



1  **Alarma**
Alarm

1 minuto 8 horas 30 pies -

Una campanilla y un alambre de plata fina.


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

1  **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  **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  **Golpe Apresador**
Ensnaring Strike


Adicional 1 minuto Lanzador -

La siguiente vez que impactes una criatura con un ataque de arma antes de que el conjuro finalice, una retorcida masa de enredaderas con espinas aparecen en el lugar del impacto, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o quedará apresado por las enredaderas mágicas hasta que el conjuro finalice. Un criatura Grande o mayor tiene ventaja en la tirada de salvación. Si el objetivo supera la salvación las enredaderas se marchitan y se secan. Mientras esté apresado por este conjuro, el objetivo sufre $1d6$ puntos de daño perforante al inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura apresada por las enredaderas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, queda

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  **Marca del Cazador**
Hunter's Mark


Adicional 1 hora 90 pies -

Eliges a una criatura que puedas ver dentro del alcance y la marcas de forma mística como tu presa. Hasta que el conjuro termina, infliges 1d6 puntos de daño adicional en el objetivo cuando lo impactas con un ataque de arma, y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) que hagas para encontrarlo. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional en uno de tus siguientes turnos para marcar a una nueva criatura. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o 4, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior.

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  **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  **Tormenta de Espinas**
Hail of Thorns

Adicional 1 minuto Lanzador -


La próxima vez que impactes a una criatura con un arma a distancia antes de que el conjuro finalice, este conjuro crea una lluvia de espinas que nacen de tu arma a distancia o de tu munición. Además del efecto normal del ataque, el objetivo del mismo y cada criatura a 5 pies de él deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Si fallan sufrirán 1d10 de daño perforante, si tienen éxito sólo la mitad. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1 (hasta un máximo de 6d10).

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  **Cordón de Flechas**
Cordon of Arrows

Acción 8 horas 5 pies -

Cuatro o más flechas o proyectiles.


Entierras 4 piezas de munición no mágica, flechas o virotes de ballesta, en el suelo dentro del alcance y las encantas para proteger la zona. Hasta que finalice el conjuro, cuando una criatura que no seas tú y termine su turno o se aproxime por primera vez a 30 pies o menos de los proyectiles, uno de ellos saldrá volando para atacarla. La criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño perforante. La munición utilizada se destruye. El conjuro finaliza cuando no queda más munición. Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir cualquier cantidad de criaturas que el conjuro ignora. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo

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  Localizar Animales o Plantas
Locate Animals or Plants

Acción Instantáneo Lanzador -

Un poco de pelaje de sabueso.


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

2  Localizar Objeto
Locate Object

Acción 10 minutos Lanzador -

Una rama con forma de horca.


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

2  Mensajero Animal
Animal Messenger

Acción 24 horas 30 pies -

Unas migajas de comida.


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

2  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  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  Sentidos de la Bestia
Beast Sense


Acción 1 hora Toque -


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.


2	 Silencio Silence		
Acción	10 minutos	120 pies	20 pies
<p>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.</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	 Conjurar Descarga de proyectiles Conjure Barrage		
Acción	Instantáneo	Lanzador	60 pies
<p>Una unidad de munición o un arma arrojadiza.</p> <p>Arrojas un arma no mágica o disparas un proyectil de munición no mágica al aire para crear un cono de armas idénticas que se lanzan y luego desaparecen. Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 3d8 puntos de daño, y si tiene éxito la mitad. El tipo de daño que recibe el objetivo es el mismo que provocaría el arma o munición que se ha usado como componente.</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	 Flecha de Relámpago Lightning Arrow		
Adicional	1 minuto	Lanzador	-
<p>La próxima vez que realices un ataque de arma a distancia mientras dure el conjuro, la munición del arma, o el arma misma si es un arma arrojadiza, se transforma en un rayo. Realiza la tirada de ataque normalmente. El objetivo sufre 4d8 puntos de daño por electricidad con un impacto, o la mitad del daño con un fracaso, en lugar del daño normal del arma.</p> <p>Independientemente de si impactas o fallas, cada criatura hasta a 10 pies del objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Cada una de esas criaturas sufre 2d8 puntos de daño por relámpago con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Luego, la pieza de munición o el arma regresa a su forma normal. A niveles superiores.</p>			


3	 Hablar con las Plantas Speak with Plants		
Acción	10 minutos	Lanzador	-
<p>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</p>			

3  **Indetectable**
Nondetection

Acción 8 horas Toque -


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

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

3  **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.

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  **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  **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  **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.

5  **Carcaj Veloz**
Swift Quiver

Adicional | 1 minuto | Toque | -


Un carcaj con al menos una pieza munición.

Transmutas tu carcaj para que produzca una cantidad infinita de munición no mágica, que parece saltar hacia tu mano cuando tratas de alcanzarla. En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro finalice, puedes usar una acción adicional para realizar dos ataques con un arma que use la munición del carcaj. Cada vez que hagas un ataque a distancia, tu carcaj reemplaza mágicamente la pieza de munición que has usado con una pieza similar de munición no mágica. Cualquier pieza de munición creada por este conjuro se desintegra cuando el conjuro finaliza. Si sueltas el carcaj, el conjuro finaliza.

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 vivientes. Influencia de otros planos de existencia. Edificios. Por ejemplo,

5  **Conjurar Lluvia de Flechas**
Conjure Volley

Acción | Instantáneo | 150 pies | 40 pies*

Un proyectil de munición o un arma arrojada.

Lanzas un arma no mágica o arrojas un proyectil de munición no mágica al aire y eliges un punto dentro del alcance del conjuro. Cientos de duplicados de la munición o el arma utilizados caen del cielo como si fueran una descarga y luego desaparecen. Cada criatura que se encuentre en un cilindro de 40 pies de radio y 20 pies de altura centrado en el punto elegido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 8d8 puntos de daño, o la mitad si supera la tirada. El tipo de daño es el mismo que el del arma o la munición empleada en el conjuro.

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

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

	Artificiero
	Bardo
	Clérigo
	Druida
	Paladín
	Explorador
	Hechicero
	Brujo
	Mago

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