
 **Agarre Electrificante**
Shocking Grasp

Acción Instantáneo Toque -


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).

 **Amistad**
Friends

Acción 1 minuto Lanzador -


Un poco de maquillaje aplicado a la cara cuando este conjuro es lanzado.

Durante la duración de este conjuro, posees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de tu elección que no sea hostil hacia ti. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que se ha usado magia para manipular su actitud y se vuelve hostil hacia ti. Una criatura propensa a la violencia podría atacarte. Otra criatura podría buscar alguna otra manera de vengarse (a la discreción del DM), dependiendo de la naturaleza de tu interacción con ella.

 **Burla Dañina**
Vicious Mockery


Acción Instantáneo 60 pies -

Sueltas una sarta de insultos enlazados con sutiles encantamientos a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno. El daño de este conjuro aumenta en 1d4 cuando llegas al nivel 5 (2d4), al nivel 11 (3d4) y la nivel 17 (4d4).

 **Crear Llama**
Produce Flame


Acción 10 minutos Lanzador -

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

 **Descarga de Fuego**
Fire Bolt


Acción Instantáneo 120 pies -

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).

 **Descarga Sobrenatural**
Eldritch Blast


Acción Instantáneo 120 pies -

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

 **Guardia de Cuchillas**
Blade Ward


Acción 1 ronda Lanzador -


Extiendes tu mano y trazas con ella una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante inflingido por ataques de armas.


 **Guía**
Guidance


Acción 1 minuto Toque -


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


0	 Ilusión Menor Minor Illusion		
Acción	1 minuto	30 pies	5 pies*
Un trozo de vellón.			
<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	 Látigo de Espinas Thorn Whip		
Acción	Instantáneo	30 pies	-
La semilla de una planta con espinas.			
<p>Creas un látigo largo, similar a una enredadera cubierta de espinas, que azota bajo tu orden a una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si impactas, la criatura sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si la criatura es de tamaño Grande o más pequeña, tiras de la criatura hasta 10 pies hacia ti. El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y nivel 17 (4d6).</p>			


0	 Llama Sagrada Sacred Flame		
Acción	Instantáneo	60 pies	-
<p>Un resplandor similar al de una llama desciende sobre una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no podrá beneficiarse de cobertura para esta tirada de salvación. El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando subes al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).</p>			

0	 Luces Danzantes Dancing Lights		
Acción	1 minuto	120 pies	-
Un poco de fósforo o de corteza de avellano de bruja, o una luciérnaga.			
<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*
Una luciérnaga o musgo fosforescente.			
<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	-
<p>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 disipas 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.</p>			

0	 Mensaje Message		
Acción	1 ronda	120 pies	-
Pequeño fragmento de hilo de cobre.			
<p>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.</p>			

0  **Piedad con los Moribundos**
Spare the Dying


Acción Instantáneo **Toque** -

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

0  **Prestidigitación**
Prestidigitation


Acción 1 hora 10 pies -

Este conjuro es un truco de magia menor que los lanzadores principiantes usan para practicar. Produce 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 autómata, pero no puede restaurar su magia.

0  **Resistencia**
Resistance

Acción 1 minuto **Toque** -


Una capa en miniatura.

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

0  **Rociada Venenosa**
Poison Spray


Acción Instantáneo 10 pies -

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

0  **Saber Druídico**
Druidcraft

Acción Instantáneo 30 pies -

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

0  **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 **Shillelagh**
Shillelagh

Adicional 1 minuto Toque -

Muérdago, un trébol y un garrote o un bastón.

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

0 **Taumaturgia**
Thaumaturgy

Acción 1 minuto 30 pies -

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

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 **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 **Armadura de A.**
Armor of A.

Acción 1 hora Lanzador -

Una copa de agua.

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

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 **Bendición**
Bless

Acción 1 minuto 30 pies -


Unas gotas de agua bendita.

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

1 **Brazos de H.**
Arms of H.

Acción Instantáneo Lanzador 10 pies


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

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  **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  **Castigo Abrasador**
Searing Smite


Adicional 1 minuto Lanzador -

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma se calienta hasta el rojo vivo y el ataque inflige 1d6 de daño de fuego al objetivo, prendiéndolo en llamas. Al principio de cada turno hasta el final del conjuro, el objetivo tiene que realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla sufre 1d6 de daño de fuego. Si tiene éxito, el conjuro finaliza. Si el objetivo o una criatura a 5 pies de él usa una acción para apagar las llamas, o si cualquier tipo de efecto las extingue (como sumergir el objetivo en agua), el conjuro termina.

1  **Castigo Atronador**
Thunderous Smite


Adicional 1 minuto Lanzador -

La próxima vez que impactes a alguien con un arma de combate cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma suena como un trueno audible a 300 pies de distancia, y el ataque inflige 2d6 de daño de trueno adicionales al objetivo. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujada a 10 pies en la dirección opuesta a ti y será derribada.

1  **Castigo Furioso**
Wrathful Smite

Adicional 1 minuto Lanzador -


La próxima vez que impactes con un arma de ataque de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu ataque inflige 1d6 de daño psíquico adicional. Además, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como una acción, la criatura puede realizar una prueba de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros para recuperar su bravura y terminar el conjuro.

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

Acción Instantáneo 30 pies 30 pies


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

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

1  **Curar Heridas**
Cure Wounds


Acción Instantáneo Toque -

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

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


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

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

1  Detectar Magia
Detect Magic

Acción 10 minutos Lanzador 30 pies


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

1  Detectar Venenos y Enfermedades
Detect Poison and Disease

Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Una hoja de tejo.


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

1  Disco Flotante de T.
Floating Disk

Acción 1 hora 30 pies -


Una gota de mercurio.

Este conjuro crea un plano de fuerza circular y horizontal, de 3 pies de diámetro y 1 pulgada de ancho, que flota 3 pies en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco permanece ahí mientras dura el conjuro y puede aguantar hasta 500 libras. Si se coloca más peso sobre él, el conjuro termina, y todo lo que haya encima del disco cae al suelo. El disco permanece inmóvil mientras estés a 20 pies o menos de él. Si te alejas más, el disco te sigue para permanecer a 20 pies de ti. Puede moverse por terreno desigual, subir o bajar escaleras o pendientes y similares, pero no puede salvar un desnivel de 10 pies o más. Por ejemplo, el

1  Disfrazarse
Disguise Self

Acción 1 hora Lanzador -


Haces que tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas y otras pertenencias que lledes) 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  Duelo Forzado
Compelled Duel

Adicional 1 minuto 30 pies -


Intentas obligar a una criatura a participar en un duelo. La criatura, que debe estar visible dentro del alcance del conjuro, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de que falle la tirada de salvación, la criatura se enfrenta a ti, obligada por tu mandato divino. Durante la duración del conjuro, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra otras criaturas que no seas tú, y debe realizar tiradas de salvación de Sabiduría cada vez que intente moverse a un espacio que se encuentre más lejos de 30 pies de donde te encuentras; si supera la tirada de salvación, el conjuro no restringe el movimiento del objetivo en ese turno. El conjuro finaliza si atacas a cualquier otra criatura, si lanzas un conjuro que tenga como objetivo una

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  Encontrar Familiar
Find Familiar

1 hora Instantáneo 10 pies -


Carbón vegetal, incienso y hierbas de 10 po de valor que deben ser

Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas: araña, búho, cangrejo, caballito de mar, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélago, pulpo, pez (mordedor), rata, rana (sapo) o serpiente venenosa. El familiar aparece en un lugar sin ocupar dentro del alcance y tiene las estadísticas de la forma elegida, aunque será un celestial, feérico o infernal (según decidas) en lugar de una bestia. El familiar actúa de manera independiente, pero siempre obedece tus órdenes. En combate, tira su propia iniciativa y tiene sus propios turnos. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones con normalidad. Cuando sus puntos de golpe se

1  **Enmarañar**
Entangle

Acción 1 minuto 90 pies 20 pies


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

1  **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  **Escudo de Fe**
Shield of Faith

Adicional 10 minutos 60 pies -

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


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

1  **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  **Favor Divino**
Divine Favor


Adicional 1 minuto Lanzador -

Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.

1  **Fuego Feérico**
Faerie Fire


Acción 1 minuto 60 pies 20 pies

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

1  **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  **Grasa**
Grease

Acción | 1 minuto | 60 pies | 10 pies


Un poco de corteza o manteca de cerdo.

Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado cuyo centro es un punto dentro del alcance y lo convierte en terreno difícil mientras dure el conjuro. Cuando la grasa aparece, todas las criaturas que estén de pie en esta área deben superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbadas. Una criatura que entra en el área o termina su turno en ella también debe superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbada.

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


Acción | 10 minutos | Lanzador | -

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

1  **Hechizar Persona**
Charm Person


Acción | 1 hora | 30 pies | -

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

1  **Heroísmo**
Heroism

Acción | 1 minuto | Toque | -


Infundes coraje a una criatura voluntaria que tocas. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune a quedar asustada y, al principio de cada uno de sus turnos, gana tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por aptitud mágica. Cuando el conjuro termina, el objetivo pierde los puños de golpe temporales que le queden debido a este conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

1  **Identificar**
Identify

1 minuto | Instantáneo | Toque | -

§ Una perla que valga al menos 100 po y una pluma de búho.


Eliges un objeto que debes tocar mientras lanzas el conjuro. Si es un objeto mágico o un objeto al que se le ha imbuido magia, aprendes sus propiedades y modo de uso, si requiere sintonizarse con él para usarlo y cuántas cargas le quedan, si las tiene. Sabes si algún conjuro afecta al objeto y cuáles son. Si el objeto fue creado mediante un conjuro, sabes qué conjuro lo hizo. Si, en cambio, tocas a una criatura mientras lanzas el conjuro, aprendes qué conjuros, si los hay, la afectan en ese momento.

1  **Imagen Silenciosa**
Silent Image

Acción | 10 minutos | 60 pies | 15 pies*


Un trozo de vellón.

