

0 **Guía**
Guidance

Acción | 1 minuto | **Toque** | -

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.

0 **Llama Sagrada**
Sacred Flame

Acción | Instantáneo | **60 pies** | -

Un resplandor similar al de una llama desciende sobre una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no podrá beneficiarse de cobertura para esta tirada de salvación. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando subes al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

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 **Piedad con los Moribundos**
Spare the Dying

Acción | Instantáneo | **Toque** | -

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

0 **Reparar**
Mending

1 minuto | Instantáneo | **Toque** | -

Dos magnetitas.

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

0 **Resistencia**
Resistance

Acción | 1 minuto | **Toque** | -

Una capa en miniatura.

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

0 **Taumaturgia**
Thaumaturgy

Acción | 1 minuto | **30 pies** | -


Realizas una maravilla menor, una muestra de poder sobrenatural, dentro del alcance. Creas uno de los siguientes efectos mágicos: Tu voz retumba hasta tres veces más de lo normal durante 1 minuto. Haces que las llamas titilen, se aviven, se debiliten o cambien de color durante 1 minuto. Provocas temblores inofensivos en el suelo durante 1 minuto. Creas un sonido instantáneo que se origina en un punto que elijas dentro del alcance, como el sonido sordo de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros ominosos. Haces que una puerta o una ventana se abra de repente o se cierre dando un golpe. Alteras la apariencia de tus ojos durante 1 minuto. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes tener hasta tres de estos efectos de 1

1 **Bendición**
Bless

Acción | 1 minuto | **30 pies** | -

Unas gotas de agua bendita.


Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

1  **Crear o Destruir Agua**
Create or Destroy Water

Acción Instantáneo 30 pies 30 pies


Una gota de agua si creas agua o unos cuantos granos de arena si la estás

Destruyes agua o la creas. Crear agua. Creas hasta 10 galones de agua limpia en un recipiente abierto dentro del alcance. De manera alternativa, el agua cae como lluvia en un cubo de 30 pies de lado dentro del alcance y extingue las llamas expuestas que haya en el área. Destruir agua. Destruyes hasta 10 galones de agua en un recipiente abierto dentro del área. De manera alternativa, también puedes destruir una niebla en un cubo de 30 pies de lado dentro del alcance. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, creas o destruyes 10 galones de agua adicionales, o el tamaño del cubo aumenta en 5 pies por cada nivel por

1  **Curar Heridas**
Cure Wounds


Acción Instantáneo Toque -

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

1  **Detectar el Bien y el Mal**
Detect Evil and Good


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente a 30 pies o menos de ti, así como su ubicación exacta. Del mismo modo, sabes si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o desecrado mágicamente. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

1  **Detectar Magia**
Detect Magic

Acción 10 minutos Lanzador 30 pies


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

1  **Detectar Venenos y Enfermedades**
Detect Poison and Disease

Acción 10 minutos Lanzador 30 pies


Una hoja de tejo.

Mientras dura el conjuro, puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

1  **Disfrazarse**
Disguise Self

Acción 1 hora Lanzador -


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

1  **Escudo de Fe**
Shield of Faith

Adicional 10 minutos 60 pies -


Un pequeño pergamino que tiene escrito un fragmento de texto sagrado.

Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.

1  **Infligir Heridas**
Inflict Wounds


Acción Instantáneo Toque -

Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. 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  **Orden Imperiosa**
Command


Acción 1 ronda 60 pies -

Le das una orden de una palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no entiende tu idioma o si tu orden es directamente dañina para él. A continuación tienes algunas órdenes comunes y sus efectos. Puedes dar una orden diferente a las que aparecen aquí, en cuyo caso el DM determina el comportamiento del objetivo. Si el objetivo no puede seguir tu orden, el conjuro termina. **Acércate:** El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, y termina su turno si se acerca a 5 pies o menos de ti. **Detente:** El objetivo no se mueve y no realiza acciones.

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.

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.

1  **Protección Contra el Bien y el Mal**
Protection from Evil and Good

Acción 10 minutos Toque -


 Agua bendita o polvo de plata y hierro, los cuales consume el conjuro.

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.

