



MANUAL PARA CASI TODO

DUNGEONS & DRAGONS

Una recopilación de razas, clases, subclases, dotes y hechizos.
Todo lo que necesita saber un jugador para crear personajes heroicos
para el juego de rol más importante del mundo.

Manual Para Casi Todo

Introducción

Este PDF fue hecho sin ánimos de lucro y es una recopilación de muchas de las razas, clases, subclases, dotes, y hechizos que hay actualmente para D&D. Toda la información a continuación pertenece a "Wizard of the Coast" y yo, con la ayuda de un amigo, me encargue de reunirla y/o traducirla. El principal objetivo de esto fue ofrecer el contenido de varios manuales o libros de D&D en un solo lugar y en español para cualquiera que le guste el juego, pero no sepa o no quiera leer inglés, o no tenga los recursos para comprar los libros. No soy un experto en inglés, se lo suficiente para entender lo que leo, y me apoye varias veces en el Google Traductor para realizar el PDF, aun así todo fue revisado para tratar que sea lo más entendible posible, confió en que las traducciones sean de su agrado.

Las imágenes que se muestran a lo largo del PDF tampoco me pertenecen, en su mayoría las obtuve de libros de D&D o páginas como D&D Beyond y Nivel20. Otras las encontré en buscando por internet, por desgracia no tengo los nombres de todos los artistas, aun así, anoté los nombres o links que pude.

Ve Más Rápido Haciendo Click

Vincule muchas palabras o referencias a sus respectivas fuentes, de manera que con solo hacer click o tocar en las palabras subrayadas te lleve al lugar donde esta anotado el hechizo, rasgo, o dote en el PDF.

Índice/Títulos

Hay títulos en el PDF, úsalos como índice para moverte a través del más rápido. Cualquier lector de PDF debería dejarte por el documento usando estos títulos.

Copiar el Contenido

Seguramente quieras copiar y pegar la información o texto de este PDF en alguna hoja de personaje digital como podrían ser las de Roll20. Si lo haces es posible que termines viendo que lo copiado tiene este estilo

tan horrible que deberás arreglar a mano borrando los saltos de línea que agrega el PDF

Y para evitar esta desgracia, te sugiero que vayas aquí; <https://www.textfixeres.com/texto/eliminar-saltos-de-l%C3%ADnea.php> para eliminar los saltos de línea. Simplemente tienes que pegar el texto del rasgo/dote/hechizo/loquesea que hayas copiado y clickear en "Eliminar saltos de línea", debajo te aparecerá el texto sin saltos de línea, el cual podrás copiar y pegar en tu hoja digital.

Si la página no te gusta siempre puedes buscar en internet cualquier otra página que elimine saltos de línea, hay varias por ahí.

¿Para qué Sirve el Manual?

La intención de este manual es que cualquier persona pueda usarlo para crear su personaje de D&D sin tener que recurrir a otros libros o manuales, teniendo toda la información necesaria en este PDF. No incluye información sobre las reglas del juego ni objetos mágicos, solo la información para crear los personajes desde nivel 1 a 20.



Información de las Razas

En esta sección están recopiladas todas las razas de los siguientes manuales o fuentes: "Manual del Jugador", "Manual del director de Juego", "Guía del Aventurero de Costa de la Espada", "Guía de Xanathar para Todo", "Elemental Evil Player's Companion", "Volo's Guide to Monsters", "The Tortle Package", "Mordenkainen's Tome of Foes", "Acquisitions Incorporated", "The Wild Beyond the Witchlight", "Strixhaven: A Curriculum of Chaos", "Locathah Rising", "One Grung Above"

Rasgos raciales

La descripción de cada raza incluye rasgos raciales comunes a los miembros de esa raza. Las siguientes entradas aparecen entre los rasgos de la mayoría de las razas.

Incremento de puntuaciones de característica

Toda raza incrementa una o más puntuaciones de característica de tu personaje.

Edad

La entrada de edad indica la edad a la que un miembro de la raza es considerado adulto, así como la esperanza de vida de dicha raza. Esta información puede ayudarte a decidir cómo de viejo es tu personaje al comienzo de la partida. Puedes elegir cualquier edad para tu personaje, la cual podría proporcionar una explicación de algunas de tus puntuaciones de habilidad. Por ejemplo, si juegas con un personaje joven o muy viejo, tu edad podría explicar una puntuación de Fuerza o Constitución particularmente baja mientras que una edad avanzada podría considerarse para una gran puntuación de Inteligencia o Sabiduría.

Tamaño

Los personajes de la mayoría de razas son de tamaño Mediano, una categoría de tamaño que incluye a criaturas que son aproximadamente desde los 4 a los 8 pies (1,2 m. 2,5 m.) de altura. Miembros de unas pocas razas son Pequeños (entre 2 y 4 pies, 0,6 m. 1,2 m. de altura), lo cual significa que ciertas reglas del juego les afectan de forma diferente. La más importante de estas reglas es que los personajes pequeños, tienen dificultades empuñando armas pesadas.

Velocidad

Tu velocidad determina como de lejos te puedes mover cuando viajas o peleas.

Idiomas

Por virtud de tu raza, tu personaje puede hablar, leer y escribir ciertos idiomas.

Subrazas

Algunas razas tienen subrazas. Los miembros de una subraza poseen los rasgos de la raza principal añadiendo los rasgos específicos de su subraza.

Las relaciones entre las subrazas varían significativamente entre razas y mundos. En el escenario de campaña Dragonlance, por ejemplo, los enanos de las montañas y los enanos de las colinas viven juntos como diferentes clanes de la misma gente, sin embargo, en Reinos Olvidados, viven lejos, en reinos separados y se hacen llamar Enanos escudo y Enanos dorados respectivamente.

La siguiente opción es del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Linaje Customizado

En lugar de elegir una de las razas del juego para tu personaje en el primer nivel, puedes usar los siguientes rasgos para representar el linaje de tu personaje, lo que te da control total sobre cómo es el origen de tu personaje:

Tipo de Criatura: Eres Humanoide. Tú determinas tu apariencia y si te pareces a alguno de tu especie.

Velocidad: 30 pies de caminata

Aumento de Características: +2 a una característica de tu elección.

Tamaño: Eres Pequeño o Mediano.

Dote: Elijes un Dote de tu elección.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma de tu elección.

Rasgo Variable: Elige una de las siguientes opciones:

- Visión en la oscuridad de 60 pies
- Competencia en una habilidad



Razas Comunes

Enano

Reinos ricos en antiguo esplendor, salas esculpidas en las raíces de las montañas, picos y martillos haciéndose eco en profundas minas y ardientes forjas, un compromiso con el clan y las tradiciones y un odio ardiente hacia orcos y goblins estos temas comunes unen a todos los enanos.

Aumento de Características: +2 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 25 pies. Tu velocidad no se reduce al usar armadura pesada.

Edad: Los enanos maduran al mismo ritmo que los humanos, pero se consideran de edad joven hasta que alcanzan los 50 años de edad. En promedio viven unos 350 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y enano.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Resistencia Enana

Posees ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y posees resistencia contra el daño de veneno.

Entrenamiento de Combate Enano

Posees competencia con el hacha de batalla, hacha de mano, maza ligera y martillo de guerra.

Competencia de herramientas

Posees competencia con la herramienta de artesano de su elección: herramientas de herrero, provisiones de fermentación o herramientas de albañil.

Afinidad con la piedra

Cuando realices una tirada de Inteligencia (Historia) relacionado con el origen de trabajos en piedra, eres considerado competente en la habilidad de Historia y agregas el doble de tu bono de competencia a la tirada, en lugar del bono de competencia normal.

Subrazas

Enano de la Colina

Aumento de Características: +1 Sab.

Resistencia de los enanos: Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1, y aumenta en 1 cada vez que subes de nivel.

Enano de la Montaña

Aumento de Características: +2 Fue.

Entrenamiento de Armadura Enana: Eres competente con armadura ligera y media.

Duergar o Enano Gris (Legado)

Aumento de Características: +1 Fue.

Resistencia de los enanos: Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1, y aumenta en 1 cada vez que subes de nivel.

Visión en la Oscuridad: Puedes ver en luz baja a 120 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.





Resiliencia Duergar: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las ilusiones y contra ser hechizado o paralizado.

Magia Duergar: Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Agrandar/Reducir sobre ti mismo una vez con este rasgo, usando solo la opción de agrandar del hechizo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Invisibilidad sobre ti mismo una vez con este rasgo. No necesitas componentes materiales para ninguno de los hechizos, y no puedes lanzarlos mientras estás bajo la luz directa del sol, aunque la luz del sol no tiene efecto sobre ellos una vez lanzados. Recuperas la capacidad de lanzar estos hechizos con este rasgo cuando finalizas un descanso largo. La inteligencia es tu habilidad para lanzar estos hechizos.

Sensibilidad a la luz solar: Tienes desventaja en las tiradas de Ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista cuando tú, el objetivo de tu ataque, o lo que estés tratando de percibir, está bajo la luz directa del sol.

Elfo

Los elfos son un pueblo mágico de gracia sobrenatural, viviendo en el mundo sin ser del todo parte de él. Viven en lugares de etérea belleza, en medio de antiguos bosques o en plateados minaretes que resplandecen con luz feérica, donde una suave música flota en el aire y delicadas fragancias son transportadas por la brisa. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la maestría, la música y la poesía, y las cosas buenas del mundo.

Aumento de Características: +2 Des.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: los elfos pueden vivir hasta 750 años. Maduran al mismo ritmo que los humanos, pero su entendimiento de la adultez va más allá del crecimiento físico para abarcar la experiencia mundana. Un elfo reclama la madurez hacia los 100 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y élfico.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en tiradas de salvación en contra de ser hechizado, y no puedes ser puesto a dormir mediante la magia.

Trance

Los elfos no duermen: entran en un estado de meditación profunda, permaneciendo semiconscientes, durante 4 horas al día. Cuando entras en trance, tus sueños son en realidad ejercicios mentales que se han vuelto reflexivos tras años de práctica. Tras descansar, ganas los mismos beneficios que 8 horas de descanso para un humano.

Subrazas

Alto Elfo

Aumento de Características: +1 Int.

Truco: Conoces un truco de tu elección de la lista de hechizos de mago. Usas tu Inteligencia para lanzarlo.

Entrenamiento con Armas Élfico: Eres competente con la espada larga, la espada corta, el arco corto y el arco largo.

Idioma adicional: Sabes hablar, leer y escribir un idioma adicional a tu elección.

Elfo de los Bosques

Aumento de Características: +1 Sab.

Entrenamiento con Armas Élfico: Eres competente con la espada larga, la espada corta, el arco corto y el arco largo.

Ligero de Pies: Tu velocidad básica a pie aumenta a 35 pies.

Mascara de la Espesura: Puedes intentar ocultarte incluso cuando estés sólo parcialmente cubierto por follaje, lluvia fuerte, nieve, niebla u otro fenómeno natural.

Elfo Oscuro o Drow

Aumento de Características: +1 Car.

Visión en la Oscuridad Mejorada: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies

Idioma Adicional. Sabes hablar, leer y escribir infracomún.

Sensibilidad a la Luz del Sol: Tienes desventaja en las tiradas de ataque y de Percepción basadas en la vista que hagas cuando tú o tu objetivo estéis bajo luz solar directa.

Magia Drow: Conoces el truco Luces Danzantes.

Cuando subas al nivel 3, puedes lanzar el conjuro fuego feérico una vez. Cuando subas al nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez. Puedes volver a lanzarlos tras un descanso largo. Usas tu Carisma para lanzar estos conjuros.

Entrenamiento con Armas Drow: Eres competente con el estoque, la espada corta y la ballesta de mano.



Elfo del Mar (Legado)

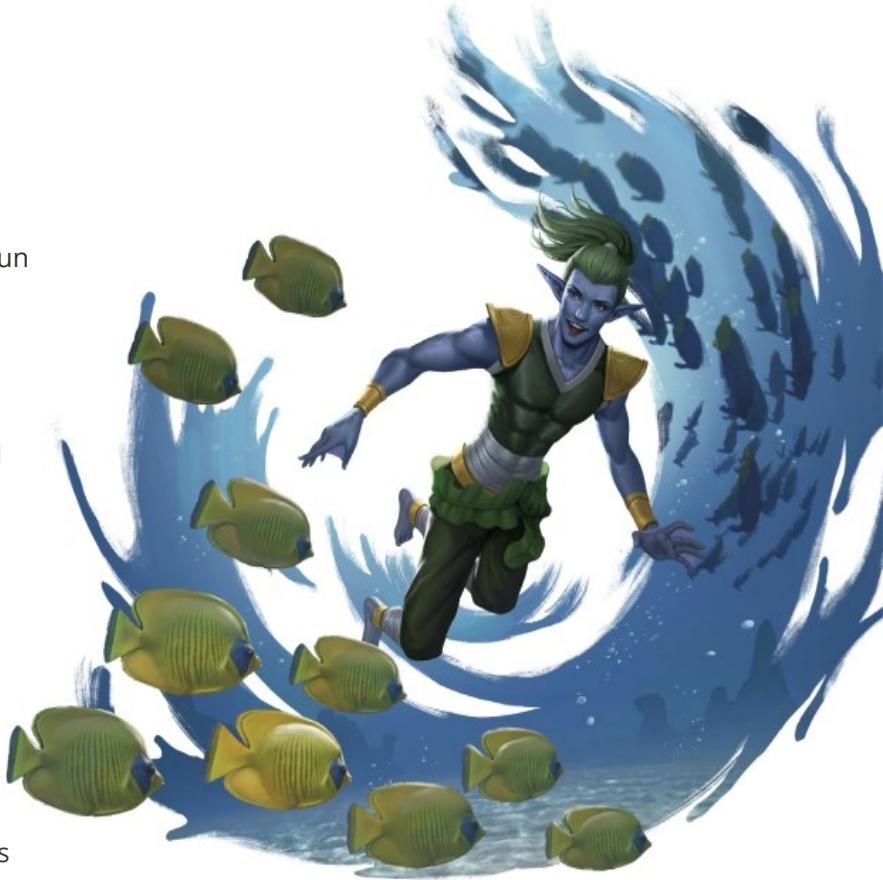
Los elfos marinos se enamoraron de la belleza salvaje del océano en los primeros días del multiverso. Mientras que otros elfos viajaban de un reino a otro, los elfos marinos navegaron las corrientes más profundas y exploraron las aguas a través de cien mundos. Hoy viven en pequeñas comunidades escondidas en las aguas poco profundas del océano y en el Plano Elemental del Agua.

Aumento de Características: +1 Con.

Entrenamiento de elfos del mar. Tienes competencia con la lanza, el tridente, la ballesta ligera y la red.

Hijo del Mar. Tienes una velocidad de nado de 30 pies y puedes respirar aire y agua.

Amigo del Mar. Usando gestos y sonidos, puedes comunicar ideas simples con cualquier bestia que tenga una velocidad de natación innata.



Shadar-Kai (Legado)

Jurado al servicio de la Reina Cuervo, el misterioso shadar-kai se aventura en el Plano Material desde el Shadowfell para promover su voluntad. Una vez fueron feéricos como el resto de sus parientes elfos, y ahora existen en un extraño estado entre la vida y la muerte. Eladrin y shadar-kai son como reflejos el uno del otro: uno rebosante de emoción, el otro casi desprovisto de ella.

Aumento de Características: +1 Con.

Resistencia Necrótica. Tienes resistencia al daño necrótico.

Bendición de la Reina Cuervo. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo. A partir del 3er nivel, también obtienes resistencia a todo daño cuando te teletransportas usando este rasgo. La resistencia dura hasta el comienzo de tu próximo turno. Durante ese tiempo, pareces fantasmal y translúcido.

Eladrín (Legado)

Los eladrines son elfos nativos del Feywild, un reino de belleza, emociones impredecibles y magia ilimitada. Un eladrín está asociado con una de las cuatro estaciones y tiene una coloración que recuerda a esa estación, lo que también puede afectar el estado de ánimo del eladrín:

- El otoño es la estación de la paz y la buena voluntad, cuando la cosecha del verano se comparte con todos.
- El invierno es la estación de la contemplación y el dolor, cuando la energía vibrante del mundo duerme.
- La primavera es la estación de la alegría y la celebración, marcada por la alegría a medida que pasa la tristeza del invierno.
- El verano es la estación de la audacia y la agresión, una época de energía sin restricciones.

Algunos eladrines permanecen asociados con una estación en particular durante toda su vida, mientras que otros eladrines se transforman, adoptando características de una nueva estación.

Al terminar un descanso largo, cualquier eladrín puede cambiar su estación. Un eladrín puede elegir la estación que está presente en el mundo o quizás la estación que más se acerque al estado emocional actual del eladrín. Por ejemplo, un eladrín podría cambiar a otoño si está lleno de satisfacción, otro eladrín podría cambiar a invierno si se sumerge en la tristeza, otro más podría rebosar de alegría y convertirse en un eladrín de primavera, y la furia podría hacer que un eladrín cambie a verano.

Aumento de Características: +1 Car.

Paso Feérico. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o prolongado. Cuando alcanzas el 3.er nivel, tu Paso feérico obtiene un efecto adicional según tu temporada; si el efecto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma. Los efectos son los siguientes:

- **Otoño.** Inmediatamente después de usar tu Paso feérico, hasta dos criaturas de tu elección que puedas ver a 10 pies de ti deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o serán encantadas por ti durante 1 minuto, o hasta que tú o tus compañeros infljan algún daño a eso.
- **Invierno.** Cuando usas tu Paso feérico, una criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies de ti antes de que te teletransportes debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o se asustará de ti hasta el final de tu próximo turno.
- **Primavera.** Cuando usas tu Paso feérico, puedes tocar una criatura voluntaria a 5 pies de ti. Esa criatura luego se teletransporta en lugar de ti, apareciendo en un espacio desocupado de tu elección que puedes ver a 30 pies de ti.
- **Verano.** Inmediatamente después de usar tu Paso feérico, cada criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies de ti recibe un daño de fuego igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1 daño).



Elfo Pálido (Exandria)

Subraza añadida en "Explorer's Guide to Wildemount"

Los elfos pálidos son un pueblo místico y perspicaz con una piel tan pálida como la superficie de la luna más grande de Exandria. Emergieron de la Arboleda Pálida este siglo y deambulan por el mundo con curiosidades infantiles.

Aumento de Características: +1 Sab.

Sentido Incisivo: Tienes ventaja en las pruebas de Investigación y Perspicacia.

Bendición del Tejedor de lunas. Conoces el truco Luz. Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar dormir una vez y se recarga después de un descanso largo. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar Invisibilidad (Solo para ti) una vez y se recarga después de un descanso largo. No necesitas los componentes materiales requeridos de los hechizos. La sabiduría es tu característica de lanzamiento de hechizos para estos hechizos.



Humano

En el cómputo de la mayoría de los mundos, los humanos son la más joven de las razas comunes, con una llegada tardía al mundo y una vida corta en comparación con los enanos, elfos, y dragones.

Quizás es por su corta vida que se esfuerzan en conseguir tanto como pueden en los años que se les han dado. O quizás sienten que tienen algo que demostrar a las razas más antiguas, y es por eso que construyen poderosos imperios basados en la conquista y el comercio. Sea lo que sea lo que les motiva, los humanos son los innovadores, los pioneros y los triunfadores de los mundos.

Aumento de Características: +1 a todas las Caract.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: los humanos suelen vivir menos de 100 años.

Alcanzan la adultez poco antes de los 20 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y un idioma a tu elección.

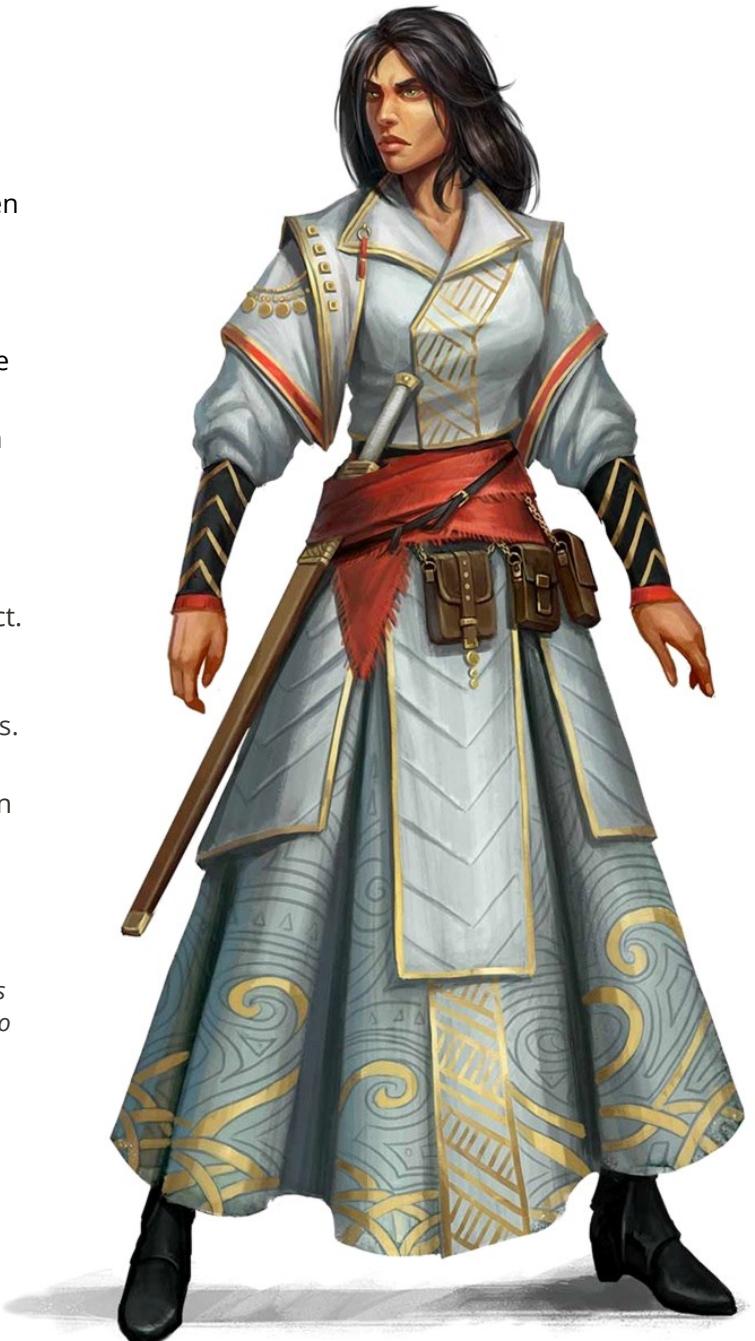
Humano Variante

Si en tu partida se utiliza la regla opcional de las dotes, puedes preguntar a tu DM si puedes usar las características del humano variante, que reemplazan al rasgo del aumento de puntuación de característica.

Aumento de Puntuación de Característica: Dos de tus características a tu elección aumentan en 1.

Habilidad: Ganas competencia con una habilidad de tu elección.

Dote: Obtienes una dote de tu elección.



Mediano

Las comodidades del hogar son las metas para la mayoría de las vidas de los medianos: un lugar donde asentarse en paz y tranquilidad, lejos de monstruos merodeadores y enfrentamientos de ejércitos; un buen fuego y una comida generosa; buena bebida y buena conversación. Aunque algunos medianos viven sus días en alejadas comunidades agrícolas, otros forman grupos nómadas que viajan constantemente, atraídos por los nuevos caminos y anchos horizontes, para descubrir las maravillas de las nuevas tierras y gentes. Pero incluso estos viajeros aman la paz, comida, el bienestar y el hogar, aunque el hogar sea un vagón empujado a tirones a través de un camino embarrado o una barcaza flotando río abajo.

Aumento de Características: +2 Des.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 25 pies.

Edad: los Medianos suelen vivir hasta los 150 años. Alcanzan la adultez a los 20 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Mediano.

Rasgos

Afortunado

Cuando sacas un 1 en una tirada de ataque, de habilidad o de salvación, puedes volver a tirar el dado. Debes usar el nuevo resultado, incluso si es otro 1.

Valiente

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas en contra de ser asustado.

Ágil

Puedes moverte a través del espacio ocupado por cualquier criatura de un tamaño mayor al tuyo.



Subrazas

Mediano Piesligeros

Aumento de Características: +1 Car.

Sigiloso por Naturaleza: Puedes intentar ocultarte cuando estés escondido tras una criatura que sea al menos de un tamaño mayor al tuyo.

Mediano Fornido

Aumento de Características: +1 Con.

Resistencia Fornida: Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra veneno o ser envenenado, y eres resistente al daño por veneno.

Mediano Fantasagaz

Aumento de Características: +1 Sab.

Habla Silenciosa: Puedes hablar telepáticamente a cualquier criatura a 30 pies de ti. La criatura sólo te entiende si ambos comprendéis un mismo idioma. Sólo puedes hablar telepáticamente con una criatura a la vez.

Mediano de Lotusden

Aumento de Características: +1 Sab.

