









0  **Crear Llama**  
Produce Flame

Acción 10 minutos Lanzador -







Una llama parpadeante aparece en tu mano mientras dura el conjuro y no te daña ni a ti ni a tu equipo. La llama emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. Este conjuro termina si lo disipas como acción o si lo vuelves a lanzar. También puedes atacar con la llama, aunque hacerlo termina el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, o como acción más tarde en tu turno, puedes lanzarle la llama a una criatura que se encuentre a 30 pies de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño de fuego. El daño de este conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).


     

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  **Látigo de Espinas**  
Thorn Whip

Acción Instantáneo 30 pies -

La semilla de una planta con espinas.

Creas un látigo largo, similar a una enredadera cubierta de espinas, que azota bajo tu orden a una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si impactas, la criatura sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si la criatura es de tamaño Grande o más pequeña, tiras de la criatura hasta 10 pies hacia ti. El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y nivel 17 (4d6).







    


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 autómatas, pero no puede restaurar su magia.







     


0  **Resistencia**  
Resistance

Acción 1 minuto Toque -

Una capa en miniatura.







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


     

0  **Rociada Venenosa**  
Poison Spray

Acción Instantáneo 10 pies -







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


     

0  **Saber Druídico**  
Druidcraft

Acción Instantáneo 30 pies -

Al susurrarles a los espíritus de la naturaleza, creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance: Creas un pequeño efecto sensorial inofensivo que predice el tiempo que hará donde te encuentras durante las próximas 24 horas. El efecto puede manifestarse como un orbe dorado para los cielos despejados, una nube para la lluvia, copos de nieve cayendo para la nieve, etcétera. Este efecto persiste durante 1 ronda. Haces que instantáneamente florezca un capullo, germine una semilla o brote una hoja. Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como hojas cayendo, una brisa, el sonido de un animalillo o el vago olor de una mofeta. El efecto debe caber en un cubo de 5 pies. Apagas o enciendes inmediatamente una vela, una antorcha o


     


0  **Shillelagh**  
Shillelagh


Adicional 1 minuto Toque -


Muérdago, un trébol y un garrote o un bastón.


La madera de un garrote o bastón que estás sosteniendo queda imbuida con el poder de la naturaleza. Mientras dura el conjuro, puedes usar tu aptitud mágica en lugar de tu Fuerza para las tiradas de ataque y daño que hagas usando ese arma, y su dado de daño es 1d8. El arma también se vuelve mágica, si no lo es ya. El conjuro termina si vuelves a lanzarlo o si sueltas el arma.


1		Buenas Bayas Goodberry	
Acción	Instantáneo	Toque	-
Un ramito de muérdago.			
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia mientras dura el conjuro. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya. Comerse una baya hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día. Las bayas pierden su poder si no se consumen en 24 horas después de lanzar el conjuro.			


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 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		Encantar Animal Animal Friendship	
Acción	24 horas	30 pies	-
Un bocado de comida.			
Este conjuro permite convencer a una bestia de que no vas a hacerle daño. Elige una bestia que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Ella también debe verte y escucharte. Si la inteligencia de la bestia es 4 o más, el conjuro falla automáticamente. Si no, la bestia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o es encantada por ti durante la duración del conjuro. Si alguno de tus compañeros o tú hace daño a la bestia, el conjuro también finaliza. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una bestia adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.			


1		Enmarañar Entangle	
Acción	1 minuto	90 pies	20 pies
Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies que empieza en un punto de tu elección dentro del alcance. Mientras dura el conjuro, estas plantas convierten el suelo del área en un terreno difícil. Una criatura que se encuentre en el área cuando lanzas el conjuro debe superar una tirada de salvación de Fuerza para no quedar apresada por las enredaderas hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada por las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza enfrentada a la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera. Cuando el conjuro termina, las plantas conjuradas se marchitan.			

1		Fuego Feérico Faerie Fire	
Acción	1 minuto	60 pies	20 pies
Todo objeto que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance ve su contorno iluminado con luz azul, verde o violeta (según decidas). También se ilumina el contorno de cualquier criatura que se encuentre en el área cuando lances el conjuro si ésta falla una tirada de salvación de Destreza. Mientras dura el conjuro, los objetos y las criaturas afectadas emiten luz tenue en un radio de 10 pies. Cualquier tirada de ataque que se haga contra una criatura u objeto afectado tiene ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectado no puede beneficiarse de ser invisible.			