1  **Purificar Comida y Bebida**
Purify Food and Drink


Acción Instantáneo 10 pies 5 pies

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

1  **Saeta Guía**
Guiding Bolt

Acción 1 ronda 120 pies -


Lanzas un rayo de luz hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño radiante y la siguiente tirada de ataque que hagas contra él antes de que termine tu siguiente turno tiene ventaja gracias a la mística luz tenue que emite el objetivo hasta entonces. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

1  **Santuario**
Sanctuary

Adicional 1 minuto 30 pies -


Un espejito de plata.

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

2  **Arma Espiritual**
Spiritual Weapon

Adicional 1 minuto 60 pies -


Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro o hasta que vuelvas a lanzarlo. Cuando invocas el arma, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del arma. Si impactas, el objetivo recibe daño por fuerza igual a 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Como acción adicional en tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella. El arma puede adoptar cualquier forma que elijas. Los clérigos de deidades asociadas con un arma en particular (como san Cuthbert, que es conocido por su maza, y Thor, por su martillo) hacen que el efecto de este conjuro se parezca a esa

2  **Augurio**
Augury

1 minuto Instantáneo Lanzador -

§ Varillas, huesos o piezas similares tallados de manera especial de al


Tirando varillas con gemas engarzadas, haciendo girar huesos de dragón, echando cartas adornadas o empleando alguna otra herramienta divina, recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DM elige uno de los siguientes augurios posibles: Dicha: buenos resultados. Desdicha: malos resultados. Dicha y desdicha: resultados tanto buenos como malos. Nada: resultados que no son ni especialmente buenos ni especialmente malos. El conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia posible que pueda cambiar el resultado, como que se lancen otros conjuros o

2  **Auxilio**
Aid

Acción 8 horas 30 pies -


Un girón diminuto de tela blanca.

Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan 5 puntos adicionales por cada nivel por encima de 2.

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  **Detectar Trampas**
Find Traps

Acción Instantáneo 120 pies -


Sientes la presencia de cualquier trampa dentro del alcance y que esté en tu línea de visión. Una trampa, a efectos de este conjuro, es cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador. Por ejemplo, el conjuro sentiría un área afectada por el conjuro *Alarma*, *Glifo custodio* o una trampa mecánica, pero no revelaría un defecto en el suelo, un tejado inestable o un socavón escondido. Este conjuro solamente revela que hay una trampa. No detectas su localización, pero sí la naturaleza del peligro que esta supone.

2  **Dulce Descanso**
Gentle Repose

Acción 10 días Toque -

Una pizca de sal y dos monedas de cobre que colocar en sendos ojos del


Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en muerto viviente. El conjuro también prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida, dado que los días que pasa bajo la influencia de este conjuro no se tienen en cuenta para el límite de tiempo posible para usar sobre él conjuros como *Alzar a los Muertos*.

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  **Llama Permanente**
Continual Flame

Acción Disipar Toque -

§ Polvo de rubí de 50 po de valor, que el conjuro consume.


Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.

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  **Plegaria de Curación**
Prayer of Healing

10 minutos Instantáneo 30 pies -


Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro ganan cada una un número de puntos de golpe igual a $2d8 + tu$ modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto ni sobre muertos vivos ni sobre autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, la curación aumenta en $1d8$ por cada nivel por encima de 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.

2  **Protección Contra Veneno**
Protection from Poison


Acción 1 hora Toque -

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

2  **Restablecimiento Menor**
Lesser Restoration


Acción Instantáneo Toque -

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

2  **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.

2  **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.

2  **Vínculo Protector**
Warding Bond

Acción 1 hora Toque -


§ Un par de anillos de platino de al menos 50 po de valor cada uno, los

Este conjuro protege a una criatura voluntaria que tocas y crea una conexión mística entre ella y tú hasta que el conjuro termina. Mientras que el objetivo esté a 60 pies o menos de ti, consigue un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación y tiene resistencia a todos los daños. Sin embargo, cada vez que reciba daño, tú recibes la misma cantidad. El conjuro termina si tus puntos de golpe se reducen a 0 o si el objetivo se aleja más de 60 pies de ti. También termina si se vuelve a lanzar el conjuro en cualquiera de las dos criaturas conectadas. Puedes disipar el conjuro como acción.

2  **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.

3  **Animar a los Muertos**
Animate Dead

1 minuto Instantáneo 10 pies -

Una gota de sangre, un trozo de carne y una pizca de polvo de huesos.