Hijo de los Bosques: Conoces el truco Saber Druídico. Cuando subas al nivel 3, puedes lanzar el hechizo Enmarañar una vez. Cuando subas al nivel 5, puedes lanzar el hechizo Brote de espinas una vez. No puedes volver a lanzar estos hechizos hasta finalizar un descanso largo. Lanzar estos hechizos usando esta habilidad no requiere componentes materiales. Utilizas tu Sabiduría para lanzarlos.

Paseo Forestal: Las tiradas hechas para intentar rastrearte tienen desventaja, y puedes moverte sin dificultad a través de terreno difícil compuesto de plantas no mágicas o maleza.

Razas Poco Comunes

Los dracónidos y el resto de razas de este capítulo son poco comunes. No existen en todos los mundos de D&D, e incluso cuando lo hacen, están menos extendidas que los enanos, elfos, medianos y humanos. En las cosmopolitas ciudades del multiverso D&D, mucha gente apenas mira dos veces a los miembros de incluso las más exóticas razas. Pero los pequeños pueblos y aldeas del campo son diferentes. La gente normal no está acostumbrada a ver miembros de estas razas, así que terminan reaccionando en consecuencia.

Dracónico

El dracónico camina orgulloso a través de un mundo que le recibe lleno de miedo e incomprendión. Modelado por los dioses dracónidos o por los dragones mismos, el dracónico originalmente nació de huevos de dragón como una raza única, combinando los mejores atributos de los dragones y los humanoides. Algunos dracónidos son fieles sirvientes de los verdaderos dragones, otros forman parte de ejércitos en grandes guerras e incluso otros se encuentran a la deriva, sin una visión clara de la vida.

Aumento de Características: +2 Fue. +1 Car.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los dracónidos crecen rápido. Caminan horas después de salir del cascarón, alcanzan el tamaño y el desarrollo de un niño humano de 10 años cuando tienen 3 y la madurez cuando tienen 15. Viven unos 80 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Dragón.

Rasgos

Antepasado dragón

Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño está determinado por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.

Arma de aliento

Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación.

Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación

deben hacer una tirada de salvación, según determine tu antepasado dragón. La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. Si la criatura falla la tirada, recibe 2d6 puntos de daño, y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta a 3d6 en el nivel 6, a 4d6 en el nivel 11 y a 5d6 en el nivel 16.

Después de usar tu arma de aliento, tienes que completar un descanso breve o prolongado para volver a utilizarla.

Resistencia al Daño

Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón

Dragon	Tipo de Resistencia y Daño	Arma de Aliento
Azul	Rayo	Línea 5 a 30 pies (TS DES)
Blanco	Frío	Cono 15 pies (TS CON)
Bronce	Rayo	Línea 5 a 30 pies (TS DES)
Cobre	Ácido	Línea 5 a 30 pies (TS DES)
Oro	Fuego	Cono 15 pies (TS DES)
Latón	Fuego	Línea 5 a 30 pies (TS DES)
Plata	Frío	Cono 15 pies (TS CON)
Negro	Ácido	Línea 5 a 30 pies (TS DES)
Rojo	Fuego	Cono 15 pies (TS DES)
Verde	Veneno	Cono 15 pies (TS CON)

Dracónidos de Wildemount

Esta raza fue añadida en "Explorer's Guide to Wildemount"

Sangre de Dragon o Draconblood

Los Sangre de Dragon posee colas largas y una habilidad especial para la manipulación social. Recuerdan los días en que una vez fueron poderosos conquistadores.

Un Sangre de Dragón usa los rasgos del Draconido, y los siguientes rasgos reemplazan los rasgos de aumento de puntuación de característica y resistencia al daño.

Aumento de Características: +2 Int. +1 Car.

Visión en la Oscuridad: Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Presencia Intimidante: Cuando haces una prueba de Intimidación o Persuasión, puedes hacerlo con ventaja una vez por descanso largo.

Ravenite

Los Ravenites no tienen cola y tienen un físico vigoroso. Recuerdan los días en que eran esclavos de los Sangre de Dragón, así como el día en que derrocaron a sus amos.

Un Ravenite usa los rasgos del Draconido, y los siguientes rasgos reemplazan los rasgos de aumento de puntuación de característica y resistencia al daño.

Aumento de Características: +2 Int. +1 Car.

Visión en la Oscuridad: Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Reacción Vengativa: Cuando recibes daño de una criatura dentro del alcance de un arma que estás empuñando, puedes usar tu reacción para realizar un ataque contra esa criatura. Puedes hacer esto una vez por descanso corto o largo.



Dracónidos de Fizban

Esta raza fue añadida en "Fizban Treasury of Dragons"

La raza dracónica es la forma más directa de reflejar un personaje con dragones en algún momento remoto de su ascendencia. Pero para los jugadores que quieran probar un enfoque más matizado, esta sección ofrece tres opciones variantes de razas de dracónidos que se pueden usar para crear un personaje con claras conexiones con una ascendencia dracónica específica.

Dracónidos Cromáticos

Los dracónidos con ascendencia cromática reclaman el poder elemental puro de los dragones cromáticos. Los colores vibrantes de los dragones negro, azul, verde, rojo y blanco brillan en la piel escamada de esos dracónidos y en la energía letal de sus alientos. Suya es la furia elemental del volcán, de los vientos árticos y de las furiosas tormentas eléctricas, así como el sutil susurro de los pantanos y los bosques, tóxicos y corrosivos.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades diferentes.

Tamaño: Eres Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje.

Rasgos

Ascendencia cromática. Tienes un antepasado dragón cromático, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla de ascendencia cromática. Esto determina el tipo de daño para tus otros rasgos, como se muestra en la tabla.

Arma de aliento. Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de tus ataques con una exhalación de energía mágica en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador de Constitución + tu bonificador de competencia). Si falla, la criatura sufre 1d10 de daño del tipo asociado con tu ascendencia cromática. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño. Este daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), el nivel 11 (3d10) y el nivel 17 (4d10).



Puedes usar tu Arma de aliento un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Resistencia Dracónica. Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu ascendencia cromática.

Protección cromática. A partir del 5º nivel, como acción, puedes canalizar tu energía dracónica para protegerte. Durante 1 minuto, te vuelves inmune al tipo de daño asociado con tu ascendencia cromática. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Ancestro Cromático

Dragon	Tipo de Daño
Negro	Ácido
Azul	Rayo
Verde	Ácido
Rojo	Fuego
Blanco	Frio

Dracónidos Gemáticos

Los dracónidos gemáticos son parte de la herencia de los dragones gemáticos, que afirman ser herederos de Sardior, el Dragón Rubí. Los colores y los poderes misteriosos de los dragones de gema (amatista, cristal, esmeralda, zafiro y topacio) brillan en la piel escamada de estos dracónidos y corren por sus venas. Suyas son las maravillas de la mente, la fuerza de la voluntad, la brillante luz de la intuición y el eco resonante del descubrimiento, pero también la desecación de la desesperación.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades diferentes.

Tamaño: Eres Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje.

Rasgos

Ascendencia gemática: Tu ascendencia a un dragón gemático, te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla de

Ancestro Gemático. Esto determina el tipo de daño para tus otros rasgos como se muestra en la tabla.

Arma de aliento. Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de tus ataques con una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador de Constitución + tu bonificador de competencia). En una salvación fallida, la criatura sufre 1d10 de daño del tipo asociado con tu ascendencia gema. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño. Este daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), el nivel 11 (3d10) y el nivel 17 (4d10). Puedes usar tu Arma de aliento un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Resistencia Dracónica. Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu ascendencia gemática.

Mente Psiónica. Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver a 30 pies de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura, pero la criatura debe poder entender al menos un idioma.

Vuelo gemático. A partir del nivel 5, puedes usar una acción adicional para manifestar alas espirituales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Mientras dura, obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar y puedes flotar. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Ancestro Gemático

Dragon	Tipo de Daño
Amatista	Fuerza
Cristal	Radiante
Esmalte	Psíquico
Zafiro	Trueno
Topacio	Necrótico



Dracónidos Metálicos

Los Dracónidos con ascendencia metálica reclaman la tenacidad de los dragones metálicos (latón, bronce, cobre, oro y plata) cuyos tonos brillan en sus escamas. Suyo es el fuego del hogar y la fragua, el frío del aire de la alta montaña, la chispa de la inspiración y el toque abrasivo del ácido que purifica.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades diferentes.

Tamaño: Eres Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje.

Rasgos

Ascendencia metálica: Tu ascendencia a un dragón metálico, te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla de Ancestro Metálico. Esto determina el tipo de daño para tus otros rasgos como se muestra en la tabla.

Arma de aliento. Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de tus ataques con una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza (CD = 8 + tu modificador de Constitución + tu bonificador de competencia). En una salvación fallida, la criatura sufre 1d10 de daño del tipo asociado con tu ascendencia gema. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño. Este daño aumenta en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), el nivel 11 (3d10) y el nivel 17 (4d10).

Puedes usar tu Arma de aliento un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Resistencia Dracónica. Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu ascendencia gemática.

Arma de aliento metálico. En el nivel 5, obtienes una segunda arma de aliento. Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de tus ataques con una exhalación en un cono de 15 pies. La CD de salvación para este aliento es 8 + tu modificador de Constitución + tu bonificador de

competencia. Cada vez que uses este rasgo, elige uno:

- **Aliento Enervante.** Cada criatura en el cono debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedar incapacitada hasta el comienzo de tu próximo turno.
- **Aliento de repulsión.** Cada criatura en el cono debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a 20 pies de ti y quedar tumbada.

Una vez que usas tu arma de aliento metálico, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Ancestro Metálico

Dragon	Tipo de Daño
Latón	Fuego
Bronce	Rayo
Cobre	Ácido
Oro	Fuego
Plata	Frio

Gnomos

Un zumbido constante de actividad impregna las madrigueras y vecindarios donde los gnomos forman sus estrechamente unidas comunidades. Sonidos más fuertes interrumpen el bullicio: el crujido de ruedas de moler por aquí, una pequeña explosión por allá, un aullido de sorpresa o triunfo y especialmente estallidos de risas. Los gnomos se toman la vida con deleite, disfrutando cada momento de invención, exploración, investigación, creación y juego.

Aumento de Características: +2 Int.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 25 pies.

Edad: los gnomos suelen vivir hasta los 350 años, aunque no es muy raro que lleguen a los 500 años. Maduran al mismo ritmo que los humanos, pero alcanzan la adultez a los 40 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y gnómico.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Astucia de Gnomo

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma que hagas contra magia.

Subrazas

Gnomo del Bosque

Aumento de Características: +1 Des.

Ilusionista Natural: Conoces el truco Ilusión Menor. Usas tu Inteligencia para lanzarlo.

Hablar con Bestias Pequeñas: Mediante sonidos y gestos, puedes comunicar ideas simples a bestias pequeñas o menores.

Gnomo de las Rocas

Aumento de Características: +1 Con.

Saber de Artífice: Cuando hagas una tirada de Historia relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir el doble de tu bonificador de competencia a la tirada en

lugar de cualquier otro bonificador que fuires a aplicar.

Hojalatero: Eres competente con las herramientas de hojalatero. Usando estas herramientas, puedes invertir 1 hora y 10 piezas de oro en materiales para construir un artilugio de cuerda diminuto (CA 5, 1 punto de golpe). El aparato para de funcionar tras 24 horas (a no ser que inviertas 1 hora en repararlo), o cuando uses tu acción para desmantelarlo; si lo haces, puedes reclamar los materiales usados para crearlo. Puedes tener hasta tres de estos artilugios activos a la vez. Al crear un aparato, elige una de las siguientes opciones:

- **Juguete de Cuerda.** Este juguete tiene la forma de un animal, monstruo o persona a cuerda. Si es puesto en el suelo, el juguete se mueve 5 pies en una dirección aleatoria en cada uno de tus turnos. Hace ruidos apropiados para la criatura que representa.
- **Encendedor.** El artilugio produce una pequeña llama, que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usarlo requiere una acción.
- **Caja de Música.** Al ser abierta, la caja toca una única canción a un volumen moderado. La caja para de sonar cuando acaba la canción o cuando es cerrada.

A discreción del DM, puedes fabricar otros objetos con efectos similares en capacidad a éstos. El truco prestidigitación es una buena base para estos efectos.



Gnomo de las Profundidades (Legado)

Aumento de Características: +1 Des.

Visión en la Oscuridad Mejorada: Tu visión en la oscuridad tiene un alcance de 120 pies.

Idioma Adicional: Sabes hablar, leer y escribir infracomún.

Camuflaje de Roca: Tienes ventaja en las tiradas de Sigilo que hagas para esconderte en terreno rocoso.



Semielfo

Caminando entre dos mundos, pero sin pertenecer realmente a ninguno de los dos, los semielfos combinan lo que algunos dicen ser las mejores cualidades de sus progenitores humanos y elfos: la curiosidad, inventiva y ambición humana templada por los sentidos refinados, el amor por el arte y la naturaleza de los elfos. Algunos semielfos viven entre los humanos, separados por sus diferencias emocionales y físicas, viendo a amigos y seres queridos envejecer mientras el tiempo no les toca a ellos. Otros viven entre los elfos, aumentando su inquietud conforme se acercan a la edad adulta en los intemporales reinos élficos, mientras sus compañeros continúan viviendo como niños. Muchos semielfos, incapaces de encajar en ninguna sociedad, eligen una vida errante en solitario o uniéndose a otros inadaptados y marginados en la vida aventurera.

Aumento de Características: +2 Carisma, +1 a dos Caract. de tu elección

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los semielfos suelen vivir más que los humanos, algunos llegando a los 180 años.

Alcanzan la adultez poco antes de los 20 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común, élfico y un idioma a tu elección.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en tiradas de salvación en contra de ser hechizado, y no puedes ser puesto a dormir mediante la magia.

Versatilidad en Habilidades

Eres competente con dos habilidades de tu elección

Semielfo Variante

Si tu DM lo permite, puedes establecer el tipo de elfo del que tu personaje semielfo desciende. Cada tipo de elfo otorga una gama de habilidades de las que el semielfo hereda una, a tu elección, sustituyendo la habilidad Versatilidad en Habilidades.

Descendiente de Alto Elfo

Herencia de Alto Elfo: Escoge una de las siguientes habilidades:

- **Versatilidad en Habilidades:** Eres competente con dos habilidades de tu elección.
- **Entrenamiento con Armas Élfico.** Eres competente con la espada corta, la espada larga, el arco corto y el arco largo.
- **Truco.** Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros del mago. Usas tu Inteligencia para lanzarlo.

Descendiente de Elfo de los Bosques

Herencia de Elfo de los Bosques: Escoge una de las siguientes habilidades:

- **Versatilidad en Habilidades.** Eres competente con dos habilidades de tu elección.
- **Entrenamiento con Armas Élfico.** Eres competente con la espada corta, la espada larga, el arco corto y el arco largo.
- **Ligero de Pies.** Tu velocidad básica a pie aumenta a 35 pies.
- **Máscara de la Espesura.** Puedes intentar ocultarte cuando estés sólo parcialmente cubierto por follaje, lluvia fuerte, nieve, niebla u otro fenómeno natural.



Descendiente de Drow

Herencia de Drow. Escoge una de las siguientes habilidades:

- **Versatilidad en Habilidades.** Eres competente con dos habilidades de tu elección.
- **Magia Drow.** Conoces el truco Luces Danzantes. Cuando subas al nivel 3, puedes lanzar el conjuro Fuego feérico una vez. Cuando subas al nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez. Puedes volver a lanzarlos tras un descanso largo. Usas tu Carisma para lanzar estos conjuros.

Descendiente de Elfo del Mar

Herencia de Elfo del Mar. Escoge una de las siguientes habilidades:

- **Versatilidad en Habilidades.** Eres competente con dos habilidades de tu elección.
- **Nado.** Tienes una velocidad de nado de 30 pies.



Semiorco

Ya sean unidos bajo el liderazgo de un poderoso brujo o luchando para resistir tras años de conflicto, las tribus humanas y orcas a veces forman alianzas, uniendo sus fuerzas en una horda mayor para el terror de las tierras civilizadas cercanas. Cuando esas alianzas se sellan con matrimonios, nacen los semiorcos. Algunos semiorcos crecen para convertirse en jefes orgullosos de tribus orcas, con su sangre humana proveyéndoles de ventaja sobre sus rivales orcos pura-sangres. Algunos se aventuran en el mundo para probar su valía ante los humanos y otras razas más civilizadas. Muchos de estos se convierten en aventureros, cosechando grandeza por sus grandes hazañas y notoriedad por sus costumbres bárbaras y su furia salvaje.

Aumento de Características: +2 Fue, +1 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los semiorcos alcanzan la edad adulta a los 14 años y viven hasta los 75 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Orco.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Resistencia Incansable

Cuando caes a 0 puntos de golpe, pero no estás muerto, puedes elegir quedarte a 1 punto de golpe. No puedes volver a usar este rasgo hasta finalizar un descanso largo.

Ataques Salvajes

Cuando consigas un golpe crítico en un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes tirar un dado de daño del arma adicional y añadir el resultado al daño del golpe crítico.

Amenazador

Eres competente en Intimidación.



RYKKA

KIANA AMM
2019

Tiefling

Aumento de Características: +2 Car.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Tieflings envejecen a la velocidad que un humano y viven unos pocos años más.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común e Infernal.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Resistencia Infernal

Tienes resistencia al daño por fuego.

Subrazas

Linaje de Asmodeus

Aumento de Características: +1 Int.

Legado Infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Represión Infernal una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Oscuridad una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Baalzebul

Aumento de Características: +1 Int.

Legado Infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Rayo nauseabundo una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Corona de la locura una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Dispater

Aumento de Características: +1 Des.

Legado Infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el



hechizo Disfrazarse una vez. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Detectar pensamientos una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Fierna

Aumento de Características: +1 Sab.

Legado Infernal: Conoces el truco Amistad. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Hechizar persona una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Sugestión una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Glasya

Aumento de Características: +1 Des.

Legado Infernal: Conoces el truco Ilusión Menor. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Disfrazarse una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Invisibilidad una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Levistus

Aumento de Características: +1 Con.

Legado Infernal: Conoces el truco Rayo de Escarcha. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Armadura de Agathys una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Oscuridad una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Mammon

Aumento de Características: +1 Int.

Legado Infernal: Conoces el truco Mano de Mago. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Disco flotante de Tenser una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Cerradura arcanas una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Mephistopheles

Aumento de Características: +1 Int.

Legado Infernal: Conoces el truco Mano de Mago. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Manos ardientes una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Filo flamígero una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Linaje de Zariel

Aumento de Características: +1 Fue.

Legado Infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Castigo Abrasador una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Castigo Marcador una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad de lanzamiento para estos hechizos.

Variantes de Tiefling

Dado que no todos los tiefling son de la sangre de Asmodeus, algunos tienen rasgos que difieren de los del Manual del jugador. El DM puede permitir las siguientes variantes para tu personaje tiefling, aunque Lengua del Diablo, Fuego Infernal y Alado son mutuamente excluyentes.

Salvaje: Tu puntaje de Inteligencia aumenta en 1 y tu puntaje de Destreza aumenta en 2. Este rasgo reemplaza el rasgo de Aumento de Característica

Lengua del Diablo: Conoces el truco de la Burla Dañina. Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Hechizar persona una vez como un hechizo de nivel 2. Una vez que alcanzas el 5º nivel, también puedes lanzar el hechizo Embelesar una vez. Debes terminar un descanso largo para volver a lanzar estos hechizos con este rasgo. Carisma es tu habilidad para estos hechizos. Este rasgo reemplaza el rasgo Legado infernal

Fuego Infernal: Una vez que alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el hechizo Manos ardientes una vez como un hechizo de nivel 2. Este rasgo reemplaza el hechizo Represión Infernal del rasgo Legado infernal.

Alado: Tienes alas de murciélagos brotando de tus hombros. Tienes una velocidad de vuelo de 30 pies mientras no llevas una armadura pesada. Este rasgo reemplaza el rasgo Legado infernal.





Razas Monstruosas

Bugbear u Osgo (Legado)

Los bugbear confían en el sigilo y la fuerza para atacar, prefiriendo operar de noche. Cuando no están en la batalla, los bugbear pasan gran parte de su tiempo descansando o dormitando, e intimidan a las criaturas más débiles para que cumplan sus órdenes. Desde el punto de vista del resto del mundo, su agresión y salvajismo se compensan afortunadamente con su rareza y letargo.

Aumento de Características: +2 Fue. +1 Des.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Bugbear alcanzan la madurez a los 16 años. suelen vivir alrededor de 80 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Extremidades largas

Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tu alcance es 5 pies más largo de lo normal.

Constitución Poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Furtivo

Eres competente en la habilidad de Sigilo.

Ataque sorpresa

Si sorprendes a una criatura y la golpeas con un ataque en tu primer turno de combate, el ataque le infinge 2d6 de daño adicional. Puedes usar este rasgo solo una vez por combate.



Goblin (Legado)

Los goblins ocupan un lugar incómodo en un mundo peligroso, y reaccionan arremetiendo contra cualquier criatura que creen que pueden intimidar. Astutos en la batalla y crueles en la victoria, los goblins son aduladores y serviles en la derrota.

Aumento de Características: +2 Des, +1 Con.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los goblins alcanzan la edad adulta a los 8 años y viven hasta los 60 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y goblin.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Furia Diminuta

Cuando dasñas a una criatura con un ataque o un hechizo y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o hechizo infliga daño adicional a la criatura. El daño extra es igual a tu nivel. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Escape ágil

Puedes realizar la acción de Retirarse o Esconderse como acción adicional en cada uno de tus turnos.





Grung

Los grungs son humanoides agresivos parecidos a ranas que se encuentran en las selvas tropicales. Son ferozmente territoriales y se ven a sí mismos como superiores a la mayoría de las otras criaturas.

Los grungs verdes son los guerreros, cazadores y trabajadores de la tribu, y los grungs azules trabajan como artesanos y en otras funciones domésticas. Supervisando y guiando a ambos grupos están los grungs morados, que sirven como administradores y comandantes. Los grungs rojos son los eruditos y usuarios de magia de la tribu. Son superiores a los grungs morados, azules y verdes y reciben el debido respeto incluso por los grungs de mayor estatus. Las castas superiores incluyen los grungs naranjas, que son guerreros de élite que tienen autoridad sobre todos los grungs menores, y los grungs dorados, que ocupan las posiciones de liderazgo más altas. El soberano de una tribu es siempre un grung de oro.

Aumento de Características: +2 Des, +1 Con.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 25 pies. Las almohadillas pegajosas de tus dedos te dan una velocidad de escalada de 25 pies.

Edad: Alcanzan la adultez al primer año y viven hasta 50 años,

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en Grung.

Rasgos

Anfibio

Puedes respirar aire y agua.

Vigilancia arbórea

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Inmunidad al veneno

Eres inmune al daño por veneno y a la condición de envenenado.

Piel venenosa

Cualquier criatura que te agarre o entre en contacto directo con tu piel debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo contigo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto en sí misma si tiene éxito.

También puedes aplicar este veneno a cualquier arma perforante como parte de un ataque con esa arma, aunque cuando golpeas, el veneno reacciona de manera diferente. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o recibir 2d4 daños por veneno.

Salto de Rana

Tu salto de longitud es de hasta 25 pies y tu salto de altura es de hasta 15 pies, con o sin carrera inicial.

Dependencia del agua

Si no te sumerges en agua durante al menos 1 hora una vez al día, sufres 1 nivel de agotamiento al final de ese día. Puedes recuperarte de este agotamiento solo a través de la magia o sumergiéndote en agua durante al menos 1 hora.

Hobgoblin (Legado)

La guerra es el alma de los hobgoblins. Sus glorias son los sueños que las inspiran. Sus horrores no aparecen en sus pesadillas. La cobardía es más terrible para los hobgoblins que la muerte, ya que llevan sus actos de vida al más allá. Un héroe en la muerte se convierte en un héroe eterno.

Aumento de Características: +2 Con. +1 Int.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Hobgoblin alcanzan la madurez igual que los humanos años. suelen vivir alrededor de 80 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Entrenamiento Marcial

Eres competente con dos armas marciales de tu elección y con armadura ligera.

Salvar el Estatus

Los Hobgoblins tienen cuidado de no mostrar debilidad frente a sus aliados, por miedo a perder estatus. Si fallas una tirada de ataque o fallas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes obtener una bonificación a la tirada igual al número de aliados que puedas ver a 30 pies de ti (bonificación máxima de +5). Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso corto o largo.





Kobold (Legado)

Los kobolds a menudo se consideran cobardes, tontos y débiles, pero estas pequeñas criaturas reptilianas en realidad tienen una fuerte estructura social que se enfatiza en la devoción, son hábiles con sus manos y trabajan juntos con saña para superar sus limitaciones físicas.

