

























































0		Agarre Electrificante Shocking Grasp								
Acción	Instantáneo	Toque	-							
<p>Un rayo surge de tu mano para golpear a una criatura que estás intentando tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura de metal. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su siguiente turno. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).</p>										












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












										
0		Descarga de Fuego Fire Bolt								
Acción	Instantáneo	120 pies	-							
<p>Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño de fuego. Este conjuro incinera a cualquier objeto inflamable al que alcance y que nadie lleve puesto ni transporte. El daño de este conjuro aumenta en 1d10 cuando subes al nivel 5, (2d10), al nivel 11 (3d10) y al nivel 17 (4d10).</p>										


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

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

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


										
0		Luces Danzantes Dancing Lights								
Acción	1 minuto	120 pies	-							
<p>Un poco de fósforo o de corteza de avellano de bruja, o una luciérnaga.</p> <p>Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance (antorchas, linternas u orbes brillantes) que flotan en el aire mientras dura el conjuro. También puedes combinar las cuatro luces en una forma brillante vagamente humanoide de tamaño Mediano. Independientemente de lo que elijas, cada luz emite una luz tenue en un radio de 10 pies. Como acción adicional durante tu turno, puedes mover las luces hasta 60 pies a un nuevo lugar dentro del alcance. Una luz debe estar a 20 pies o menos de otra luz creada mediante este conjuro y se apaga si excede el alcance del conjuro.</p>										

										
0		Luz Light								
Acción	1 hora	Toque	20 pies*	-						
<p>Una luciérnaga o musgo fosforescente.</p> <p>Tocas un objeto de no más de 10 pies en cualquier dimensión. Hasta que el conjuro termine, el objeto emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. La luz puede ser del color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas otra vez o si lo disipas como acción. Si eliges como objetivo a un objeto que una criatura hostil lleva puesto o transporta, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.</p>										

0  **Mano de Mago**
Mage Hand

Acción | 1 minuto | 30 pies | -


Una mano espectral aparece flotando en un punto que elijas dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro o hasta que la disipes como acción. La mano se desvanece si está a más de 30 pies de ti o si vuelves a lanzar este conjuro. Puedes usar tu acción para controlar la mano. Puedes usar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente cerrado, guardar o sacar un objeto de un recipiente abierto o verter el contenido de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies cada vez que la usas. La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.

0  **Mensaje**
Message

Acción | 1 ronda | 120 pies | -


Pequeño fragmento de hilo de cobre.

Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puedes lanzar este conjuro a través de objetos sólidos si conoces al objetivo y sabes que está al otro lado de la barrera. El silencio mágico, una piedra de 1 pie, 1 pulgada de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies de madera o tierra bloquean el conjuro. El conjuro no tiene por qué seguir una línea recta y puede viajar libremente en las esquinas o aberturas.

0  **Prestidigitación**
Prestidigitation


Acción | 1 hora | 10 pies | -

Este conjuro es un truco de magia menor que los lanzadores principiantes usan para practicar. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance: Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ráfaga de viento, notas musicales suaves o un olor raro. Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una pequeña hoguera instantáneamente. Limpias o ensucias un objeto que no sea mayor que 1 pie cúbico instantáneamente. Enfías, calientas o das sabor a 1 pie cúbico de material inerte durante 1 hora. Haces que aparezca un color, una marca o un símbolo en un objeto o en una superficie durante una hora. Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que cabe en tu mano y que dura

0  **Rayo de Escarcha**
Ray of Frost

Acción | Instantáneo | 60 pies | -


Un rayo helador de luz de color azul blanquecino alcanza a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

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  **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  **Salpicadura Ácida**
Acid Splash


Acción | Instantáneo | 60 pies | -

Lanzas un orbe de ácido. Elige una criatura o dos criaturas dentro del alcance que se encuentren a 5 pies o menos entre sí. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d6 puntos de daño de ácido. El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

0  **Toque Helado**
Chill Touch

Acción | 1 ronda | 120 pies | -


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

1  Armadura de Mago
Mage Armor

Acción 8 horas Toque -

Un trozo de cuero curtido.

Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. La CA del objetivo pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.