**1**  **Hablar con los Animales**  
Speak with Animals


Acción | 10 minutos | Lanzador | -

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

**1**  **Hechizar Persona**  
Charm Person


Acción | 1 hora | 30 pies | -

Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Este debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, para la que tendrá ventaja si tus compañeros o tú estáis luchando contra él. Si falla, queda hechizado hasta que el conjuro termina o hasta que tus compañeros o tú lo dañáis. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Cuando el conjuro termina, la criatura sabe que estaba hechizada por ti. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

**1**  **Nube de Oscurecimiento**  
Fog Cloud


Acción | 1 hora | 120 pies | 20 pies

Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies, cuyo centro es un punto dentro del alcance. La esfera se extiende en las esquinas y el área se considera muy oscura. Dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento moderado (al menos 10 millas por hora) la disperse. A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el radio de la niebla aumenta en 20 pies por cada espacio por encima de 1.

**1**  **Ola Atronadora**  
Thunderwave


Acción | Instantáneo | Lanzador | 15 pies

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

**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**  **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**  **Salto**  
Jump

Acción | 1 minuto | Toque | -

La pata trasera de un saltamontes.


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

**1**  **Zancada Prodigiosa**  
Longstrider

Acción | 1 hora | Toque | -

Una pizca de tierra.


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

2  **Calentar Metal**  
Heat Metal

Acción 1 minuto 60 pies -

Un trozo de hierro y una llama.


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

2  **Crecimiento Espinoso**  
Spike Growth

Acción 10 minutos 150 pies 20 pies


Siete espinas afiladas o siete ramitas pequeñas, cada una afilada en un

El suelo en un radio de 20 pies, cuyo origen es un punto de tu elección dentro del alcance, se retuerce y hace brotar espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil mientras dura el conjuro. Cuando una criatura entra en el área o se mueve dentro de ella, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación del suelo se camufla para parecer natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área en el momento en que se lanza el conjuro debe hacer una tirada de Sabiduría (Percepción) enfrentada a la CD de salvación del conjuro para reconocerla como terreno peligroso antes de entrar en ella.

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  **Esfera de Llamas**  
Flaming Sphere

Acción 1 minuto 60 pies 5 pies

Un poco de sebo, una pizca de azufre y un poco de hierro pulverizado.


Una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio libre de tu elección dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies o menos de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 2d6 puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad. Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies. Si se la arroja a una criatura, esta debe hacer una tirada de salvación contra el daño de la esfera y la esfera deja de moverse durante su turno. Cuando mueves la esfera, esta puede salvar barreras de hasta 5 pies de alto y hovos de hasta 10 pies de ancho. La esfera incinera objetos

2  **Hoja de Fuego**  
Flame Blade

Adicional 10 minutos Lanzador -

Una hoja de zumaque.


En una mano libre evocas un haz ardiente del tamaño y forma de una cimitarra que dura mientras lo haga el conjuro. Si lo sueltas, desaparece, pero puedes volver a evocarlo como acción adicional. Puedes usar tu acción para hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con el haz ardiente. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño de fuego. El filo flamígero emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.

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  **Localizar Animales o Plantas**  
Locate Animals or Plants

Acción Instantáneo Lanzador -

Un poco de pelaje de sabueso.

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

2  **Localizar Objeto**  
Locate Object

Acción 10 minutos Lanzador -

Una rama con forma de horca.

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

2 Mensajero Animal  
Animal Messenger

Acción 24 horas 30 pies -

Unas migajas de comida.

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

2 Pasar Sin Rastro  
Pass without Trace

Acción 1 hora Lanzador -

Una hoja de muérdago quemada y una rama de píceca.

Un velo de sombras y silencio irradia de ti, ocultándote a ti y a tus compañeros de la detección. Mientras dura el conjuro, todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti (incluyéndote tú) tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y solo se las puede rastrear con magia. Una criatura que recibe este bonificador no deja huellas tras de sí ni otras marcas de su paso.

2 Piel Robliza  
Barkskin

Acción 1 hora Toque -

Un puñado de corteza de roble.