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. Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las

1  **Infligir Heridas**
Inflict Wounds

Acción | Instantáneo | Toque | -


Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1.

1  **Maleficio**
Hex


Adicional | 1 hora | 90 pies | -

El ojo petrificado de un tritón.


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

1		Manos Ardientes Burning Hands
+		
Acción	Instantáneo	Lanzador 15 pies


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.

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		Ola Atronadora Thunderwave
+		
Acción	Instantáneo	Lanzador 15 pies

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


1		Orbe Cromático Chromatic Orb
+		
Acción	Instantáneo	90 pies -

§ Un diamante con valor de 50 po.


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.

1		Orden Imperiosa Command
+		
Acción	1 ronda	60 pies -

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


1		Palabra de Curación Healing Word
+		
Adicional	Instantáneo	60 pies -

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos vivientes ni en autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la cantidad de los puntos recuperados aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1.

1		Perdición Bane
+		
Acción	1 minuto	30 pies -

Una gota de sangre.


Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver y que estén dentro del alcance del conjuro deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Cuando un objetivo que haya fallado la salvación haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado a la tirada de ataque o de salvación. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura más por cada nivel por encima de 1.

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

Acción 10 minutos Toque -


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

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas está protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. La protección garantiza varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser hechizado, asustado o poseído por ellas. Si el objetivo ya está hechizado, asustado o poseído por una criatura de ese tipo, tiene ventaja en cualquier tirada de salvación posterior que haga contra esos efectos.

 **Proyectil Mágico**
Magic Missile


Acción Instantáneo 120 pies -

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.

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

Acción Instantáneo 10 pies 5 pies


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

 **Rayo de Hechicería**
Witch Bolt

Acción 1 minuto 30 pies -


Una ramita de un árbol que haya sido alcanzado por un rayo.

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

 **Rayo Nauseabundo**
Ray of Sickness

Acción Instantáneo 60 pies -


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.

 **Reprensión Infernal**
Hellish Rebuke

Reacción Instantáneo 60 pies -


Te daña una criatura que puedas ver a 60 pies.

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

 **Retirada Expositiva**
Expeditious Retreat

Adicional 10 minutos Lanzador -


Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de Correr.


 **Risa Horrible de Tasha**
Hideous Laughter


Acción 1 minuto 30 pies -


Tartas diminutas y una pluma que se ondea en el aire.


Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance percibe todo como si fuera terriblemente gracioso y llora de la risa si este conjuro la afecta. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para no caer tumbado, lo que hace que quede incapacitado y que no pueda ponerse en pie mientras dure el conjuro. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia igual a 4 o menos no quedan afectadas. Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, el objetivo puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría (con ventaja si la hace porque ha recibido daño). Si tiene éxito, el conjuro termina.


1		Rociada de Color Color Spray	
Acción	1 ronda	Lanzador	15 pies
Una pizca de polvo o de arena tintada de rojo, amarillo y azul.			
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			



1		Saeta Guía Guiding Bolt	
Acción	1 ronda	120 pies	-
Lanzas un rayo de luz hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño radiante y la siguiente tirada de ataque que hagas contra él antes de que termine tu siguiente turno tiene ventaja gracias a la mística luz tenue que emite el objetivo hasta entonces. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.			


1		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		Santuario Sanctuary	
Adicional	1 minuto	30 pies	-
Un espejito de plata.			
Proteges de los ataques a una criatura dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que elija a la protegida como objetivo de un ataque o un conjuro hostil debe hacer primero una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Sin embargo, este conjuro no protege a la criatura protegida de un efecto de área, como la explosión de una <i>Bola de fuego</i> . Si la criatura protegida hace una tirada de ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, este conjuro termina.			

1		Sirviente Invisible Unseen Servant	
Acción	1 hora	60 pies	-
Un trozo de cuerda y un poco de madera.			
Este conjuro crea una fuerza Mediana invisible, sin mente ni forma, que realiza tareas simples bajo tus órdenes hasta que el conjuro termine. El sirviente aparece en un lugar sin ocupar en el suelo dentro del alcance. Tiene CA 10, 1 punto de golpe y Fuerza 2, y no puede atacar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. Una vez en cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar una tarea simple que un sirviente humano podría hacer, como coger cosas, limpiar, remendar, doblar ropa, encender fuego y servir comida y vino. Una			

1		Susurros Discordantes Dissonant Whispers	
Acción	Instantáneo	60 pies	-
Susurras una melodía discordante que sólo una criatura de tu elección dentro del alcance puede oír, asolándola con un terrible dolor. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sufre 3d6 puntos de daño psíquico e inmediatamente debe usar su reacción, si la tiene disponible, para moverse tan lejos de ti como le sea posible. La criatura no se dirige a terrenos obviamente peligrosos, como un foso o un fuego. Si tiene éxito en la tirada de salvación, el objetivo sufre la mitad del daño y no tiene que moverse. Una criatura ensordecida tendrá éxito automáticamente en la salvación. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por			

1		Texto Ilusorio Illusory Script	
1 minuto	10 días	Toque	-
 Tinta con base de plomo de al menos 10 po de valor, la cual consume			
Escribes en un pergamino, papel o algún otro material adecuado para escribir, imbuyéndolo de una potente ilusión que dura mientras lo haga el conjuro. Para ti y para cualquier criatura que designes cuando lanzas el conjuro, la escritura parece normal, de tu puño y letra, y transmite lo que pretendías cuando escribiste el mensaje; para todos los demás, parece como si hubiera sido escrito con una graffia desconocida o mágica que es ininteligible. También puedes hacer que la escritura parezca un mensaje completamente diferente, escrito por otra persona y en otro idioma, aunque debe ser un idioma que conozcas. Cuando el conjuro se desvanece, tanto la			


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  Abrir
Knock

Acción Instantáneo 60 pies -


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 *Cerradura arcana*, 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.

2  Agrandar/Reducir
Enlarge/Reduce

Acción 1 minuto 30 pies -


Una pizca de hierro pulverizado.

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

2  Alterar el Propio Aspecto
Alter Self


Acción 1 hora Lanzador -

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. Adapta 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

2  Arma Espiritual
Spiritual Weapon


Adicional 1 minuto 60 pies -

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

2  Arma Mágica
Magic Weapon

Adicional 1 hora Toque -


Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.

2  Augurio
Augury

1 minuto Instantáneo Lanzador -

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


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


2  Aura Mágica de N.
N.'s Magic Aura


Acción 24 horas Toque -


Un pequeño recuadro de seda.


Colocas una ilusión en una criatura o un objeto que toques para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. El objetivo puede ser una criatura voluntaria o un objeto que ninguna criatura lleve puesto ni transporte. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes efectos o los dos. El efecto dura mientras lo haga el conjuro. Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura u objeto durante 30 días y colocas el mismo efecto en él todas las veces, la ilusión dura hasta que se disipe. Aura falsa. Cambias el modo en que el objetivo aparece ante conjuros o efectos mágicos que detectan auras mágicas, como Detectar magia. Puedes hacer que un


2		Auxilio Aid	
Acción	8 horas	30 pies	-
Un girón diminuto de tela blanca.			
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan 5 puntos adicionales por cada nivel por encima de 2.			


2		Boca Mágica Magic Mouth	
1 minuto	Disipar	30 pies	-
\$ ☞ Un pequeño fragmento de panal y polvo de jade de al menos 10 po de			
Colocas un mensaje en un objeto dentro del alcance, el cual se emite cuando se cumple la condición que lo activa. Elige un objeto que puedas ver y que ninguna otra criatura lleve puesto ni transporte. Luego di el mensaje, que debe tener como máximo 25 palabras, aunque se puede entregar a lo largo de 10 minutos. Por último, determina la circunstancia que activa el conjuro para entregar el mensaje. Cuando se dé esta circunstancia, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y al mismo volumen al que la dijiste. Si el objeto que eliges tiene una boca o algo que parece una boca (por ejemplo, la boca de una estatua) la boca mágica aparece ahí para			


2		Calentar Metal Heat Metal	
Acción	1 minuto	60 pies	-
Un trozo de hierro y una llama.			
Elige un objeto construido en metal, como un arma de metal o una armadura de metal pesada o mediana, que puedas ver dentro del alcance para calentarla al rojo vivo. Cualquier criatura que esté en contacto físico con el objetivo cuando lanzas el conjuro recibe 2d8 puntos de daño de fuego. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus siguientes turnos para hacer que vuelva a sufrir ese daño. Si una criatura sujeta o lleva puesto el objeto y recibe daño de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución para no soltar o quitarse el objeto. Si no puede hacer ninguna de estas dos cosas, tiene desventaja en las tiradas de ataque y			


2		Calmar Emociones Calm Emotions	
Acción	1 minuto	60 pies	20 pies
Intentas reprimir emociones fuertes en un grupo de personas. Todos los humanoides que se encuentren dentro de una esfera de 20 pies de radio, cuyo centro es un punto que tú decides, deben realizar una tirada de salvación de Carisma. Si lo desean, pueden decidir fallarla automáticamente. Si una criatura falla la salvación, elige uno de los siguientes dos efectos: Puedes reprimir cualquier efecto que haga que el objetivo quede hechizado o asustado. Cuando este conjuro termine, cualquier efecto anulado continúa, siempre y cuando su duración no haya terminado mientras tanto. Puedes hacer que un objetivo que sea hostil hacia determinadas criaturas de tu elección sea indiferente a ellas. Esta indiferencia termina si el objetivo es			

2		Castigo Marcador Branding Smite	
Adicional	1 minuto	Lanzador	-
Mientras dura el efecto de este conjuro, la próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, el arma resplandece mientras golpea con una radiante luz astral. El ataque inflige un daño extra de 2d6 puntos de daño radiante al objetivo, que se hará visible si era invisible, y el objetivo comenzará a desprender una luz tenue en un radio de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) y no podrá volverse invisible hasta que el conjuro finalice. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 2.			