1  Caída de Pluma
Feather Fall

Reacción 1 minuto 60 pies -

Caes tú o una criatura a 60 pies.


Una pluma pequeña o plumón.

Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Su velocidad de descenso se reduce a 60 pies por ronda hasta que el conjuro termine. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño a causa de la caída, puede aterrizar de pie y el conjuro termina para ella.

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  Disfrazarse
Disguise Self

Acción 1 hora Lanzador -


Haces que tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas y otras pertenencias que lleves) sea diferente hasta que termine el conjuro o hasta que uses tu acción para disiparlo. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y tener complexión delgada, gorda o intermedia. No puedes cambiar tu tipo de cuerpo, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de miembros. Todo lo demás depende de ti. Los cambios que provoca este conjuro no aguantan una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a tu atuendo, los objetos traspasan el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada o sentirá tu cabeza y tu pelo. Si usas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano

1  Dormir
Sleep

Acción 1 minuto 90 pies 20 pies

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


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

1  Entender Idiomas
Comprehend Languages

Acción 1 hora Lanzador -

Una pizca de hollín y sal.


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

1  Escudo
Shield

Reacción 1 ronda Lanzador -

Te impacta un ataque o eres objetivo de *proyectil mágico*.











Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro *Proyectil mágico*.












1  Falsa Vida
False Life











Acción 1 hora Lanzador -












Una pequeña cantidad de alcohol o licor destilado.











Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, consigues 5 puntos de golpe adicionales por cada nivel por encima de 1.












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











         			
1		Imagen Silenciosa Silent Image	
+			
Acción	10 minutos	60 pies	15 pies*
<p>Un trozo de vellón.</p> <p>Creas la imagen de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 15 pies. La imagen aparece en un lugar dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. La imagen es puramente visual, sin sonido, olfato ni otro efecto sensorial. Puedes usar tu acción para hacer que la imagen se mueva a cualquier lugar dentro del alcance. Conforme la imagen cambia de lugar, puedes alterar su apariencia para que parezca que sus movimientos son naturales. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla para que parezca que está andando.</p> <p>Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las</p>			












        			
1		Manos Ardientes Burning Hands	
+			
Acción	Instantáneo	Lanzador	15 pies
<p>Juntas las manos con los pulgares tocándose y los dedos extendidos, y una lámina de fuego se dispara desde las puntas de tus dedos. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 puntos de daño de fuego y, si tienen éxito, la mitad. El fuego quema cualquier objeto inflamable que se encuentre dentro del área y que nadie lleve puesto ni transporte. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.</p>			


         			
1		Nube de Oscurecimiento Fog Cloud	
+			
Acción	1 hora	120 pies	20 pies
<p>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.</p>			


        			
1		Ola Atronadora Thunderwave	
+			
Acción	Instantáneo	Lanzador	15 pies
<p>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.</p>			


         			
1		Orbe Cromático Chromatic Orb	
+			
Acción	Instantáneo	90 pies	-
<p>Un diamante con valor de 50 po.</p> <p>Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Elige el tipo de orbe que creas: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno, y luego realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si el ataque impacta, la criatura sufre 3d8 puntos del daño correspondiente al tipo de orbe elegido. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.</p>			


        			
1		Proyectil Mágico Magic Missile	
+			
Acción	Instantáneo	120 pies	-
<p>Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza. Todos los dardos se disparan al mismo tiempo y puedes dirigirlos a una criatura o a varias. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el conjuro crea un dardo más por cada nivel por encima de 1.</p>			


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


1		Rayo Nauseabundo Ray of Sickness
Acción	Instantáneo	60 pies
<p>Un rayo de enfermiza energía verdosa arremete contra una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 2d8 puntos de daño por veneno y debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fallida, también estará envenenado hasta el final de tu siguiente turno. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.</p>		


1		Retirada Expositiva Expeditious Retreat
Adicional	10 minutos	Lanzador
<p>Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de Correr.</p>		