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.

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 Ráfaga de Viento  
Gust of Wind

Acción 1 minuto Lanzador -

La semilla de una legumbre.

Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas y dura mientras lo hace el conjuro. Todas las criaturas que empiezan su turno en la línea deben superar una tirada de salvación de Fuerza para no ser empujadas a 15 pies de ti siguiendo la dirección de la línea. Cualquier criatura que se encuentre en la línea debe gastar 2 pies de movimiento por cada pie que se mueva para acercarse a ti. La ráfaga propaga gas o vapor, y apaga velas, antorchas y llamas similares sin proteger dentro del área. Las llamas protegidas, como las linternas, se agitan violentamente y tienen un 50 % de probabilidades de apagarse. Como

2 Rayo de Luna  
Moonbeam

Acción 1 minuto 120 pies 5 pies\*


Varias semillas de flor luna y un trozo de feldespato opalescente.


Un rayo plateado de luz pálida brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 pies de alto, cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una luz tenue llena el cilindro. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o empieza un turno ahí, unas fantasmales llamas la envuelven causándole un dolor agudo. Debe hacer una tirada de salvación de Constitución: si falla, recibe 2d10 puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad. Un cambiaformas hace la tirada de salvación con desventaja. Si falla, también vuelve a su forma original inmediatamente y no puede asumir una forma


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		Sentidos de la Bestia Beast Sense	
Acción	1 hora	Toque	-
<p>Tocas a una bestia voluntaria. Mientras dura el efecto del conjuro, puedes utilizar tu acción para ver a través de los ojos de la bestia y oír lo que ella oye, continuas percibiendo el entorno a través de sus sentidos hasta que utilices una acción para volver a tus sentidos normales. Mientras percibes el entorno a través de sus sentidos, ganas cualquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.</p>			

2		Visión en la Oscuridad Darkvision	
Acción	8 horas	Toque	-
<p>Una pizca de zanahoria seca o una ágata.</p> <p>Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.</p>			


3		Caminar Sobre el Agua Water Walk	
Acción	1 hora	30 pies	-
<p>Un trozo de corcho.</p> <p>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.</p>			


3		Conjurar Animales Conjure Animals	
Acción	1 hora	60 pies	-
<p>Convocas espíritus feéricos en forma de bestia que aparecen en lugares libres que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones: Una bestia con un valor de desafío igual a 2 o menos. Dos bestias con un valor de desafío igual a 1 o menos. Cuatro bestias con un valor de desafío igual a 1/2 o menos. Ocho bestias con un valor de desafío igual a 1/4 o menos. Cada bestia se considera, además, feérica y desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina. Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les</p>			

3		Crecimiento Vegetal Plant Growth	
Especial	Instantáneo	150 pies	-
<p>Este conjuro infunde vitalidad en las plantas de un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro, ya sea consiguiendo beneficios inmediatos o a largo plazo. Si lanzas este conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales que se encuentren en un radio de 100 pies, cuyo origen sea ese punto, se hacen más gruesas y frondosas. Una criatura que se mueva por el área debe gastar 4 pies de movimiento por cada pie que se mueva. Puedes excluir del efecto cualquier área de cualquier tamaño dentro del área del conjuro. Si lanzas este conjuro durante 8 horas, enriqueces la tierra. Todas las plantas que se encuentren en un radio de media milla, cuyo origen sea un punto dentro del alcance, estarán</p>			

3		Disipar Magia Dispell Magic	
Acción	Instantáneo	120 pies	-
<p>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.</p>			


3		Fingir Muerte Feign Death	
Acción	1 hora	Toque	-
<p>Un pellizco de tierra de cementerio.</p> <p>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.</p>			

3		Fundirse con la Piedra Meld into Stone	
Acción	8 horas	Toque	-
<p>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, no</p>			

**3**  **Hablar con las Plantas**  
Speak with Plants


Acción | 10 minutos | Lanzador | -

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

**3**  **Llamar al Relámpago**  
Call Lightning


Acción | 10 minutos | 120 pies | 60 pies\*

Una nube de tormenta aparece en forma de un cilindro de 10 pies de altura y 60 pies de radio, cuyo centro es un punto dentro del alcance que puedas ver directamente encima de ti. El conjuro falla si no puedes ver ningún punto donde pueda aparecer la nube (por ejemplo, si estás en una habitación en la que no cabe). Cuando lances el conjuro, elige un punto que puedas ver bajo la nube y un relámpago surgirá desde la nube hasta ese punto. Cada criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 3d10 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. En cada uno de tus turnos hasta que termine el conjuro, puedes usar tu acción para volver a invocar un relámpago de este

**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**  **Muro de Viento**  
Wind Wall

Acción | 1 minuto | 120 pies | -


Un abanico diminuto y una pluma exótica.