2		Cerradura Arcana Arcane Lock	
Acción	Disipar	Toque	-
\$ ☞ Oro en polvo de al menos 25 po de valor, el cual consume el conjuro.			
Tocas una puerta, ventana, portón, cofre o entrada que esté cerrada con llave o pestillo. Queda cerrada completamente, como con llave, hasta el final de la duración del conjuro. Las criaturas que elijas cuando lances el conjuro y tú podéis abrir el objeto con normalidad. También puedes establecer una contraseña que, cuando se diga a 5 pies o menos del objeto, anule el conjuro durante 1 minuto. Si no, no se puede abrir hasta que se rompa o hasta que el conjuro se disipe o se anule. Lanzar <i>Abrir</i> sobre el objeto anula <i>Cerradura arcana</i> durante 10 minutos. Mientras esté afectado por el conjuro, es más difícil romperlo o abrirlo a la fuerza: la CD para romperlo o forzar la			


2		Contorno Borroso Blur	
Acción	1 minuto	Lanzador	-
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).			

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  **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  **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 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  **Detectar Trampas**
Find Traps

Acción Instantáneo 120 pies -


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

2  **Dulce Descanso**
Gentle Repose

Acción 10 días Toque -


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

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

2  **Embelesar**
Enthrall

Acción 1 minuto 60 pies -


Tejes una maraña de palabras de distracción, obligando a que las criaturas que elijas que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte hagan una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura que no pueda ser hechizada tiene éxito automáticamente, y si está luchando contra tus compañeros y tú, tiene ventaja en la tirada. Si falla, el objetivo tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que haga para percibir a cualquier criatura que no seas tú hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo ya no pueda oírte. El conjuro termina si quedas incapacitado o si dejas de poder hablar.

2  **Esfera de Llamas**
Flaming Sphere

Acción 1 minuto 60 pies 5 pies

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


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

2  **Flecha Ácida de M.**
Acid Arrow

Acción Instantáneo 90 pies -

Hoja de ruibarbo pulverizada y estómago de víbora.


Una flecha verde reluciente se dirige a un objetivo que esté dentro del alcance y lo rocía con ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 4d4 puntos de daño de ácido inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si fallas, la flecha salpica de ácido al objetivo y le hace la mitad de daño inicial y nada de daño al final de su siguiente turno. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño (tanto el inicial como el posterior) incrementa en 1d4 por cada nivel por encima de 2.

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  **Hallar Corcel**
Find Steed

10 minutos | Instantáneo | 30 pies | -


Convocas a un espíritu con la forma de una montura excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Cuando aparece en un lugar sin ocupar dentro del alcance, la montura adopta la forma que elijas: un caballo de guerra, un poni, un camello, un alce o un mastín (el DM podría permitirte que convocaras a otros animales como monturas). La montura tiene las estadísticas de la forma elegida, aunque sea un celestial, un feérico o un infernal (según elijas). Además, si tiene Inteligencia 5 o menos, su Inteligencia sube a 6 y consigue la capacidad de entender un idioma que hables de tu elección. Mientras tu montura está a 1 milla o menos de ti, puedes comunicarte con ella telepáticamente. Este

2  **Hoja de Fuego**
Flame Blade

Adicional | 10 minutos | Lanzador | -


Una hoja de zumaque.

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

2  **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  **Llama Permanente**
Continual Flame

Acción Disipar **Toque** -

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


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

2  **Localizar 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  **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  **Pasar Sin Rastro**
Pass without Trace

Acción 1 hora **Lanzador** -


Una hoja de muérdago quemada y una rama de píce.

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  **Paso Brumoso**
Misty Step

Adicional Instantáneo **Lanzador** -


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

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  Plegaria de Curación
Prayer of Healing

10 minutos Instantáneo 30 pies -


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

2  Potenciar Característica
Enhance Ability

Acción 1 hora Toque -


Pelo o una pluma de una bestia.

Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos; el objetivo consigue dicho efecto hasta que termina el conjuro. Agilidad de gato. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Asimismo, no recibe daño por caer 20 pies o menos si no está incapacitado. Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia. Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma. Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su carga transportable se duplica. Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. También gana $2d6$ puntos de golpe.

2  Protección Contra Veneno
Protection from Poison

Acción 1 hora Toque -


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

2  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  Rayo de Luna
Moonbeam

Acción 1 minuto 120 pies 5 pies*

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

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

2  Rayo Debilitador
Ray of Enfeeblement

Acción 1 minuto 60 pies -

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

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.

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.

Silencio
Silence

Acción 10 minutos 120 pies 20 pies

Mientras dura el conjuro, no se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté completamente dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras permanezcan dentro. Es imposible lanzar conjuros que incluyan componentes verbales dentro de la esfera.

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.

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

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

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.

Truco de la Cuerda
Rope Trick

Acción 1 hora Toque -

Extracto de trigo en polvo y un lazo de pergamino retorcido.


Tocas un trozo de cuerda de hasta 60 pies de largo. Un extremo de la cuerda se alza en el aire hasta que toda la cuerda cuelgue perpendicular al suelo. En su extremo más alto de la cuerda, se abre un portal invisible a un espacio extradimensional que dura hasta que termina el conjuro y al que se puede llegar trepando por la cuerda. El espacio puede contener hasta 8 criaturas Medianas o de un tamaño menor. Se puede tirar de la cuerda hacia el espacio, lo que hace que desaparezca de la vista desde la parte exterior. Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada ni hacia dentro ni hacia fuera del espacio, pero los que están dentro pueden ver fuera como si lo

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  Vínculo Protector
Warding Bond

Acción 1 hora Toque -

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


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

2  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.

2  Zona de la Verdad
Zone of Truth

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies


Creas una zona mágica que protege del engaño en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro es un punto de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, toda criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente mientras se encuentre dentro del radio. Tú sabes si falla o tiene éxito en la tirada de salvación. La criatura afectada se da cuenta del conjuro y puede evitar responder preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Tal criatura puede dar respuestas evasivas siempre y cuando se mantenga en los límites de la verdad.

3  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  Animar a los Muertos
Animate Dead

1 minuto Instantáneo 10 pies -


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

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

3  Arma Elemental
Elemental Weapon


Acción 1 hora Toque -

Un arma no mágica que tocas se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Mientras dure el conjuro, el arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño adicional del tipo elegido al impactar. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 ó 6, el bonificador aumenta a +2 y el daño extra aumenta a 2d4. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el bonificador aumenta a +3 y el daño extra aumenta a 3d4.

3  Aura de Vitalidad
Aura of Vitality

Acción 1 minuto Lanzador 30 pies


Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.

 **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** Castigo Cegador
Blinding Smite

Adicional 1 minuto Lanzador -


La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de un arma de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma resplandecerá con una luz brillante y el ataque provocará 3d8 de daño radiante adicional al objetivo. Además, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o quedará cegado hasta que el conjuro finalice. Una criatura cegada por este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada de salvación, dejará de estar cegada.

 **3** Círculo Mágico
Magic Circle

1 minuto 1 hora 10 pies 10 pies*

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


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

 **3** Clarividencia
Clairvoyance

10 minutos 10 minutos 1 milla -


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

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

 **3** Conjurar Animales
Conjure Animals

Acción 1 hora 60 pies -


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

 **3** Conjurar Descarga de proyectiles
Conjure Barrage

Acción Instantáneo Lanzador 60 pies

Una unidad de munición o un arma arrojada.

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.

 **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 ✨ **Corcel Fantasma**
Phantom Steed

1 minuto | 1 hora | 30 pies | -

Una criatura de tamaño Grande, similar a un caballo, aparece en el suelo de un lugar sin ocupar que elijas dentro del alcance. Tú decides el aspecto de la criatura, pero estará equipada con una silla de montar, bocado y bridas. Cualquier equipo creado por el conjuro se desvanece si se aleja más de 10 pies de la montura. Mientras dura el conjuro, tú o la criatura que elijas podéis montar en la montura. La criatura usa las estadísticas de un caballo de monta, excepto porque tiene una velocidad de 100 pies y puede viajar a 10 millas por hora, o 13 millas a un ritmo rápido. Cuando el conjuro termina, la montura se desvanece poco a poco y el jinete tiene 1 minuto para desmontar. El conjuro termina si usas una acción para disiparlo o si la montura recibe

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

Acción | Instantáneo | 30 pies | -

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

3 🌱 **Crecimiento Vegetal**
Plant Growth

Especial | Instantáneo | 150 pies | -

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

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, anula automáticamente el efecto de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es igual o menor que el nivel del espacio que usas.

3 👁️ **Don de Lenguas**
Tongues

Acción | 1 hora | Toque | -

Una pequeña maqueta de un zigurat hecha de arcilla.

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

3 🔥 **El Manto del Cruzado**
Crusader's Mantle

Acción | 1 minuto | Lanzador | 30 pies


Emanas un poder divino a tu alrededor en un radio de 30 pies, despertando el coraje de criaturas amistosas. Hasta que finalice el conjuro, el aura se mueve contigo, centrada en ti. Mientras se encuentren dentro del aura, cada criatura no hostil (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa 1d4 de daño radiante adicional.


3 + 🕯️ **Espíritus Guardianes**
Spirit Guardians


Acción | 10 minutos | Lanzador | 15 pies


Un símbolo sagrado.