Este conjuro crea sirvientes muertos vivientes. Elige una pila de huesos o un cadáver humanoide de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. El conjuro imbuye al objetivo con una repugnante imitación de vida y lo reanima como una criatura muerta viviente. El objetivo se convierte en un esqueleto si eliges huesos o en un zombi si eliges un cadáver (el DM determina las estadísticas de la criatura). Una vez por turno, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentales a cualquier criatura que hayas creado con este conjuro si esta se encuentra a 60 pies o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a alguna o a todas ellas al

3  **Caminar Sobre el Agua**
Water Walk

Acción 1 hora 30 pies -

Un trozo de corcho.


Este conjuro concede la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida (como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava) como si fuera un terreno sólido inofensivo (caminar sobre lava fundida aún puede provocar daño debido al calor). Hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro. Si tu objetivo es una criatura sumergida en un líquido, el conjuro saca al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 60 pies por ronda.

3  **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 no 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  **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 intangible

3  **Crear Comida y Agua**
Create Food and Water


Acción Instantáneo 30 pies -

Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente dentro del alcance, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.

3  **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, 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  **Espíritus Guardianes**
Spirit Guardians

Acción 10 minutos Lanzador 15 pies

Un símbolo sagrado.


Invocas a los espíritus para que te protejan. Revolotean a tu alrededor en un radio de 15 pies mientras dura el conjuro. Si eres bueno o neutral, las formas espectrales parecen angelicales o feéricas (según elijas). Si eres maligno, parecen infernales. Cuando lanzas este conjuro, puedes designar cualquier número de criaturas que puedas ver para que no queden afectadas por el conjuro. La velocidad de una criatura afectada se divide por dos mientras permanezca en el área. Cuando la criatura entre en el área por primera vez en un turno o empiece su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibe 3d8 de daño radiante (si eres bueno o neutral) o

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 cataleptico 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  **Fundirse con la Piedra**
Meld into Stone

Acción 8 horas Toque -


Entras en un objeto o una superficie de piedra lo suficientemente grande como para contener tu cuerpo completamente. Tu cuerpo y el equipo que llevas contigo se funden con la piedra mientras dura el conjuro. Usando tu movimiento, entras en la piedra a través de un punto que puedas tocar. Nada de tu presencia permanece visible ni detectable por medios no mágicos. Mientras estás fundido con la piedra, no puedes ver y tienes desventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que hagas para escuchar sonidos, pero eres consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra por el mismo lugar por donde entraste, lo cual termina con el conjuro. Si no,

3  **Glifo Custodio**
Glyph of Warding

1 hora Dis./Detonar Toque -

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


Quando 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 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  **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  **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  **Luz del Día**
Daylight


Acción 1 hora 60 pies 60 pies

Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. La esfera es de luz brillante y emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él. Cubrirlo completamente con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la luz. Si cualquier parte del área del conjuro se solapa con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que ha creado la oscuridad se disipa.

3  **Palabra de Curación en Masa**
Mass Healing Word


Adicional Instantáneo 60 pies -

Al pronunciar unas palabras de recuperación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 1d4 + 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 4 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3.

3  **Protección Contra Energía**
Protection from Energy

Acción 1 hora Toque -


Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

3  **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  **Revivir**
Revivify

Acción Instantáneo Toque -


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

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


3  **Señal de Esperanza**
Beacon of Hope

Acción 1 minuto 30 pies -


Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y en tiradas de salvación contra la muerte. Además, siempre que reciban curación recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe.

4  **Adivinación**
Divination

Acción Instantáneo Lanzador -

💰  **Incienso y una ofrenda apropiada para tu religión, de al menos 25 po**


Tu magia y tu ofrenda te ponen en contacto con un dios o con el sirviente de un dios al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El DM te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio. El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pueda cambiar el resultado, como si se lanza un conjuro adicional o si se gana o se pierde un compañero. Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de terminar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de obtener una lectura aleatoria cada vez.

4  **Controlar Agua**
Control Water

Acción 10 minutos 300 pies -

Una gota de agua y una pizca de polvo.


Hasta que el conjuro acaba, controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos cuando lanzas el conjuro. Como acción durante tu turno, puedes repetir el mismo efecto o elegir uno diferente. Apartar las aguas. Haces que el agua del área se aparte y cree una fosa que se extiende por el área del conjuro. El agua separada forma una muralla a cada lado. La fosa permanece hasta que el conjuro termina o hasta que elijas un efecto diferente. Luego, el agua vuelve a llenar lentamente la fosa a lo largo de la siguiente ronda hasta que se restablezca el nivel.