Un muro de fuerte viento surge en el suelo en un punto que elijas dentro del alcance. Puedes hacer que el muro sea de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Puedes darle forma como quieras mientras forme un sendero continuo en el suelo. El muro dura mientras lo haga el conjuro. Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren en el área deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. El fuerte viento mantiene la niebla, el humo y otros gases a raya. Las criaturas voladoras u objetos Pequeños o menores no pueden atravesar el muro. Los materiales ligeros sueltos que

**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**  **Respirar Bajo el Agua**  
Water Breathing

Acción | 24 horas | 30 pies | -

Una caña corta o un tallo de paja.


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

**3**  **Tormenta de Aguanieve**  
Sleet Storm

Acción | 1 minuto | 150 pies | 40 pies\*

Una pizca de polvo y unas gotas de agua.


Hasta que el conjuro termina, cae una lluvia gélida y aguanieve en un cilindro de 20 pies de altura con un radio de 40 pies cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance. El área está muy oscura y las llamas expuestas que haya en ella se apagan. El suelo del área se cubre de un hielo resbaladizo, lo que lo convierte en terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área de efecto del conjuro por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, cae tumbada. Si la criatura está concentrándose en el área del conjuro, debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada a la CD de

**4**  **Confusión**  
Confusion

Acción | 1 minuto | 90 pies | 10 pies


Tres cáscaras de nuez.

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

4  **Conjurar Elementales Menores**  
Conjure Minor Elementals

1 minuto | 1 hora | 90 pies | -


Convocas elementales que aparecen en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Eliges una de las siguientes opciones: Un elemental con un valor de desafío igual a 2 o menos. Dos elementales con un valor de desafío igual a 1 o menos. Cuatro elementales con un valor de desafío igual a 1/2 o menos. Ocho elementales con un valor de desafío igual a 1/4 o menos. Un elemental convocado mediante este conjuro desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando finaliza el conjuro. Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción).

4  **Conjurar Seres del Bosque**  
Conjure Woodland Beings

Acción | 1 hora | 60 pies | -

Una baya de acebo por criatura convocada.


Convocas criaturas feéricas que aparecen en espacios sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones: Una criatura feérica con un valor de desafío igual a 2 o menos. Dos criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1 o menos. Cuatro criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1/2 o menos. Ocho criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1/4 o menos. Una criatura convocada desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina. Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por las criaturas como si fueran un grupo, que tiene

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  **Dominar Bestia**  
Dominate Beast


Acción | 1 minuto | 60 pies | -

Intentas encantar a una bestia que puedas ver dentro del alcance. La criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra dicha bestia, esta tiene ventaja en la tirada de salvación. Mientras la bestia 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 bestia da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como 'Ataca a esa criatura', 'Corre hasta allí' o 'Tráeme ese objeto'. Si la criatura

4  **Enredadera**  
Grasping Vine


Adicional | 1 minuto | 30 pies | -

Conjuras una enredadera que brota del suelo en un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro, puedes indicar a la planta que atrape una criatura a 30 pies de ella y que puedas ver. La criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o ser arrastrada 20 pies directamente hacia la enredadera. Hasta que el conjuro finalice, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para ordenar a la planta que atrape a la misma criatura o a una distinta.

4  **Insecto Gigante**  
Giant Insect

Acción | 10 minutos | 30 pies | -


Transformas hasta a diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en una versión gigante de su forma natural mientras dure el conjuro. Un ciempiés se transforma en un ciempiés gigante, una araña se convierte en una araña gigante, una avispa se convierte en una avispa gigante y un escorpión se convierte en un escorpión gigante. Todas las criaturas obedecen tus órdenes verbales y, en combate, actúan en tu turno cada ronda. El DM determina las estadísticas de estas criaturas y resuelve sus acciones y movimientos. Una criatura permanece en su tamaño gigante mientras dure el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que uses una acción para disipar el efecto. El DM puede permitirte

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  **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  **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.