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


3	 Fingir Muerte Feign Death		
Acción	1 hora	Toque	-
Un pellizco de tierra de cementerio.			
<p>Tocas a una criatura voluntaria y le induces un estado cataleptico indistinguible de la muerte. Mientras dure el conjuro, o hasta que uses una acción para tocar al objetivo y cancelar el hechizo, el objetivo parece muerto frente a cualquier examen externo y a conjuros usados para determinar su estado. El objetivo queda cegado e incapacitado, y su velocidad se reduce a 0. El objetivo tiene resistencia a todo tipo de daño excepto el psíquico. Si el objetivo está enfermo o envenenado cuando lanzas el conjuro, o si queda enfermo o envenenado mientras está bajo los efectos del hechizo, ni la enfermedad ni el veneno tienen efecto hasta que el conjuro finalice.</p>			


3	 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. 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	 Forma Gaseosa Gaseous Form		
Acción	1 hora	Toque	-
Un poco de grasa y una voluta de humo.			
<p>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</p>			

3	 Fundirse con la Piedra Meld into Stone		
Acción	8 horas	Toque	-
<p>Entras en un objeto o una superficie de piedra lo suficientemente grande como para contener tu cuerpo completamente. Tu cuerpo y el equipo que llevas contigo se funden con la piedra mientras dura el conjuro. Usando tu movimiento, entras en la piedra a través de un punto que puedas tocar. Nada de tu presencia permanece visible ni detectable por medios no mágicos. Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver y tienes desventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que hagas para escuchar sonidos, pero eres consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra por el mismo lugar por donde entraste, lo cual termina con el conjuro. Si no, no</p>			

3	 Glifo Custodio Glyph of Warding		
1 hora	Dis./Detonar	Toque	-
<p>Incienso y diamante pulverizado de al menos 200 po de valor, los</p> <p>Quando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que liberará posteriormente un efecto mágico. Puedes inscribirlo en una superficie (como una mesa o una sección del suelo o de la pared) o dentro de un objeto que se pueda cerrar (como un libro, un pergamino o un cofre de tesoro). El glifo puede cubrir un área que no tenga más de 10 pies de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su lugar; si se mueve a más de 10 pies del lugar donde lanzaste el conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin haberse activado. El glifo es prácticamente invisible y para encontrarlo hay que superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de</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	 Hablar con los Muertos Speak with Dead		
Acción	10 minutos	10 pies	-
Incienso que se ha de quemar.			
<p>Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del alcance del conjuro, lo que le permite responder a las preguntas que le hagas. El cadáver debe tener todavía boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver ha sido objeto de este conjuro en los últimos diez días. Hasta que el conjuro termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. El cadáver solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo el idioma que hablaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el cadáver no está obligado a dar una respuesta verdadera si eres hostil o si te reconoce como un enemigo. Este conjuro no hace que el</p>			


3	 Hambre de H. Hunger of H.		
Acción	1 minuto	150 pies	20 pies
Un tentáculo de pulpo encurtido.			
<p>Abres una entrada a la oscuridad entre las estrellas, una región infestada de horrores desconocidos. Una esfera de 20 pies de radio de oscuridad y frío intenso aparece, centrado en un punto dentro del alcance y manteniéndose durante la duración del conjuro. Este vacío está lleno con una cacofonía de suaves susurros y barboteantes sonidos que pueden ser escuchados hasta 30 pies de distancia. No hay luz, mágica u ordinaria, que pueda iluminar el área, y las criaturas completamente dentro del área son cegadas. El vacío crea un portal en el tejido del espacio, y el área se vuelve terreno difícil. Cualquier criatura que comience su turno en el área sufre 2d6 puntos de</p>			

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  Imponer Maldición
Bestow Curse

Acción 1 minuto Toque -


Tocas a una criatura, que debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar maldita mientras dure el conjuro. Cuando lances este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre las siguientes opciones: Elige una puntuación de característica. Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación que haga con esa característica. Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Mientras esté maldito, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos. Si falla, no hace nada durante su acción. Mientras esté maldito, tus ataques y conjuros le infligen 1d8 puntos de daño necrótico adicional. El

3  Indetectable
Nondetection

Acción 8 horas Toque -


Una pizza 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  Levantar Maldición
Remove Curse


Acción Instantáneo Toque -

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

3  Llamar al Relámpago
Call Lightning


Acción 10 minutos 120 pies 60 pies*

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

3  Luz del Día
Daylight

Acción 1 hora 60 pies 60 pies


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

3  Muro de Viento
Wind Wall

Acción 1 minuto 120 pies -

Un abanico diminuto y una pluma exótica.


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


3  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		Palabra de Curación en Masa Mass Healing Word	
Adicional	Instantáneo	60 pies	-
<p>Al pronunciar unas palabras de recuperación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3.</p>			


3		Patrón Hipnótico Hypnotic Pattern	
Acción	1 minuto	120 pies	30 pies
<p>Una vara de incienso encendida o un vial de cristal lleno de material</p> <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 zarandearla y hacer que salga de su estupor.</p>			


3		Pequeña Choza de L. Tiny Hut	
1 minuto	8 horas	Lanzador	10 pies
<p>Un abalorio de cristal pequeño.</p> <p>Una cúpula de fuerza inmóvil con un radio de 10 pies te rodea por encima mientras dura el conjuro. El conjuro termina si te vas del área. Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar dentro de la cúpula contigo. El conjuro falla si en el área hay una criatura mayor o más de nueve criaturas. Las criaturas y los objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden cruzarla y moverse por ella libremente. Dentro de la cúpula no tienen efecto conjuros ni otros efectos mágicos, ni se pueden lanzar a través de ella desde fuera. La atmósfera que hay dentro del espacio es cómoda y seca, independientemente del clima exterior. Hasta que</p>			


3		Protección Contra Energía Protection from Energy	
Acción	1 hora	Toque	-
<p>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.</p>			

3		Ralentizar Slow	
Acción	1 minuto	120 pies	40 pies
<p>Una gota de melaza.</p> <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		Recado Sending	
Acción	1 ronda	Ilimitado	-
<p>Un trocito de hilo de cobre.</p> <p>Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura con la que estés familiarizado. La criatura escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. El conjuro permite que criaturas con al menos Inteligencia 1 entiendan el significado de tu mensaje. Puedes enviar el mensaje a través de cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, hay un 5 % de probabilidades de que el mensaje no llegue.</p>			

3		Relámpago Lightning Bolt	
Acción	Instantáneo	Lanzador	100 pies
<p>Un poco de pelaje de animal y una varilla de ámbar, vidrio o cristal.</p> <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	-
<p>Una caña corta o un tallo de paja.</p> <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  **Revivir**
Revivify

Acción Instantáneo Toque -


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

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

3  **Señal de Esperanza**
Beacon of Hope

Acción 1 minuto 30 pies -


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

3  **Terror**
Fear

Acción 1 minuto Lanzador 30 pies


Una pluma blanca o el corazón de una gallina.

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

3  **Toque Vampírico**
Vampiric Touch

Acción 1 minuto Lanzador -


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

3  **Tormenta de Aguanieve**
Sleet Storm

Acción 1 minuto 150 pies 40 pies*

Una pizca de polvo y unas gotas de agua.


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

3  **Volar**
Fly


Acción 10 minutos Toque -

Una pluma del ala de cualquier pájaro.


Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3.

4  **Adivinación**
Divination

Acción Instantáneo Lanzador -


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

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

4  **Asesino Fantasmal**
Phantasmal Killer


Acción 1 minuto 120 pies -

Accedes a las pesadillas de una criatura que puedas ver dentro del alcance y creas una manifestación ilusoria de sus miedos más profundos, que solo puede ver esa criatura. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda asustado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos antes de que termine el conjuro, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 4d10 puntos de daño psíquico. Si supera la tirada, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 5.

4  **Aura de Pureza**
Aura of Purity


Acción | 10 minutos | Lanzador | 30 pies

Irradias una energía purificadora en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil (incluido tú) que permanezca dentro del aura no puede enfermar, adquiere resistencia al daño por veneno, y tiene ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que causen cualquiera de las siguientes condiciones: cegado, hechizado, ensordecido, asustado, paralizado, envenenado y aturdido.

4  **Aura de Vida**
Aura of Life


Acción | 10 minutos | Lanzador | 30 pies

Irradias una energía preservadora de vida en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil (incluido tú) que permanezca dentro del aura, adquiere resistencia al daño necrótico, y sus Puntos de Golpe máximos no pueden ser reducidos. Además, cualquier criatura viva no hostil con 0 Puntos de Golpe, obtiene 1 punto de golpe cuando comienza su turno dentro del aura.

4  **Castigo Abrumador**
Staggering Smite

Adicional | 1 minuto | Lanzador | -


La próxima vez que impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma penetra tanto en el cuerpo como en la mente, y el ataque inflige 4d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la salvación, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica, y no puede realizar reacciones, hasta el fin de su próximo turno.

4  **Cofre Oculto de L.**
Secret Chest

Acción | Instantáneo | Toque | -


§ Un cofre exquisito, de 3x2x2 pies, construido con materiales raros de al

Escondes un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirve como componente material. El cofre puede contener hasta 12 pies cúbicos de un material inerte (3x2x2 pies). Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción y tocar la réplica para retirar el cofre, que aparece en un lugar sin ocupar en el suelo a 5 pies o menos de ti. Puedes volver a enviar el cofre al Plano Etéreo usando una acción y tocando tanto el cofre como la réplica. Después de 60 días, hay un 5 % de probabilidades por día (acumulativo) de que el efecto del conjuro termine. El efecto termina si vuelves a lanzar el conjuro, si la

4  **Compulsión**
Compulsion

Acción | 1 minuto | 30 pies | -


Las criaturas que elijas que estén dentro del alcance y que puedan escucharte deben hacer una tira de salvación de Sabiduría, que superan automáticamente si no pueden quedar hechizadas. Si falla, el objetivo queda afectado por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para designar una dirección horizontal respecto a ti. Cada objetivo afectado debe usar todo su movimiento disponible para moverse en esa dirección durante su siguiente turno. Puede realizar su acción antes de moverse. Después de moverse en ese sentido, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría para intentar terminar con el efecto. El objetivo no está obligado a moverse hacia un

4  **Confusión**
Confusion

Acción | 1 minuto | 90 pies | 10 pies


Tres cáscaras de nuez.

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

4  **Conjurar Elementales Menores**
Conjure Minor Elementals

1 minuto | 1 hora | 90 pies | -


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

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

Acción | 1 hora | 60 pies | -

Una baya de acebo por criatura convocada.


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

4  **Controlar Agua**
Control Water

Acción 10 minutos 300 pies -

Una gota de agua y una pizca de polvo.