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 destierros 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  **Guarda Contra la Muerte**
Death Ward


Acción 8 horas Toque -

Tocas a una criatura y le concedes una forma de protegerse contra la muerte. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe y el conjuro termina. Si el conjuro sigue teniendo efecto cuando el objetivo está sujeto a un efecto que lo mataría instantáneamente sin infligir daño, dicho efecto queda anulado y el conjuro termina.

 4 **Guardián de la Fe**
Guardian of Faith

Acción 8 horas 30 pies -


Un guardián espectral Grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance mientras dura el conjuro. El guardián ocupa ese espacio y es borroso excepto por una espada reluciente y un escudo decorado con el símbolo de tu deidad. Cualquier criatura hostil que se mueva a un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del guardián por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 20 puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad. El guardián se desvanece cuando ha infligido un total de 60 puntos de daño.

 4 **Libertad de Movimiento**
Freedom of Movement

Acción 1 hora Toque -

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


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

 4 **Localizar Criatura**
Locate Creature

Acción 1 hora Lanzador -

Un poco de pelaje de sabueso.


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 Polimorfar, este conjuro no la localiza. Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de

 4 **Moldear la Piedra**
Stone Shape

Acción Instantáneo Toque -

Arcilla blanda, que debes modelar para convertirla más o menos en la forma


Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. Así, por ejemplo, puedes convertir una roca grande en un arma, un ídolo o un cofre, o hacer un pequeño pasaje a través de una pared, siempre y cuando esta tenga menos de 5 pies de profundidad. También puedes darle forma a una puerta de piedra o a su marco para sellarla. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.

 5 **Alzar a los Muertos**
Raise Dead

1 hora Instantáneo Toque -

Un diamante de al menos 500 po de valor, el cual consume el conjuro.


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

 5 **Atadura Planar**
Planar Binding

1 hora 24 horas 60 pies -

Un diamante de al menos 1000 po de valor, el 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 **Comunión**
Commune

1 minuto 1 minuto Lanzador -

Incienso y un vial de agua bendita o impía.


Contactas con tu deidad o con un representante divino y, antes de que termine el conjuro, le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Recibes una respuesta correcta para cada una. Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, así que puedes recibir como respuesta 'incierto' si la pregunta pertenece a un ámbito más allá de su conocimiento. En caso de que una respuesta de una palabra sea confusa o contraria a los intereses de la deidad, el DM puede ofrecer una frase corta como respuesta. Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de terminar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de que recibas una

 5 **Conocer las Leyendas**
Legend Lore


10 minutos Instantáneo Lanzador -

Un diamante 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  **Consagrar**
Hallow

24 horas | Disipar | Toque | 60 pies*


§  Hierbas, óleos e incienso de al menos 1000 po de valor, los cuales

Tocas un punto e infundes el área que lo rodea con un poder sagrado (o sacrilego). El área puede tener un radio de hasta 60 pies y el conjuro falla si en el radio incluye un área que ya se encuentra bajo el conjuro Sacralizar. El área afectada está sujeta a los siguientes efectos. En primer lugar, los celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes no pueden entrar, ni tampoco pueden hacerlo criaturas hechizadas, asustadas o poseídas por ellos. Cualquier criatura hechizada, asustada o poseída por una criatura de este tipo deja de estarlo tras entrar en el área. Puedes excluir uno o más de estos tipos de criaturas para que no sufran este efecto. En segundo lugar,

5  **Contagio**
Contagion


Acción | 7 días | Toque | -

Tu toque inflige enfermedad. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le transmites una enfermedad de tu elección de entre las que se describen a continuación. Al final de cada uno de los turnos del objetivo, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Después de fallar tres de estas tiradas, los efectos de la enfermedad duran mientras lo haga el conjuro y la criatura deja de hacer estas tiradas. Después de tener éxito en tres salvaciones, la criatura se recupera de la enfermedad y el conjuro termina. Dado que este conjuro induce una enfermedad natural en el objetivo, cualquier efecto que elimine la enfermedad o que mejore sus efectos funcionará. Asucia mental. La mente

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  **Disipar el Bien y el Mal**
Dispel Evil and Good

Acción | 1 minuto | Lanzador | -

Agua bendita o plata y hierro pulverizados.