4  **Muro de Fuego**  
Wall of Fire

Acción 1 minuto 120 pies -

Un trocito de fósforo.


Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes crear un muro de hasta 60 pies de largo, 20 de alto y 1 de anchura o un muro con forma de anillo de hasta 20 pies de diámetro, 20 de altura y 1 anchura. El muro es opaco y dura mientras dure el conjuro. Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren en su área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 5d8 puntos de daño de fuego y, si tienen éxito, la mitad. Un lado del muro, que seleccionas cuando lanzas el conjuro, inflige 5d8 puntos de daño de fuego a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de él o dentro del muro. Una criatura recibe el

4  **Piel Pétreo**  
Stoneskin

Acción 1 hora Toque -

Polvo de diamante de 100 po de valor, el cual consume el conjuro.


Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.

4  **Polimorfar**  
Polymorph

Acción 1 hora 60 pies -

Un capullo de oruga.


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

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

4  **Tormenta de Hielo**  
Ice Storm

Acción Instantáneo 300 pies 20 pies\*

Una pizca de polvo y unas gotas de agua.


Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura cuyo centro se encuentra en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren dentro del cilindro deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tienen éxito, la mitad. El granizo convierte el área de efecto de la tormenta en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño contundente aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4.

5  **Atadura Planar**  
Planar Binding

1 hora 24 horas 60 pies -


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

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

**5**  **Caparazón Antivida**  
Antilife Shell


Acción | 1 hora | Lanzador | 10 pies

Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose al mismo tiempo que tú, y repele a todas las criaturas salvo a los muertos vivos y a los autómatas. La barrera dura mientras lo haga el conjuro. La barrera impide que las criaturas a las que afecta la traspasen, aunque pueden lanzar conjuros y hacer ataques con armas a distancia y de alcance a través de ella. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.

**5**  **Comunión con la Naturaleza**  
Commune with Nature


1 minuto | Instantáneo | Lanzador | -

Durante un breve espacio de tiempo te conviertes en uno con la naturaleza y obtienes conocimiento del territorio que te rodea. Al aire libre, el conjuro te da conocimiento sobre la tierra que está a 3 millas o menos de ti. En cuevas o en otros lugares subterráneos, el radio se limita a 300 pies. El conjuro no funciona donde se haya construido sobre la naturaleza, como en mazmorras y ciudades. Consigues conocimiento instantáneo de hasta tres hechos de tu elección sobre cualquiera de los siguientes temas en relación con la zona: Terrenos y cuerpos de agua. Plantas, minerales, animales y gentes comunes. Seres poderosos de origen celestial, feérico, infernal, elemental o muertos vivos. Influencia de otros planos de existencia. Edificios. Por ejemplo.

**5**  **Conjurar Elemental**  
Conjure Elemental


1 minuto | 1 hora | 90 pies | -

Incienso que se ha de quemar para el aire, arcilla blanda para la tierra, azufre para el fuego y sal para el agua. Conjuras a un sirviente elemental. Elige un área de aire, tierra, fuego o agua que llene un cubo de 10 pies de lado dentro del alcance. Un elemental con un valor de desafío igual a 5 o menos que se corresponda con el área que has elegido aparece en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos del cubo. Por ejemplo, un elemental de fuego surge de una hoguera y un elemental de tierra se levanta del suelo. El elemental desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, o cuando el conjuro termina. El elemental es amistoso hacia ti y tus compañeros mientras dure el conjuro. Tira iniciativa por el elemental, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des.

**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. Asua mental. La mente del objetivo se vuelve torpe.

**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 vivos ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la curación aumenta  $1d8$  por cada nivel por encima de 5.

**5**  **Despertar**  
Awaken

8 horas | Instantáneo | Toque | -

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


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

**5**  **Escudriñar**  
Scrying

10 minutos | 10 minutos | Lanzador | -


**§** **Un foco de al menos 1000 po de valor, como una bola de cristal, un espejo, un cristal de agua o un cristal de hielo.**

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*, *Quitar hechizo* y *Quitar veneno* terminan este conjuro.