1		Rociada de Color Color Spray
Acción	1 ronda	Lanzador
<p>Una pizca de polvo o de arena tintada de rojo, amarillo y azul.</p> <p>Un cegador haz de luz intermitente y colorido surge de tu mano. Tira 6d10: el resultado indica cuántos puntos de golpe de criaturas puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren dentro de un cono de 15 pies cuyo origen seas tú quedan afectadas en orden ascendente de acuerdo a sus puntos de golpe actuales (ignora a las criatura inconscientes y a las que no pueden ver). A partir de la criatura que tiene menos puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro queda cegada hasta que termina el conjuro. Réstale al total los puntos de golpe de cada criatura antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para afectar a una criatura</p>		


1		Salto Jump
Acción	1 minuto	Toque
<p>La pata trasera de un saltamontes.</p> <p>Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.</p>		

2		Abrir Knock
Acción	Instantáneo	60 pies
<p>Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas esposas, un candado u otro objeto que evite el acceso por medios mágicos o mundanos. Un objetivo que esté cerrado mediante una cerradura normal o que esté atascado o atrancado se abre. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre. Si eliges un objetivo que está retenido con <i>Cerradura arcana</i>, ese conjuro se anula durante 10 minutos, durante los cuales el objetivo se puede abrir y cerrar con normalidad. Cuando lanzas este conjuro, se oye un fuerte golpe hasta una distancia de 300 pies que surge del objeto.</p>		

2		Agrandar/Reducir Enlarge/Reduce
Acción	1 minuto	30 pies
<p>Una pizca de hierro pulverizado.</p> <p>Haces que una criatura o un objeto que puedes ver dentro del alcance se haga más grande o más pequeño mientras dura el conjuro. Elige cualquier criatura u objeto que nadie lleve puesto ni transporte. Si el objetivo no es voluntario, puede hacer una tirada de salvación de Constitución: si tiene éxito, el conjuro no tiene efecto. Si el objetivo es una criatura, todo lo que lleva puesto y transporte cambia de tamaño con él. Si una criatura afectada suelta un objeto, este vuelve a su tamaño normal inmediatamente. Agrandar. El tamaño del objetivo se duplica en todas las dimensiones y su peso se multiplica por 8. Este crecimiento aumenta su tamaño en una categoría (de</p>		


2		Alterar el Propio Aspecto Alter Self
Acción	1 hora	Lanzador
<p>Asumes una forma diferente. Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes opciones, cuyos efectos duran mientras lo haga el conjuro. Mientras dure el conjuro, puedes terminar una opción como si fuera una acción para obtener los beneficios de otra. Adaptación acuática. Adaptas tu cuerpo a un entorno acuático, te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y conseguir velocidad nadando igual a tu velocidad caminando. Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, espinas, cuernos u otra arma natural que elijas. Tus golpes sin armas infligen 1d6 puntos de daño contundente, perforante o cortante, según se corresponda con el arma que hayas elegido, y tienes competencia con tus</p>		

2		Contorno Borroso Blur
Acción	1 minuto	Lanzador
<p>Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no necesita ver (si, por ejemplo, tiene visión ciega), o si puede ver a través de ilusiones (como con visión verdadera).</p>		

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

Acción | 1 minuto | 120 pies | -


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

2  **Detectar Pensamientos**
Detect Thoughts

Acción | 1 minuto | Lanzador | -

Una moneda de cobre.


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

2  **Fuerza Fantasmal**
Phantasmal Force

Acción | 1 minuto | 60 pies | 10 pies*

Un pedazo de vellón.


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

2  **Hacer Añicos**
Shatter

Acción | Instantáneo | 60 pies | 10 pies


Un trocito de mica.

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

2  **Imagen Múltiple**
Mirror Image

Acción | 1 minuto | Lanzador | -


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

2  **Inmovilizar Persona**
Hold Person

Acción | 1 minuto | 60 pies | -

Un trozo de hierro pequeño y liso.


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

2  **Invisibilidad**
Invisibility

Acción | 1 hora | Toque | -

Una pestaña recubierta con un poco de goma arábiga.


Una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte se vuelve invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.