Una energía titilante te rodea y te protege de feéricos, muertos vivientes y criaturas originarias de más allá del Plano Material. Mientras dura el conjuro, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro antes usando cualquiera de las siguientes funciones especiales. Romper encantamiento. Como acción, tocas a una criatura que puedas alcanzar y que esté encantada, asustada o poseída por un celestial, un elemental, un feérico, un infernal o un muerto viviente. La criatura deja de estar encantada, asustada o poseída por tal ser. Desconvocar. Como acción,

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  **Golpe Flamígero**
Flame Strike

Acción | Instantáneo | 60 pies | 10 pies*

Una pizca de azufre.


Una columna vertical de fuego divino cae desde los cielos en el lugar que especifiques. Todas las criaturas que se encuentren dentro de un cilindro de 40 pies de altura y 10 pies de radio, cuyo centro sea un punto dentro del alcance, deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben $4d6$ puntos de daño de fuego y $4d6$ puntos de daño radiante y, si tienen éxito, la mitad. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño de fuego o el radiante (según elijas) aumenta en $1d6$ por cada nivel por encima de 5.

5  **Plaga de Insectos**
Insect Plague



Acción | 10 minutos | 300 pies | 20 pies

Unos cuantos granos de azúcar, algunas semillas de grano y un poco de


Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera se extiende en las esquinas. La esfera permanece mientras dure el conjuro y su área está ligeramente oscura. El área de la esfera es terreno difícil. Cuando el área aparece, cada criatura que se encuentre dentro de ella debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe $4d10$ puntos de daño perforante y, si tiene éxito, la mitad. Una criatura también debe realizar esta tirada de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o si termina su turno en ella. A niveles superiores.

5  **Restablecimiento Mayor**
Greater Restoration

Acción Instantáneo Toque -


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

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

6  **Aliado Planar**
Planar Ally


10 minutos Instantáneo 60 pies -

Suplicas ayuda a una entidad de otro mundo que conozcas: un dios, un primordial, un príncipe demonio u otro ser con poder cósmico. La entidad envía un celestial, un elemental o un infernal que le sea leal a un lugar sin ocupar dentro del alcance para que te ayude. Si conoces el nombre de una criatura específica, puedes decirlo cuando lances el conjuro para solicitarla, aunque la entidad puede enviarte cualquier otra de todos modos (a elección del DM). Cuando la criatura aparece, no se encuentra coaccionada para actuar de un modo en particular. Puedes pedirle que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada puede ser desde una actividad simple (cruzar un abismo volando o ayudar a

6  **Barrera de Cuchillas**
Blade Barrier

Acción 10 minutos 90 pies -


Creas una pared vertical de afiladas cuchillas de energía mágica que giran. La pared aparece dentro del alcance y dura mientras este lo haga. La pared puede medir hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor, o formar un anillo de 60 pies de diámetro, 20 de alto y 5 de grosor. Proporciona tres cuartos de cobertura y el espacio que ocupa es terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área de la pared por primera vez en un turno o empieza su turno dentro de ella, debe superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 6d10 puntos de daño cortante, y si tiene éxito, la mitad.

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  **Curar**
Heal

Acción Instantáneo 60 pies -

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una explosión de energía positiva la invade, haciéndole recuperar 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no tiene efecto ni en autómatas ni en muertos vivientes. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la cantidad de puntos recuperados aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.

6  **Dañar**
Harm

Acción Instantáneo 60 pies -


Liberas una enfermedad virulenta en una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 14d6 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus puntos de golpe a menos de 1. Si el objetivo falla la tirada de salvación, su máximo de puntos de golpe se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Cualquier efecto que elimine una enfermedad permite que el máximo de puntos de golpe de la criatura vuelva a la normalidad antes de que pase ese tiempo.

6  **Encontrar el Camino**
Find the Path



1 minuto 1 día Lanzador -

§ Un set de herramientas de adivinación —como huesos, palillos de marfil


Este conjuro 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

6  **Festín de Héroes**
Heroes' Feast

10 minutos Instantáneo 30 pies -


§   Un cuenco con una gema incrustada de al menos 1000 po de valor, el

Creas un gran festín de comida y bebida magníficas. El festín se consume en 1 hora y desaparece después de ese tiempo, y los efectos beneficiosos no surten efecto hasta que no termina esta hora. Hasta doce criaturas pueden participar en el festín. Una criatura que participa en el festín consigue varios beneficios: se cura de todas las enfermedades y venenos, se vuelve inmune al veneno y a quedar asustada, y tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Sabiduría. Su máximo de puntos de golpe también aumenta en 2d10 y consigue el mismo número de puntos de golpe. Estos beneficios duran 24 horas.