5  **Muro de Piedra**  
Wall of Stone

Acción 10 minutos 120 pies -


Un pedrusco de granito.

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

5  **Paso Arbóreo**  
Tree Stride

Acción 1 minuto Lanzador -


Consigues la capacidad de entrar en un árbol y moverte desde ahí a otro árbol del mismo tipo que se encuentre a 500 pies o menos. Ambos árboles deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Usando 5 pies de movimiento para entrar en un árbol, sabes instantáneamente la localización del resto de árboles del mismo tipo a 500 pies o menos. Como parte del movimiento, puedes pasar a uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Usando otros 5 pies de movimiento, apareces en un lugar de tu elección a 5 pies o menos del árbol de destino. Si no te queda movimiento, apareces a 5 pies del árbol en el que entraste. Puedes usar esta capacidad para teleportarte una vez por ronda mientras dure el conjuro. Debes terminar

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  **Reencarnar**  
Reincarnate

1 hora Instantáneo Toque -

§ Aceites y ungüentos raros de al menos 1000 po de valor, los cuales


Tocas el cadáver de un humanoide o un trozo de él. Siempre y cuando la criatura no lleve muerta más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto y luego llama al alma para que entre en él. Si el alma del objetivo no es libre o no está dispuesta a volver, el conjuro falla. La magia crea un nuevo cuerpo para que lo habite la criatura y es posible que haga que cambie su raza. El DM debe tirar 1d100 y consultar la siguiente tabla para determinar qué forma toma cuando vuelve a la vida o elegir una directamente. La criatura reencarnada recuerda su antigua vida y experiencias. Mantiene las capacidades que tenía en su forma original, salvo por la raza y sus rasgos

5  **Restablecimiento Mayor**  
Greater Restoration

Acción Instantáneo Toque -


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

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

6  **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  **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  **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  **Mover la Tierra**  
Move Earth

Acción 2 horas 120 pies -

Una hoja de hierro y una bolsita con una mezcla de tierras: arcilla, margay

Elige un área de terreno dentro del alcance que no tenga más de 40 pies de lado. Puedes remodelar la tierra, la arena o la arcilla del área como quieras mientras dure el conjuro. Puedes aumentar o disminuir la elevación del área, crear o llenar una zanja, alzar o derrumbar un muro o formar una columna. La extensión de tales cambios no puede exceder la mitad del área de la dimensión más larga. Es decir, si afectas a un cuadrado de 40 pies de lado, puedes crear un pilar de hasta 20 pies de altura, aumentar o disminuir la elevación del cuadrado en 20 pies, cavar una zanja de 20 pies de profundidad, etcétera. Estos cambios tardan 10 minutos en completarse.

6  **Muro de Espinas**  
Wall of Thorns

Acción 10 minutos 120 pies -

Un puñado de espinas.


Creas un muro de arbustos duros, flexibles y enmarañados con espinas afiladas como agujas. El muro aparece dentro del alcance en una superficie sólida y dura mientras lo haga el conjuro. Puedes elegir entre crear un muro de hasta 60 pies de largo, 10 de alto y 5 de ancho o un círculo de 20 pies de diámetro y hasta 20 de alto y 5 de grosor. El muro bloquea la línea de visión. Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren dentro del área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 7d8 puntos de daño perforante y, si tienen éxito, la mitad. Una criatura puede moverse por el muro, aunque lenta y dolorosamente. Por cada pie que se

6  **Rayo Solar**  
Sunbeam

Acción 1 minuto Lanzador 60 pies

Una lupa.


Un rayo de luz brillante surge de tu mano en una línea de 5 pies de ancho y 60 pies de largo. Todas las criaturas que se encuentren en la línea deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 6d8 puntos de daño radiante y quedan cegadas hasta el siguiente turno. Si tienen éxito, reciben la mitad de ese daño y no quedan cegadas. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en la tirada de salvación. Puedes crear un nuevo rayo como acción en cualquier turno hasta que termine el conjuro. Mientras dura el conjuro, una mota de luz pura brilla en tu mano. Emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Esta luz se

6  **Viajar con el Viento**  
Wind Walk

1 minuto 8 horas 30 pies -


Fuego y agua bendita.