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

4  **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 esté allí, está incapacitado. El objetivo permanece allí hasta que el conjuro termina, y luego reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano. Si un objetivo es nativo de un plano de existencia diferente al plano en que te encuentras, vuelve a su plano natal. Si el conjuro termina antes de 1 minuto, el objetivo reaparece en el espacio que

4  **Dominar Bestia**
Dominate Beast


Acción 1 minuto 60 pies -

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

4  **Enredadera**
Grasping Vine

Adicional 1 minuto 30 pies -


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

4  **Escudo de Fuego**
Fire Shield

Acción 10 minutos Lanzador -

Una pizca de fósforo o una luciérnaga.


Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo mientras dura el conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo. Las llamas te proporcionan un escudo cálido o frío, según elijas. El escudo cálido te proporciona resistencia al daño por frío y el frío, al daño de fuego. Además, cuando una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ti te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, el escudo estalla en llamas. El atacante recibe 2d8 puntos de daño de fuego de un escudo cálido o 2d8 de daño de frío de un escudo frío.

4  **Esfera elástica de O.**
Resilient Sphere

Acción 1 minuto 30 pies *


Un fragmento semiesférico de cristal transparente y otro de goma arábiga

Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño Grande o más pequeño dentro del alcance. Una criatura no voluntaria debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda encerrada mientras dura el conjuro. Nada (ni objetos físicos, energía ni otros efectos de conjuro) pueden atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura que se encuentra dentro de la esfera puede respirar ahí. La esfera es inmune a todo tipo de daño y la criatura u objeto no puede ser dañada por ataques o efectos que se originen en el exterior, ni tampoco puede dañar nada que se encuentre en el exterior. La esfera no pesa y es lo

4  **Fabricar**
Fabricate


10 minutos Instantáneo 120 pies -

Conviertes materia prima en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera con unos cuantos árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo y ropas con lino o lana. Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto de tamaño Grande o más pequeño (que entre en un cubo de 10 pies o en 8 cubos de 5 pies conectados) si tienes la cantidad de materia prima suficiente. Si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, sin embargo, el objeto fabricado no puede ser de un tamaño superior a Mediano (contenido en un único cubo de 5 pies). La calidad de los objetos que elabora el conjuro es proporcional a la calidad de las materias primas. No se pueden crear ni transmutar criaturas u

4  **Guarda Contra la Muerte**
Death Ward


Acción 8 horas Toque -

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

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


Acción 8 horas 30 pies -

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

 4 **Insecto Gigante**
Giant Insect


Acción 10 minutos 30 pies -

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

 4 **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 **Libertad de Movimiento**
Freedom of Movement

Acción 1 hora Toque -

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


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

 4 **Localizar Criatura**
Locate Creature

Acción 1 hora Lanzador -


Un poco de pelaje de sabueso.

Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra la criatura, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio), siempre y cuando hayas visto a esa criatura de cerca (a 30 pies o menos) por lo menos una vez. Si la criatura que describes o nombras tiene otra forma, por ejemplo, si está bajo los efectos del conjuro Polimorfar, este conjuro no la localiza. Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de

 4 **Marchitar**
Blight

Acción Instantáneo 30 pies -


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

 4 **Mastín Fiel de M.**
Faithful Hound

Acción 8 horas 30 pies -

Un silbato de plata pequeño, un hueso y un hilo.


Conjuras un perro guardián espectral en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance, donde permanece mientras dura el conjuro, hasta que lo desconvocas como acción o hasta que te alejes más de 100 pies de él. El mastín es invisible para todas las criaturas excepto para ti y no puede recibir daño. Cuando una criatura de tamaño Pequeño o más grande se acerque a 30 pies o menos de él sin decir primero la contraseña que especifiques cuando lances el conjuro, el mastín empieza a ladrar fuerte. El mastín ve criaturas invisibles, puede ver en el Plano Etéreo e ignora las ilusiones. Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín intenta morder a una criatura que se

 4 **Moldear la Piedra**
Stone Shape

Acción Instantáneo Toque -

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


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

4  Muro de Fuego
Wall of Fire

Acción 1 minuto 120 pies -

Un trocito de fósforo.


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

4  Ojo arcano
Arcane Eye

Acción 1 hora 30 pies -

Un poco de pelo de murciélago.


Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire mientras dura el conjuro. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección. No hay límite de lo lejos que puede estar el ojo de ti, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida bloquea el movimiento del ojo, pero puede pasar por una abertura de hasta 1 pulgada.

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  Sanctasanctórum privado de Morde...
Private Sanctum

10 minutos 24 horas 120 pies *

Una lámina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o de tela.


Creas un área mágicamente segura dentro del alcance. El área es un cubo que puede tener de 5 a 100 pies de lado. El conjuro permanece mientras dure o hasta que uses una acción para disiparlo. Cuando lanzas este conjuro, decide qué tipo de seguridad ofrece y cuáles de las siguientes propiedades tiene: El sonido no puede atravesar la barrera en el límite del área protegida. La barrera del área protegida parece oscura y vaga; evita que se vea a través de ella (incluyendo la visión en la oscuridad). Los conjuros de adivinación no pueden crear sensores dentro del área protegida ni pasar el perímetro de la barrera. Las criaturas que estén dentro del área no pueden ser el objetivo

4  Tentáculos Negros de E.
Black Tentacles

Acción 1 minuto 90 pies 20 pies

Un tentáculo de un pulpo o calamar gigante.


Unos tentáculos como el ébano se retuercen llenando un cuadrado del suelo de 20 pies que puedas ver dentro del alcance. Mientras dura el conjuro, los tentáculos hacen que el terreno del área sea terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o empieza su turno en ella, debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 3d6 puntos de daño contundente y quedar apresada por los tentáculos hasta que termine el conjuro. Una criatura que empieza su turno en esta área y ya está apresada por los tentáculos recibe 3d6 puntos de daño contundente. Una criatura apresada por los tentáculos puede usar su acción para hacer una

4  Terreno Alucinatorio
Hallucinatory Terrain

10 minutos 24 horas 300 pies 150 pies

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


Cambias la apariencia de un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance para que parezca, suene y huela como otro tipo de terreno natural. De este modo, un campo abierto o una carretera pueden parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una leve pendiente o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino ancho y allanado. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia. Las características táctiles del terreno permanecen inalterables, así que es posible que las

4  **Tormenta de Hielo**
Ice Storm

Acción Instantáneo 300 pies 20 pies*


Una pizca de polvo y unas gotas de agua.

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

5  **Alterar los Recuerdos**
Modify Memory

Acción 1 minuto 30 pies -


Intentas remodelar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, esta tiene ventaja. Si falla la tirada, el objetivo queda hechizado por ti mientras dura el conjuro. El objetivo hechizado está incapacitado y no se da cuenta de lo que lo rodea, aunque todavía puede escucharte. Si recibe daño o es el objetivo de otro conjuro, este conjuro termina y no se modifica ninguno de sus recuerdos. Mientras dure este encantamiento, puedes afectar el recuerdo del objetivo sobre un evento que experimentara en las últimas 24 horas y que no durara más de 10 minutos. Puedes eliminar permanente cualquier recuerdo sobre el evento, permitir que el objetivo lo recuerde

5  **Alzar a los Muertos**
Raise Dead

1 hora Instantáneo Toque -


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

Devuelves a la vida a una criatura muerta que tocas, siempre y cuando no lleve muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es voluntaria y está en libertad para volver al cuerpo, la criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro también neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaban a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina las enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si estos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, tienen efecto cuando la criatura vuelve a la vida. El conjuro no puede hacer que un muerto viviente vuelva a la vida. Este conjuro cierra

5  **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  **Atadura Planar**
Planar Binding

1 hora 24 horas 60 pies -


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

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

5  **Caparazón Antivida**
Antilife Shell

Acción 1 hora Lanzador 10 pies


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

5  **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  **Castigo Desterrador**
Banishing Smite


Adicional | 1 minuto | Lanzador | -

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, tu arma crepita con fuerza y el ataque inflige un daño extra de 5d10 puntos de daño por fuerza al objetivo. Además, si el ataque reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 50 o inferior, lo destierras. Si el objetivo pertenece a otro plano de existencia diferente al plano en el que te encuentras, el objetivo desaparece, retornando al plano de donde proviene. Si el objetivo pertenece al plano donde te encuentras, la criatura queda atrapada en un semiplano inofensivo. Mientras se encuentra ahí, el objetivo está incapacitado. Permanece allí hasta que el conjuro finaliza, momento en el cual el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el


5  **Círculo de Poder**
Circle of Power

Acción | 10 minutos | Lanzador | 30 pies


Irradias energía divina, distorsionando y difuminando la energía mágica a 30 pies de ti. Hasta que finalice el conjuro, la esfera se mueve contigo, centrada en ti, y cada criatura amiga dentro del área de la esfera (incluido tú) tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Además, una criatura afectada no recibirá ningún daño cuando tenga éxito en una tirada de salvación de las que te reducen el daño a la mitad cuando las superas.

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.


Quando 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  **Comunión**
Commune

1 minuto | 1 minuto | Lanzador | -


Incienso y un vial de agua bendita o impía.

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

5  **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 Elemental**
Conjure Elemental

1 minuto | 1 hora | 90 pies | -

Incienso que se ha de quemar para el aire, arcilla blanda para la tierra, azufre


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

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  **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 **Conocer las Leyendas**
Legend Lore

10 minutos Instantáneo Lanzador -

§ **Incienso de 250 po de valor, el cual el conjuro consume, y cuatro**

Nombra o describe a una persona, lugar u objeto. El conjuro te proporciona un resumen del conocimiento popular sobre lo que has nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto que nunca ha sido de conocimiento general. Si la cosa que nombras no es digno de haber formado parte de una leyenda, no consigues información. Cuanta más información tengas ya, más precisa y detallada será la información que recibas. La información que aprendes es precisa pero puede estar formulada con un lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha misteriosa en las manos, el conjuro podría facilitarte esta información: 'Av del malhechor que ponea

5 **Consagrar**
Hallow

24 horas Disipar Toque 60 pies*

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

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

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

1 minuto 1 minuto Lanzador -

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

5 **Contagio**
Contagion

Acción 7 días Toque -

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

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 **Curar Heridas en Masa**
Mass Cure Wounds

Acción Instantáneo 60 pies 30 pies

Una ola de energía curativa emana de un punto de tu elección dentro del alcance. Elige hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto. Cada objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la curación aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 5.

