a lanzar. Mientras esté afectada por el conjuro, la criatura no necesita respirar, comer ni beber, y no envejece. Los conjuros de adivinación no pueden ni localizarla ni percibirla. Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes formas de cautiverio. Contención mínima. El objetivo se encoge a una altura de 1 pulgada y queda aprisionado dentro de una gema o un objeto similar. La luz puede atravesar la gema con

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  **Polimorfar Verdadero**
True Polymorph

Acción 1 hora 30 pies -

Una gota de mercurio, un pegote de goma arábiga 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 ataquen tienen desventaja en la tirada de ataque. Este conjuro termina inmediatamente si lo vuelves a lanzar antes de que termine su duración.

9

Proyección Astral
Astral Projection

1 hora
Especial
10 pies
-

Por cada criatura a la que afectas con este conjuro debes aportar un

Tú y hasta 8 criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales en el Plano Astral (el conjuro falla y se desperdicia el lanzamiento si ya estás en dicho plano). El cuerpo material que dejas detrás está inconsciente y en un estado de animación suspendida. No necesita ni comida ni aire y tampoco envejece. Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi todo y replica tus estadísticas de juego y posesiones. La principal diferencia es el cordón de plata que se extiende desde tus omóplatos, que va dejando una huella detrás de ti y se vuelve invisible después de 1 pie. Este cordón es lo que te ata a tu cuerpo material. Mientras

RUSCA 2023 - v1.0

RUSCA 2023 - v1.0

Escuela	Ataque/Salvar	Lanzamiento	Alcance	Componentes
Abjuración	A distancia	Acción	Lanzador	No verbal
Conjuración	Cuerpo a cuerpo	A. Adicional	Toque	Verbal
Adivinación	Salvar FUE	Reacción	Vista	No somático
Encantamiento	Salvar DES	Tiempo	Distancia	Somático
Evocación	Salvar CON	Especial	Ilimitado	No material
Ilusionismo	Salvar INT	Concentración		Material
Nigromancia	Salvar SAB	Ritual		Material (coste)
Transmutación	Salvar CAR			Se consume
	Ninguno			

Tipo de daño	Estado	Efecto	Clase
Necrótico	Paralizado	Mejorar	Artificiero
Radiante	Aturdido	Curación	Bardo
Adicional	Inconsciente	Transformación	Clérigo
Psíquico	Petrificado	Comunicación	Druida
Relámpago	Invisible	Movimiento	Paladín
Fuerza	Apresado	Expulsión	Explorador
Veneno	Ensordecido	Utilidad	Hechicero
Fuego	Hechizado	Detección	Brujo
Contundente	Cegado	Presciencia	Mago
Cortante	Derribado	Control	
Frío	Asustado	Social	
Ácido	Envenenado	Exploración	
Perforante		Guardia	
Trueno		Creación	

Más de uno

Creado por Rusca (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