Aumento de Características: +2 Des.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Kobold alcanzan la edad adulta a los 6 años y viven hasta los 120 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Dracónico.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Arrodillarse y Rogar

Como acción en tu turno, puedes encogerte patéticamente para distraer a los enemigos cercanos. Hasta el final de tu próximo turno, tus aliados obtienen ventaja en las tiradas de ataque

contra enemigos a 10 pies de ti que puedan verte. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Tácticas

Tienes ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de tus aliados está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la luz solar

Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basan en la vista cuando tú, el objetivo de tu ataque, o lo que estés tratando de percibir, está bajo la luz directa del sol.

Lizardfolk (Legado)

Los Lizardfolk poseen una mentalidad extraña e inescrutable, sus deseos y pensamientos están impulsados por un conjunto diferente de principios básicos. Sus lúgubres hogares pantanosos pueden estar a cientos de millas del asentamiento humano más cercano, pero la brecha entre su forma de pensar y la de los Pielos Suaves es mucho mayor.

Aumento de Características: +2 Con. +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies, velocidad de natación de 30 pies

Edad: Alcanzan la madurez a los 14 años. Rara vez viven más de 60 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Draconido.

Rasgos

Morder

Tus fauces con colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges daño perforante igual a $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Artesano Astuto

Como parte de un descanso corto, puedes recolectar huesos y pieles de una bestia, constructo, dragón, monstruosidad o planta muerta de tamaño pequeño o más grande para crear uno de los siguientes elementos: un escudo, un garrote, una jabalina o $1d4$ dardos o agujas de cerbatana. Para usar este rasgo, necesitas una hoja, como una daga, o herramientas de artesano apropiadas, como herramientas de peletería.

Aguantar la Respiración

Puedes contener la respiración hasta 15 minutos.

Trasfondo de Cazador

Ganas competencia con dos de las siguientes habilidades de tu elección: Tacto con Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.

Armadura Natural

Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es $13 + \text{tu modificador de Destreza}$. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te dejaría con una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican normalmente mientras usas tu armadura natural.

Mandíbulas Hambrientas

En la batalla, puedes lanzarte en un frenesí de alimentación. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, infinge su daño normal y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo 1) iguales a tu modificador de Constitución, y no puedes volver a usar este rasgo hasta que finalices un descanso corto o largo.



Orcos (Legado)

Salvajes e intrépidos, las tribus de orcos siempre están en busca de elfos, enanos y humanos para destruir. Motivados por su odio hacia las razas civilizadas del mundo y su necesidad de satisfacer las demandas de sus deidades, los orcos saben que, si luchan bien y dan gloria a su tribu, Gruumsh los llamará a casa.

Aumento de Características: +2 Fue, +1 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los orcos alcanzan la edad adulta a los 12 años y viven hasta los 50 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Orco.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Agresivo

Como acción adicional, puedes moverte a tu velocidad hacia un enemigo de tu elección que puedas ver u oír. Debes terminar este movimiento más cerca del enemigo de lo que empezaste.

Intuición Primitiva

Tienes competencia en dos de las siguientes habilidades de tu elección: Tacto con animales, Perspicacia, Intimidación, Medicina, Naturaleza, Percepción y Supervivencia.

Constitución Poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.



Yuan-ti Sangre Pura (Legado)

Las criaturas serpientes conocidas como yuan-ti son todo lo que queda de un antiguo y decadente imperio humano. Hace mucho tiempo, sus dioses oscuros les enseñaron profanos rituales caníbales para mezclar su carne con la de las serpientes, produciendo una sociedad de híbridos basada en castas en la que los más parecidos a serpientes son los líderes y los más parecidos a los humanos son espías y agentes en tierras extranjeras.

Aumento de Características: +2 Car, +1 Int.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Sangre Pura viven aproximadamente lo mismo que un humano.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común, abisal y Draconido.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Lanzamiento de hechizos innatos

Conoces el truco Rociada Venenosa. Puedes lanzar Encantar animal un número ilimitado de veces con este rasgo, pero solo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del 3er nivel, también puedes lanzar Sugestión con este rasgo. Una vez que lo lanza, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. Carisma es tu habilidad para estos hechizos.

Resistencia mágica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Inmunidad al veneno

Eres inmune al daño por veneno y a la condición de envenenado.



Razas Exóticas

Aarakocra (Legado)

Ocultos en altas montañas sobre árboles altos, los aarakocra evocan miedo y asombro. Muchos de estos pájaros provienen de las vistas ilimitadas del Plano Elemental del Aire. Son inmigrantes, refugiados, exploradores y scouts, sus puestos de avanzada funcionan como puntos de apoyo en un mundo extraño y extraño.

Aumento de Características: +2 Des. +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los aarakocra alcanzan la madurez a los 3 años. En comparación con los humanos, los aarakocra no suelen vivir más de 30 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común, Aarakocra y Auran.

Rasgos

Volar

Tienes una velocidad de vuelo de 50 pies.

Para usar esta velocidad, no puedes usar una armadura mediana o pesada.

Garras

Eres competente con tus ataques sin armas, que infligen 1d4 de daño cortante con un golpe.



Aasimar (Legado)

Los Aasimar llevan dentro de sus almas la luz de los cielos. Descienden de los humanos con un toque del poder del Monte Celestia, el reino divino de muchas deidades buenas y legales. Los aasimar nacen para servir como campeones de los dioses, sus nacimientos son aclamados como eventos benditos. Son un pueblo de rostros de otro mundo, con rasgos luminosos que revelan su herencia celestial.

Un aasimar, a excepción de uno que se ha vuelto al mal, tiene un vínculo con un ser angelical. Ese ser, generalmente un Deva, brinda orientación al aasimar, aunque esta conexión solo funciona en los sueños. Como tal, la guía no es una orden directa o una simple palabra hablada. En cambio, el aasimar recibe visiones, profecías y sentimientos.

Aumento de Características: +2 Car.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Aasimar envejecen a la velocidad que un humano y viven aproximadamente 160 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Celestial.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Resistencia Celestial

Tienes resistencia al daño necrótico y al daño radiante.

Manos Sanadoras

Como acción, puedes tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso prolongado.

Portador de la luz

Conoces el truco "Luz". Carisma es tu habilidad para lanzarlo.

Subrazas

Aasimar Protector

Aumento de Características: +1 Sab.

Alma Radiante: A partir del 3er nivel, puedes usar tu acción para desatar la energía divina dentro de ti, haciendo que tus ojos brillen y dos alas luminosas e incorpóreas broten de tu espalda.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines como acción adicional. Durante él, tienes una velocidad de vuelo de 30 pies, y una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le infinges daño con un ataque o un hechizo. El daño radiante adicional es igual a tu nivel.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso prolongado.



Aasimar Atormentado

Aumento de Características: +1 Con.

Consumo Radiante: Comenzando en el 3er nivel, puedes usar tu acción para desatar la energía divina dentro de ti, haciendo que una luz abrasadora irradie de ti, salga de tus ojos y boca, y amenace con quemarte.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines como acción adicional. Durante el mismo, emites una luz brillante en un radio de 10 pies y una luz tenue en 10 pies adicionales, y al final de cada uno de tus turnos, tú y cada criatura a 10 pies de ti reciben un daño radiante equivalente a la mitad de tu nivel (redondeado hacia arriba). Además, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infiligrar daño radiante adicional a un objetivo cuando le infliges daño con un ataque o un hechizo. El daño radiante adicional es igual a tu nivel.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso prolongado.

Aasimar Caído

Aumento de Características: +1 Fue.

Velo Necrótico: A partir del 3er nivel, puedes usar tu acción para desatar la energía divina dentro de ti, haciendo que tus ojos se conviertan en charcos de oscuridad y dos alas esqueléticas, fantasmales y no voladoras broten de tu espalda. En el instante en que te transformes, otras criaturas a 10 pies de ti que puedan verte deben tener éxito en una tirada de salvación de Carisma (CD 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma) para no asustarse de ti hasta el final de tu próximo turno.

Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines como acción adicional. Durante él, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infiligrar daño necrótico adicional a un objetivo cuando le infliges daño con un ataque o un hechizo. El daño necrótico extra es igual a tu nivel.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso prolongado.





Búhonido o Owlkin

Parientes distantes de los búhos gigantes del Feywild, los Búhonidos vienen en muchas formas y tamaños, desde pequeños y esponjosos hasta de alas anchas y majestuosos. Un búhonido tiene brazos y piernas como otros humanoides, así como alas que se extienden desde la espalda y los hombros.

Al igual que los búhos, los búhonido están adornados con plumas que no emiten ningún sonido cuando se mueven o vuelan, lo que les facilita acercarse sigilosamente.

Tu búhonido podría ser nocturno. O tal vez tu personaje es simplemente propenso a levantarse más tarde, encarnando el apodo común de ave nocturna.

luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra.

Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que elijas.

Rasgos

Volar

Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas una armadura mediana o pesada.

Plumas silenciosas

Tienes competencia en la habilidad Sigilo.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 120 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras



Conéjido o Harengon (Legado)

Harengons se originaron en Feywild, donde hablaba Sylvan y encarnaba el espíritu de libertad y viaje. Con el tiempo, estos hombres conejo saltaron a otros mundos, trayendo consigo la exuberancia del reino de las hadas y aprendiendo nuevos idiomas a medida que avanzaban.

Los Harengon son bípedos, con las características patas largas de los conejos a los que se parecen y pelaje en una variedad de colores. Comparten los sentidos agudos y las piernas poderosas de las criaturas leporinas y están llenos de energía, como un resorte enrollado. Los Harengons están bendecidos con un poco de suerte feérica y, a menudo, se encuentran a una distancia afortunada de los peligros durante las aventuras.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades diferentes.

Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Conéjidios viven alrededor de un siglo.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que elijas.

Rasgos

Gatillo de Liebre

Puedes añadir tu bonificación de competencia a tus tiradas de iniciativa.

Sentidos Leporinos

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Pata de la Suerte

Cuando fallas una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar un d4 y agregarlo a la salvación, convirtiendo potencialmente la falla en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás boca abajo o tu velocidad es 0.

Salto de conejo

Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies igual a cinco veces tu bonificación de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0. Puedes usarlo un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso prolongado.

Firbolg (Legado)

Los firbolgs son semigigantes mediofeéricos. Sus tribus se encierran en baluartes remotos del bosque, prefiriendo pasar sus días en tranquila armonía con el bosque. Cuando se les provoca, los firbolg demuestran formidables habilidades con las armas y la magia druídica.

Aumento de Características: +2 Sab, +1 Fue.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Firbolg alcanzan la madurez a los 30 años. En promedio viven unos 500 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común, élfico y gigante.

Rasgos

Magia Firbolg

Puedes lanzar los hechizos Detectar magia y Disfrazarse una vez cada uno, usando tu sabiduría para ello. No puedes volver a lanzarlo hasta finalizar un descanso corto o largo. Cuando lances disfrazarse de este modo, puedes parecer hasta 3 pies más bajo de lo normal, permitiendo integrarte más fácilmente entre humanos y elfos.

Paso Oculto

Como acción adicional, puedes volverte invisible mágicamente hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que ataques, hagas una tirada de daño u obligues a alguien a hacer una tirada de salvación. No puedes volver a usar este rasgo hasta finalizar un descanso corto o largo.

Complejión Robusta

Cuentas como de un tamaño mayor a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Habla de las Bestias y las Hojas

Puedes comunicarte de manera rudimentaria con bestias y plantas. Pueden entender el significado de tus palabras, pero no tienes forma de entenderlos. Tienes ventaja en todas las tiradas de Carisma que hagas para intentar influenciarlos.



Genasi (Legado)

Hay quienes piensan en otros planos y los consideran reinos remotos y distantes, pero la influencia de los planos se puede sentir en todo el mundo. A veces se manifiesta en seres que, por un accidente de nacimiento, llevan en la sangre el poder de los planos. Los genasies son una de esas personas, descendientes de genios y mortales.

Aumento de Características: +2 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden llegar a vivir 120 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y primordial.

Subrazas

Genasi del Aire

Aumento de Características: +1 Des.

Aliento Interminable: Puedes aguantar la respiración de forma indefinida mientras no estés incapacitado.

Mezclarse con el Viento: Puedes lanzar el hechizo Levitar una vez usando esta habilidad, sin necesidad de componentes materiales. No puedes lanzarlo otra vez hasta finalizar un descanso largo. Utilizas tu Constitución para lanzarlo.

Genasi de la Tierra

Aumento de Características: +1 Fue.

Marcha Terrestre: Puedes moverte a través de terreno difícil hecho de tierra o rocas sin gastar movimiento extra.

Fusionarse con la Piedra: Puedes lanzar el hechizo Pasar sin dejar rastro una vez usando esta habilidad, sin necesidad de componentes materiales. No puedes lanzarlo otra vez hasta finalizar un descanso largo. Utilizas tu Constitución para lanzarlo.

Genasi del Fuego

Aumento de Características: +1 Int.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en la oscuridad a 60 pies como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. Todo el color que ves en la oscuridad son sombras de rojo.

Resistencia al Fuego. Eres resistente al daño de fuego.

Extender las Llamas. Conoces el truco Crear Llama. Al nivel 3, puedes lanzar el conjuro Manos ardientes una vez usando esta habilidad, como un conjuro de nivel 1. No puedes lanzarlo otra vez hasta finalizar un descanso largo. Utilizas tu Constitución para lanzarlo.

Genasi del Agua

Aumento de Características: +1 Int.

Resistencia al Ácido. Eres resistente al daño de ácido.

Anfibio. Puedes respirar aire y agua.

Nado. Tienes una velocidad de nado de 30 pies.

Invocar a las Olas. Conoces el truco Transformar Agua. Al nivel 3, puedes lanzar el hechizo Crear o destruir agua una vez usando esta habilidad, como un conjuro de nivel 2. No puedes lanzarlo otra vez hasta finalizar un descanso largo. Utilizas tu Constitución para lanzarlo.



Gith (Legado)

Los guerreros githyanki y los contemplativos githzerai son un pueblo dividido, dos culturas que se desprecian por completo. Los brutales githyanki son entrenados desde su nacimiento como guerreros, mientras que los githzerai afinan sus mentes al filo de la navaja en sus fortalezas dentro del Limbo. Pero antes de que existieran los githyanki o githzerai, estas criaturas eran una sola raza esclavizada por los illithids.

Aumento de Características: +1 Int.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Gith alcanzan la edad adulta en su adolescencia y viven alrededor de un siglo.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Gith.

Subrazas

Githyanki

Aumento de Características: +2 Fue.

Maestría Decadente: Aprendes un idioma de tu elección y dominas una habilidad o herramienta de tu elección.

Prodigo Marcial: Eres competente con armaduras ligeras y medias, también con espadas cortas, espadas largas y espadones.

Psiónica Githyanki: Conoces el truco Mano de Mago, y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este rasgo.

Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Salto una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Paso brumoso una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo.

La inteligencia es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos. Cuando los lanzas con este rasgo, no requieren componentes

Githzerai

Aumento de Características: +2 Sab.

Disciplina mental: Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser encantado y asustado.

Psiónica Githzerai: Conoces el truco Mano de Mago, y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este rasgo.

Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Escudo una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Detectar pensamientos una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo. La sabiduría es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos. Cuando los lanzas con este rasgo, no requieren componentes.





Goliath (Legado)

En los picos más altos de las montañas habitan los goliats solitarios, vagando por un reino desolado de roca, viento y frío. Sus cuerpos parecen tallados en piedra de montaña y les dan un gran poder físico. Sus corazones están infundidos con la mirada fría de su gélido reino, dejando a cada goliath con la responsabilidad de ganarse un lugar en la tribu o morir en el intento.

Aumento de Características: +2 Fue, +1 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Maduran a la misma velocidad que los humanos y viven aproximadamente lo mismo también.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y gigante.

Rasgos

Atleta natural

Tienes competencia en la habilidad de Atletismo.

Resistencia de piedra

Puedes concentrarte en ignorar las lesiones de vez en cuando. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para tirar un d12. Añade tu modificador de Constitución al número obtenido y reduce el daño en ese total. Después de usar este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Construcción poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Nacido de la montaña

Tienes resistencia al daño por frío. También estás acostumbrado a la gran altitud, incluidas las elevaciones de más de 20,000 pies.



Hada o Fairy (Legado)

Feywild es el hogar de muchos pueblos fantásticos, incluidas las hadas. Las hadas son gente pequeña, pero no tanto como sus amigos duendes y Pixies. Las primeras hadas hablaban élfico, duende o silvano, y los encuentros con visitantes humanos llevaron a muchas de ellas a aprender común también.

Infundidas con la magia de Feywild, la mayoría de las hadas parecen pequeños elfos con alas de insecto, pero cada hada tiene una característica física especial que las distingue. Para tu hada, tira en la tabla de Características Fey o elige una opción de ella. También eres libre de crear tu propia característica si ninguna de las sugerencias a continuación se ajusta a tu personaje.

d8 Característica Feérica

1	Tus alas son como las de un pájaro.
2	Tienes una piel brillante y multicolor.
3	Tienes orejas excepcionalmente grandes.
4	Una niebla brillante te rodea constantemente.
5	Tienes un pequeño cuerno espectral en la frente, como un pequeño cuerno de unicornio.
6	Tus piernas son de insecto.
7	Hueles a brownies recién hechos.
8	Te rodea un escalofrío perceptible e inofensivo.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades distintas

Tamaño: Pequeño

Velocidad: 30 pies.

Edad: Las hadas viven alrededor de un siglo.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que elijas.

Rasgos

Volar

Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas una armadura mediana o pesada.

Magia de hadas

Conoces el truco Saber Druídico. A partir del 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Fuego feérico con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Agrandar/Reducir con este rasgo. Una vez que lanzaas Fuego feérico o Agrandar/Reducir con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo con este rasgo hasta que finalices un descanso largo. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzaas con este rasgo (eliges cuando seleccionas esta raza).



Kenku (Legado)

Atormentados por un antiguo crimen que les robó sus alas, los kenku no voladores deambulan por el mundo como vagabundos y ladrones que viven al margen de la sociedad humana. Los kenku tienen una reputación siniestra que no es del todo inmerecida, pero pueden llegar a ser aliados valiosos.

Aumento de Características: +2 Des, +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Alcanzan la madurez hacia los 12 años y suelen vivir hasta los 60.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Auran, pero sólo puedes hablar usando tu habilidad Imitación.

Rasgos

Falsificación Experta

Tienes ventaja en las tiradas que hagas para duplicar la caligrafía y artesanía de otras criaturas y falsificaciones o duplicados de otros objetos.

Imitación

Puedes imitar sonidos que oigas, incluyendo voces. Una criatura que oiga dichos sonidos puede distinguir que son imitaciones superando una tirada de Perspicacia enfrentada a una tirada de Engaño tuya.

Entrenamiento Kenku

Eres competente con dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Acrobacias, Engaño, Juego de Manos y Sigilo.



Locathah

Estos resistentes y orgullosos peces han soportado la guerra, la esclavitud y el maltrato a manos de otras criaturas acuáticas. Habitán en comunidades tribales sumergidas a lo largo de las costas y cazan tanto por encima como por debajo del agua.

Aumento de Características: +2 Fue +1 Des.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies. Tienes una velocidad de natación de 30 pies.

Edad: Alcanzan la adultez a los 10 años y viven hasta 80 años,

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Aquan.

Rasgos

Armadura Natural

Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es 12 + tu modificador de Destreza. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te dejaría con una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican normalmente mientras usas tu armadura natural.

Observador y Atlético

Tienes competencia en las habilidades Atletismo y Percepción.

Voluntad del Leviatán

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra quedar hechizado, asustado, paralizado, envenenado, aturdido o dormido.

Anfibios limitados

Puedes respirar aire y agua, pero necesitas sumergirte al menos una vez cada 4 horas para evitar asfixiarte.





Tabaxi (Legado)

Provenientes de una tierra extraña y lejana, los tabaxi errantes son humanoides felinos impulsados por la curiosidad de colecciónar artefactos interesantes, recopilar cuentos e historias y contemplar todas las maravillas del mundo. Viajeros definitivos, los curiosos tabaxi rara vez se quedan en un lugar por mucho tiempo. Su naturaleza innata les empuja a no dejar secretos al descubierto, ni tesoros ni leyendas perdidas.

Aumento de Características: +2 Des, +1 Car.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Tabaxi tienen una esperanza de vida igual a la humana

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y otro lenguaje de tu elección

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Agilidad Felina

Tus reflejos y agilidad te permiten moverte con una velocidad increíble. Cuando te mueves en tu turno en combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que te muevas 0 pies en uno de tus turnos.

Garras de Gato

Gracias a tus garras, tienes una velocidad de escalada de 20 pies. Además, tus garras son armas naturales que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges un daño cortante igual a $1d4 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un ataque sin armas.

Talento de Gato

Tienes competencia en las habilidades de Percepción y Sigilo.

Tortuga (Legado)

Lo que muchas Tortugas consideran una vida sencilla, otros podrían llamarlo una vida de aventuras. Las tortugas nacen cerca de las costas arenosas, pero tan pronto como pueden caminar sobre dos patas, se convierten en sobrevivientes nómadas ansiosos por explorar la naturaleza, experimentar sus muchas maravillas, poner a prueba sus habilidades y hacer nuevos conocidos.

Aumento de Características: +2 Fue +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Las tortugas alcanzan la adultez a los 15 años de edad. En promedio viven unos 50 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Aquan.

Rasgos

Garras

Tus garras son armas naturales que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellas, infinges un daño cortante igual a $1d4 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un ataque sin armas.

Aguantar la Respiración

Puede contener la respiración hasta 1 hora.

Armadura Natural

Debido a tu caparazón y a la forma de tu cuerpo, no eres apto para llevar armadura. Sin embargo, su caparazón proporciona una amplia protección; te

da una CA base de 17 (tu modificador de Destreza no afecta este número). No obtienes ningún beneficio por usar armadura, pero si estás usando un escudo, puedes aplicar la bonificación del escudo de forma normal.

Caparazón Defensivo

Puedes retirarte a tu caparazón como una acción. Hasta que emerjas, obtienes una bonificación de +4 a la CA y tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estás en tu caparazón, estás boca abajo, tu velocidad es 0 y no puede aumentar, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no puedes tomar reacciones y la única acción que puedes tomar es una acción adicional para salir de tu caparazón.

Instinto de supervivencia

Obtienes competencia en la habilidad Supervivencia.





Tritón (Legado)

Los tritones protegen las profundidades del océano, construyendo pequeños asentamientos junto a profundas trincheras, portales a los planos elementales y otros lugares peligrosos lejos de los ojos de la gente que vive en tierra. Guardianes establecidos desde hace mucho tiempo del fondo del océano profundo, los nobles tritones se han vuelto cada vez más activos en el mundo de arriba.

Aumento de Características: +1 Fue, Con, Car.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies. 30 pies de natación.

Edad: Los tritones alcanzan la adultez a los 15 años de edad. En promedio viven unos 200 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Primordial.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Anfibio

Puedes respirar aire y agua.

Control del Aire y del Agua

Puedes lanzar Nube de oscurecimiento con este rasgo. A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo Ráfaga de viento con él y, a partir del nivel 5, también puedes lanzar Muro de agua con él. Una vez que lanzas un hechizo con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. Carisma es tu habilidad para estos hechizos.

Emisario del Mar

Las bestias acuáticas tienen una afinidad extraordinaria con tu gente. Puedes comunicar ideas simples con bestias que pueden respirar bajo el agua. Pueden entender el significado de tus palabras, aunque tú no tienes una habilidad especial para entenderlas a cambio.

Guardianes de las Profundidades

Adaptado incluso a las profundidades oceánicas más extremas, tienes resistencia al daño por frío.



Verdan

Los Verdan deben su existencia al caos.
Descendientes de duendes y hobgoblins,
transformados por la sombra de Eso-que-perdura.
Son la raza más nueva de Faerûn.

Aumento de Características: +2 Car, +1 Con.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Verdan alcanzan la adultez a los 24 años de edad. En promedio viven unos 200 años

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común, goblin y un idioma a tu elección.

Rasgos

Curación de Sangre Negra

Cuando sacas 1 o 2 en cualquier Dado de Golpe, puedes volver a lanzar el dado instantáneamente y tomar la nueva tirada.

Telepatía Limitada

Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 30 pies. No tiene que compartir un idioma para hablar, sin embargo, deben poder hablar un idioma. Solo puedes comunicar ideas simples.

Persuasivo

La falta de historia de tu pueblo te hace digno de confianza y humilde. Tienes competencia en la habilidad Persuasión.

Perspicacia Telepática

Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Sabiduría y Carisma.



Razas del Multiverso

En esta sección están las opciones y razas con las actualizaciones añadidas en el libro "Mordenkainen, Monsters of the Multiverse". También se añaden las nuevas razas del mismo libro.

Creando tu Propio Personaje

En el 1er nivel, eliges si tu personaje es de la raza humana o de una raza fantástica. Si seleccionas una raza fantástica de esta sección, sigue estas reglas adicionales durante la creación del personaje.