2  **Levitar**
Levitate

Acción | 10 minutos | 60 pies | -

Una pequeña correa de cuero o un fragmento de alambre de oro doblado en


Una criatura u objeto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se alza en vertical, hasta 20 pies, y permanece suspendido ahí mientras dure el conjuro. El objetivo puede pesar hasta 500 libras. Una criatura no voluntaria que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución no queda afectada por este conjuro. El objetivo solo puede moverse empujando o tirando de un objeto o superficie fijos dentro de su alcance (como una pared o un techo), que le permite moverse como si estuviera escalando. Puedes cambiar la altitud del objetivo a hasta 20 pies en cualquier dirección durante tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte arriba y abajo como parte del movimiento.

2  Nube de Dagas
Cloud of Daggers

Acción 1 minuto 60 pies 5 pies

Una astilla de vidrio.


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

2  Oscuridad
Darkness

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies


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

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

2  Paso Brumoso
Misty Step

Adicional Instantáneo Lanzador -


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

2  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  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 Abrasador
Scorching Ray


Acción Instantáneo 120 pies -

Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño de fuego. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.

2  Sordera/Ceguera
Blindness/Deafness

Acción 1 minuto 30 pies -


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

2  Sugestión
Suggestion

Acción 8 horas 30 pies -

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


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

2  **Telaraña**
Web

Acción 1 hora 60 pies 20 pies

Unas pocas telarañas.


Conjuras una masa de telarañas pegajosas en un punto de tu elección dentro del alcance. La telaraña llena un cubo de 20 pies que surge de ese punto mientras dure el conjuro. Las telarañas son terreno difícil y un área ligeramente oscura. Si las telarañas no están sujetas entre dos cuerpos sólidos (como paredes o árboles) o apoyadas sobre el suelo, un muro o el techo, colapsan por sí mismas y el conjuro termina al principio de tu siguiente turno. Las telarañas apoyadas sobre una superficie lisa tienen una profundidad de 5 pies. Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entra en ellas durante su turno debe hacer una tirada de salvación de

2  **Trepar Cual Arácnido**
Spider Climb

Acción 1 hora Toque -

Una gota de betún y una araña.


Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos. No necesita usar las manos, que seguirán libres. El objetivo también consigue una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.

2  **Ver Invisibilidad**
See Invisibility

Acción 1 hora Lanzador -

Una pizca de talco y un poco de polvo de plata para espolvorear.


Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.

2  **Visión en la Oscuridad**
Darkvision

Acción 8 horas Toque -

Una pizca de zanahoria seca o una ágata.


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.

3  **Acelerar**
Haste

Acción 1 minuto 30 pies -

Una viruta de raíz de regaliz.


Elige una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la velocidad del objetivo se duplica, consigue un bonificador de +2 a la CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza y consigue una segunda acción en cada uno de sus turnos. Esta acción solo se puede usar para Atacar (solo un ataque con arma en caso de tener múltiples ataques por acción), Correr, Destrarse, Escondese o Usar un Objeto. Cuando el conjuro termina, el objetivo no puede moverse ni realizar acciones hasta después de su siguiente turno, ya que le invade una ola de somnolencia.

3  **Bola de Fuego**
Fireball

Acción Instantáneo 150 pies 20 pies

Un bolita de guano de murciélago y azufre.


Una ráfaga brillante surge de tu dedo hasta un punto que elijas dentro del alcance y luego crece con un rugido sordo hasta convertirse en una explosión ardiente. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño de fuego y, si tienen éxito, la mitad. El fuego se propaga en las esquinas e incinera los objetos inflamables que se encuentren en el área y que nadie lleve puestos ni transporte. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada

3  **Caminar Sobre el Agua**
Water Walk

Acción 1 hora 30 pies -

Un trozo de corcho.


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

3  **Clarividencia**
Clairvoyance

10 minutos 10 minutos 1 milla -

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


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

3  **Contrahechizo**
Counterspell

Reacción Instantáneo 60 pies -


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

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

3  **Desplazamiento**
Blink


Acción 1 minuto Lanzador -

Tiras 1d20 al final de cada uno de tus turnos mientras dure el conjuro. Si sacas 11 o más, te desvaneces del plano de existencia en el que estás y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro falla y el lanzamiento se desperdicia si ya estás en ese plano). Al principio de tu siguiente turno, y cuando el conjuro termine si estás en el Plano Etéreo, vuelves al espacio sin ocupar que elijas y que puedas ver a 10 pies o menos del lugar en que te desvaneciste. Si no hay ningún espacio libre en esa distancia, apareces en el espacio libre más cercano (se elige al azar si hay más de un espacio igual de cerca). Puedes disipar este conjuro como acción. Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes ver y escuchar el plano del que provienes, que está sumido en