5 **Despertar**
Awaken

8 horas Instantáneo Toque -

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


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

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

Acción 1 minuto Lanzador -


Agua bendita o plata y hierro pulverizados.

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

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 estáis 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  **Engañar**
Mislead

Acción | 1 hora | Lanzador | -


Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas. El doble permanece ahí mientras dura el conjuro, pero la invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro. Puedes usar tu acción para mover a tu doble ilusorio hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular, hablar y comportarse como decidas. Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras donde está él. En cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes cambiar para usar tus propios sentidos o los suyos de nuevo. Mientras uses sus sentidos, estás cegado y ensordecido respecto a los tuyos.

5  **Enlace Telepático de R.**
Telepathic Bond

Acción | 1 hora | 30 pies | -

Dos trozos de cáscara de huevo de dos tipos de criatura distintos.


Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance mientras dure el conjuro. Las criaturas con puntuaciones de Inteligencia de 2 o menos no se ven afectadas por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.

5  **Ensueño**
Dream

1 minuto | 8 horas | Lanzador | -

Un puñado de arena, unas gotitas de tinta y una pluma de escribir que se


Este conjuro da forma a los sueños de una criatura. Elige como objetivo a una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano de existencia. Mediante este conjuro no se puede contactar con criaturas que no duerman, como los elfos. Tú o una criatura voluntaria que tocas entráis en un estado de trance y actuáis como mensajeros. Mientras está en trance, el mensajero percibe lo que le rodea, pero no puede realizar acciones ni moverse. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños y puede hablar con él mientras permanezca dormido y dure el conjuro. El mensajero también puede darle forma al entorno del sueño, crear paisajes, objetos y

5  **Escudriñar**
Scrying

10 minutos | 10 minutos | Lanzador | -


§ Un foco de al menos 1000 po de valor, como una bola de cristal, un

Puedes ver y escuchar a una criatura que elijas y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, la cual está condicionada por lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si el objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar esta tirada de salvación voluntariamente si quiere ser observado. Conocimiento: De segunda mano (has oído hablar del objetivo) +5 De primera mano (conoces al objetivo) +0 Familiar (conoces al objetivo muy bien) -5 Conexión: Dibujo o retrato -2 Posesión o prenda -4 Parte del cuerpo, mechón de cabello, uñas o similares

5  **Geas**
Geas

1 minuto | 30 días | 60 pies | -


Das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le obliga a llevar a cabo una misión o le impide hacer una acción o actividad, según decidas. La criatura tiene que poder entenderte, y debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Mientras que la criatura está hechizada por ti, recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra tus instrucciones, pero no más de una vez al día. Puedes dar la orden que quieras, a menos que sea algo que resultaría en una muerte certera. Si das una orden suicida, el conjuro termina. Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo. Los conjuros *Quitar maldición*,

5  **Golpe Flamígero**
Flame Strike

Acción | Instantáneo | 60 pies | 10 pies*

Una pizca de azufre.


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

5  **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  Mano de B.
Arcane Hand

Acción 1 minuto 120 pies -

Un cascarón de huevo y un guante de piel de serpiente.


Creas una mano Grande de una fuerza reluciente y traslúcida en un espacio libre que puedas ver dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro y se mueve a tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano. La mano es un objeto que tiene CA 20 y tantos puntos de golpe como tu máximo de puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. Tiene Fuerza 26 (+8) y Destreza 10 (+0). La mano no llena su espacio. Cuando lanzas el conjuro, y como acción adicional en los siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 60 pies y provocar uno de los siguientes efectos: Acarar con la mano. La mano intenta hacerle una presa a

5  Muro de Fuerza
Wall of Force

Acción 10 minutos 120 pies -

Una pizca de gema diáfana pulverizada.


Un muro de fuerza invisible surge en un punto que elijas dentro del alcance en cualquier orientación que elijas, como una barrera horizontal, vertical o en ángulo. Puede estar flotando o apoyado en una superficie sólida. Puedes formarlo en una cúpula semiesférica o en una esfera con un radio de hasta 10 pies, o darle la forma de una superficie lisa de hasta 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. En cualquiera de estas formas, el muro es de 1/4 pulgadas de ancho y dura mientras lo haga el conjuro. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál). Nada puede

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 x 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  Ola Destructora
Destructive Wave

Acción Instantáneo Lanzador 30 pies


Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti hacia el exterior. Cada criatura que elijas a 30 pies de ti debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 5d6 puntos de daño de trueno, así como 5d6 puntos de daño radiante o necrótico (a tu elección) y caer al suelo tumbada. Una criatura que pase la tirada de salvación sufre la mitad del daño y no es tumbada.

5  Pasamuros
Passwall

Acción 1 hora 30 pies -


Un pellizco de semillas de sésamo.

En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad. El pasaje no hace que la estructura que lo rodea se desestabilice. Cuando la abertura desaparece, cualquier criatura u objeto que todavía esté en el pasaje que ha creado el conjuro son expulsados sanos y salvos al lugar libre más cercano a la superficie en la que lanzaste 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

5  Plaga de Insectos
Insect Plague



Acción 10 minutos 300 pies 20 pies

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


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

5  **Reencarnar**
Reincarnate



1 hora Instantáneo Toque -

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


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

5  **Restablecimiento Mayor**
Greater Restoration

Acción Instantáneo Toque -


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

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

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  **Aliado Planar**
Planar Ally


10 minutos Instantáneo 60 pies -

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

6  **Baile Irresistible de O.**
O.'s Irresistible Dance


Acción 1 minuto 30 pies -

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo se pone a bailar de manera cómica, moviendo manos y pies, mientras dura el conjuro. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este conjuro. Una criatura que baila debe usar todo su movimiento para bailar sin moverse de su espacio y tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y en las tiradas de ataque. Mientras que el objetivo está afectado por este conjuro, las demás criaturas tienen ventaja en las tiradas de ataque que hagan contra él. Como acción, la criatura puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Si tiene éxito, el conjuro termina.

6  **Barrera de Cuchillas**
Blade Barrier

Acción 10 minutos 90 pies -


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

6  **Círculo de Muerte**
Circle of Death

Acción Instantáneo 150 pies 60 pies


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

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

6  **Conjurar Feérico**
Conjure Fey

1 minuto 1 hora 90 pies -


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

6  **Contingencia**
Contingency

10 minutos | 10 días | Lanzador | -

§ Una estatuilla de ti mismo tallada en marfil y decorada con gemas de al


Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que puedas lanzar, que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción y cuyo objetivo puedas ser tú. Lanzas dicho conjuro (llamado *conjuro contingente*) como parte del lanzamiento de Contingencia, gastando espacios de conjuro para los dos, pero el contingente no tiene efecto ahora, sino cuando se dé una circunstancia determinada. Describes esa circunstancia cuando lanzas los conjuros. Por ejemplo, si lanzas *Contingencia* junto con *Respirar bajo el agua* puedes estipular que el segundo surte efecto cuando estás rodeado de agua o en un líquido similar. El conjuro contingente surte efecto inmediatamente después de que se

6  **Crear Muerto Viviente**
Create Undead

1 minuto | Instantáneo | 10 pies | -


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

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

6  **Curar**
Heal


Acción | Instantáneo | 60 pies | -

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

6  **Dañar**
Harm

Acción | Instantáneo | 60 pies | -


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

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

Acción | 1 minuto | 60 pies | -

Una pizca de lima, agua y tierra.


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

6  **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  **Encontrar el Camino**
Find the Path

1 minuto | 1 día | Lanzador | -

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


Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y directa hacia una localización física específica con la que estés familiarizado y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Si nombras un destino de otro plano de existencia, un destino que se mueve (como una fortaleza móvil) o un destino inespecífico (como la guarida de un dragón verde), el conjuro falla. Mientras dura el conjuro, siempre y cuando estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Mientras viajas allí, cuando se te presenta una elección de sendas a lo largo del camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más

6  **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  **Festín de Héroes**
Heroes' Feast

10 minutos Instantáneo 30 pies -

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


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

6  **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  **Guardas y Guardias**
Guards and Wards

10 minutos 24 horas Toque 2500 pies²

Incienso que se ha de quemar, un poco de azufre y aceite, un cordel


Creas una custodia que protege 2500 pies cuadrados de un espacio del suelo (1 cuadrado de 50 pies, 100 cuadrados de 5 pies o 25 cuadrados de 10 pies). El área custodiada puede ser de hasta 20 pies de altura y tener la forma que quieras. Puedes custodiar varios pisos de una fortaleza dividiendo el área entre ellos, siempre y cuando andes por cada una de las áreas contiguas mientras lanzas el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, puedes especificar individuos que no se vean afectados por alguno o por ninguno de los efectos que elijas. También puedes indicar una contraseña que hace que quien la diga en voz alta sea inmune a estos efectos. Guardas y custodias crea los

6  **Ilusión Programada**
Programmed Illusion

Acción Disipar 120 pies 30 pies*

Un poco de vellón y polvo de jade de al menos 25 po de valor.


Creas una ilusión de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible dentro del alcance que se activa cuando se da una condición específica. La ilusión es impredecible hasta entonces. No debe ser más grande que un cubo de 30 pies, y tú decides cómo se comporta la ilusión y qué sonidos hace cuando lanzas el conjuro. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos. Cuando la condición que especificas tiene lugar, la ilusión aparece y se mueve como describiste. Una vez la ilusión termina de actuar, desaparece y permanece inactiva durante 10 minutos. Después de ese tiempo, la ilusión se puede volver a activar. La condición que la activa puede ser tan general o

6  **Invocación Instantánea de D.**
Instant Summons

1 minuto Disipar Toque -


Un zafiro de 1000 po de valor.