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance asumís una forma gaseosa, como volutas de nube, mientras dura el conjuro. Mientras está en esta forma de nube, una criatura tiene una velocidad volando de 300 pies y tiene resistencia al daño de las armas no mágicas. Las únicas acciones que puede realizar en esta forma son la acción de Correr y volver a su forma original. Volver a la forma original lleva 1 minuto, durante el cual la criatura está incapacitada y no puede moverse. Hasta que termine el conjuro, la criatura puede volver a la forma de nube, lo cual también lleva 1 minuto. Si una criatura está volando en forma de nube

6  **Viajar Mediante Plantas**  
Transport via Plants

Acción 1 ronda 10 pies -


Este conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada de tamaño Grande o mayor dentro del alcance y otra planta que esté en el mismo plano de existencia. Debes haber visto o tocado antes la planta de destino al menos una vez. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura puede entrar en la planta objetivo y salir en la planta de destino usando 5 pies de movimiento.

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  **Espejismo Arcano**  
Mirage Arcane

10 minutos 10 días Vista 1 milla


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

7  **Invertir la Gravedad**  
Reverse Gravity

Acción | 1 minuto | 100 pies | 50 pies\*

Magnetita y limaduras de hierro.


Este conjuro invierte la gravedad en un cilindro de 50 pies de radio y 100 pies de alto cuyo centro es un punto dentro del alcance. Todas las criaturas y objetos que no estén sujetos al suelo de ninguna manera en el área cuando lances este conjuro caen hacia arriba hasta lo alto del área. Una criatura puede hacer una tirada de salvación de Destreza para agarrarse a un objeto fijado que pueda alcanzar y evitar la caída. Si durante esta caída las criaturas y objetos que caen se encuentran algún objeto sólido (como un techo), reciben un golpe como lo harían en una caída normal hacia abajo. Si un objeto o una criatura alcanza lo alto del área sin golpear nada, permanece

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  **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  **Antipatía/Simpatía**  
Antipathy/Sympathy

1 hora | 10 días | 60 pies | 200 pies


Un trozo de alambre empapado en vinagre para el efecto de antipatía y una

Este conjuro atrae o repele a las criaturas que elijas. Elige como objetivo a algo que esté dentro del alcance, ya sea un objeto o una criatura Enorme o de un tamaño menor, o un área en forma de cubo de no más de 200 pies. Luego especifica un tipo de criatura inteligente, como dragones rojos, goblins o vampiros. Imbuyes al objetivo con un aura que atrae o repele a las criaturas determinadas mientras dure el conjuro. Elige Antipatía o Simpatía como efecto del aura. Antipatía. El conjuro hace que el tipo de criaturas indicado sientan una urgencia inmensa de marcharse del área y evitar al objetivo. Cuando una criatura de ese tipo pueda ver al objetivo o se acerque a 60 pies

8  **Aspectos Animales**  
Animal Shapes

Acción | 24 horas | 30 pies | -

Tu magia convierte a otros en bestias. Elige cualquier número de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Transformas a cada objetivo en la forma de una bestia de tamaño Grande o menor con un valor de desafío igual a 4 o menos. Durante los siguientes turnos, puedes usar tu acción para volver a transformar a las criaturas afectadas en una bestia diferente. La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o hasta que muera. Puedes elegir una forma diferente para cada objetivo. Las estadísticas de juego de un objetivo se reemplazan por las de la bestia elegida, aunque mantiene su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El objetivo asume los

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  **Explosión Solar**  
Sunburst

Acción | Instantáneo | 150 pies | 60 pies

Fuego y un trozo de piedra solar.


Llenas de deslumbrante luz del sol una esfera de de 60 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 12d6 puntos de daño radiante y queda cegada durante 1 minuto. Si tiene éxito, recibe la mitad de ese daño y no queda cegada. Los muertos vivos y los cienos tienen desventaja en la tirada de salvación. Una criatura cegada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, deja de estar cegada. Este conjuro disipa cualquier oscuridad que haya en el área que haya sido creada por un conjuro.