3  **Disipar Magia**
Dispell Magic

Acción Instantáneo 120 pies -


Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que se haya lanzado sobre el objetivo termina. Por cada conjuro de nivel 4 o superior que haya sobre él, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es 10 + el nivel del conjuro. Si superas la prueba, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, anulas automáticamente el efecto de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es igual o menor que el nivel del espacio que usas.

3  **Don de Lenguas**
Tongues

Acción 1 hora Toque -

Una pequeña maqueta de un zigurat hecha de arcilla.

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

3  **Forma Gaseosa**
Gaseous Form

Acción 1 hora Toque -

Un poco de grasa y una voluta de humo.


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

3  **Imagen Mayor**
Major Image

Acción 10 minutos 120 pies 20 pies*


Un poco de vellón.

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

3  **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  **Nube Apestosa**
Stinking Cloud












Acción 1 minuto 90 pies 20 pies










Un huevo podrido u hojas de col de mofeta oriental.












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














         
3  Patrón Hipnótico Hypnotic Pattern
Acción 1 minuto 120 pies 30 pies
Una vara de incienso encendida o un vial de cristal lleno de material
<p>Creas un patrón de colores zigzagueante que ondula en el aire dentro de un cubo de 30 pies que se encuentra dentro del alcance. El patrón aparece durante un momento y luego se desvanece. Cada criatura dentro del área que vea el patrón debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda hechizada mientras dura el conjuro. Mientras esté hechizada por este conjuro, la criatura está incapacitada y tiene una velocidad igual a 0. El conjuro termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para zardarla y hacer que salga de su estupor.</p>












            
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  Ralentizar Slow
Acción 1 minuto 120 pies 40 pies
Una gota de melaza.
<p>Alteras el tiempo de hasta seis criaturas de tu elección en un cubo de 40 pies dentro del alcance. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar afectado por este conjuro mientras dure. La velocidad de un objetivo afectado se divide por dos y este recibe un penalizador de -2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza y no puede usar reacciones. En su turno puede usar una acción o una acción adicional, pero no las dos. Independientemente de las características u objetos mágicos de la criatura, no puede hacer más de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante su turno. Si la criatura intenta lanzar un conjuro</p>


       
3  Relámpago Lightning Bolt
Acción Instantáneo Lanzador 100 pies
Un poco de pelaje de animal y una varilla de ámbar, vidrio o cristal.
<p>Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en cualquier dirección que elijas. Cada criatura que se encuentre en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. El rayo quema los objetos inflamables que se encuentren dentro del área y que nadie lleve puestos ni transporte. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3.</p>

         
3  Respirar Bajo el Agua Water Breathing
Acción 24 horas 30 pies -
Una caña corta o un tallo de paja.
<p>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.</p>

           
3  Terror Fear
Acción 1 minuto Lanzador 30 pies
Una pluma blanca o el corazón de una gallina.
<p>Proyectas una imagen fantasmal de los peores miedos de una criatura. Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro. Mientras esté asustada a causa de este conjuro, una criatura debe realizar una acción de Correr y alejarse de ti por la ruta más segura disponible durante cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar al que moverse. Si termina su turno en un lugar donde no te tiene en su línea de visión, puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina para ella.</p>

         
3  Tormenta de Aguanieve Sleet Storm
Acción 1 minuto 150 pies 40 pies*
Una pizca de polvo y unas gotas de agua.
<p>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</p>


           
3  Volar Fly
Acción 10 minutos Toque -
Una pluma del ala de cualquier pájaro.
<p>Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3.</p>

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  **Destierro**
Banishment

Acción 1 minuto 60 pies -


Un objeto desagradable para el objetivo.

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

4  **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  **Invisibilidad Mejorada**
Greater Invisibility


Acción 1 minuto Toque -

Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.