Tocas un objeto que pese 10 libras o menos, de 6 pies o menos. El conjuro deja una marca invisible en su superficie e inscribe de manera invisible el nombre del objeto en el zafiro que usas como componente material. Cada vez que lanzas este conjuro, debes usar un zafiro diferente. En cualquier momento, puedes usar tu acción para decir el nombre del objeto y romper el zafiro. El objeto aparece instantáneamente en tu mano independientemente de la distancia física o planar, y el conjuro termina. Si otra criatura sujeta el objeto o lo lleva puesto, el objeto no se teleporta al romper el zafiro, sino que sabes quién es la criatura que posee el objeto y dónde se encuentra

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, marga y


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

6  **Muro de Espinas**
Wall of Thorns

Acción 10 minutos 120 pies -

Un puñado de espinas.


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

 **6** Muro de Hielo
Wall of Ice

Acción 10 minutos 120 pies -


Un trozo pequeño de cuarzo.

Creas un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes darle la forma de una cúpula semiesférica o una esfera con un radio de hasta 10 pies, o de una superficie lisa de hasta 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. En cualquiera de estas formas, el muro es de 1 pulgada de ancho y dura mientras lo haga el conjuro. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro y debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d6 puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad. Este muro es un objeto que puede resultar dañado y, por tanto, se puede romper.

 **6** Palabra de Regreso
Word of Recall

Acción Instantáneo 5 pies -


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

 **6** Prohibición
Forbiddance

10 minutos 1 día Toque 40000 pies²


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

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

 **6** 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 cienos tienen desventaja en la tirada de salvación. Puedes crear un nuevo rayo como acción en cualquier turno hasta que termine el conjuro. Mientras dura el conjuro, una mota de luz pura brilla en tu mano. Emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Esta luz se

 **6** 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 inmoles 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** Urna Mágica
Magic Jar

1 minuto Disipar Lanzador -

Una gema, cristal, relicario, o algún otro contenedor ornamental con un


Tu cuerpo entra en un estado catatónico al tiempo que tu alma lo abandona y entra en el contenedor usado como componente material del conjuro. Mientras tu alma habita el contenedor, eres consciente de tu entorno como si estuvieras en el lugar del contenedor. No puedes moverte o usar reacciones. La única acción que puedes tomar es proyectar tu alma hasta 100 pies fuera del contenedor, ya sea para regresar a tu cuerpo vivo (y finalizar el conjuro) o para intentar poseer un cuerpo humanoide. Puedes tratar de poseer a cualquier humanoide a 100 pies o menos de ti y que puedas ver (criaturas protegidas por los conjuros protección contra el mal y el bien [protection

6  Viajar con el Viento
Wind Walk

1 minuto | 8 horas | 30 pies | -


Fuego y agua bendita.

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

6  Viajar Mediante Plantas
Transport via Plants

Acción | 1 ronda | 10 pies | -


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

6  Visión Veraz
True Seeing

Acción | 1 hora | Toque | -

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


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

7  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

7  Conjurar Celestial
Conjure Celestial


1 minuto | 1 hora | 90 pies | -

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

7  Dedo de la Muerte
Finger of Death

Acción | Instantáneo | 60 pies | -


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

7  Desplazamiento Entre Planos
Plane Shift

Acción | Instantáneo | Toque | -

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


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

7  Espada de M.
M.'s Sword

Acción | 1 minuto | 60 pies | -


Una espada de platino en miniatura con una empuñadura de cobre y zinc.

Creas un plano de fuerza con forma de espada que planea dentro del alcance. Dura mientras lo haga el conjuro. Cuando aparece la espada, haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección que se encuentre a 5 pies o menos de la espada. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada hasta 20 pies a un lugar donde puedas verla y repetir este ataque contra el mismo objetivo o contra otro diferente.

7  **Espejismo Arcano**
Mirage Arcane


10 minutos | 10 días | **Vista** | 1 milla

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

7  **Excursión Etérea**
Etherealness

Acción | 8 horas | **Lanzador** | -


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

7  **Invertir la Gravedad**
Reverse Gravity

Acción | 1 minuto | 100 pies | 50 pies*

Magnetita y limaduras de hierro.


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

7  **Jaula de Fuerza**
Forcecage

Acción | 1 hora | 100 pies | *

Polvo de rubí de 1500 po de valor.


Una prisión de fuerza mágica con forma de cubo, inmóvil e invisible, surge alrededor de un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, según decidas. Con forma de jaula: puede tener hasta 20 pies de lado y estar hecha con barrotes de media pulgada de grosor separados otra media pulgada entre sí. Con forma de caja: puede tener hasta 10 pies de lado, y crea una barrera sólida que evita que cualquier materia sólida la traspase y bloquea cualquier conjuro que se lance hacia dentro o hacia fuera del área. Cuando lanzas el conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula queda atrapada. Las criaturas que

7  **Mansión Magnífica de M.**
Magnificent Mansion

1 minuto | 24 horas | 300 pies | *


Una miniatura de marfil con forma de puerta, un pequeño fragmento de

Conjuras una vivienda extradimensional dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges dónde se encuentra su entrada, que centellea débilmente y tiene 5 pies de ancho y 10 de alto. Tú y cualquier criatura que indiques cuando lanzas el conjuro podéis entrar en la vivienda extradimensional siempre y cuando el portal permanezca abierto. Puedes abrir o cerrar el portal si estás a 30 pies o menos de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible. Más allá del portal se encuentra una casa magnífica con numerosas habitaciones. La atmósfera es limpia, fresca y acogedora. Puede tener la distribución que quieras, pero no puede superar los 50 cubos

7  **Palabra Divina**
Divine Word

Adicional | Instantáneo | 30 pies | -


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

7  **Proyectar Imagen**
Project Image

Acción | 1 día | 500 millas | -

Una pequeña réplica de ti hecha con materiales de al menos 5 po de valor.


Creas una copia ilusoria de ti mismo que dura mientras lo hace el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier lugar que hayas visto antes dentro del alcance, independientemente de los obstáculos. La ilusión es como tú y suena como tú, pero es intangible. Si recibe daño, desaparece y el conjuro termina. Puedes usar tu acción para mover esta ilusión hasta el doble de tu velocidad y hacer que gesticule, hable o se comporte como elijas. Imita tus gestos a la perfección. Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras en su espacio. Durante tu turno, como acción adicional, puedes pasar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o a la inversa.

7  **Recluir**
Sequester

Acción | Disipar | **Toque** | -

Unos polvos compuestos de diamante, esmeralda, rubí y zafiro de al

Mediante este conjuro, se puede esconder a una criatura voluntaria o un objeto mientras dura el conjuro. Cuando lanzas el conjuro y tocas al objetivo, este se vuelve invisible y no puede ser el objetivo de conjuros de adivinación ni ser percibido mediante sensores de escudriñamiento creados por conjuros de adivinación. Si el objetivo es una criatura, cae en un estado de animación suspendida. El tiempo deja de pasar para él y no envejece. Puedes establecer una condición para que el conjuro termine antes, que puede ser cualquier cosa que elijas, pero debe ocurrir o ser visible a 1 milla o menos del objetivo. Algunos ejemplos son: 'después de 1000 años' o 'cuando


7  **Regenerar**
Regenerate

1 minuto | 1 hora | **Toque** | -

Una rueda de plegaria y agua bendita.

Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. El objetivo recupera 4d8 + 15 puntos de golpe. Mientras dura el conjuro, el objetivo recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos (10 puntos de golpe cada minuto). Si tiene algún miembro amputado (dedos, piernas, colas, etcétera), se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se reintegre inmediatamente.

RUSCA 2023 - v1.0


7  **Resurrección**
Resurrection

1 hora | Instantáneo | **Toque** | -

§ ☞ Un diamante de al menos 1000 po de valor, el cual consume el

Tocas a una criatura muerta que falleció hace menos de un siglo, que no murió debido a la edad y que no es un muerto viviente. Si su alma es libre y voluntaria, el objetivo regresa a la vida con todos sus puntos de golpe. Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades normales que afectaban a la criatura cuando murió. Sin embargo, no elimina las enfermedades mágicas, las maldiciones y similares; si tales efectos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, afectan al objetivo cuando este vuelva a la vida. Este conjuro cierra todas las heridas mortales y restablece todas las partes del cuerpo que faltan. *Volver de entre los muertos es una experiencia*


RUSCA 2023 - v1.0

7  **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

RUSCA 2023 - v1.0


7  **Símbolo**
Symbol

1 minuto | Dis./Detonar | **Toque** | 60 pies

§ ☞ Mercurio, fósforo y polvo de diamante y ópalo de al menos 1000 po de

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino en una superficie (como una sección del suelo, una pared o una mesa) o en un objeto que se pueda cerrar para ocultar el glifo (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro). Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área de superficie de no más de 10 pies de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su lugar; si se mueve a más de 10 pies de donde lanzaste este conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin activarse. El glifo es prácticamente invisible: para encontrarlo es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro.

RUSCA 2023 - v1.0


7  **Simulacro**
Simulacrum

12 horas | Disipar | **Toque** | -

§ ☞ Nieve o hielo suficiente para hacer una copia de tamaño natural de la

Le das forma a un duplicado ilusorio de una bestia o de un humanoide que está dentro del alcance durante todo el tiempo que dure el lanzamiento del conjuro. El duplicado es una criatura, en parte real y en parte formada por hielo o nieve, que puede realizar acciones y ser afectada igual que una criatura normal. Su apariencia es igual que la del original, pero su máximo de puntos de golpe es la mitad que el de la criatura y no tiene equipo. Por lo demás, la ilusión usa todas las estadísticas de la criatura a la que duplica. El simulacro es amistoso hacia ti y las criaturas que indiques. Obedece las órdenes que le des, se mueve y actúa de acuerdo a tus deseos y actúa en tu


RUSCA 2023 - v1.0

7  **Teletransporte**
Teleport

Acción | Instantáneo | 10 pies | -

Este conjuro te transporta instantáneamente a un destino que selecciones 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


RUSCA 2023 - v1.0

7  **Tormenta de Fuego**
Fire Storm

Acción | Instantáneo | 150 pies | -

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

RUSCA 2023 - v1.0


8  **Antipatía/Simpatía**
Antipathy/Sympathy

1 hora | 10 días | 60 pies | 200 pies

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

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


RUSCA 2023 - v1.0

8  Aspectos Animales
Animal Shapes

Acción 24 horas 30 pies -

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

RUSCA 2023 - v1.0


8  Campo Antimagia
Antimagic Field

Acción 1 hora Lanzador 10 pies

Una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro.