Aumento de Características

Al determinar los puntos de característica de tu personaje, aumenta un puntaje en 2 y aumenta un puntaje diferente en 1, o aumenta tres puntajes diferentes en 1. Sigue esta regla sin importar el método que uses para determinar los puntajes, como lanzar dados o comprar por puntos. La sección "Construcción rápida" para la clase de tu personaje ofrece sugerencias sobre qué puntajes aumentar. Puedes seguir esas sugerencias o ignorarlas, pero no puedes aumentar ninguna de tus puntuaciones por encima de 20.

Lenguajes

Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje. El Manual del jugador ofrece una lista de idiomas para elegir. El DM es libre de modificar esa lista para una campaña.

Tipo de Criatura

Cada criatura en D&D, incluido el personaje del jugador, tiene una etiqueta especial en las reglas que identifica el tipo de criatura que es. La mayoría de los personajes de los jugadores son de tipo humanoide. Las razas en esta sección te dicen cuál es el tipo de criatura de tu personaje. Aquí hay una lista de los tipos de criaturas del juego en orden alfabético: Aberración, Bestia, Celestial, Constructo, Demonio, Dragón, Elemental, Feérico, Gigante, Humanoide, Monstruosidad, No-muerto, Ooze (Cieno), Planta. Estos tipos no tienen reglas en sí mismos, pero algunas reglas del juego afectan a las criaturas de ciertos tipos de diferentes maneras. Por ejemplo, el hechizo curar heridas no funciona en un constructo o un no-muerto.

Edad

La vida típica de un personaje en el multiverso D&D es de aproximadamente un siglo, suponiendo que el personaje no tenga un final violento en una aventura. Los miembros de algunas razas, como los enanos y los elfos, pueden vivir durante siglos. Si los miembros típicos de una raza en esta sección pueden vivir más de un siglo, ese hecho se menciona en la descripción de la raza.

Altura y Peso

Los personajes de los jugadores, sin importar su raza, generalmente se encuentran en los mismos rangos de altura y peso que los humanos en nuestro mundo. Si deseas determinar la altura o el peso de tu personaje al azar, consulta la tabla Altura y peso aleatorios del Manual del jugador y elige la fila de la tabla que mejor represente la construcción que imaginas para tu personaje.

Aarakocra

Un pueblo alado que se originó en el Plano Elemental de Aire, los aarakocra se elevan por el cielo dondequiera que vayan. Los primeros aarakocra sirvieron a los Duques del Viento de Aaqa, poderosos seres del aire, y estaban imbuidos con un fragmento del poder de sus amos sobre los vientos. Sus descendientes aún dominan ecos de ese poder.

Desde abajo, los aarakocra parecen pájaros grandes y, por lo tanto, a veces se les llama pájaros. Solo cuando se posan en una rama o caminan por el suelo es clara su naturaleza Humanoide. De pie, los aarakocra suelen medir alrededor de 5 pies de alto y tienen piernas largas y estrechas que se estiran hasta convertirse en garras afiladas. Las plumas cubren sus cuerpos, generalmente rojas, naranjas, amarillas, marrones o grises. Sus cabezas también son aviares, a menudo parecidas a las de los loros o las águilas.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los aarakocra alcanzan la madurez a los 3 años. En comparación con los humanos, los aarakocra no suelen vivir más de 30 años.

Rasgos

Volar

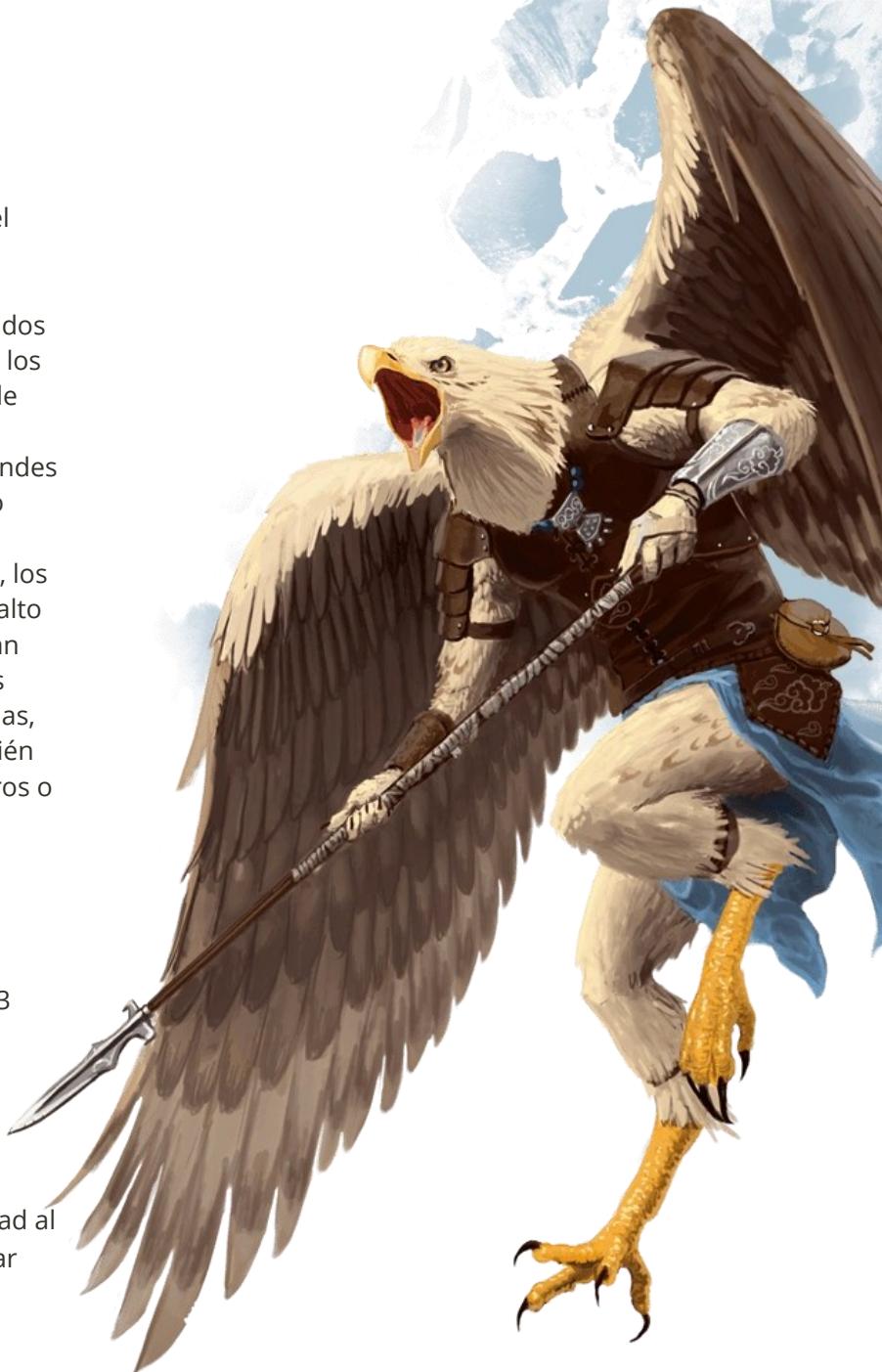
Tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. Para usar esta velocidad, no debes usar una armadura mediana o pesada.

Talones

Tienes talones con garras que puedes usar para realizar ataques sin armas. Cuando golpeas con ellos infinges $1d6 + \text{tu Mod. de Fuerza}$ de daño cortante con un golpe.

Convocador del Viento

A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro ráfaga de viento con este rasgo, sin necesidad de componentes materiales. Una vez que lanzas el hechizo con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar el hechizo usando cualquier espacio de hechizo que tengas de 2º nivel o superior. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad para lanzar hechizos cuando lanzas ráfaga de viento con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).



Aasimar

Ya sean descendientes de un ser celestial o infundidos con poder celestial, los aasimar son mortales que llevan una chispa de los Planos Superiores dentro de sus almas. Pueden avivar esa chispa para traer luz, aliviar heridas y desatar la furia de los cielos.

Un aasimar puede surgir entre cualquier población de mortales. Se parecen a sus padres, pero viven hasta 160 años y, a menudo, tienen características que insinúan su herencia celestial. Estos a menudo comienzan sutiles y se vuelven más obvios cuando el aasimar adquiere la capacidad de revelar su naturaleza celestial completa. La tabla "Rasgos de Aasimar" tiene ejemplos que puedes elegir o usar como inspiración para crear los tuyos propios.

d6 Rasgos de Aasimar

1	Una capa de pecas metálicas, blancas o carbón.
2	Ojos metálicos, luminosos u oscuros.
3	Pelo de colores intensos
4	Un tono inusual tiñendo tu sombra
5	Un halo fantasmal coronando tu cabeza
6	Arcoíris brillando en tu piel

Tamaño: Mediano o pequeño. Eleges cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Aasimar envejecen a la velocidad que un humano y viven aproximadamente 160 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Celestial.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Resistencia Celestial

Tienes resistencia al daño necrótico y al daño radiante.

Manos Sanadoras

Como acción, puedes tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual a tantas tiradas de d4 como tu bono de competencia. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Portador de la luz

Conoces el truco "Luz". Carisma es tu habilidad para lanzarlo.

Revelación Celestial

Cuando alcances el 3er nivel, elige una de las opciones de revelación a continuación. A partir de entonces, puedes usar una acción adicional para liberar la energía celestial dentro de ti y obtener los beneficios de esa revelación. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines como acción adicional. Una vez que te transformas usando tu revelación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso largo:

Alma Radiante

Dos alas luminosas e incorpóreas brotan de tu espalda. Mientras dure la transformación tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad de caminata, y una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le infliges daño con un ataque o un hechizo. El daño radiante adicional es igual a tu bono de competencia.



Consumo Radiante

Desatas la energía divina dentro de ti, haciendo que una luz abrasadora irradie de ti, salga de tus ojos y boca, y amenace con quemarte. Mientras dure la transformación emites una luz brillante en un radio de 10 pies y una luz tenue en 10 pies adicionales, y al final de cada uno de tus turnos las criaturas a 10 pies de ti reciben un daño radiante igual a tu bono de competencia. Además, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño radiante adicional a un objetivo cuando le infinges daño con un ataque o un hechizo. El daño radiante adicional es igual a tu bono de competencia.

Velo Necrótico

Tus ojos se convierten en charcos de oscuridad y dos alas esqueléticas, fantasmales y no voladoras broten de tu espalda. En el instante en que te transformes, todas las criaturas no aliadas a 10 pies de ti que puedan verte deben tener éxito en una tirada de salvación de Carisma (CD 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma) para no asustarse de ti hasta el final de tu próximo turno.

Mientras dure la transformación, una vez en cada uno de tus turnos, puedes infligir daño necrótico adicional a un objetivo cuando le infinges daño con un ataque o un hechizo. El daño necrótico extra es igual a tu bono de competencia.



Bugbear u Osgo

Ni bichos ni osos, los osgos son los primos corpulentos de los goblins y los hobgoblins. Con raíces en el Feywild, los primeros osgos residían en lugares ocultos, espacios sombreados y de difícil acceso. Hace mucho tiempo y sin que nadie se diese cuenta, llegaron al Plano Material, urgidos a extenderse por todo el multiverso por el dios conquistador Maglubiyet. Siglos más tarde, todavía tienen un don mágico para acechar fuera de la vista, y muchos de ellos se han escabullido de la influencia de ese dios.

Son de extremidades largas y están cubiertos de pelo grueso, con orejas en forma de cuña y dientes puntiagudos. A pesar de su formidable constitución, los osgos son merodeadores silenciosos, gracias a una magia feérica que les permite esconderse en espacios aparentemente demasiado pequeños para ellos.

Tipo: Humanoide. También se te considera un goblinoide para cualquier prerequisito o efecto que requiera que seas un goblinoide.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Bugbear alcanzan la madurez a los 16 años. suelen vivir alrededor de 80 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Ascendencia Fey

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantado en ti mismo.

Extremidades largas

Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, tu alcance es 5 pies más largo de lo normal.

Constitución Poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Furtivo

Eres competente en la habilidad de Sigilo. Además, sin apretarte, puedes moverte y detenerte en un

espacio lo suficientemente grande para una criatura Pequeña.

Ataque sorpresa

Si sorprendes a una criatura y la golpeas con un ataque en tu primer turno de combate, el ataque le infinge 2d6 de daño adicional. Puedes usar este rasgo solo una vez por combate.



Centauro

Los centauros galopan por todo el multiverso y rastrean sus orígenes en muchos reinos diferentes. Los centauros presentados aquí provienen de Feywild y místicamente resuenan con el mundo natural. De la cintura para arriba, se parecen a los elfos, mostrando todas las variedades de tonos de piel de los elfos. De la cintura para abajo, tienen cuerpos de caballos.

Tipo: Feérico

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 40 pies.

Rasgos

Afinidad Natural

Tienes competencia en una de las siguientes habilidades: Tacto con Animales, Medicina, Naturaleza o Supervivencia

Cargar

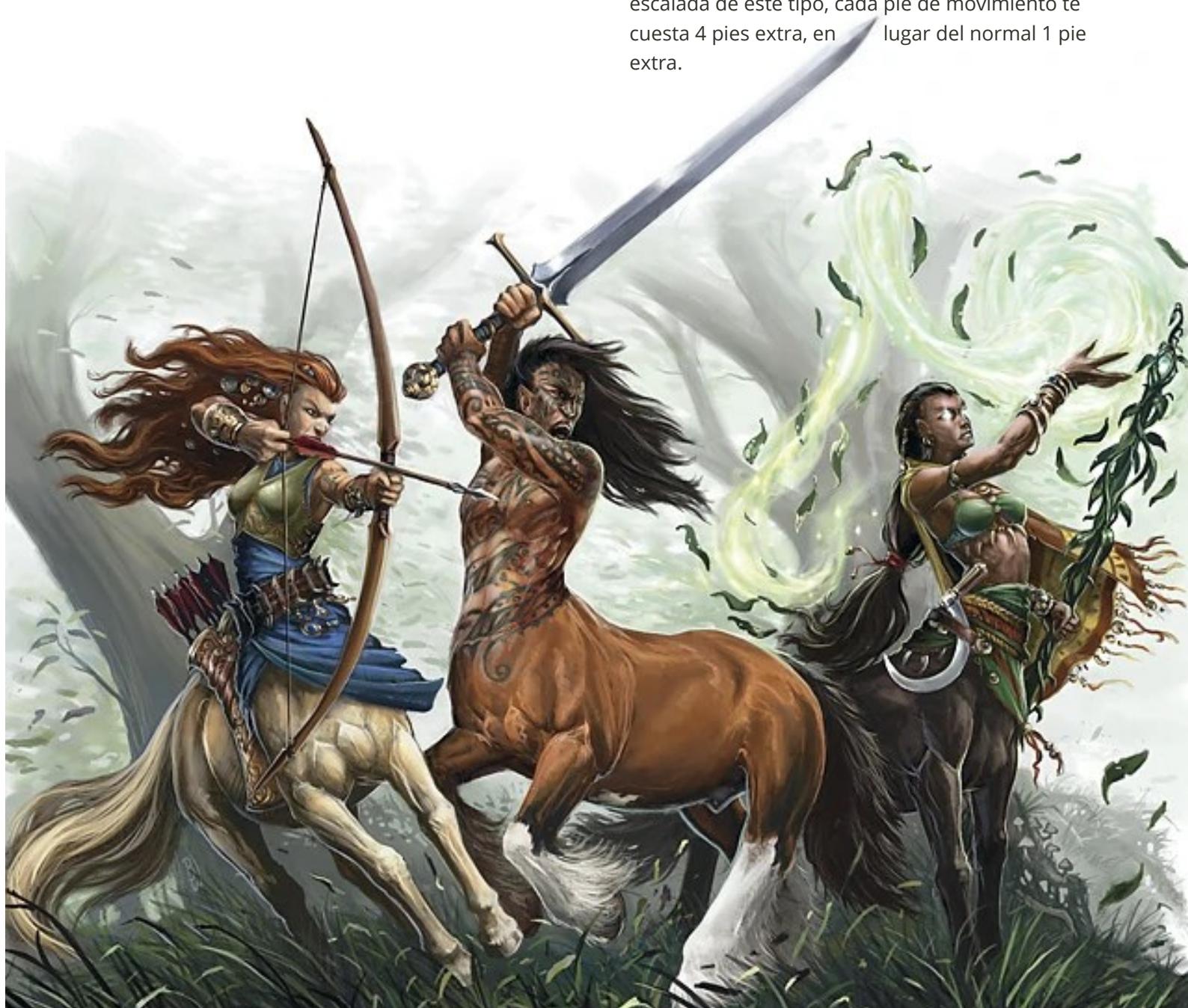
Si te mueves al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpeas con un ataque de arma cuerpo a cuerpo en el mismo turno, puedes seguir inmediatamente ese ataque con una acción adicional, haciendo un ataque contra el objetivo con tus pezuñas.

Pezuñas

Tus pezuñas son armas cuerpo a cuerpo naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges un daño contundente igual a $1d6 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Estructura Equina

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar o arrastrar. Además, cualquier subida que requiera manos y pies es especialmente difícil para ti por tus piernas equinas. Cuando haces una escalada de este tipo, cada pie de movimiento te cuesta 4 pies extra, en lugar del normal 1 pie extra.



Cambiaformas o Shifter

Los cambiaformas a veces se denominan semihombres, ya que son descendientes de personas que contrajeron licantropía total o parcial. Humanoides con un aspecto bestial, los cambiaformas no pueden cambiar completamente de forma, pero pueden mejorar temporalmente sus características animales entrando en un estado que llaman "Transformación".

Los cambiaformas son similares a los humanos en altura y constitución, pero suelen ser más ágiles y flexibles. Sus rasgos faciales tienen un tinte bestial, a menudo con ojos grandes y orejas puntiagudas; la mayoría de los cambiaformas también tienen dientes caninos prominentes. Les crece pelo parecido a una piel en casi todas las partes de sus cuerpos. Si bien la apariencia de un cambiaformas puede recordarle a un espectador a un animal, siguen siendo claramente identificables como cambiaformas incluso cuando se encuentran en su estado más salvaje.

La mayoría de los cambiaformas se asemejan a un tipo particular de licántropo. Puedes elegir el tipo de licántropo de tu pasado, o puedes determinarlo aleatoriamente tirando en la tabla de ancestros licántropos. La tabla también proporciona una sugerencia para la opción de cambio que podrías tener como resultado de tu ascendencia.

d6	Ancestro	Sugerencia
1	Hombre Oso	Piel Bestial
2	Hombre Jabalí	Piel Bestial
3	Hombre Rata	Patas Veloces
4	Hombre Tigre	Patas Veloces
5	Hombre lobo (Tipo Lobo)	Dientes Filosos
6	Hombre lobo (Tipo Perro)	Cazador Salvaje

Tipo: Feérico.

Tamaño: Mediano o pequeño. Eliges cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Instintos Bestiales

Canalizando a la bestia interior, tienes competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Acrobacias, Atletismo, Intimidación o Supervivencia.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Transformación

Como acción adicional, puedes asumir una apariencia más bestial. Esta transformación dura 1 minuto, hasta que mueras o hasta que vuelvas a tu apariencia normal como acción adicional. Cuando cambias, obtienes puntos de golpe temporales equivalentes a 2 veces tu bono de competencia. Puedes cambiar un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo. Cada vez que cambias, obtienes un beneficio adicional basado en una de las siguientes opciones (elijes cuando seleccione esta raza)

Piel Bestial. Obtienes 1d6 puntos de golpe temporales adicionales. Mientras estás transformado, tienes una bonificación de +1 a tu Clase de Armadura.

Dientes Filosos. Cuando te transformas y como acción adicional en tus otros turnos mientras estás transformado, puedes usar tus colmillos alargados para realizar un ataque sin armas. Si golpeas con tus colmillos, puedes infligir un daño perforante igual a 1d6 + tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Patas Veloces. Mientras estás transformado, tu velocidad de caminata aumenta en 10 pies. Además, puedes moverte hasta 10 pies como reacción cuando una criatura termina su turno a 5 pies de ti. Este movimiento de reacción no provoca ataques de oportunidad.

Cazador Salvaje. Mientras estás transformado, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría y ninguna criatura a 30 pies o menos de ti puede hacer una tirada de ataque con ventaja contra ti a menos que estés incapacitado.



Cambiante o Changeling

Con apariencias siempre cambiante, los changelings residen en muchas sociedades sin ser detectados.

Cada changeling puede adoptar de forma sobrenatural cualquier rostro que deseé. Para algunos changelings, una cara nueva es solo un disfraz. Para otros, una nueva cara puede revelar un aspecto de su alma.

Los primeros changelings del multiverso aparecieron en el Feywild, y la esencia maravillosa y mutable de ese plano persiste en los changelings de hoy, incluso en aquellos changelings que nunca han puesto un pie en el reino de las hadas. Cada changeling decide cómo usar su habilidad de cambiar de forma, canalizando el peligro o la alegría del Feywild. A veces adoptan nuevas formas por el bien de la travesura o la malicia, y otras veces adoptan una nueva identidad para corregir errores o encantar a los oprimidos.

En su verdadera forma, los changelings parecen desvaídos, sus rasgos están casi desprovistos de detalles. Es raro ver a un changeling en esa forma, ya que un changeling típico cambia de forma de la misma manera en que otros pueden cambiarse de ropa. Una forma casual, una creada en el calor del momento, sin profundidad ni historia, se llama máscara. Una máscara se puede usar para expresar un estado de ánimo o para cumplir un propósito específico y luego es posible que nunca se vuelva a usar. Sin embargo, muchos changelings desarrollan identidades más profundas, creando personas completas con historias y creencias. Un aventurero cambiante puede tener “personas” para muchas situaciones, incluidas la negociación, la investigación y el combate.

Las “personas” pueden ser compartidas por múltiples cambiantes; una comunidad puede ser el hogar de tres cambiantes sanadores, y quienquiera que esté de servicio adopta la personalidad de Andrea, la amable médica. Las “personas” pueden incluso transmitirse a través de una familia, lo que permite que un cambiante más joven aproveche los contactos establecidos por los usuarios anteriores de la “persona”.

Tipo: Feérico.

Tamaño: Mediano o pequeño. Eliges cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.



Rasgos

Instintos mutantes

Gracias a tu conexión con el reino de las hadas, ganas competencia en dos de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Perspicacia, Intimidación, Interpretación o Persuasión.

Cambiador de figura

Como acción, puedes cambiar tu apariencia y tu voz. Tu determinas los detalles de los cambios, incluida la coloración, la longitud del cabello y el sexo. También puedes ajustar tu altura y peso y puedes cambiar tu tamaño entre Mediano y Pequeño. Puedes hacerte pasar como miembro de otra raza, aunque ninguna de tus estadísticas de juego cambia. No puedes duplicar la apariencia de un individuo que nunca has visto, y debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de extremidades que tienes tú. Tu ropa y equipo no cambian con este rasgo. Permaneces en la nueva forma hasta que usas una acción para volver a tu verdadera forma o hasta que mueres.

Duergar

Los duergar son enanos cuyos ancestros fueron transformados por los siglos que vivieron en las zonas más profundas del Underdark. Ese reino ctónico rebosa de una extraña energía mágica y, durante generaciones, los primeros duergar absorbieron retazos de ella. Se alteraron aún más cuando los desolladores mentales y otras aberraciones los invadieron y realizaron experimentos horribles con ellos. Impulsados por la magia del Underdark, esos experimentos dejaron a los primeros duergar con poderes psiónicos, los cuales han sido transmitidos a sus descendientes. Con el tiempo, se liberaron de sus aberrantes tiranos y se forjaron una nueva vida en el Underdark y más allá. Al igual que otros enanos, los duergar suelen tener una vida de 350 años.

Tipo: Eres un Humanoide. También se te considera un enano para cualquier prerequisito o efecto que requiera que seas un enano.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 Pies.



Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 120 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz baja. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Resistencia Duergar

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenamiento en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.

Magia Duergar

Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Agrandar/Reducir sobre ti mismo una vez con este rasgo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Invisibilidad sobre ti mismo una vez con este rasgo. No necesitas componentes materiales para ninguno de los hechizos. Recuperas la capacidad de lanzar estos hechizos con este rasgo cuando finalizas un descanso largo. También puedes lanzar los hechizos usando el espacio de hechizo correspondiente o mayor.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad para lanzar estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Fortaleza Psiónica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las ilusiones y contra ser hechizado o paralizado.

Eladrín

Los eladrines son elfos del Feywild, un reino de belleza peligrosa y magia ilimitada. Usando esa magia, un eladrín puede pasar de un lugar a otro en un abrir y cerrar de ojos, y cada eladrín resuena con emociones capturadas en el Feywild en forma de estaciones, afinidades que afectan el estado de ánimo y la apariencia del eladrín. La estación de un eladrín puede cambiar, aunque algunos permanecen en una estación para siempre. Escribe tu estación o tira en la tabla de Estación de Eladrín. Tu rasgo "Trance" te permite cambiar tu estación. Al igual que otros elfos, los eladrines pueden vivir más de 750 años.

d4 Estación

1	Otoño: paz y buena voluntad, es cuando la cosecha del verano se comparte con todos
2	Invierno: contemplación y dolor, es cuando se adormece la energía vibrante del mundo
3	Primavera: alegría y celebración, marcada por el regocijo y la esperanza a medida que pasa la tristeza del invierno.
4	Verano: audacia y agresividad, una época de energía desenfrenada y llamadas a la acción

Tipo: Eres un Hoomanoide. También se te considera un elfo para cualquier prerrequisito o efecto que requiera que seas un elfo.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantado en ti mismo.