8  **Romper la Mente**  
Feeblemind

Acción | Instantáneo | 150 pies | -

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

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


**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


RUSCA 2023 - v1.0

**8**  **Tsunami**  
Tsunami

1 minuto | 6 rondas | Vista | -

Un muro de agua brota de un punto a tu elección dentro del alcance. Puede tener hasta 300 pies de largo, 300 pies de alto y 50 pies de ancho. Este muro permanece durante toda la duración del conjuro. Cuando la pared aparece, cada criatura dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, la criatura sufre 6d10 puntos de daño contundente, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Al inicio de cada uno de tus turnos después de la aparición del muro de agua, este se aleja 50 pies de ti, junto con cualquier criatura dentro de él. Cualquier criatura de tamaño Enorme o menor dentro de la pared o en cuyo espacio entre el muro al moverse, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrir 5d10 puntos de daño contundente. Una

RUSCA 2023 - v1.0


**9**  **Cambiar de Forma**  
Shapechange

Acción | 1 hora | Lanzador | -

Una diadema de jade de al menos 1500 po de valor, la cual te debes

Assumes la forma de otra criatura mientras dura el conjuro. Puede ser cualquier criatura con un valor de desafío igual a tu nivel o inferior. La criatura no puede ser un autómatas ni un muerto viviente, y debes haber visto ese tipo de criatura al menos una vez. Te transformas en un prototipo normal de esa criatura, sin niveles de clase y sin el rasgo Lanzamiento de conjuros. Las estadísticas de la criatura elegida reemplazan a las tuyas, salvo tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También mantienes todas tus habilidades y competencias de tiradas de salvación, además de obtener las de la criatura. Si la criatura tiene la misma

RUSCA 2023 - v1.0


**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.

RUSCA 2023 - v1.0


**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

RUSCA 2023 - v1.0

**9**  **Tormenta de la Venganza**  
Storm of Vengeance

Acción | 1 minuto | Vista | -

Se crea una enorme nube de tormenta cuyo centro es un punto que puedas ver y se expande en un radio de 360 pies. Los rayos iluminan el área, los truenos estallan y el viento de la tormenta ruge. Todas las criaturas que se encuentran bajo la nube (no más de 5000 pies por debajo de la misma) deben hacer una tirada de salvación de Constitución cuando esta aparece. Si fallan, reciben 2d6 puntos de daño por trueno y quedan ensordecidas durante 5 minutos. Cada ronda que mantengas la concentración en este conjuro, la tormenta produce efectos adicionales en tu turno. Ronda 2. Cae lluvia ácida de la nube. Todas las criaturas y objetos que haya debajo la nube reciben 1d6 puntos de daño de ácido. Ronda 3. Puedes convocar seis rayos de luz de

RUSCA 2023 - v1.0

### Escuela

	Abjuración
	Conjuración
	Adivinación
	Encantamiento
	Evocación
	Ilusionismo
	Nigromancia
	Transmutación

### Ataque/Salvar

	A distancia
	Cuerpo a cuerpo
	Salvar FUE
	Salvar DES
	Salvar CON
	Salvar INT
	Salvar SAB
	Salvar CAR
	Ninguno

### Lanzamiento

	Acción
	A. Adicional
	Reacción
	Tiempo
	Especial

### Alcance

	Lanzador
	Toque
	Vista
	Distancia
	Ilimitado

### Componentes

	No verbal
	Verbal
	No somático
	Somático
	No material
	Material
	Material (coste)
	Se consume

Concentración

Ritual

### Tipo de daño

	Necrótico
	Radiante
	Adicional
	Psíquico
	Relámpago
	Fuerza
	Veneno
	Fuego
	Contundente
	Cortante
	Frío
	Ácido
	Perforante
	Trueno

### Estado

	Paralizado
	Aturdido
	Inconsciente
	Petrificado
	Invisible
	Apresado
	Ensondecido
	Hechizado
	Cegado
	Derribado
	Asustado
	Envenenado

### Efecto

	Mejorar
	Curación
	Transformación
	Comunicación
	Movimiento
	Expulsión
	Utilidad
	Detección
	Presciencia
	Control
	Social
	Exploración
	Guardia
	Creación

	Invocación
	Ambiente
	Engaño
	Negación
	Empeorar
	Combate
	Teletransporte

Más de uno

### Clase

	Artíficiero
	Bardo
	Clérigo
	Druida
	Paladín
	Explorador
	Hechicero
	Brujo
	Mago

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