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

RUSCA 2023 - v1.0


8  Controlar el Clima
Control Weather

10 minutos 8 horas Lanzador 5 millas

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

Controlas el clima a 5 millas o menos de ti mientras dura el conjuro. Debes estar al aire libre para lanzarlo. Si te mueves a un lugar donde no puedes ver el cielo, el conjuro termina. Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climáticas actuales, las cuales determina el DM de acuerdo al clima y a la estación. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Las nuevas condiciones tardan en surtir efecto 1d4×10 minutos. Una vez lo hacen, puedes volver a cambiar las condiciones. Cuando el conjuro acaba, el tiempo vuelve a la normalidad gradualmente. Cuando cambies las condiciones climáticas, busca la condición actual en las siguientes tablas y

RUSCA 2023 - v1.0


8  Explosión Solar
Sunburst

Acción Instantáneo 150 pies 60 pies

Fuego y un trozo de piedra solar.

Llenas de deslumbrante luz del sol una esfera de de 60 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 12d6 puntos de daño radiante y queda cegada durante 1 minuto. Si tiene éxito, recibe la mitad de ese daño y no queda cegada. Los muertos 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.

RUSCA 2023 - v1.0


8  Aura Sagrada
Holy Aura

Acción 1 minuto Lanzador 30 pies

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

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

RUSCA 2023 - v1.0


8  Clon
Clone

1 hora Instantáneo Toque -

Un diamante de al menos 1000 po de valor y al menos una pulgada

Este conjuro crea un duplicado inerte de una criatura viva como una salvaguarda contra la muerte. El clon se forma dentro de un recipiente sellado y termina de desarrollarse a los 120 días; también puedes clonar una versión más joven de la criatura. Siempre y cuando su recipiente permanezca inalterable, el clon permanece inerte y sin deteriorarse. En cualquier momento a partir de que el clon madure, si la criatura original muere, su alma se transfiere al clon, siempre y cuando el alma sea libre y esté dispuesta a regresar. El clon es físicamente idéntico al original y tiene su misma personalidad, recuerdos y características, pero no el equipo. Los


RUSCA 2023 - v1.0

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


RUSCA 2023 - v1.0

8  Laberinto
Maze

Acción 10 minutos 60 pies -


Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberíntico. El objetivo permanece ahí mientras dure el conjuro o hasta que escape del laberinto. El objetivo puede usar su acción para intentar escapar haciendo una prueba de Inteligencia CD 20. Si tiene éxito, escapa y el conjuro termina (los minotauros y los demonios goristros tienen éxito automáticamente). Cuando el conjuro termina, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio libre más cercano.

RUSCA 2023 - v1.0

8  Labia
Glibness


Acción 1 hora Lanzador -

Hasta que el conjuro termine, cuando hagas una prueba de Carisma, puedes reemplazar el resultado que saques por 15. Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo veraz.

8  Mente en Blanco
Mind Blank


Acción 24 horas Toque -

Hasta que el conjuro termina, una criatura voluntaria que tocas es inmune al daño físico, a cualquier efecto que sentiría sus emociones o sus verdaderos pensamientos, a conjuros de adivinación y al estado hechizado. El conjuro ignora incluso el conjuro *Deseo* y los conjuros o efectos de poder similar que se usan para afectar la mente del objetivo o para conseguir información sobre él.

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  Romper la Mente
Feeblemind

Acción Instantáneo 150 pies -


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

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

8  Semiplano
Demiplane

Acción 1 hora 60 pies -


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

8  Telepatía
Telepathy

Acción 24 horas Ilimitado -

Un par de anillos de plata enlazados.


Creas un vínculo telepático entre tú y una criatura voluntaria que te sea familiar. La criatura puede estar en cualquier lugar dentro del mismo plano de existencia que tú. El conjuro finaliza si tú o el objetivo no estás en el mismo plano. Hasta que el conjuro finalice, tú y el objetivo podéis compartir instantáneamente palabras, imágenes, sonidos y otros mensajes sensoriales entre vosotros a través del vínculo, y el objetivo te reconoce como la persona que se está comunicando con ella. El conjuro permite a una criatura con una Inteligencia de al menos 1 punto entender el significado de tus palabras y mensajes.

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

8  Tsunami
Tsunami

1 minuto 6 rondas Vista -


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

9  Cambiar de Forma
Shapechange

Acción 1 hora Lanzador -

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


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

9  Cautiverio
Imprisonment

1 minuto Disipar 30 pies -


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

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

9  Curar en Masa
Mass Heal


Acción Instantáneo 60 pies -

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

9  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  Muro Prismático
Prismatic Wall


Acción 10 minutos 60 pies -

Un plano titilante y multicolor forma un muro opaco (de hasta 90 pies de largo, 30 de alto y 1 pulgada de ancho), cuyo centro es un punto que puedas ver dentro del alcance. También puedes convertir el muro en una esfera de hasta 30 pies de diámetro cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance. El muro permanece en ese lugar mientras dure el conjuro. Si lo colocas para que atravesase un lugar que ya ocupa una criatura, el conjuro falla y tu acción y tu espacio de conjuro se desperdician. El muro emite luz brillante en un alcance de 100 pies y luz tenue en 100 pies adicionales. Tú y las criaturas que designas en el momento en que lanzas el conjuro podéis atravesar el muro y quedaros cerca de él sin recibir daño. Si otra criatura que

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  Palabra de Poder: Sanar
Power Word Heal


Acción Instantáneo Toque -

Una oleada de energía sanadora baña a la criatura que tocas. El objetivo recupera todos sus Puntos de Golpe. Si la criatura está asustada, aturdida, encantada, o paralizada, la condición termina. Si la criatura esta tumbada, puede usar su reacción para levantarse. Este conjuro no tiene efecto sobre los muertos vivientes o autómatas.

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  **Polimorfar Verdadero**
True Polymorph

Acción 1 hora 30 pies -

Una gota de mercurio, un pegote de goma arábiga y un hilo de humo.


Elige a una criatura o un objeto mágico que puedas ver dentro del alcance. Transformas la criatura en una criatura diferente o en un objeto, o el objeto en una criatura (nadie puede estar vistiendo o llevando el objeto). La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que muera. Si te concentras en este conjuro durante la duración completa, la transformación dura hasta que se disipa. Este conjuro no tiene efecto sobre cambiaformas o criaturas con 0 puntos de golpe. Una criatura no voluntaria puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para intentar no quedar afectada. Criatura en criatura. Si

9  **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  **Presagio**
Foresight

1 minuto 8 horas Toque -

Una pluma de colibrí.


Tocas una criatura voluntaria y le concedes una capacidad limitada para ver el futuro inmediato. Mientras dura el conjuro, el objetivo no puede ser sorprendido y tiene ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, las criaturas que le ataquen tienen desventaja en la tirada de ataque. Este conjuro termina inmediatamente si lo vuelves a lanzar antes de que termine su duración.

9  **Proyección Astral**
Astral Projection

1 hora Especial 10 pies -

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


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

9  **Resurrección Verdadera**
True Resurrection

1 hora Instantáneo Toque -


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

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

9  **Terror Abyecto**
Weird

Acción 1 minuto 120 pies 30 pies

Utilizando los miedos más profundos de un grupo de criaturas, creas criaturas ilusorias en sus mentes que solo ellas pueden ver. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea un punto de tu elección dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se queda asustada mientras dure el conjuro. La ilusión recurre a los miedos más profundos de la criatura y pone de manifiesto sus peores pesadillas como una amenaza implacable. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 4d10 puntos de daño psíquico. Si tiene éxito, el conjuro termina para ella.

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

Acción 1 minuto Vista -

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

9

Tormenta de Meteoritos

Meteor Swarm

Acción

Instantáneo

1 milla

*

Abradores 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.

RUSCA 2023 - v1.0

Escuela	Ataque/Salvar	Lanzamiento	Alcance	Componentes
<ul style="list-style-type: none"> Abjuración Conjuración Adivinación Encantamiento Evocación Ilusionismo Nigromancia Transmutación 	<ul style="list-style-type: none"> A distancia Cuerpo a cuerpo Salvar FUE Salvar DES Salvar CON Salvar INT Salvar SAB Salvar CAR Ninguno 	<ul style="list-style-type: none"> Acción A. Adicional Reacción Tiempo Especial 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzador Toque Vista Distancia Ilimitado 	<ul style="list-style-type: none"> No verbal Verbal No somático Somático No material Material Material (coste) Se consume
		<ul style="list-style-type: none"> Concentración Ritual 		
Tipo de daño	Estado	Efecto		Clase
<ul style="list-style-type: none"> Necrótico Radiante Adicional Psíquico Relámpago Fuerza Veneno Fuego Contundente Cortante Frío Ácido Perforante Trueno 	<ul style="list-style-type: none"> Paralizado Aturdido Inconsciente Petrificado Invisible Apresado Ensondecido Hechizado Cegado Derribado Asustado Envenenado 	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar Curación Transformación Comunicación Movimiento Expulsión Utilidad Detección Presciencia Control Social Exploración Guardia Creación 	<ul style="list-style-type: none"> Invocación Ambiente Engaño Negación Empeorar Combate Teletransporte 	<ul style="list-style-type: none"> Artificiero Bardo Clérigo Druida Paladín Explorador Hechicero Brujo Mago
			<ul style="list-style-type: none"> 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 ~
 OGL 1.0a (www.davidrusca.com/bg/ogl) ~