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  **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  **Puerta Dimensional**
Dimension Door

Acción Instantáneo 500 pies -


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

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  **Animar Objetos**
Animate Objects


Acción 1 minuto 120 pies -

Los objetos pueden cobrar vida bajo tus órdenes. Elige hasta diez objetos no mágicos dentro del alcance que nadie lleve puestos ni transporte. Un objeto Mediano cuenta como dos objetos, uno Grande cuenta como cuatro y uno Enorme cuenta como ocho. No puedes animar objetos de un tamaño superior a Enorme. Cada objetivo cobra vida y se convierte en una criatura que controlas hasta que el conjuro se acabe o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente a cualquier criatura que hayas creado con este conjuro y que se encuentre a 500 pies de ti o menos (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera o a todas ellas al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para



5  **Apariencia**
Seeming

Acción 8 horas 30 pies -


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

5  **Círculo de Teletransportación**
Teleportation Circle

1 minuto 1 ronda 10 pies -

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


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

5  **Cono de Frío**
Cone of Cold

Acción Instantáneo Lanzador 60 pies

Un cristal pequeño o un cono de cristal.


Una ráfaga de aire helado brota de tus manos. Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 8d8 puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad. Una criatura que muera a causa de este conjuro se convierte en una estatua de hielo hasta que se deshiele. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5.

5  **Creación**
Creation

1 minuto Especial 30 pies 5 pies


Un trozo diminuto de materia del mismo objeto que planeas crear.

Sacas hebras de materia de las sombras del Páramo Sombrío para crear un objeto inerte de materia vegetal dentro del Alcance: textiles, cuerda, madera o algo similar. También puedes usar este conjuro para crear objetos minerales como piedra, cristal o metal. El objeto creado no debe ser mayor que un cubo de 5 pies y debe ser de una forma y un material que hayas visto antes. La duración depende del material del objeto. Si está compuesto por varios materiales, usa la duración más corta. Usar un material creado por este conjuro como componente material para otro conjuro hace que dicho conjuro falle. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un

5  **Dominar Persona**
Dominate Person

Acción 1 minuto 60 pies -


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

5  **Inmovilizar Monstruo**
Hold Monster

Acción 1 minuto 90 pies -

Un trozo de hierro pequeño y liso.


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

5  **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  **Nube Aniquiladora**
Cloudkill

Acción 10 minutos 120 pies 20 pies


Creas una esfera de una niebla venenosa de color verde amarillo, con 20 pies de radio cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. La niebla se extiende en las esquinas y dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento fuerte la disperse y termine con el conjuro. Esta área está muy oscura. Cuando una criatura entra en ella por primera vez en un turno o empiece su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 5d8 puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. La criatura queda afectada incluso si contiene el aliento o si no necesita respirar. La niebla se aleja 10 pies de ti al principio de cada uno de tus turnos, fluyendo sobre la superficie del suelo. Sus vapores, al ser más

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  **Telequinesis**
Telekinesis

Acción 10 minutos 60 pies -


Consigues la capacidad de mover o manipular criaturas u objetos mediante el pensamiento. Cuando lanzas este conjuro, y como acción durante cada ronda mientras dure, puedes ejercer tu voluntad sobre una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance, provocando uno de los siguientes efectos según corresponda. Puedes afectar al mismo objetivo ronda tras ronda o elegir uno nuevo cada vez. Si cambias de objetivo, el anterior ya no estará afectado por el conjuro. Criatura. Puedes intentar mover a una criatura Enorme o más pequeña. Haz una prueba de tu aptitud mágica enfrentada a la prueba de Fuerza de la criatura. Si ganas el enfrentamiento, mueves a la criatura hasta 30 pies en cualquier dirección, incluyendo hacia arriba, pero

6  **Círculo de Muerte**
Circle of Death

Acción Instantáneo 150 pies 60 pies

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


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

6  **Desintegrar**
Disintegrate

Acción Instantáneo 60 pies -

Una magnetita y una pizca de polvo.