Sentidos agudos

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance

Los elfos no duermen: entran en un estado de meditación profunda, permaneciendo semiconscientes, durante 4 horas al día. Cuando entras en trance, tus sueños son en realidad ejercicios mentales que se han vuelto reflexivos tras años de práctica. Tras descansar, ganas los mismos beneficios que 8 horas de descanso para un humano.

Cada vez que termines este trance, puedes cambiar tu estación y obtener dos competencias que no tienes, cada una con un arma o una herramienta de tu elección seleccionada del Manual del jugador. Adquieres místicamente estas competencias extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las retienes hasta que termines tu próximo descanso largo.

Paso Feérico

Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Cuando alcanzas el 3.er nivel, tu Paso feérico obtiene un efecto adicional según tu estación; si el efecto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a $8 + \text{tu bono de competencia} + \text{tu mod. de Inteligencia, Sabiduría o Carisma}$ (eliges cuando seleccionas esta raza):



Otoño. Inmediatamente después de usar tu Paso feérico, hasta dos criaturas de tu elección que puedas ver a 10 pies de ti deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o serán encantadas por ti durante 1 minuto, o hasta que tú o tus compañeros inflijáis algún daño a las criaturas.

Invierno. Cuando usas tu Paso feérico, una criatura de tu elección que puedas ver a 5 pies de ti antes de que te teletransportes debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o se asustará de ti hasta el final de tu próximo turno.

Primavera. Cuando usas tu Paso feérico, puedes tocar una criatura voluntaria a 5 pies de ti. Esa criatura se teletransporta en lugar de ti, apareciendo en un espacio desocupado de tu elección que puedes ver a 30 pies de ti.

El verano. Inmediatamente después de usar tu Paso feérico, cada criatura de tu elección que puedas ver a menos de 5 pies de ti recibe un daño de fuego igual a tu bono de competencia.

Elfo de Mar

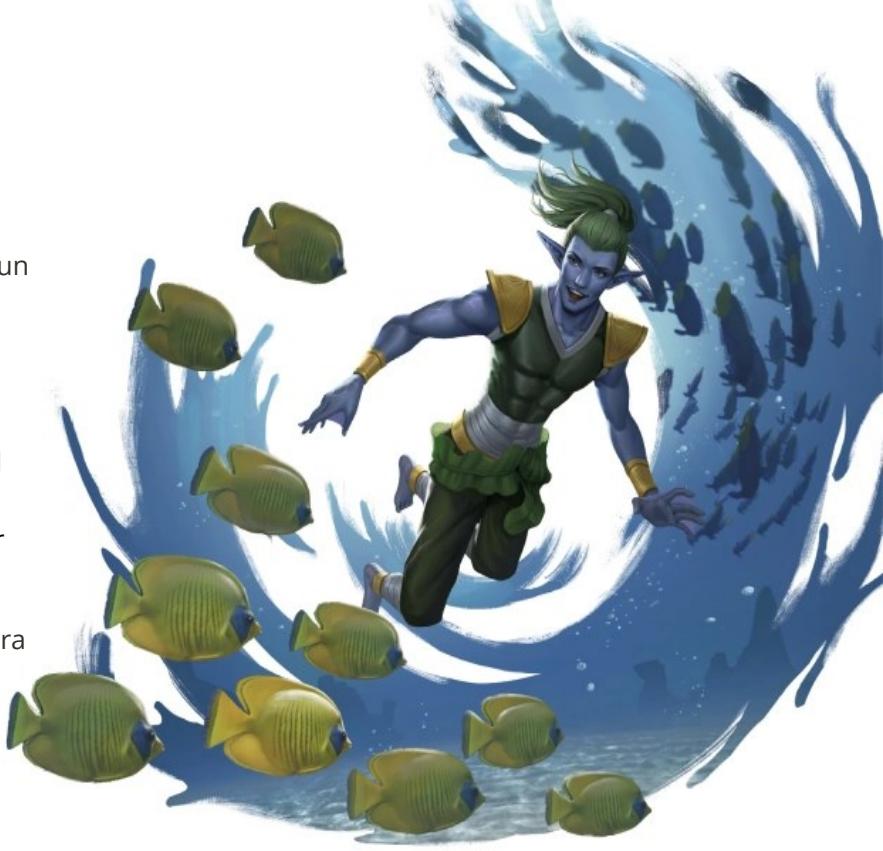
Los elfos marinos se enamoraron de la belleza salvaje del océano en los primeros días del multiverso. Mientras que otros elfos viajaban de un reino a otro, los elfos marinos navegaron las corrientes más profundas y exploraron las aguas a través de cien mundos. Hoy viven en pequeñas comunidades escondidas en las aguas poco profundas del océano y en el Plano Elemental del Agua.

Al igual que otros elfos, los eladrines pueden vivir más de 750 años.

Tipo: Eres un Hoomanoide. También se te considera un elfo para cualquier prerrequisito o efecto que requiera que seas un elfo.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies. Y tienes una velocidad de nado igual a tu velocidad de caminata.



Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantado en ti mismo.

Sentidos agudos

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance

Los elfos no duermen: entran en un estado de meditación profunda, permaneciendo semiconscientes, durante 4 horas al día. Cuando entras en trance, tus sueños son en realidad ejercicios mentales que se han vuelto reflexivos tras años de práctica. Tras descansar, ganas los mismos beneficios que 8 horas de descanso para un humano.

Cada vez que termines este trance, puedes cambiar tu estación y obtener dos competencias que no tienes, cada una con un arma o una herramienta de tu elección seleccionada del Manual del jugador. Adquieres místicamente estas competencias extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las retienes hasta que termines tu próximo descanso largo.

Entrenamiento de elfos del mar. Tienes competencia con la lanza, el tridente, la ballesta ligera y la red.

Hijo del Mar. Puedes respirar aire y agua, y tienes resistencia al daño por frío.

Amigo del Mar. Los animales acuáticos tienen una afinidad extraordinaria con tu gente. Puedes comunicar ideas simples a cualquier Bestia que tenga velocidad de natación. Puede entender tus palabras, aunque no tienes una habilidad especial para entenderlo a cambio.

Firbolg

Primos lejanos de los gigantes, los primeros firbolgs vagaron por los bosques primitivos del multiverso, y la magia de esos bosques se entrelazó con las almas de los firbolgs. Siglos después, esa magia todavía vibra dentro de los firbolgs, incluso en aquellos que nunca han vivido bajo las ramas de un gran bosque.

La magia de un firbolg es oscura, lo que permitía a sus ancestros atravesar un bosque sin perturbarlo. La conexión entre un firbolg y los lugares salvajes del mundo es tan profunda que pueden comunicarse con la flora y la fauna.

Los firbolgs pueden vivir hasta 500 años.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Magia Firbolg

Puedes lanzar los hechizos Detectar magia y Disfrazarse una vez cada con este rasgo. No puedes volver a hacerlo de esta manera hasta finalizar un descanso corto o largo. Cuando lances Disfrazarse de este modo, puedes parecer hasta 3 pies más bajo de lo normal, permitiendo integrarte más fácilmente entre humanos y elfos.

Paso Oculto

Como acción adicional, puedes volverte invisible mágicamente hasta el inicio de tu siguiente turno o hasta que ataques, hagas una tirada de daño u obligues a alguien a hacer una tirada de salvación. Puedes hacer esto tantas veces como tu bono de competencia y recuperas los usos gastados con un descanso largo.

Compleción Robusta

Cuentas como de un tamaño mayor a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Habla de las Bestias y las Hojas

Puedes comunicarte de manera rudimentaria con bestias y plantas. Pueden entender el significado de tus palabras, pero no tienes forma de entenderlos. Tienes ventaja en todas las tiradas de Carisma que hagas para intentar influenciarlos.



Genasi

Siguiendo su ascendencia hasta los genios de los Planos Elementales, cada Genasi puede aprovechar el poder de uno de los elementos. Aire, tierra, fuego y agua: estos son los cuatro pilares del Plano Material y los cuatro tipos de genasís. Algunos genasís son descendientes directos de un genio, mientras que otros nacieron de padres no genasís que vivían cerca de un lugar inundado por la magia de un genio.

Un genasi típicamente vive hasta 120 años.

Elementos

Aqua

Los genasís de agua descienden de marids, genios acuáticos del Plano Elemental del Agua. Los genasís de agua se adaptan perfectamente a la vida bajo el agua y llevan el poder de las olas en su interior. Su piel es a menudo tonos de azul o verde, a veces una mezcla de los dos. Si tienen un tono de piel humana, hay una textura brillante que capta la luz, como gotas de agua o escamas de pescado casi invisibles. Su cabello puede parecerse a las algas marinas, ondeando como en una corriente, o incluso puede ser como el agua misma.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. Eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: Tu velocidad al caminar es de 30 pies y tienes una velocidad al nadar igual a tu velocidad al caminar.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Resistencia a los ácidos.

Tienes resistencia al daño por ácido.

Anfibio

Puedes respirar aire y agua.

Invocar a las Olas.

Conoces el truco de Salpicadura Acida. A partir del 3er nivel, puedes lanzar el conjuro Crear o Destruir Agua con este rasgo, sin necesidad de un componente material. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el conjuro Caminar Sobre las Aguas con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lanzas caída de pluma o levitar con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado.

o Caminar Sobre las Aguas con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Aire

Los genasís del aire descienden de los djinn, los genios del Plano Elemental del Aire. Incorporando muchos de los rasgos aéreos de sus ancestros de otro mundo, los genasís de aire pueden aprovechar su conexión con los vientos. Los tonos de piel de un Genasi de Aire incluyen muchos tonos de azul, junto con toda la gama de tonos de piel humana, con reflejos azulados o cenicientos. A veces, su piel está marcada por líneas que parecen grietas de las que se derrama energía de color blanco azulado. El cabello de un genasí de aire puede parecer que es movido por un viento fantasma o estar hecho completamente de nubes o vapor.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. Eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 35 pies.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Resistencia al rayo

Tienes resistencia al daño por rayo.

Aliento Interminable

Puedes aguantar la respiración de forma indefinida mientras no estés incapacitado.

Mezclarse con el Viento

Conoces el truco de Agarre Electrizante. A partir del 3er nivel, puedes lanzar el conjuro Caída de Pluma con este rasgo, sin necesidad de un componente material. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el conjuro Levitar con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lanzas caída de pluma o levitar con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Tierra

Rastreando su ascendencia hasta los dao, los genios del Plano Elemental de la Tierra, los genasí de la tierra heredan la firme fuerza y el control sobre la tierra de un dao.

La piel de un genasí de tierra puede tener los colores de la piedra y la tierra o un tono de piel humana con destellos brillantes como polvo de gemas. Algunos genasí de tierra tienen líneas que marcan su piel como grietas, mostrando venas brillantes como gemas o un tenue brillo amarillento. El pelo de los genasí de tierra puede parecer tallado en piedra o cristal o parecerse a hebras de metal hilado.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. Eiges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Marcha Terrestre

Puedes moverte a través de terrenos difíciles sin gastar movimiento adicional si estas usando tu velocidad de caminata en el suelo o en un piso.

Fusionarse con la Piedra

Conoces el truco de Guardia de Cuchillas. Puedes lanzarlo normalmente, y también puedes lanzarlo como una acción adicional un número de veces igual a tu bono de competencia, recuperando todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

A partir del 5º nivel, puedes lanzar el conjuro Pasar sin Dejar Rastro con este rasgo, sin necesidad de componentes materiales. Una vez que lanzas ese hechizo con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de hechizo que tengas de 2º nivel o superior.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Fuego

Descendientes de los efreet, los genios del Plano Elemental del Fuego, los genasí de fuego canalizan la naturaleza extravagante y a menudo destructiva de las llamas. Muestran su herencia en los tonos de su piel, que pueden variar desde un carbón intenso hasta tonos de rojo y naranja. Algunos tienen tonos de piel comunes de los humanos, pero con marcas de fuego, como luces que se arremolinan lentamente debajo de la piel que se asemejan a brasas o líneas rojas brillantes que se trazan sobre sus cuerpos como grietas. El cabello de los genasí de fuego puede parecerse a hilos de fuego o humo de hollín.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. Eiges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Resistencia al Fuego. Eres resistente al daño de fuego.

Extender las Llamas

Conoces el truco de Crear Llama. A partir del 3er nivel, puedes lanzar el conjuro Manos Ardientes con este rasgo, sin necesidad de un componente material. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el conjuro Filo Flamígero con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lanzas Manos Ardientes o Filo Flamígero con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Githyanki

Una vez miembros de un pueblo que escapó de la servidumbre a los Azotamentos, los githyanki se separaron de sus primos, los githzerai, y huyeron al Plano Astral. En ese reino plateado atemporal, los githyanki perfeccionaron sus poderes psíónicos y construyeron una gran ciudad llamada Tu'narath. Desde entonces, se han extendido por todo el multiverso, comenzando en puestos de avanzada fuera del Plano Astral, llamados guarderías, donde pasa el tiempo y sus hijos pueden llegar a la edad adulta.

Un pueblo de criaturas larguiruchas con tonos de piel amarillos, verdes y marrones, los githyanki complementan su destreza física con el poder psíónico, inculcado en ellos por los desolladores mentales y cultivado durante eones en el Plano Astral. Ahora todos los githyanki pueden usar su vínculo psíquico con ese plano para acceder a fragmentos de conocimiento dejados por seres que viajan, viven y mueren entre las nubes astrales plateadas.

Los Githyanki que residen en el Plano Astral pueden vivir indefinidamente.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Maestría Decadente:

Puedes acceder místicamente a una reserva de experiencias de entidades conectadas al Plano Astral. Cada vez que terminas un descanso largo obtienes competencia en una habilidad de tu elección y con un arma o herramienta de tu elección, seleccionada del Manual del jugador, mientras proyectas momentáneamente tu conciencia en el plano astral. Estas competencias duran hasta el final de tu próximo descanso largo.

Resiliencia Psíquica: Tienes resistencia al daño psíquico.

Psiónica Githyanki: Conoces el truco Mano de Mago, y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este rasgo.

Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Salto una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Paso brumoso una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu característica para lanzar estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Ninguno de estos hechizos requiere componentes cuando los lanzas con este rasgo.





Githzerai

Los githzerai emigraron al Siempre Cambiante Caos del Limbo después del antiguo cisma que separó a sus ancestros de sus primos, los githyanki. El limbo es un torbellino turbulento de materia y energía, que colapsa y se reforma sin propósito ni dirección, hasta que una criatura ejerce una voluntad deliberada para estabilizarlo. A través de su potente poder psíónico, los githzerai se construyeron un hogar en medio del caos. Con el paso de las eras, los exploradores githzerai se trasladaron a otros planos y mundos del multiverso.

Los githzerai son generalmente delgados, con piel moteada en tonos de amarillo, verde o marrón. Eones de cultivar sus poderes mentales dentro del caos interminable del Limbo han imbuido a los githzerai con la capacidad de moldear la energía psiónica para protegerse y sondar las mentes.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Disciplina mental: Tus defensas psíquicas innatas te otorgan ventaja en las tiradas de salvación que haces para evitar o acabar con las condiciones encantado y asustado en ti mismo.

Resiliencia Psíquica: Tienes resistencia al daño psíquico.

Psiónica Githzerai: Conoces el truco Mano de Mago, y la mano es invisible cuando lanzas el truco con este rasgo.

Cuando alcanzas el 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Escudo una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo. Cuando alcanzas el 5º nivel, puedes lanzar el hechizo Detectar pensamientos una vez con este rasgo, y recuperas la habilidad para hacerlo cuando terminas un descanso largo. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu característica para lanzar estos hechizos cuando los lanzas con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza). Ninguno de estos hechizos requiere componentes cuando los lanzas con este rasgo.

Gnomo de las Profundidades

Los gnomos de las profundidades, o svirfneblin, son nativos del Underdark y están imbuidos de la magia de ese reino subterráneo. Pueden camuflarse sobrenaturalmente y su magia svirfneblin hace que sea difícil localizarlos. Estas habilidades les han permitido sobrevivir durante generaciones entre los peligros del Underdark.

Al igual que otros gnomos, los gnomos de las profundidades pueden vivir durante siglos, hasta 500 años.

Tipo: Humanoide. También se te considera un Gnomo para cualquier prerequisito o efecto que requiera que seas un gnomo.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 30 pies.



Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 120 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Resistencia de Gnomo a la Magia

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma que hagas contra hechizos.

Camuflaje de Svirfneblin

Cuando haces una prueba de Destreza (Sigilo), puedes hacer la prueba con ventaja. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Don de Svirfneblin

A partir del 3er nivel, puedes lanzar el conjuro Disfrazarse con este rasgo. A partir del 5º nivel, también puedes lanzar el conjuro Indetectable con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lanza uno de estos hechizos con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar cualquiera de esos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanza con este rasgo (elige cuando seleccionas esta raza).

Goblin

Los goblins, un pueblo subterráneo que se puede encontrar en todos los rincones del multiverso, a menudo junto a sus parientes bugbear y hobgoblin. Mucho antes de que el dios Maglubiyet los conquistara, los primeros goblins sirvieron en la corte de la Reina del Aire y la Oscuridad, una de las Archihadas del Feywild. Los goblins prosperaron en su peligroso dominio gracias a una bendición especial de ella: una habilidad sobrenatural para encontrar los puntos débiles de los enemigos más grandes que ellos y para salir de los problemas. Los goblins trajeron esta bendición feérica con ellos a mundos de todo el Plano Material, incluso si no recuerdan el reino feérico que habitaban antes del surgimiento de Maglubiyet. Ahora muchos goblins persiguen sus propios destinos, escapando de las tramas tanto de archihadas como de dioses.

Tipo: Humanoide. También se te considera un goblinoide para cualquier requisito o efecto que requiera que seas un goblinoide.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantado en ti mismo.

Furia Diminuta

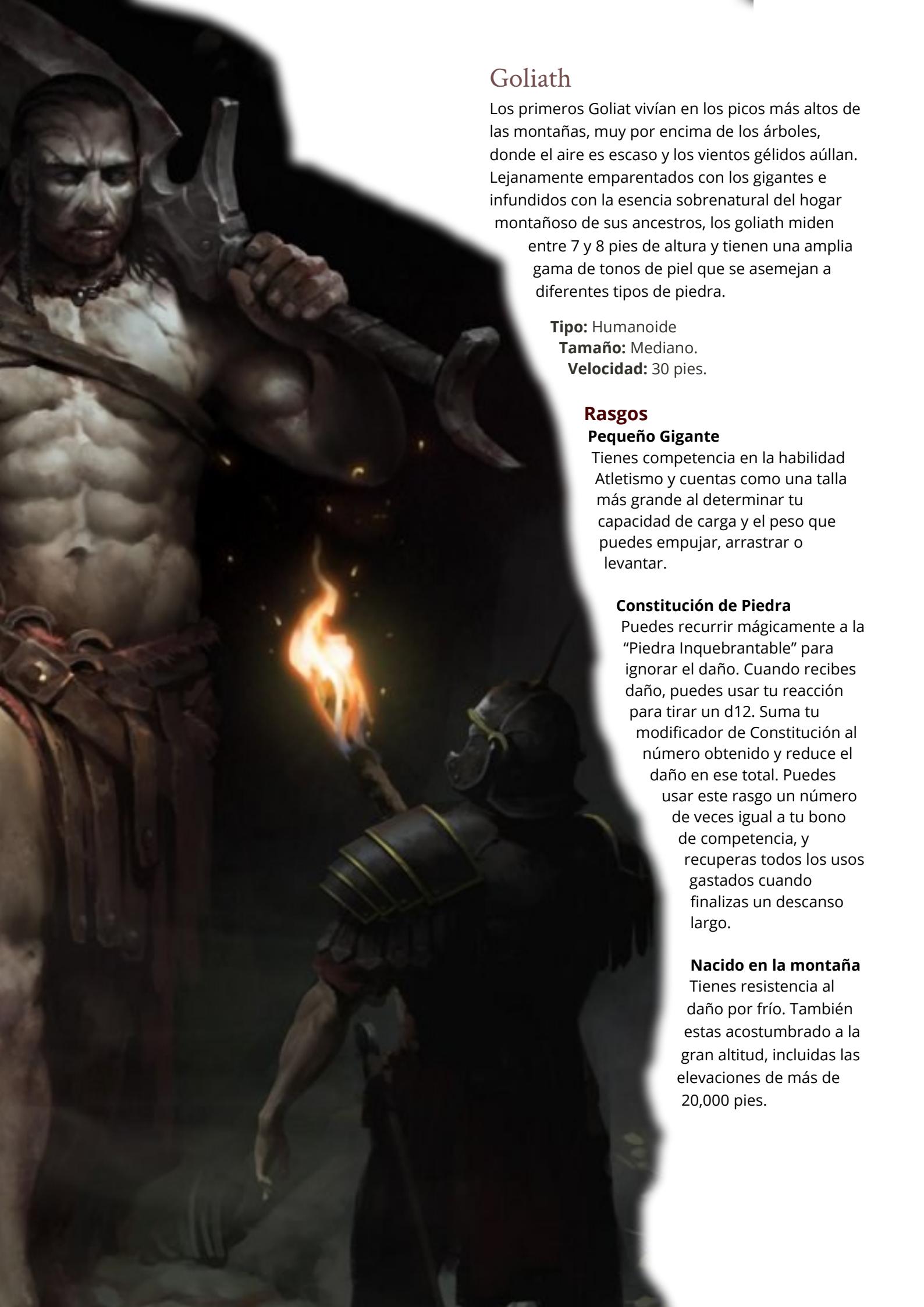
Cuando dasña a una criatura con un ataque o un hechizo y el tamaño de la criatura es mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o hechizo infliga daño adicional a la criatura. El daño extra es igual a tu bono de competencia.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo, y no puedes usarlo más de una vez por turno.

Escape ágil

Puedes realizar la acción de Retirada u Ocultarse como acción adicional en cada uno de tus turnos.





Goliath

Los primeros Goliat vivían en los picos más altos de las montañas, muy por encima de los árboles, donde el aire es escaso y los vientos gélidos aúllan. Lejanamente emparentados con los gigantes e infundidos con la esencia sobrenatural del hogar montañoso de sus ancestros, los goliath miden entre 7 y 8 pies de altura y tienen una amplia gama de tonos de piel que se asemejan a diferentes tipos de piedra.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Pequeño Gigante

Tienes competencia en la habilidad Atletismo y cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Constitución de Piedra

Puedes recurrir mágicamente a la "Piedra Inquebrantable" para ignorar el daño. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para tirar un d12. Suma tu modificador de Constitución al número obtenido y reduce el daño en ese total. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Nacido en la montaña

Tienes resistencia al daño por frío. También estás acostumbrado a la gran altitud, incluidas las elevaciones de más de 20,000 pies.



Hada

Feywild es el hogar de muchos pueblos fantásticos, incluidas las hadas. Las hadas son gente pequeña, pero no tanto como sus amigos duendes y Pixies. Las primeras hadas hablaban élfico, duende o silvano, y los encuentros con visitantes humanos llevaron a muchas de ellas a aprender común también.

Infundidas con la magia de Feywild, la mayoría de las hadas parecen pequeños elfos con alas de insecto, pero cada hada tiene una característica física especial que las distingue. Para tu hada, tira en la tabla de Características Feéricas o elige una opción de ella. También eres libre de crear tu propia característica si ninguna de las sugerencias a continuación se ajusta a tu personaje.

d8 Característica Feérica

1	Tus alas son como las de un pájaro.
2	Tienes una piel brillante y multicolor.
3	Tienes orejas excepcionalmente grandes.
4	Una niebla brillante te rodea constantemente.
5	Tienes un pequeño cuerno espectral en la frente, como un pequeño cuerno de unicornio.
6	Tus piernas son de insecto.
7	Hueles a brownies recién hechos.
8	Te rodea un escalofrío perceptible e inofensivo.

Tipo: Feérico

Tamaño: Pequeño

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Volar

Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas una armadura mediana o pesada.

Magia de hadas

Conoces el truco Saber Druídico. A partir del 3er nivel, puedes lanzar el hechizo Fuego feérico con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo Agrandar/Reducir con este rasgo. Una vez que lanza Fuego feérico o Agrandar/Reducir con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo con este rasgo hasta que finalices un descanso largo.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanza con este rasgo (eliges cuando seleccionas esta raza).





Haregon

Los Haregons se originaron en el Feywild, donde hablaban Silvano y encarnaban el espíritu de la libertad y viaje. Con el tiempo, esta gente conejo saltó a otros mundos, trayendo consigo la exuberancia del reino de las hadas y aprendiendo nuevos idiomas a medida que avanzaban.