6  Palabra de Regreso
Word of Recall

Acción Instantáneo 5 pies -


Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teleportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Tú y cualquier criatura que teleports contigo aparecéis en el espacio libre más cercano al lugar que indicaste cuando preparaste tu santuario (ver a continuación). Si lanzas este conjuro sin preparar primero un santuario, el conjuro no tiene efecto. Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella. Si intentas lanzar el conjuro de este modo en un área que no esté dedicada a tu deidad, el conjuro no tiene efecto.

6  Prohibición
Forbiddance

10 minutos 1 día Toque 40000 pies²

Una gota de agua bendita, incienso raro y rubí pulverizado de al menos


Creas una guarda contra el viaje mágico que protege hasta 40 000 pies cuadrados de un espacio hasta una altura de 30 pies. Mientras dura el conjuro, las criaturas no pueden teleportarse a esta área ni usar portales, como el que crea el conjuro *Portal*, para entrar en ella. El conjuro impermeabiliza el área contra el viaje interplanar y, por tanto, evita que las criaturas accedan a ella desde el Plano Astral, el Plano Etéreo, el Plano Feérico, el Plano de la Sombra o mediante el conjuro *Desplazamiento entre planos*. Además, el conjuro daña a los siguientes tipos de criaturas que elijas cuando lo lanzas: celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos

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  Conjurar Celestial
Conjure Celestial

1 minuto 1 hora 90 pies -


Convocas a un celestial con un valor de desafío igual a 4 o menos, el cual aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El celestial desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina. El celestial es amistoso hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por el celestial, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción), siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le das ninguna orden, se defiende de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción. El DM determina las estadísticas del celestial. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de

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 Infernos, y aparecéis 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  Palabra Divina
Divine Word

Adicional Instantáneo 30 pies -


Pronuncias una palabra divina, imbuida con el poder que dio forma al mundo en los albores de la creación. Elige cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura que pueda escucharte debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, sufre un efecto diferente dependiendo de sus puntos de golpe actuales. 50 puntos de golpe o menos: ensordecida durante 1 minuto. 40 puntos de golpe o menos: ensordecida y cegada durante 10 minutos. 30 puntos de golpe o menos: ensordecida, cegada y aturdida durante 1 hora. 20 puntos de golpe o menos: muere instantáneamente. Independientemente de sus puntos de golpe actuales, los celestiales, elementales, feéricos e infernales que fallen esta tirada se ven

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 faltan. 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  **Tormenta de Fuego**
Fire Storm

Acción Instantáneo 150 pies -


Una tormenta compuesta por una cortina de llamas crepitantes aparece en un lugar que elijas dentro del alcance. El área de la tormenta está compuesta por hasta diez cubos de 10 pies, que puedes distribuir a voluntad. Cada cubo debe tener al menos una cara adyacente a la cara de otro cubo. Cada criatura que se encuentre dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 7d10 puntos de daño de fuego o, si tiene éxito, la mitad. El fuego daña a los objetos que se encuentren dentro del área e incinera a los objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte. Si quieres, las plantas del área no se ven afectadas por el conjuro.

8  **Aura Sagrada**
Holy Aura

Acción 1 minuto Lanzador 30 pies

Un pequeño relicario que valga al menos 1000 po y que contenga una


La luz divina surge de ti y se fusiona en un tenue resplandor en un radio de 30 pies. Las criaturas que elijas dentro de ese radio cuando lances este conjuro emiten luz tenue en un radio de 5 pies y tienen ventaja en las tiradas de salvación, mientras que el resto tiene desventaja en las tiradas de ataque que se hagan contra ellas hasta que el conjuro termine. Además, cuando un infernal o un muerto viviente impacte a una criatura afectada con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura destella con una luz brillante. El atacante debe superar una tirada de salvación de Constitución para no quedar cegado hasta que termine el conjuro.