Apuntando a un objetivo que puedas ver dentro del alcance, de tu dedo sale un fino rayo verde. El objetivo puede ser una criatura, un objeto o una creación de fuerza mágica, como el muro creado por *Muro de fuerza*. Una criatura objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d6+40 puntos de daño de fuerza. Si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, se desintegra. Una criatura desintegrada, y todo lo que lleve puesto o transporte, excepto los objetos mágicos, queda reducida a un montón de polvillo gris. La criatura solo puede volver a la vida mediante los conjuros *Resurrección verdadera* o *Deseo*. Este conjuro desintegra

6  **Esfera Congelante de O.**
Freezing Sphere

Acción Instantáneo 300 pies 60 pies

Una esfera de cristal pequeña.


Un globo helado de energía fría surge de la punta de tus dedos hasta un punto que elijas dentro del alcance, donde explota en una esfera de 60 pies de radio. Cada criatura dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 10d6 puntos de daño por frío; si tiene éxito, la mitad. Si el globo golpea un cuerpo de agua o un líquido que sea principalmente de agua (sin incluir a las criaturas basadas en agua), congela el líquido a una profundidad de 6 pulgadas sobre un área de 30 pies cuadrados. Este hielo dura 1 minuto. Las criaturas que estaban nadando en la superficie del agua quedan atrapadas en el hielo. Una criatura atrapada

 **6** **Globo de Invulnerabilidad**
Globe of Invulnerability

Acción | 1 minuto | Lanzador | 10 pies


Una cuenta de vidrio o de cristal, que estalla cuando termina el conjuro.

Una barrera inmóvil y ligeramente reluciente te rodea en un radio de 10 pies y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance desde fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos que se encuentren dentro de ella, incluso si el conjuro se lanza usando un espacio de conjuro superior. Un conjuro de este tipo puede tener como objetivo a criaturas u objetos dentro de la barrera, pero el conjuro no tiene efecto sobre ellos. Del mismo modo, el área dentro de la barrera está excluida de las áreas afectadas por tales conjuros. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o

 **6** **Mal de Ojo**
Eyebite

Acción | 1 minuto | Lanzador | -


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

 **6** **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** **Puerta Arcana**
Arcane Gate

Acción | 10 minutos | 500 pies | -


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

 **6** **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 ciegos 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** **Relámpago en Cadena**
Chain Lightning

Acción | Instantáneo | 150 pies | -

Un poco de piel de animal, tres alfileres de plata y un fragmento de ámbar.


Creas un relámpago que forma un arco hacia un objetivo de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Después, desde el objetivo surgen otros tres rayos que van hacia sendos objetivos, cada uno de los cuales debe estar a 30 pies o menos del primero. Los objetivos pueden ser criaturas u objetos y solo pueden ser alcanzados por uno de los rayos. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d8 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, un rayo adicional surge del primer objetivo hacia otro por cada nivel por encima de

 **6** **Sugestión en Masa**
Mass Suggestion

Acción | 24 horas | 60 pies | -

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


Sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) hasta a 12 criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan escucharte y entenderte. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable. Pedirle a una criatura que se apuñale a sí misma, que se arroje sobre una lanza, que se inmole o que haga algo obviamente dañino anula automáticamente el efecto del conjuro. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede. La

 **6** **Visión Veraz**
True Seeing

Acción | 1 hora | Toque | -

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


Este conjuro le da a una criatura voluntaria que toques la capacidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión verdadera, detecta las puertas ocultas mediante magia y puede ver en el Plano Etéreo, todo ello hasta una distancia de 120 pies.

 **Bola de Fuego de Explosión Retar...**
Delayed Blast Fireball

Acción 1 minuto 150 pies 20 pies


Una bolita de guano de murciélago y azufre.

Un haz de luz amarilla surge de tu dedo índice y se condensa en una burbuja brillante en un punto que elijas dentro del alcance del conjuro. Cuando este termine, ya sea porque pierdes la concentración o porque decides acabarlo, la burbuja explota con un leve estruendo en un estallido de llamas que se propagan en las esquinas. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe daño de fuego igual al daño total acumulado y, si tiene éxito, la mitad. El daño base del conjuro es 12d6. Si al final de tu turno la burbuja aún no ha estallado, el daño aumenta 1d6. Si una criatura toca la