Los Haregon son bípedos, con las características patas largas de los conejos a los que se parecen y pelaje en una variedad de colores. Comparten los sentidos agudos y las piernas poderosas de las criaturas leporinas y están llenos de energía, como un resorte enrollado. Los Haregons están bendecidos con un poco de suerte feérica, y a menudo se encuentran a una distancia afortunada de los peligros durante las aventuras.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Resorte de Liebre

Puedes añadir tu bonificación de competencia a tus tiradas de iniciativa.

Sentidos Leporinos

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Pata de la Suerte

Cuando fallas una tirada de salvación de Destreza, puedes usar tu reacción para tirar un d4 y agregarlo a la salvación, convirtiendo potencialmente la falla en un éxito. No puedes usar esta reacción si estás boca abajo o tu velocidad es 0.

Salto de conejo

Como acción adicional, puedes saltar una cantidad de pies igual a cinco veces tu bono de competencia, sin provocar ataques de oportunidad. Puedes usar este rasgo solo si tu velocidad es mayor que 0.

Puedes usarlo un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Hobgoblin

Los hobgoblins remontan sus orígenes a las antiguas cortes del Feywild, donde aparecieron por primera vez con sus parientes goblin y bugbear. Muchos de ellos fueron expulsados del Feywild por el dios conquistador Maglubiyet, quien los reunió como soldados, pero el reino de las hadas dejó en ellos su huella; donde sea que estén en el multiverso, continúan canalizando un aspecto de la regla de reciprocidad de Feywild, que crea un vínculo místico entre el dador y el receptor de un regalo.

En algunos mundos, estos lazos llevan a los hobgoblins a formar comunidades con fuertes lazos entre ellos. En Eberron y los Reinos Olvidados han surgido vastas legiones de hobgoblins, con filas de devotos soldados famosos por su unidad.

Los hobgoblins son generalmente más altos que sus primos goblin, pero no tan grandes como los bugbear. Tienen orejas y narices curvas y puntiagudas que se vuelven de color rojo brillante o azul cuando sienten algunas emociones.

Tipo: Humanoide. También se te considera un goblinoide para cualquier prerequisito o efecto que requiera que seas un goblin.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Ascendencia Feérica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantado en ti mismo.

Fortuna de Muchos

Si fallas una tirada de ataque, fallas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes recurrir a tus lazos de reciprocidad para obtener una bonificación a la tirada igual al número de aliados que puedes ver a 30 pies de ti (bonificación máxima de +3). Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Don Feérico

Puedes usar este rasgo para realizar la acción de Ayudar como una acción adicional, y puedes hacerlo un número de veces igual a tu bono de competencia. Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo. A partir del nivel 3, elige una de las siguientes opciones cada vez que realices la acción Ayudar con este rasgo:

Hospitalidad. Tú y la criatura a la que ayudas obtienen cada uno una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $1d6$ más tu bono de competencia.

Paso. Tú y la criatura a la que ayudas aumentan su velocidad de caminata en 10 pies hasta el comienzo de tu próximo turno.

Despecho. Hasta el comienzo de tu próximo turno, la primera vez que la criatura a la que ayudas golpea a un objetivo con una tirada de ataque, ese objetivo tiene desventaja en la próxima tirada de ataque que haga dentro del siguiente minuto.



Kenku

Criaturas emplumadas que se parecen a los cuervos, los kenku están bendecidos con una vista aguda y recuerdos sobrenaturalmente precisos. Sin embargo, ninguno de ellos puede recordar el origen del primer kenku y, a menudo, bromean diciendo que hay tantas historias de origen de kenku como kenku. Algunos de ellos pintan su génesis como una maldición, siendo un pueblo pájaro no volador condenado a imitar las creaciones de otras personas. Otros kenku recitan poemas crípticos pero hermosos sobre su advenimiento como un evento bendito en el que fueron enviados al multiverso para observar y catalogar sus muchas maravillas.

Cualquiera que sea su verdadero origen, los kenku se encuentran con mayor frecuencia en Shadowfell y el Plano Material, y tienden a tener la coloración típica de los cuervos.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Falsificación Experta

Tienes ventaja en las tiradas que hagas para imitar la caligrafía y artesanía de otras criaturas y falsificaciones o duplicados de otros objetos.

Mimetismo

Puedes imitar con precisión los sonidos que has escuchado, incluidas las voces. Una criatura que escucha los sonidos que haces puede decir que son

imitaciones solo con una prueba exitosa de Sabiduría (Perspicacia) contra una CD de 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Carisma.

Recuerdos de Kenku

Gracias a tu memoria sobrenaturalmente buena, dominas dos habilidades de tu elección.

Además, cuando haces una prueba de habilidad usando cualquier habilidad en la que tengas competencia, puedes darte ventaja en la prueba antes de tirar el d20. Puedes darte ventaja de esta manera un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.





Kobold

Unas de las criaturas dracónicas más pequeñas del multiverso, los kobolds, muestran su ascendencia dracónica en el brillo de sus escamas y en sus rugidos. Las leyendas hablan sobre que los primeros kobolds que emergieron del Underdark cerca de las guaridas de los primeros dragones. En algunas tierras, los kobolds sirven a dragones cromáticos o metálicos, incluso adorándolos como seres divinos. En otros lugares, los kobolds saben muy bien lo peligrosos que pueden ser esos dragones y ayudan a otros a defenderse de la destrucción draconiana.

Cualquiera que sea su relación con los dragones, las escamas de kobold tienden a ser de color óxido, aunque ocasionalmente un kobold luce un color de escama más parecido al de un dragón cromático o metálico. El grito de un kobold puede expresar una variedad de emociones: ira, resolución, euforia, miedo y más. Independientemente de la emoción expresada, su grito resuena con poder dracónico.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras

luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Grito Dracónico

Como acción adicional, lanzas un grito a tus enemigos a 10 pies de ti. Hasta el comienzo de tu próximo turno, tus aliados y tú tenéis ventaja en las tiradas de ataque contra cualquiera de esos enemigos que te puedan oír. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Legado Kobold

La conexión de los kobolds con los dragones puede manifestarse de manera impredecible en un kobold individual. Elige una de las siguientes opciones heredadas para tu kobold:

Astucia. Tienes competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Conocimiento Arcano, Investigación, Medicina, Juego de manos o Supervivencia.

Desafío. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o acabar con la condición de asustado en ti mismo.

Hechicería Draconiana. Conoces un truco de tu elección de la lista de hechizos del hechicero. Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad de lanzamiento de hechizos para ese truco (elige cuando selecciones esta raza).

Lizardfolk u Hombres Lagarto

Algunos sabios creen que los hombres lagarto saurios son primos lejanos de los dracónidos y los kobolds. Sin embargo, a pesar de su parecido con esa otra gente escamosa, los hombres lagarto son su propia raza y ha vivido en los mundos del plano material desde la creación de los mundos. Dotados por los dioses de notables defensas físicas y una conexión mística con el mundo natural, los hombres lagarto pueden sobrevivir solo con su ingenio en situaciones que serían mortales para otras personas. Debido a ese hecho, muchos mitos de los hombres lagarto afirman que los dioses colocaron a su gente en el Plano Material para proteger sus maravillas naturales.

La gente lagarto tiene escamas coloridas y exhibe una amplia gama de patrones de escamas. Sus rasgos faciales individuales son tan variados como los de los lagartos.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies de caminata y, velocidad de natación igual a tu velocidad de caminata

Rasgos

Morder

Tus fauces con colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges daño perforante igual a $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Artesano Astuto

Como parte de un descanso corto, puedes recolectar huesos y pieles de una bestia, constructo, dragón, monstruosidad o planta muerta de tamaño pequeño o más grande para crear uno de los siguientes elementos: un escudo, un garrote, una jabalina o 1d4 dardos o agujas de cerbatana. Para usar este rasgo, necesitas una hoja, como una daga, o herramientas de artesano apropiadas, como herramientas de peletería.

Aguantar la Respiración

Puedes contener la respiración hasta 15 minutos.

Intuición Natural

Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, obtienes competencia con dos de las siguientes habilidades de tu elección: Tacto con animales, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia.

Armadura Natural

Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es $13 + \text{tu modificador de Destreza}$. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te dejaría con una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican normalmente mientras usas tu armadura natural.

Mandíbulas Hambrrientas

En la batalla, puedes lanzarte en un frenesí de alimentación. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, infinges su daño normal y obtienes puntos de golpe temporales (mínimo 1) iguales a tu bono de competencia. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Minotauro

Los minotauros son humanoides de pecho pronunciado con cabezas que se asemejan a las de los toros. Bendecidos con un sentido de orientación sobrenaturalmente fuerte, los minotauros son grandes navegantes. Algunos sabios creen que los minotauros fueron creados por primera vez por la Dama del Dolor para patrullar los laberintos mágicos que usa para atrapar a sus enemigos. Los cuernos de minotauro varían en tamaño desde aproximadamente 1 pie de largo hasta fácilmente tres veces esa longitud. Los minotauros a menudo tallan sus cuernos para afilar sus bordes, graban símbolos de poder en ellos o los revisten de bronce para evitar que se rompan durante la batalla. El cabello espeso se extiende por el cuello y las poderosas espaldas de los minotauros, y algunos tienen largos mechones de cabello en la barbillla y las mejillas. Sus piernas terminan en pesadas pezuñas hendidas y tienen largas colas con mechones.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Cuernos

Tus cuernos son armas cuerpo a cuerpo naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges daño perforante igual a $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Embestir.

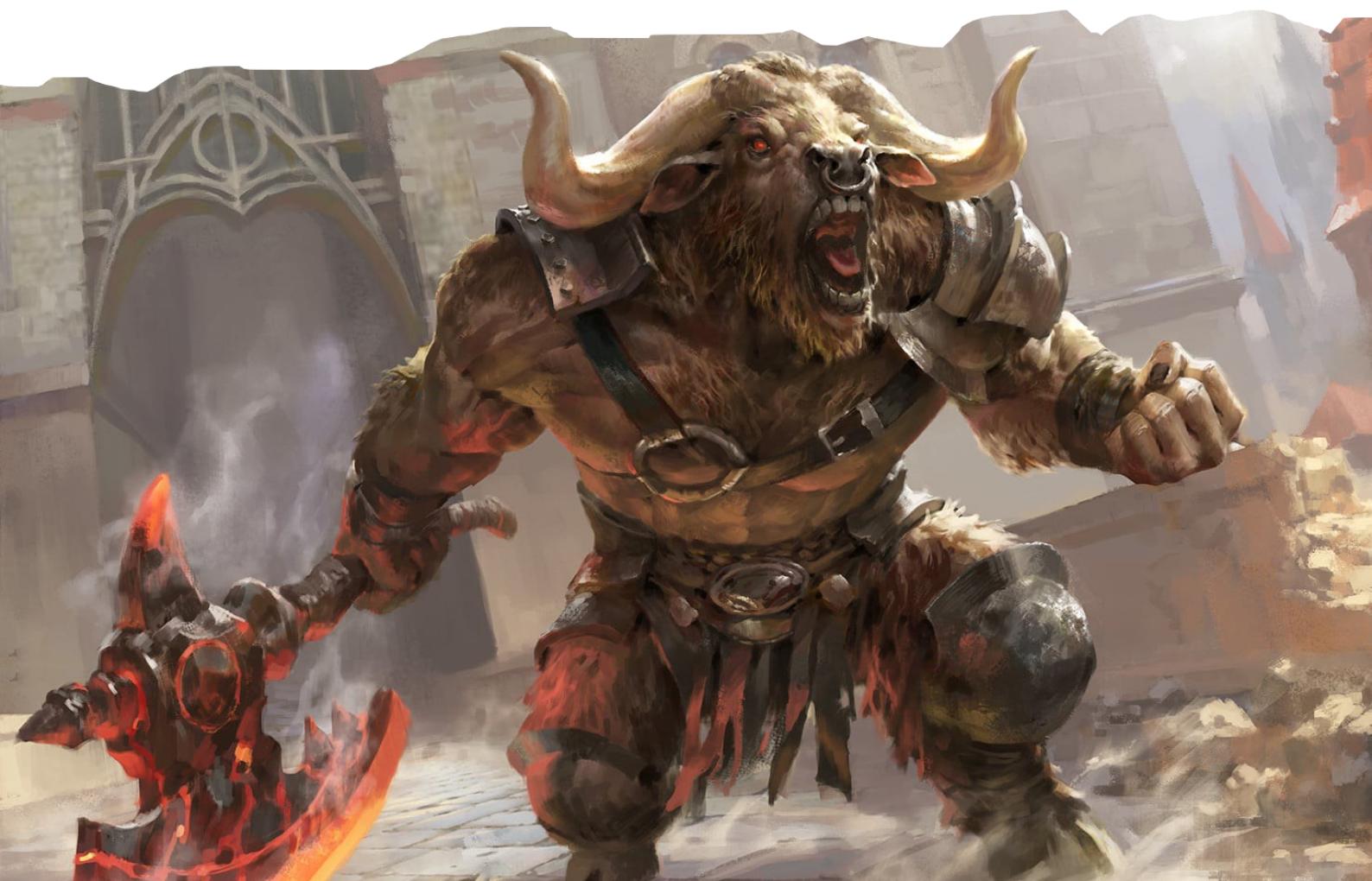
Inmediatamente después de usar la acción Correr en tu turno y moverte al menos 20 pies, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con tus cuernos como acción adicional.

Cuernos de Embestida

Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de Ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar empujar a ese objetivo con tus cuernos. El objetivo debe estar a 5 pies de ti y no puede ser de un tamaño más grande que tú. A menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a $8 + \text{tu bono de competencia} + \text{tu modificador de Fuerza}$, lo empujas hasta 10 pies de ti.

Recuerdos del Laberinto

Siempre sabes en qué dirección está el norte, y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Supervivencia) que hagas para navegar o rastrear.



Orco

Los orcos atribuyen su creación al dios tuerto Gruumsh, un guerrero imparable y un líder poderoso. Las cualidades divinas de Gruumsh resuenan dentro de los orcos, otorgándoles un reflejo de su dureza y tenacidad que no se puede igualar. El dios equipó a sus hijos para poder vivir sobre o bajo tierra.

En algunos mundos, como Eberron, los orcos estuvieron entre los primeros defensores del orden natural de las invasiones de los Demonios y otras amenazas extraplanares. Las bendiciones de Gruumsh han convertido a los orcos en incansables guardianes y poderosos aliados dondequiera que se encuentren, incluso cuando vuelven su devoción hacia otros dioses.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Agresivo

Puedes realizar la acción de correr como una acción adicional. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo. Cada vez que usas este rasgo, obtienes una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bono de competencia.

Resistencia implacable

Cuando te reducen a 0 puntos de golpe pero no te matan directamente, puedes bajar a 1 punto de golpe en su lugar. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Constitución Poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.



Sátiro

Con origen en el Feywild, un reino de emociones puras, los sátiros prosperan con la energía de la alegría. Se parecen a los elfos, pero tienen patas de cabra, pezuñas hendidas y cuernos de carnero o de cabra. La magia del reino de las hadas les ha dado una habilidad innata para actuar, deleitar y resistir la intrusión mágica. Si bien generalmente se encuentran en el Feywild, los sátiros vagan a otros planos de existencia, con mayor frecuencia al plano material. Allí buscan llevar un poco del esplendor de su plano natal a otros mundos.

Tipo: Feérico

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 35 pies.

Rasgos

Carnero

Puedes usar tu cabeza y cuernos para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellos, infinges un daño contundente igual a $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$.

Resistencia mágica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Saltos alegres

Siempre que realice un salto largo o alto, puede tirar un d8 y agregar el número a la cantidad de pies que cubre, incluso cuando realiza un salto de pie. Esta distancia extra cuesta el movimiento normal.

Juerguista

Tienes competencia en las habilidades de Interpretación y Persuasión, y tiene competencia con un instrumento musical de tu elección.



Shadar-Kai

Shadar-kai son los elfos de Shadowfell, originalmente atraídos a ese temible reino por la Reina Cuervo. A lo largo de los siglos, algunos de ellos han seguido sirviéndola, mientras que otros se han aventurado en el Plano Material para forjar sus propios destinos.

Alguna vez los shadar-kai fueron feéricos como el resto de sus parientes elfos; ahora existen en un estado entre la vida y la muerte, gracias a que fueron transformados por la sombría energía de Shadowfell.

Los Shadar-kai tienen tonos de piel cenicientos, y mientras están en Shadowfell, también se marchitan, lo que refleja la naturaleza oscura de ese plano sombrío.

Al igual que otros elfos, los shadar-kai pueden vivir más de 750 años.

Tipo: Eres un Humanoide. También se te considera un elfo para cualquier prerequisito o efecto que requiera que seas un elfo.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Resistencia Necrótica. Tienes resistencia al daño necrótico.

Bendición de la Reina Cuervo. Como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Puedes hacer esto tantas veces como tu bono de competencia y recuperas lo usos gastados al finalizar un descanso largo. A partir del 3er nivel, también obtienes resistencia a todo daño cuando te teletransportas usando este rasgo. La resistencia dura hasta el comienzo de tu próximo turno. Durante ese tiempo, pareces fantasmal y translúcido.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver a 60 pies en la oscuridad como si hubiera luz tenue, y en la luz tenue como si estuviera bien iluminado. No puedes diferenciar colores en la oscuridad.

Sentidos agudos

Tienes competencia en la habilidad Percepción.

Trance

Los elfos no duermen: entran en un estado de meditación profunda, permaneciendo semiconscientes, durante 4 horas al día. Cuando

entrás en trance, tus sueños son en realidad ejercicios mentales que se han vuelto reflexivos tras años de práctica. Tras descansar, ganas los mismos beneficios que 8 horas de descanso para un humano.

Cada vez que termines este trance, puedes cambiar tu estación y obtener dos competencias que no tienes, cada una con un arma o una herramienta de tu elección seleccionada del Manual del jugador. Adquieres místicamente estas competencias extrayéndolas de la memoria élfica compartida, y las retienes hasta que termines tu próximo descanso largo.





Tabaxi

Creado por el Señor de los Gatos, un ser divino de los Planos Superiores, para combinar las cualidades de los humanoides y los gatos, los tabaxi son personas variadas tanto en actitud como en apariencia. En algunos países, los tabaxi viven como los gatos a los que se parecen, curiosos por naturaleza y cómodos en ambientes lúdicos. En otros lugares, los tabaxi viven como otras personas, sin exhibir el comportamiento felino que pretendía el Señor de los Gatos.

La apariencia de Tabaxi es tan variada como sus actitudes. Algunos tabaxi tienen rasgos o patrones en su pelaje como tigres, jaguares u otros grandes felinos, mientras que otros se parecen más a un gato doméstico. Otros tienen patrones únicos o pueden peinar su pelaje según sus preferencias, ¡o incluso pueden no tener pelo!

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies. Y tienes una velocidad de escalada igual a tu velocidad de caminata.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver en luz baja a 60 pies como si estuvieras en luz brillante, y en la oscuridad como si tuvieras luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad, sólo sombras de gris.

Agilidad Felina

Tus reflejos y agilidad te permiten moverte con una velocidad increíble. Cuando te mueves en tu turno en combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que te muevas 0 pies en uno de tus turnos.

Garras de Gato

Tus garras son armas naturales que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges un daño cortante igual a $1d6 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un ataque sin armas.

Talento de Gato

Tienes competencia en las habilidades de Percepción y Sigilo.

Tortuga

Las tortugas tienen un dicho: "Llevamos nuestras casas sobre nuestras espaldas". Esta gente tortuga vive en muchos mundos, la mayoría de las veces viaja arriba y abajo de las costas, a lo largo de las vías fluviales y cruzando el mar. Las tortugas no tienen una historia de cómo fueron creados, pero todos tienen la sensación de estar místicamente conectados con el mundo natural. Llevar su refugio a la espalda les da a las tortugas una sensación de seguridad especial donde quiera que vayan, ya que, aunque visiten un país lejano y desconocido, tienen un lugar donde descansar.

Las tortugas exhiben la misma gama de coloración y patrones que se encuentran entre los animales tortuga, y muchas disfrutan adornando sus caparazones de formas distintivas.

Lo que muchas Tortugas consideran una vida sencilla, otros podrían llamarlo una vida de aventuras. Las tortugas nacen cerca de las costas arenosas, pero tan pronto como pueden caminar sobre dos patas, se convierten en sobrevivientes nómadas ansiosos por explorar la naturaleza, experimentar sus muchas maravillas, poner a prueba sus habilidades y hacer nuevos conocidos.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano o Pequeño. El tamaño lo eliges tú cuando seleccionas esta raza.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Garras

Tus garras son armas naturales que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con

ellas, infinges un daño cortante igual a $1d6 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un ataque sin armas.

Aguantar la Respiración

Puedes contener la respiración hasta 1 hora.

Armadura Natural

Debido a tu caparazón y a la forma de tu cuerpo, no eres apto para llevar armadura. Sin embargo, su caparazón proporciona una amplia protección; te da una CA base de 17 (tu modificador de Destreza no afecta este número). No obtienes ningún beneficio por usar armadura, pero si estás usando un escudo, puedes aplicar el bono del escudo de forma normal.

Caparazón Defensivo

Puedes retirarte a tu caparazón como una acción. Hasta que emerjas, obtienes una bonificación de +4 a la CA y tienes ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estás en tu caparazón, estás boca abajo, tu velocidad es 0 y no puede aumentar, tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no puedes tomar reacciones y la única acción que puedes tomar es una acción adicional para salir de tu caparazón.

Instinto de supervivencia

Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, adquieres competencia con una de las siguientes habilidades de tu elección: Tacto con animales, Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo o Supervivencia.





Tritón

Originarios del Plano Elemental del Agua, muchos tritones ingresaron al Plano Material hace siglos en respuesta a la creciente amenaza de los elementales malvados. Esos tritones se extienden por los océanos del mundo, protegiendo la superficie de los terrores en las profundidades. Con el tiempo, los tritones han extendido su administración sobre el fondo del mar hasta la superficie del océano.

Los tritones tienen manos y pies palmeados, pequeñas aletas en las pantorrillas y una coloración que favorece los azules y verdes.

Tipo: Humanoide

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies. Y tienes una velocidad de nado igual a tu velocidad de caminata.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Anfibio

Puedes respirar aire y agua.

Control del Aire y del Agua

Puedes lanzar Nube de oscurecimiento con este rasgo. A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo Ráfaga de viento con este rasgo y, a partir del nivel 5, también puedes lanzar Caminar Sobre las Aguas con este rasgo. Una vez que lanzas un hechizo con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar estos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas del nivel apropiado.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanza con este rasgo (eliges cuando seleccionas esta raza).

Emisario del Mar

Puedes comunicar ideas simples a cualquier Bestia, Elemental o Monstruosidad que tenga una velocidad de nado. Puede entender tus palabras, aunque no tienes una habilidad especial para entenderlo a cambio.

Guardianes de las Profundidades

Adaptado incluso a las profundidades oceánicas más extremas, tienes resistencia al daño por frío.



Yuan-ti

Yuan-ti eran originalmente humanos que se transformaron en gente serpiente a través de antiguos rituales. La mayoría de los yuan-ti fueron corrompidos en monstruos por esos ritos, pero algunos yuan-ti se convirtieron en un nuevo pueblo que mezcla características de humanos y serpientes.

Bendecidos con la resistencia a los efectos mágicos y venenosos de los rituales que los crearon, cada uno de estos yuan-ti manifiesta su herencia serpentina en una variedad de formas: lengua bifida, ojos de serpiente, nariz de serpiente o alguna otra característica ofidiana. Independientemente de cómo se vea un yuan-ti, tiene el poder de perseguir el bien o el mal en el multiverso.

Tipo: Humanoide.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Hechizos Serpintinos

Conoces el truco Rociada Venenosa. Puedes lanzar Encantar animal un número ilimitado de veces con este rasgo, pero solo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del 3er nivel, también puedes lanzar Sugestión con este rasgo. Una vez que lo lanzaas, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzarlo usando cualquier espacio de hechizo que tengas de nivel 2 o superior.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos cuando los lanzaas con este rasgo (eliges cuando seleccionas esta raza).

Resistencia mágica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos.

Resistencia al veneno. Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenamiento en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.





Razas de Módulos

En esta sección están las razas pertenecientes a ciertos módulos de D&D 5ed. Recomiendo usar estas razas solo si se juegan los módulos pertinentes, ya que pueden estar balanceadas solo para los mismo y no para jugar en Reinos Olvidados u otro tipo de mundo inspirado en el sistema de D&D. En cualquier caso, consulta con tu Master si se permite alguna de las razas de esta sección si no juegas el módulo pertinente.