8  **Campo Antimagia**
Antimagic Field

Acción 1 hora Lanzador 10 pies

Una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro.


Te rodea una esfera antimagia invisible con un radio de 10 pies que crea un área apartada de la energía mágica que envuelve el multiverso. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros, las criaturas invocadas desaparecen, y los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro termina, la esfera se mueve contigo, centrada en ti. Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto los creados por un artefacto o una deidad, quedan suprimidos si están dentro de la esfera y no pueden introducirse en ella. El espacio usado para lanzar un conjuro que al final queda suprimido se consume igualmente. Mientras un conjuro está suprimido, no tiene efecto.

8  **Controlar el Clima**
Control Weather

10 minutos 8 horas Lanzador 5 millas

Incienso que se ha de quemar y trozos de tierra y madera empapados en


Controlas el clima a 5 millas o menos de ti mientras dura el conjuro. Debes estar al aire libre para lanzarlo. Si te mueves a un lugar donde no puedes ver el cielo, el conjuro termina. Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climáticas actuales, las cuales determina el DM de acuerdo al clima y a la estación. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Las nuevas condiciones tardan en surtir efecto 1d4x10 minutos. Una vez lo hacen, puedes volver a cambiar las condiciones. Cuando el conjuro acaba, el tiempo vuelve a la normalidad gradualmente. Cuando cambias las condiciones climáticas, busca la condición actual en las siguientes tablas y

8  **Terremoto**
Earthquake

Acción 1 minuto 500 pies -

Una pizca de polvo, un fragmento de roca y un puñado de arcilla.

Creas una turbulencia sísmica en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, un intenso temblor se desplaza rápidamente por el suelo en un círculo de 100 pies de radio cuyo centro es ese punto y sacude a las criaturas y estructuras que están en contacto con el suelo de esa área. El suelo de esa área se vuelve terreno difícil. Todas las criaturas que estén en el suelo concentrándose deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, pierden la concentración. Cuando lanzas este conjuro y al final de cada turno que pases concentrado en él, todas las criaturas que estén en el suelo deben hacer una tirada de salvación

9  **Curar en Masa**
Mass Heal

Acción Instantáneo 60 pies -

Una corriente de energía curativa fluye desde ti hacia las criaturas heridas que te rodean, que recuperan hasta 700 puntos de golpe divididos como quieras entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas que se curan mediante este conjuro también se curan de todas las enfermedades y de los efectos cegado y ensordecido. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas.

9 **Portal Gate**

Acción 1 minuto 60 pies -

Un diamante de al menos 5000 po de valor.

Conjuras un portal que conecta un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance con otro plano de existencia. El portal es una abertura circular. Puedes hacer que tenga un diámetro de 5 a 20 pies y que esté orientado en cualquier dirección que elijas. El portal dura mientras lo haga el conjuro. El portal tiene una parte delantera y una parte trasera en cada plano en que aparece. Solo es posible viajar a través de él por su parte delantera. Cualquier cosa que lo haga es transportada instantáneamente al otro plano y aparece en el lugar sin ocupar más cercano al portal. Las deidades y otros gobernantes planares pueden evitar que los portales creados mediante este

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

9 **Resurrección Verdadera**
True Resurrection

1 hora Instantáneo Toque -

Unas gotas de agua bendita y diamantes de 25 000 po de valor, los

Tocas a una criatura que no haya estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón menos por envejecimiento. Si el alma de la criatura es libre y voluntaria, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe. Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades y elimina cualquier maldición que afectara a la criatura cuando murió. El conjuro reemplaza los órganos y los miembros dañados o perdidos. El conjuro puede incluso proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe. Para ello, debes decir el nombre de la criatura. Luego la criatura aparece en un espacio sin ocupar que elijas a 10

9 **Resurrección Verdadera**
True Resurrection

1 hora Instantáneo Toque -

Unas gotas de agua bendita y diamantes de 25 000 po de valor, los

Tocas a una criatura que no haya estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón menos por envejecimiento. Si el alma de la criatura es libre y voluntaria, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe. Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades y elimina cualquier maldición que afectara a la criatura cuando murió. El conjuro reemplaza los órganos y los miembros dañados o perdidos. El conjuro puede incluso proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe. Para ello, debes decir el nombre de la criatura. Luego la criatura aparece en un espacio sin ocupar que elijas a 10

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