 **Dedo de la Muerte**
Finger of Death

Acción Instantáneo 60 pies -


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

 **Desplazamiento Entre Planos**
Plane Shift

Acción Instantáneo Toque -


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

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales, como la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental de Fuego o el Palacio de Dispater en el segundo nivel de los Nueve Infernos, y 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

 **Excursión Etérea**
Etherealness

Acción 8 horas Lanzador -


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

 **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

 **Rociada Prismática**
Prismatic Spray


Acción Instantáneo Lanzador 60 pies

Ocho rayos de luz multicolor surgen de tu mano. Cada rayo es de un color diferente y tiene un poder y un propósito diferentes. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 60 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Por cada objetivo, tira 1d8 para determinar qué rayo de color lo afecta. Rojo. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño de fuego si falla la salvación o la mitad si tiene éxito. Naranja. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño de ácido si falla la salvación o la mitad si tiene éxito. Amarillo. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por relámpago si falla la salvación o la mitad si tiene éxito. Verde. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por veneno si falla la salvación o la mitad si tiene éxito. Azul. El objetivo recibe

 **Teletransporte**
Teleport


Acción Instantáneo 10 pies -

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

 **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  **Dominar Monstruo**
Dominate Monster

Acción 1 hora 60 pies -


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

8  **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 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 vivientes 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  **Nube Incendiaria**
Incendiary Cloud


Acción 1 minuto 150 pies 20 pies

Una turbulenta nube de humo atravesada por ardientes brasas aparece en una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. La nube se extiende en las esquinas y la zona se considera muy oscura. Dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento de velocidad moderada (al menos 10 millas por hora) la disipe. Cuando aparece, cada criatura que se encuentre en la nube debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d8 de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad. Una criatura también debe hacer una tirada de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez durante un turno o si termina su turno ahí. La nube se aleja 10 pies de ti en una dirección que elijas al principio de cada uno de tus turnos.

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

Acción Instantáneo 60 pies -


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

8  **Terremoto**
Earthquake

Acción 1 minuto 500 pies -


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

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

9  **Deseo**
Wish


Acción Instantáneo Lanzador -

Deseo es el conjuro más poderoso que puede lanzar una criatura mortal. Simplemente hablando en voz alta, puedes alterar las propias bases de la realidad de acuerdo a tus deseos. El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de hasta nivel 8. No necesitas reunir ninguno de los requisitos de ese conjuro, ni siquiera los componentes caros. El conjuro simplemente surte efecto. De manera alternativa, puedes crear uno de los siguientes efectos de tu elección: Creas un objeto de hasta 25 000 po de valor que no sea un objeto mágico. El objeto no puede tener más de 300 pies en ninguna de sus dimensiones y aparece en un espacio libre que puedas ver en el suelo. Permites que hasta 20 criaturas que puedas ver recuperen todos

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

Acción Instantáneo 60 pies -

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

9  **Parar el Tiempo**
Time Stop

Acción Instantáneo Lanzador -

Detienes brevemente el flujo del tiempo para todo el mundo menos para ti. El tiempo no pasa para otras criaturas, mientras tú haces 1d4+1 turnos seguidos, durante los cuales puedes usar acciones y moverte con normalidad. Este conjuro termina si una de las acciones que usas durante este periodo, o si cualquiera de los efectos que creas, afecta a una criatura que no seas tú o a un objeto que lleva puesto o transporte otra persona. Además, el conjuro termina si te mueves a un lugar que se encuentre a más de 1000 pies del lugar donde lo lanzaste.

9

Portal Gate

Acción

1 minuto

60 pies

-

Un diamante de al menos 5000 po de valor.

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

9

Tormenta de Meteoritos Meteor Swarm

Acción

Instantáneo

1 milla

*

Abrasadores orbes de fuego caen en picado sobre el suelo en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren en una de las esferas de 40 pies de radio cuyo centro se encuentre en cada uno de los puntos que elijas deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Las esferas se extienden en las esquinas. Una criatura recibe 20d6 puntos de daño de fuego y 20d6 puntos de daño contundente si falla la tirada o, si tiene éxito, la mitad. Una criatura que se encuentre en el área de más de una explosión solo queda afectada por una. El conjuro daña a objetos que estén en el área e incinera objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte.

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

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

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