Razas de Theros

Fuente: *Mythic Odysseys of Theros*

Leónido

Los leoninos protegen las resplandecientes tierras de Oreskos, una llanura dorada donde incluso los dioses rara vez entran. Las manadas de estos humanoides nómadas parecidos a leones rara vez interactúan con otros pueblos, tienen todo lo que necesitan en su resplandeciente patria y conocen la traición de los extraños. Aun así, algunos Leonin se preguntan qué hay más allá de las montañas fronterizas de Oreskos y buscan probarse a sí mismos en un mundo más amplio.

Aumento de Características: +2 Con, +1 Fue.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 35 pies.

Edad: Los Leónidos maduran y viven lo mismo que los humanos

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Leonin.

Garras

Tus garras son armas naturales que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, puedes inflijir daño cortante igual a 1d4 + tu modificador de Fuerza.

Instintos de cazador

Tienes competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Atletismo, Intimidación, Percepción o Supervivencia.

Rugido aterrador

Como acción adicional, puedes dejar escapar un rugido especialmente amenazador. Las criaturas de tu elección a 10 pies de ti que puedan oírtelo deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o se asustarán de ti hasta el final de tu siguiente turno. La CD de la salvación es igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Constitución. Una vez que usas este rasgo, no puede volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o largo.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Sátiros

Los sátiros tienen una buena reputación ganada por su buen humor, personalidades sociables y amor por las fiestas. La mayoría de los sátiros están motivados por dos simples deseos; ver el mundo y probar todos sus placeres. Si bien su espontaneidad y extravagancia a veces los ponen en desacuerdo con personas más estoicas, los sátiros rara vez permiten que el mal humor de los demás obstaculice su propia felicidad.

Aumento de Características: +2 Car, +1 Des.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 35 pies.

Edad: Los Sátiros maduran y viven lo mismo que los humanos

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Sylvian.

Rasgos

Feérico

Tu tipo de criatura es feérico, en lugar de humanoide.

Carnero

Puedes usar tu cabeza y cuernos para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellos, infinges un daño contundente igual a $1d4 + \text{tu modificador de Fuerza}$.

Resistencia mágica

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra hechizos y otros efectos mágicos.

Saltos alegres

Siempre que realice un salto largo o alto, puede tirar un d8 y agregar el número a la cantidad de pies que cubre, incluso cuando realiza un salto de pie. Esta distancia extra cuesta el movimiento normal.

Juerguista

Tienes competencia en las habilidades de Interpretación y Persuasión, y tiene competencia con un instrumento musical de tu elección.



Razas de Ravnica

Fuente: *Guildmasters' Guide to Ravnica*

Centauro

Vagabundos de corazón, los centauros aman los espacios abiertos y la libertad de viajar. Tanto como pueden, los centauros corren. Corren contra el viento, con los cascos atronando y las colas ondeando detrás de ellos.

Aumento de Características: +2 Fue, +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 40 pies.

Edad: Los Centauros maduran y viven lo mismo que los humanos.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Sylvian.

Rasgos

Feérico

Tu tipo de criatura es feérico, en lugar de humanoide.

Sobreviviente

Tienes competencia en una de las siguientes habilidades: Tacto con Animales, Medicina, Naturaleza o Supervivencia

Cargar

Si te mueves al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpeas con un ataque de arma cuerpo a cuerpo en el mismo turno, puedes seguir inmediatamente ese ataque con una acción adicional, haciendo un ataque contra el objetivo con tus pezuñas.

Pezuñas

Tus pezuñas son armas cuerpo a cuerpo naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges un daño contundente igual a $1d4 +$ tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Estructura Equina

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar o arrastrar. Además, cualquier subida que requiera manos y pies es especialmente difícil para ti por tus piernas equinas. Cuando haces una escalada de este tipo, cada pie de movimiento te cuesta 4 pies extra, en lugar del normal 1 pie extra.



Loxodon

Los loxodones suelen ser oasis de calma en Rávnica. Tararean o cantan en tonos sonoros y se mueven lentamente o se sientan en perfecta quietud. Como dicen, "Hay tres cosas que todos los sabios temen: el mar en tempestad, una noche sin luna y la ira de un hombre gentil".

Aumento de Características: +2 Con, +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Loxodon maduran a la velocidad de los humanos y se consideran adultos a los 60 años y viven 450 años.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Loxodon.

Rasgos

Constitución Poderosa

Cuentas como una talla más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.

Serenidad de Loxodon

Tienes ventaja contra estar encantado o asustado.

Armadura Natural

Tienes la piel gruesa. Cuando no llevas armadura, tu CA es $12 + \text{tu modificador de Constitución}$. Puedes usar tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te dejaría con una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican normalmente mientras usas tu armadura natural.

Trompa

Puedes agarrar cosas con tu trompa y puedes usarla como esnórquel. Tiene un alcance de 5 pies y puede levantar una cantidad de libras igual a cinco veces su puntuación de Fuerza. Puedes usarla para realizar las siguientes tareas simples: levantar, dejar caer, sostener, empujar o jalar un objeto o una criatura; abrir o cerrar una puerta o un contenedor; agarrar a alguien; o realizar un ataque sin armas. Tu DM podría permitir que se agreguen otras tareas simples a esa lista de opciones. No puedes empuñar armas o escudos ni hacer nada que requiera precisión manual, como usar herramientas u objetos mágicos o realizar los componentes somáticos de un hechizo.

Olfato Agudo

Gracias a tu olfato sensible, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción), Sabiduría (Supervivencia) e Inteligencia (Investigación) que involucran el olfato.



Minotauro

Los minotauros son humanoides de pecho torcido con cabezas que se asemejan a las de los toros. Sus cuernos varían en tamaño desde aproximadamente 1 pie de largo hasta grandes armas que se enroscan fácilmente tres veces esa longitud. A menudo adornan sus cuernos con anillos de metal o los envainan con metal para protegerlos de daños.

Aumento de Características: +2 Con, +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Minotauros maduran y viven lo mismo que los humanos.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y Minotauro.

Rasgos

Cuernos

Tus cuernos son armas cuerpo a cuerpo naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si golpeas con ellos, infinges daño perforante igual a 1d6 + tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal para un golpe sin armas.

Embestir.

Inmediatamente después de usar la acción Correr en tu turno y moverte al menos 20 pies, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con tus cuernos como acción adicional.

Cuernos de Embestida

Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo como parte de la acción de Ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar empujar a ese objetivo con tus cuernos. El objetivo debe estar a 5 pies de usted y no más de un tamaño más grande que usted. A menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Fuerza, lo empujas hasta 10 pies de ti.

Presencia ImpONENTE

Tienes competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Intimidación o Persuasión.



Simic Hibrido

Los Simic Hibrido usan magia para fusionar diferentes formas de vida. En los últimos años, han extendido esta investigación a sujetos humanoides, transfiriendo mágicamente los rasgos de varios animales a humanos, elfos y vedalken. El objetivo del llamado Proyecto Guardián es construir un ejército Simic de soldados superiores, perfectamente adaptados a una variedad de situaciones de combate. Estos especímenes hiperevolucionados se llaman Simic Híbridos, aunque a veces se hacen llamar guardianes.

Aumento de Características: +2 Con, +1 a una habilidad de tu elección.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Simic maduran igual que los humanos y viven un poco menos.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y a elegir entre Elven o Vedalken.

Rasgos

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Mejoras de animales

Tu cuerpo ha sido alterado con características animales. Eliges una mejora animal ahora y otra en el nivel 5.

- **Manta Glide (1er nivel).** Tienes aletas en forma de rayos que usas como alas para frenar tu caída o permitirte planear. Cuando te caes y no estás incapacitado, puedes restar hasta 100 pies de tu caída al calcular tu daño por caída y puedes moverte horizontalmente 2 pies por cada 1 pie que caigas.
- **Escalador ágil (1er nivel).** Tienes una velocidad de escalada igual a tu velocidad de caminata.
- **Adaptación Subacuática (1er nivel).** Puedes respirar aire y agua, y ganas una velocidad de nado igual a tu velocidad al caminar.
- **Apéndices de agarre (nivel 5).** Tienes dos apéndices especiales que crecen junto con tus brazos. Elige si son garras o tentáculos. Como acción, puedes usar uno de ellos para



agarrar a una criatura. Cada uno es también un arma natural, que puedes usar para hacer un ataque sin armas. Si golpeas, hacen $1D6 +$ tu modificador de fuerza de daño contundente. Inmediatamente después de golpear, puedes intentar agarrar al objetivo como acción adicional. Estos apéndices no son lo suficientemente diestros para usar armas, armas mágicas y otros equipos especializados.

Caparazón (5to nivel). Tu piel en algunos lugares está cubierta por una capa gruesa. Ganas un +1 a tu CA cuando no llevas armadura pesada.

Escupitajo ácido (nivel 5). Como acción, puedes rociar ácido de las glándulas de tu boca, apuntando a una criatura u objeto que puedas ver a 30 pies de ti. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza contra una CD de $8 +$ tu bonificador de competencia + tu modificador de Constitución. El objetivo sufre $2D10$ de daño por ácido si falla. El daño aumenta a $3D10$ en el nivel 11 y $4D10$ en el nivel 17. Puedes hacer esto tantas veces como el valor de tu modificador de Constitución por descanso largo.

Vedalken

Los vedalken son altos y delgados, casi una cabeza más alta que los humanos, pero con un peso similar. Su piel sin pelo viene en una gama de tonos de azul. Sus ojos son tonos más oscuros de azul o violeta. Carecen de orejas externas, sus narices son anchas y planas y son parcialmente anfibios.

Aumento de Características: +2 Int, +1 Sab.

Tamaño: Mediano.

Velocidad: 30 pies.

Edad: Los Vedalken maduran más lento que un humano, alcanzan la adultez a los 40 años. Su esperanza de vida es 350 años, pero algunos llegan a vivir 500.

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común, Vedalken y otro de tu elección.

Rasgos

Desaparición Vedalken

Tienes ventaja en todas las Tiradas de Salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Precisión Incansable

Eres competente en una de las siguientes habilidades de tu elección: Arcanos, Historia, Investigación, Medicina, Interpretación o Juego de

manos. También eres competente con una herramienta de tu elección. Cada vez que hagas una prueba de habilidad con la habilidad o herramienta elegida, tira un d4 y suma el número obtenido al total de la prueba.

Parcialmente Anfibio

Al absorber oxígeno a través de la piel, puedes respirar bajo el agua hasta por 1 hora. Una vez que hayas alcanzado ese límite, no podrás volver a usar este rasgo hasta que finalices un descanso largo.





Razas de Ravenloft

Fuente: Van Richten's Guide to Ravenloft

Dhampiro

Caminando por delgada línea entre el mundo de los vivos y el de los muertos, los dhampiros retienen su control sobre la vida, pero son tentados sin cesar por hambres viciosas. Sus lazos con los no-muertos otorgan a los dhampiros una muestra de la destreza inmortal de un vampiro en forma de una mayor velocidad, visión en la oscuridad y un mordisco que drena la vida.

Con conocimientos únicos sobre la naturaleza de los muertos vivientes, muchos dhampiros se convierten en aventureros y cazadores de monstruos. Sus razones son a menudo profundamente personales. Algunos buscan el peligro, imaginando a los monstruos como personificaciones de sus propias ansias. Otros buscan venganza contra lo que sea que los haya convertido en un dhampiro. Y aún otros abrazan la soledad de la caza, esforzándose por distanciarse de aquellos que tentarían su hambre.

Hambre de Dhampírica.

Cada dhampiro posee una sed que solo los vivos pueden saciar. Aquellos que seden ante su sed

corren el riesgo de perder el control y ver a los demás como presas para siempre. Aquellos que se resisten pueden encontrar formas excepcionales de controlar sus impulsos o reprimirlos a través de una restricción constante y rechinante. En cualquier caso, la tentación acecha a los dhampiros, y las circunstancias conspiran para darles infinitas razones para darse el gusto.

Si bien muchos dhampiros tienen sed de sangre, tu personaje podría verse tentado por otra cosa de los vivos. Tira o elige una opción de la tabla hambre dhampírica para determinar qué tienta a tu personaje a alimentarse.

d6 Hambre

1	Sangre
2	Carne, o carne cruda
3	Fluido espinal cerebral
4	Energía Psíquica
5	Sueños
6	Energía Vital

Origen Dhampírico.

Los Dhampiro a menudo surgen de encuentros con vampiros, pero todo tipo de tratos macabros, influencias nigrománticas y encuentros con misteriosos seres inmortales podrían haber transformado a tu personaje. La tabla Origen Dhampírico proporciona sugerencias sobre cómo tu personaje obtuvo su linaje.

d8 Origen

1	Eres la reencarnación de un antepasado que fue un tirano vampírico.
2	Tu pacto con una deidad depredadora, un demonio, un hada o un espíritu hace que compartas su hambre.
3	Sobreviviste al ataque de un vampiro, pero cambiaste para siempre.
4	Un parásito vive dentro de ti. Satisfaces su hambre.
5	La tragedia interrumpió tu transformación en inmortal.
6	Eres una forma disminuida de un ser de otro mundo. Saciar tu hambre acelera tu renovación.
7	Uno de tus padres era un vampiro.
8	Un experimento radical cambió tu cuerpo, haciéndote depender de otros para obtener fluidos vitales.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades distintas. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, reemplaza cualquier aumento de puntaje de habilidad que hayas tenido anteriormente con este.

Tamaño: Eres Mediano o Pequeño.

Velocidad: 35 pies.

Idiomas: Puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, conservas los idiomas que tenías y no obtienes nuevos idiomas.

Rasgos

Legado Ancestral

Si reemplazas una raza con este linaje, puedes conservar los siguientes elementos de esa raza: las habilidades que obtuviste y la velocidad de escalada, vuelo o nado que obtuviste.

Si no mantienes ninguno de esos elementos o eliges este linaje en la creación del personaje, obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Naturaleza inmortal

No necesitas respirar.

Trepar como araña

Tienes una velocidad de escalada igual a tu velocidad al caminar. Además, en el 3er nivel, puedes moverte hacia arriba, hacia abajo y a través de superficies verticales y boca abajo a lo largo de los techos, dejando sus manos libres.

Mordedura vampírica

Tu mordisco con colmillos es un arma natural, que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo simple con la que eres competente.

Añades tu modificador de Constitución, en lugar de tu modificador de Fuerza, a las tiradas de ataque y daño cuando atacas con este mordisco. Infinge 1d4 de daño perforante con un golpe.

Mientras te falten la mitad o más de tus puntos de golpe, tienes ventaja en las tiradas de ataque que hagas con este mordisco.

Cuando atacas con este mordisco e impactas a una criatura que no es un Constructo o un No-muerto, puedes potenciarte de una de las siguientes formas que elijas:

- Recuperas puntos de vida iguales al daño perforante infligido por el mordisco.
- Obtienes una bonificación a la próxima prueba de habilidad o tirada de ataque que hagas; la bonificación es igual al daño perforante infligido por el mordisco

Puedes potenciarte con este bocado un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Sangre Maldita o Hexblood

Donde falla el deseo, la magia antigua puede ofrecer el deseo de un corazón, al menos, por un tiempo. Los Hexbloods son individuos imbuidos de magia sobrenatural, energía feérica o brujería misteriosa. Algunos de los que entablan tratos con las brujas obtienen sus deseos más profundos, pero finalmente se encuentran transformados. Estos cambios evidencian la influencia de una bruja: orejas que se dividen en puntas bifurcadas, piel en tonos espeluznantes, cabello largo que vuelve a crecer si se lo cortan y una corona viva e inamovible. Junto con estas marcas, los hexbloods manifiestan rasgos parecidos a los de las brujas, como la visión en la oscuridad, y una variedad de métodos mágicos para engañar a los sentidos y evitar lo mismo.

Mientras que muchos hexblood obtienen su linaje después de hacer un trato con una bruja, otros revelan su naturaleza a medida que envejecen, especialmente si una bruja los influyó temprano en la vida o incluso antes de su nacimiento. Muchos hexbloods recurren a vidas de aventura, buscando descubrir los misterios de su magia, forjar una conexión con sus naturalezas feéricas o evitar a una bruja que se obsesione con ellos.

Herencia de las Brujas

Una forma en que las brujas crean más de su tipo es a través de la creación de hexbloods. Cada hexblood exhibe rasgos que sugieren a la bruja cuya magia inspira sus poderes. Esto incluye una corona inusual, a menudo llamada cruz de saúco o aspecto de bruja. Esta parte viva, parecida a una guirnalda, del cuerpo de un hexblood se extiende desde sus sienes y se envuelve detrás de la cabeza, sirviendo como una marca visible del trato entre la bruja y el hexblood, una deuda pendiente o un cambio por venir.

Origen de Hexblood

Un trato con una bruja u otras fuerzas misteriosas transformó a tu personaje en un ser mágico. Tira o elige una opción de la tabla Orígenes de Hexblood para determinar cómo tu personaje obtuvo su linaje.

d6 Origen

1	Buscando un niño, tu padre hizo un trato con una bruja. Eres el resultado de ese trato.
2	secuestradores Feéricos te intercambiaron a ti y al hijo de tus padres.

3	Un aquelarre de brujas perdió a uno de sus miembros. Fuiste creado para reemplazar a la bruja perdida.
4	Fuiste maldecido cuando eras niño. Un trato con los espíritus del bosque te transformó en un hexblood, pero te libro de la maldición.
5	Comenzaste tu vida como una criatura feérica, pero un accidente te cambió y te obligó a abandonar tu hogar.
6	Un druida desgraciado te transformó y te obligó a vivir hasta que un árbol sagrado dé frutos.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades distintas. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, reemplaza cualquier aumento de puntaje de habilidad que hayas tenido anteriormente con este.

Tamaño: Eres Mediano o Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, conservas los idiomas que tenías y no obtienes nuevos idiomas.

Rasgos

Legado Ancestral

Si reemplazas una raza con este linaje, puedes conservar los siguientes elementos de esa raza: las habilidades que obtuviste y la velocidad de escalada, vuelo o nado que obtuviste.

Si no mantienes ninguno de esos elementos o eliges este linaje en la creación del personaje, obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.

Visión en la Oscuridad

Puedes ver la luz tenue a 60 pies ti como si fuera luz brillante, y la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad, solo los tonos de gris.

Símbolo espeluznante.

Como acción adicional, te puedes quitar un mechón de tu cabello, una de tus uñas o uno de tus dientes sin causarte daño. Este símbolo está imbuido de magia hasta que termines un descanso largo.

Mientras el símbolo está imbuido de esta manera, puede realizar estas acciones:

- **Mensaje telepático.** Como acción, puedes enviar un mensaje telepático a la criatura que sostiene o lleva el símbolo, siempre que te encuentres a 10 millas o menos de ella. El

mensaje puede contener hasta veinticinco palabras.

- **Vista remota.** Si estás a 10 millas o menos del símbolo, puedes entrar en trance como una acción. El trance dura 1 minuto, pero termina antes de tiempo si lo descartas (no se requiere ninguna acción) o si quedas incapacitado. Durante este trance, puedes ver y escuchar desde el símbolo como si estuvieras ubicado donde está. Mientras usas tus sentidos en la ubicación del símbolo, estás cegado y sordo en tu cuerpo real. Cuando finaliza el trance, el símbolo se destruye de manera inofensiva.

Una vez que creas un símbolo con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, momento en el que la parte que faltante vuelve a crecer.

Magia Maldita.

Puedes lanzar los hechizos Disfrazarse y Mal de ojo con este rasgo. Una vez que lanzas cualquiera de estos hechizos con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar estos hechizos usando cualquier espacio de hechizo que tengas.

Inteligencia, Sabiduría o Carisma es tu habilidad de lanzamiento de hechizos para estos hechizos (eliges la habilidad cuando obtienes este linaje).



Renacido

La muerte no siempre es el final. Los renacidos ejemplifican esto, siendo individuos que han muerto, pero, de alguna manera, todavía viven. Algunos renacidos exhiben las cicatrices de los finales fatales, su carne cenicienta o sus venas sin sangre dejan claro que han sido tocados por la muerte. Otros renacidos son maravillas de la magia o la ciencia, que se unen a partir de seres dispares o tienen mentes misteriosas en cuerpos fabricados. Sean cuales sean sus orígenes, los renacidos descubren una nueva vida y buscan experiencias y respuestas.

Recuerdos Borrosos

Los renacidos sufren algún tipo de discontinuidad, una interrupción de sus vidas o estado físico que sus mentes no están preparadas para manejar. Sus recuerdos de los acontecimientos anteriores a esta interrupción suelen ser vagos o inexistentes. De vez en cuando, las experiencias más inesperadas pueden hacer que las sensaciones o visiones del pasado vuelvan rápidamente.

En lugar de dormir, los renacidos se sientan regularmente y viven en el pasado, esperando alguna revelación de lo que sucedió antes. La mayoría de las veces, estos son tramos oscuros y silenciosos. Sin embargo, de vez en cuando, en un

momento de paz, estrés o emoción, un renacido logra vislumbrar lo que sucedió antes. Cuando deseas tener una visión tan onírica, tira en la tabla de Recuerdos Perdidos para inspirar sus detalles.

d6 Recuerdos

1	Recuerdas un momento físicamente doloroso. ¿Con qué marca o cicatriz en tu cuerpo se relaciona?
2	Un recuerdo trae lágrimas a tus ojos. ¿Es un recuerdo amargo o alegre? ¿Recordarlo te hace sentir de la misma manera?
3	Recuerdas un recuerdo de la infancia. ¿Qué pasa con ese evento o quién eras todavía te influye?
4	Un recuerdo trae consigo la voz de alguien cercano a ti. ¿Cómo te aconsejaba?
5	Recuerdas haber disfrutado de algo que no soportas hacer ahora. ¿Qué es? ¿Por qué no te gusta ahora?
6	Un recuerdo lleva un olor o una sensación vívida. ¿Qué vas a hacer para recrear esa experiencia?

Origen de Renacido

Renacer podría originarse en circunstancias similares a las de varios no-muertos o constructos. La tabla Origen de Renacido proporciona sugerencias sobre cómo renació tu personaje.

d8 Origen

1	Fuiste resucitado mágicamente, pero algo salió mal.
2	Puntos unen partes que no coinciden de tu cuerpo y tus recuerdos provienen de múltiples vidas diferentes.
3	Después de levantarte de tu tumba, te diste cuenta de que no tienes recuerdos, excepto un solo nombre.
4	Fuiste el sirviente no muerto de un nigromante durante años. Un día, tu conciencia volvió.
5	Te despertaste en un laboratorio abandonado junto a complejos diseños de órganos mecánicos.
6	Fuiste liberado después de haber estado petrificado durante generaciones. Sin embargo, tus recuerdos se han desvanecido y tu cuerpo ya no es lo que era.
7	Tu cuerpo alberga un espíritu poseedor que comparte sus recuerdos y reemplaza tus apéndices perdidos con extremidades fantasmales.
8	En público, pasas como una persona corriente, pero puedes sentir el relleno de paja que pica dentro de ti.

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra enfermedades y envenenamiento, y tienes resistencia al daño por veneno.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra la muerte.
- No necesitas comer, beber o respirar.
- No necesitas dormir, y la magia no puede hacerte dormir. Puedes terminar un descanso largo en 4 horas si pasa esas horas en un estado inactivo e inmóvil, durante el cual conservas la conciencia.

Conocimientos de Una Vida Pasada

Recuerdas temporalmente destellos del pasado, tal vez recuerdos desvanecidos de hace mucho tiempo o de una vida anterior. Cuando haces una prueba que usa una habilidad, puedes tirar un d6 inmediatamente después de ver el número en el d20 y agregar el número en el d6 a la prueba. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Aumento de Características: +2 en una habilidad y +1 en otra, o +1 a tres habilidades distintas. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, reemplaza cualquier aumento de puntaje de habilidad que hayas tenido anteriormente con este.

Tamaño: Eres Mediano o Pequeño.

Velocidad: 30 pies.

Idiomas: Puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para el personaje. Si estás reemplazando tu raza con este linaje, conservas los idiomas que tenías y no obtienes nuevos idiomas.

Rasgos

Legado Ancestral

Si reemplazas una raza con este linaje, puedes conservar los siguientes elementos de esa raza: las habilidades que obtuviste y la velocidad de escalada, vuelo o nado que obtuviste.

Si no mantienes ninguno de esos elementos o eliges este linaje en la creación del personaje, obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.

Naturaleza No Muerta

Has escapado de la muerte, hecho representado por los siguientes beneficios:

Clases

Los aventureros son gente extraordinaria, conducidos por un ansia de emociones a llevar una vida que otros no se atreverían a escoger. Son héroes, motivados a explorar los lugares más oscuros del mundo y a enfrentarse a desafíos que mujeres y hombres de menor talento no podrían confrontar. La clase es lo que define principalmente lo que tu personaje puede hacer. Es más que una profesión; es la vocación de tu personaje. La clase moldea la manera en la piensas acerca del mundo e interacciones con él, así como tu relación con otras personas y poderes en el multiverso. Una guerrera, por ejemplo, puede ver el mundo en términos pragmáticos de estrategia y maniobrabilidad, viéndose a sí misma como un mero peón en un juego mucho mayor. Un clérigo, por el contrario, puede verse a sí mismo como un sirviente voluntario en el desarrollo del plan de un dios o en el conflicto en ciernes entre varias deidades. Mientras que la guerrera tiene contactos en una compañía mercenaria o ejército, el clérigo quizás conozca a algunos sacerdotes, paladines o devotos que comparten su fe. Tu clase te otorga una cantidad de rasgos especiales, tales como el dominio de armas y armaduras de un guerrero o los conjuros de un mago. A niveles bajos, tu clase te otorga únicamente dos o tres rasgos, pero a medida que avances de nivel conseguirás más, y a menudo mejoraran los que ya posees. Cada entrada de clase en este capítulo incluye una tabla resumiendo los beneficios que adquieres a cada nivel y una explicación detallada de cada uno de ellos. Los aventureros a menudo progresan en más de una clase. Un pícaro quizás quiera cambiar de vida y hacer el juramento de un paladín. Un bárbaro podría descubrir su habilidad mágica latente y sumergirse en la clase de hechicero mientras continúa avanzando como bárbaro. Los elfos son conocidos por combinar dominio marcial con entrenamiento mágico y avanzar como guerreros y magos al mismo tiempo. Existen reglas opcionales para combinar clases de esta manera, llamadas multiclase, que se verán más adelante.



Articiero

Clase añadida en "Tasha's Cauldron of Everything"

Maestros de la invención, los artificieros usan el ingenio y la magia para capacidades extraordinarias en los objetos. Ven la magia como un sistema complejo que espera ser descifrado y luego aprovechado en sus hechizos e invenciones. Puedes encontrar todo lo que necesitas para jugar con uno de estos inventores en las próximas páginas.

Los artificieros usan una variedad de herramientas para canalizar su poder arcano. Para lanzar un hechizo, un artificiero puede usar los suministros de alquimista para crear un potente elixir, los suministros de calígrafo para inscribir un sigilo de poder o las herramientas de hojalatero para crear un amuleto provisional. La magia de los artificieros está ligada a sus herramientas y sus talentos, y pocos otros personajes pueden producir la herramienta adecuada para un trabajo tan bien como un artificiero.

Artificieros a Trávez de los Mundos

A lo largo del multiverso D&D, los artificieros crean inventos y objetos mágicos de paz y guerra. Muchas vidas han sido iluminadas o salvadas gracias al trabajo de amables artificieros, pero también se han perdido innumerables vidas debido a la destrucción masiva desatada por las creaciones de ciertos artificieros.

En los Reinos Olvidados, la isla de Lantan es el hogar de muchos Artificieros, y en el mundo de Dragonlance, los gnomos artesanos suelen ser miembros de esta clase. Las extrañas tecnologías en Barrier Peaks del mundo de Greyhawk han inspirado a algunas personas a seguir el camino del artificiero, y en Mystara, varias naciones emplean artificieros para mantener operativas las aeronaves y otros dispositivos maravillosos.

Los artificieros en la Ciudad de Sigil comparten descubrimientos de todo el multiverso, y desde allí, el gnomo artificiero Vi dirige un negocio que abarca todo el cosmos que contrata aventureros para solucionar problemas que otros consideran irresolubles. En el mundo natal de Vi, Eberron, la magia se aprovecha como una forma de ciencia y se despliega en toda la sociedad, en gran parte como resultado del maravilloso ingenio de los artificieros.

Creando un Artificiero

Para crear un artificiero, consulta las siguientes subsecciones, que te brindaran puntos de golpe, pericias y equipamiento inicial. Luego mira la tabla del Artificiero para ver qué características obtiene en cada nivel. Las descripciones de esas características aparecen en la sección "Características de Artificiero".

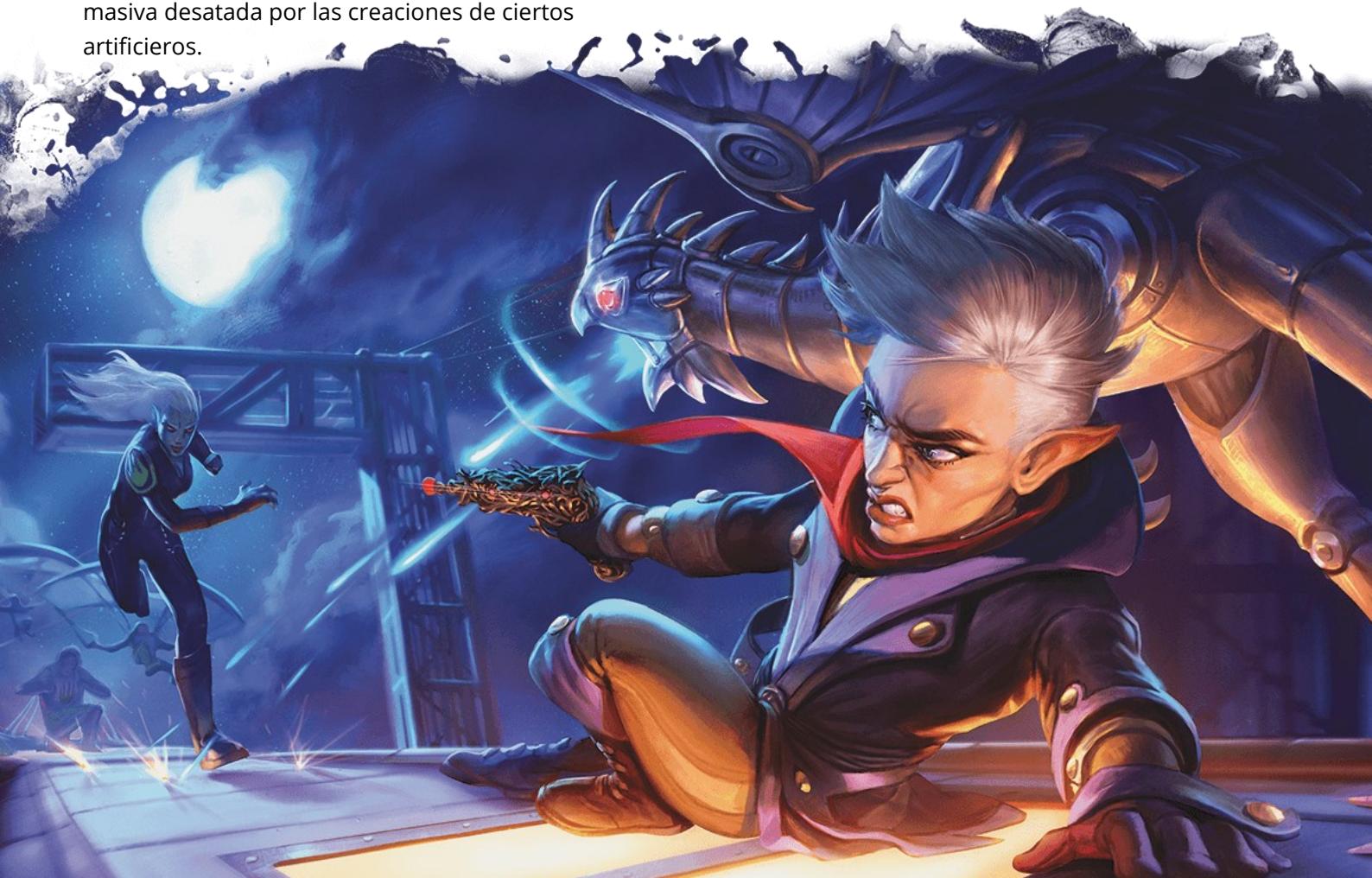


Tabla del Articiero

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Infusiones Conocidas	Items infundidos	Trucos conocidos	Espacios de Hechizo por Nivel				
						Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4	Nivel 5
1	+2	Ingeniería Mágica, Lanzamiento de hechizos	—	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	Infusión de objetos	4	2	2	2	—	—	—	—
3	+2	Especialización de Articiero, La Herramienta Precisa Para el Trabajo	4	2	2	3	—	—	—	—
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	4	2	2	3	—	—	—	—
5	+3	Rasgo de Especialización	4	2	2	4	2	—	—	—
6	+3	Pericia en Herramientas	6	3	2	4	2	—	—	—
7	+3	Mente Brillante	6	3	2	4	3	—	—	—
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	6	3	2	4	3	—	—	—
9	+4	Rasgo de Especialización	6	3	2	4	3	2	—	—
10	+4	Experto en Objetos Mágicos	8	4	3	4	3	2	—	—
11	+4	Almacenamiento de Hechizos en Objetos	8	4	3	4	3	3	—	—
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	8	4	3	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	4	3	3	1	—
14	+5	Erudición en Objetos Mágicos	10	5	4	4	3	3	1	—
15	+5	Rasgo de Especialización	10	5	4	4	3	3	2	—
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	10	5	4	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	5	4	4	3	3	3	1
18	+6	Maestría en Objetos Mágicos	12	6	4	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	12	6	4	4	3	3	3	1
20	+6	Alma de Articiero	12	6	4	4	3	3	3	1

Creación Rápida

Puedes hacer un articiero rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, coloca tu característica más alta debería ser la Inteligencia, seguida de Constitución o Destreza. En segundo lugar, elige el trasfondo de artesano.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de articiero.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de articiero después del primero.

Competencias

Armadura: Armadura Ligera y Media, Escudos

Armas: Armas Simples

Herramientas: Herramientas de Ladrón y una herramienta de artesano de tu elección.

Tiradas de Salvación: Constitución e Inteligencia

Habilidades: Elije 2 habilidades entre:

Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza, Percepción, Juego de Manos

Los secretos de las armas de pólvora se han descubierto en varios rincones del multiverso D&D. Si tu DM usa las reglas sobre armas de fuego en la Guía del DM y tu artífice ha estado expuesto a la operación de tales armas, tu articiero es competente con ellas.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- 2 armas simples de tu elección
- Una ballesta ligera con 20 viroles
- Eliges entre armadura de cuero tachonada o cota de escamas

- Herramientas de ladrón y un equipo para mazmorras.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Multiclase con un Articiero

Si tu grupo usa la regla opcional de multiclase en el Manual del jugador, la siguiente información explica cómo utilizar esta regla con el artificiero.

Puntuación de habilidad mínima: Para multiclasear a artificiero debes tener al menos una puntuación de Inteligencia de 13, o para subir de nivel en otra clase si ya eres un artificiero.

Competencias de multiclase: Si artificiero no es tu clase inicial, estas son las competencias que obtienes cuando subes tu primer nivel como artificiero: armadura ligera, armadura media, escudos, herramientas de ladrón, herramientas de hojalatero.

Espacios de conjuro: Sumas la mitad de tus niveles (redondeado hacia arriba) en la clase artificiero a los niveles correspondientes de otras clases para determinar tus espacios de conjuros disponibles.

Rasgos del Artificiero

Como artificiero, obtienes los siguientes rasgos de clase, que se resumen en la [tabla del artificiero](#).

Arreglo Mágico

Rasgo de Nivel 1 del Artificiero

Has aprendido a infundir una chispa de magia en objetos mundanos. Para usar esta habilidad, debes tener herramientas de ladrón o herramientas de artesano a mano. Luego con tu acción tocas un objeto no mágico Diminuto y le das una de las siguientes propiedades mágicas de tu elección:

- El objeto emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue en 5 pies adicionales.
- Cuando infundes esta propiedad al objeto pronuncias un mensaje de no más de 6 segundos para grabarlo. Cada vez que una criatura presione el objeto, este emite el mensaje grabado que se puede escuchar hasta a 10 pies de distancia.
- El objeto emite continuamente un olor o un sonido no verbal de tu elección (viento, olas, chirridos o similares). El fenómeno elegido es perceptible hasta a 10 pies de distancia.

- Aparece un efecto visual estático en una de las superficies del objeto. Este efecto puede ser una imagen, hasta 25 palabras de texto, líneas y formas, o una combinación de estos elementos, como tú prefieras.

La propiedad elegida tiene dura indefinidamente. Como acción, puedes tocar el objeto y finalizar la propiedad antes de tiempo.

Puedes infundir con magia múltiples objetos, pero solo puedes infundir un objeto a la vez y ningún objeto puede tener más de una propiedad a la vez. El número máximo de objetos que puedes afectar con esta función a la vez es igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de un objeto). Si intentas exceder tu máximo, la propiedad más antigua finaliza inmediatamente y luego se aplica la nueva propiedad.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 1 del Artificiero

Has estudiado el funcionamiento de la magia y cómo lanzar hechizos, canalizándola a través de objetos. Para quienes te observan, no pareces lanzar hechizos de forma convencional; pareces producir maravillas a partir de artículos mundanos e inventos extravagantes.

Herramientas Necesarias

Produces los efectos de tus hechizos de artificiero a través de tus herramientas. Debes tener en tu mano herramientas de ladrón o algún tipo de herramienta de artesano para utilizarlo como foco de lanzamiento de hechizos, cuando lanzas cualquier hechizo. (lo que significa los hechizos tienen un componente "M" cuando lo lanzas). Debes ser competente con la herramienta para usarla de esta manera.

Después de obtener el rasgo Infusión de objetos en el 2.º nivel, también puedes usar cualquier objeto que lleve una de tus infusiones como foco de lanzamiento de hechizos.

La Magia de un Artificiero

Como artificiero, usas herramientas cuando lanzas tus hechizos. Al describir tu lanzamiento de hechizos, piensa en cómo estás usando una herramienta. Por ejemplo, si lanzas curar heridas usando los suministros de alquimista, podrías estar produciendo rápidamente un bálsamo. Si lo lanzas con herramientas de hojalatero, es posible que tengas una araña mecánica en miniatura que venda

las heridas. El efecto del hechizo es el mismo en ambos sentidos.

Tales detalles no te limitan de ninguna manera ni te proporcionan ningún beneficio más allá de los efectos del hechizo. No tienes que justificar cómo estás usando herramientas para lanzar un hechizo. Pero describir tu lanzamiento de hechizos de forma creativa es una forma divertida de distinguirte de otros lanzadores de hechizos.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección de la [lista de hechizos del artífice](#). En niveles más altos, aprendes trucos de artífice adicionales de tu elección, como se muestra en la columna Trucos conocidos de la [tabla del artífice](#).

Cuando ganas un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de tus trucos de artífice con otro truco de la [lista de hechizos del artífice](#).

Preparando y Lanzando Hechizos

La [tabla del artífice](#) muestra cuántos espacios de hechizo tienes para lanzar tus hechizos de artífice. Para lanzar uno de tus conjuros de artífice de nivel 1 o superior, debes gastar un espacio del nivel delconjuro o superior. Recuperas todos los espacios de hechizo gastados cuando terminas un descanso largo.

Preparas los hechizos de artífice que tendrás disponibles para lanzar, eligiendo de la [lista de hechizos del artífice](#). Cuando lo hagas, elige un número de hechizos de artífice igual a tu modificador de Inteligencia + la mitad de tu nivel de artífice, redondeado hacia abajo (mínimo de un hechizo). Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

Por ejemplo, si eres un artífice de nivel 5, tienes cuatro espacios deconjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Inteligencia de 14, tu lista de hechizos preparados puede incluir cuatro hechizos de 1º o 2º nivel, en cualquier combinación. Si preparas elconjuro de curar heridas de nivel 1, puedes lanzarlo usando un espacio de nivel 1 o nivel 2. Lanzar el hechizo no lo elimina de tu lista de hechizos preparados.

Puedes cambiar tu lista de hechizos preparados cuando termines un descanso largo. Preparar una nueva lista de hechizos de artífice requiere tiempo para que ajustes tu foco de

lanzamiento de hechizos: al menos 1 minuto por nivel de hechizo para cada hechizo en tu lista.

Habilidad de Lanzamiento de Hechizos

La inteligencia es tu capacidad de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de artífice; tu comprensión de la teoría detrás de la magia te permite manipular estos hechizos con una habilidad superior. Usas tu Inteligencia siempre que unconjuro de artífice se refiera a tu habilidad para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando calculas la CD de la tirada de salvación para unconjuro de artífice que lanza y también cuando haces una tirada de ataque con uno.

CD de salvación de hechizos = 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Inteligencia

Modificador de ataque de hechizos = tu bono de competencia + tu modificador de Inteligencia

Lanzamiento Ritual

Puedes lanzar un hechizo de artífice como un ritual si ese hechizo tiene la etiqueta de ritual y tienes el hechizo preparado.

Infusión de Objetos

Rasgo de Nivel 2 del Artífice

Obtuviste la habilidad de imbuir objetos mundanos con ciertas infusiones mágicas, convirtiéndolos en objetos mágicos.

Infusiones Conocidas

Cuando obtienes este rasgo, eliges y aprendes cuatro infusiones de artífice la sección "Infusiones de artífice". Aprendes infusiones adicionales de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la columna Infusiones conocidas de la [tabla del artífice](#).

Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar una de las infusiones de artífice aprendidas por una nueva.

Infundir un Objeto

Siempre que termines un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico e imbuirlo con una de tus infusiones de artífice, convirtiéndolo en un objeto mágico. Una infusión funciona solo en ciertos tipos de objetos, como se especifica en la descripción de la infusión. Si el objeto requiere vinculación, puedes vincularte con él en el instante en que infundes el

objeto. Si decides vincularte con el objeto más tarde, debes hacerlo usando el proceso normal de vinculación.

Tu infusión permanece en un objeto indefinidamente, pero cuando mueres, la infusión se desvanece después de un número de días igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de 1 día). La infusión también desaparece si reemplazas tu conocimiento de la infusión.

Puedes infundir más de un objeto no mágico al final de un descanso largo; el número máximo de objetos aparece en la columna objetos infundidos de la [tabla del artífice](#). Debes tocar cada uno de los objetos, y cada una de tus infusiones puede afectar a un solo objeto a la vez. Además, ningún objeto puede soportar más de una de tus infusiones a la vez. Si intentas exceder tu número máximo de infusiones, la infusión más antigua finaliza y luego se aplica la nueva infusión.

Si una infusión termina en un objeto que contiene otras cosas, como una bolsa de contención, su contenido aparece de manera segura alrededor del mismo.

Especialización de Artífice

Rasgo de Nivel 3, 5, 9 y 15 del Artífice

Elige el tipo de especialista que eres: Alquimista, Armero, Artillero o Herrero de Batalla, cada uno se detalla después de la descripción de la clase. Tu elección te otorga rasgos en el nivel 5 y nuevamente en el nivel 9 y 15.

La Herramienta Precisa Para el Trabajo

Rasgo de Nivel 3 del Artífice

Has aprendido a crear exactamente la herramienta que necesitas: con herramientas de ladrón o herramientas de artesano a mano, puedes crear mágicamente un conjunto de herramientas de artesano en un espacio desocupado a 5 pies de ti. Esta creación requiere 1 hora de trabajo ininterrumpido, que puede coincidir con un descanso corto o largo. Aunque son producto de la magia, las herramientas no son mágicas y desaparecen cuando vuelves a usar este rasgo.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Artífice

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o

puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Pericia en Herramientas

Rasgo de Nivel 6 del Artífice

Tu bono de competencia ahora se duplica para cualquier prueba de habilidad que realices con una herramienta con la cual eres competente.

Mente Brillante

Rasgo de Nivel 7 del Artífice

Has adquirido la capacidad de encontrar soluciones bajo mucha presión. Cuando tú u otra criatura que puedes ver a 30 pies de ti haga una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para agregar tu modificador de Inteligencia a la tirada.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Experto en Objetos Mágicos

Rasgo de Nivel 10 del Artífice

Has logrado entender mejor cómo usar y hacer objetos mágicos:

- Puedes vincularte con hasta cuatro objetos mágicos a la vez.
- Crear un objeto mágico común o poco común te lleva una cuarta parte del tiempo normal y te cuesta la mitad del oro habitual.



Almacenamiento de Hechizos en Objetos

Rasgo de Nivel 11 del Articiero

Ahora puedes almacenar un hechizo en un objeto. Cada vez que termines un descanso largo, puedes tocar un arma simple o marcial o un objeto que puedas usar como foco de lanzamiento de hechizos, y almacenar un hechizo en él, eligiendo un hechizo de nivel 1 o 2 de la lista de hechizos del artificiero que requiera 1 acción para ser lanzado (no necesitas tenerlo preparado).

Mientras sostiene el objeto, una criatura puede realizar una acción para lanzar el hechizo a partir de él, usando tu modificador de habilidad para lanzar hechizos. Si el hechizo requiere concentración, la criatura debe concentrarse. El hechizo permanece en el objeto hasta que se haya usado un número de veces igual al doble de tu modificador de Inteligencia (un mínimo de dos veces) o hasta que vuelvas a usar esta función para almacenar un hechizo en un objeto.

Erudición en Objetos Mágicos

Rasgo de Nivel 14 del Articiero

Entiendes aún más el funcionamiento de los objetos mágicos:

- Puedes vincularte con hasta cinco objetos mágicos a la vez.
- Ignoras todos los requisitos de clase, raza, hechizo y nivel para vincularte o usar un objeto mágico.

Maestría en Objetos Mágicos

Rasgo de Nivel 18 del Articiero

Puedes vincularte con hasta seis objetos mágicos a la vez.

Alma de Articiero

Rasgo de Nivel 20 del Articiero

Has desarrollado una conexión mística con tus objetos mágicos, a la que puedes recurrir para protegerte:

- Obtienes una bonificación de +1 en todas las tiradas de salvación por objeto mágico con el que estés vinculado actualmente
- Si te reducen a 0 puntos de golpe, pero no te matan directamente, puedes usar tu reacción para finalizar una de tus infusiones de artificiero, lo que hace que caigas a 1 punto de golpe en lugar de 0.

Especializaciones del Articiero

Los artificieros ejercen muchas disciplinas. Aquí hay opciones de especialización entre las que puedes elegir en el 3er nivel.

Alquimista

Un alquimista es un experto en combinar reactivos para producir efectos místicos. Los alquimistas usan sus creaciones para dar vida y extraerla. La alquimia es la más antigua de las tradiciones de los artificieros, y su versatilidad ha sido valorada durante muchos siglos en tiempos de guerra y paz.

Herramientas de Oficio

Rasgo de Nivel 3 del Alquimista

Obtienes competencia con los suministros de alquimista. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Hechizos de Alquimista

Rasgo de Nivel 3 del Alquimista

Siempre tienes ciertos hechizos preparados después de alcanzar niveles específicos en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos de alquimista. Estos hechizos cuentan como hechizos de artificiero para ti, pero no cuentan para el número de hechizos de artificiero que preparas.

Nivel de Articiero	Hechizos
3	<u>Curar Heridas</u> , <u>Rayo Nauseabundo</u> .
5	<u>Esfera Flamígera</u> , <u>Flecha Acida de Melf.</u>
9	<u>Forma Gaseosa</u> , <u>Curar Heridas en Masa</u> .
13	<u>Marchitar</u> , <u>Custodia Contra la Muerte</u> .
17	<u>Nube Aniquiladora</u> , <u>Revivir a los Muertos</u> .

Elixir Experimental

Rasgo de Nivel 3 del Alquimista

Cada vez que terminas un descanso largo, puedes producir mágicamente un elixir experimental en un frasco vacío que toques. Tira en la tabla de Elixir Experimental para conocer el efecto del elixir, que

se activa cuando alguien lo bebe. Como acción, una criatura puede beber el elixir o administrarlo a una criatura incapacitada.

Puedes crear elixires experimentales adicionales gastando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para cada uno. Cuando lo haces, usas tu acción para crear el elixir en un frasco vacío que tocas. Eliges el efecto del elixir de la tabla Elixir Experimental.

Crear un elixir experimental requiere que tengas suministros de alquimista contigo, y cualquier elixir que crees con esta función dura hasta que se bebe o hasta el final de tu próximo descanso largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, puedes hacer más elixires al final de un descanso largo: dos al nivel 6 y tres al nivel 15. Tira por el efecto de cada elixir por separado. Cada elixir requiere su propio frasco.

d6 Efecto

- | | |
|---|---|
| 1 | Curar. El bebedor recupera una cantidad de puntos de golpe igual a $2d4 +$ tu modificador de Inteligencia. |
| 2 | Rapidez. La velocidad de caminata del bebedor aumenta 10 pies durante 1 hora. |
| 3 | Resistencia. El bebedor gana un bono de +1 a la CA durante 10 minutos. |
| 4 | Audacia. El bebedor puede tirar $1d4$ y sumar el resultado a cada tirada de ataque y de salvación que haga durante el siguiente minuto. |
| 5 | Vuelo. El bebedor gana una velocidad de vuelo de 10 pies durante 10 minutos. |
| 6 | Transformación. El cuerpo del bebedor es transformado como en el hechizo <u>Alterar el Propio Aspecto</u> . El bebedor determina la transformación provocada por el hechizo, cuyos efectos duran 10 minutos. |

Erudición Alquímica

Rasgo de Nivel 5 del Alquimista

Has desarrollado un dominio magistral de las sustancias químicas mágicas, mejorando la curación y el daño que creas a través de ellas. Cada vez que lanzas un hechizo usando tus suministros de alquimista como foco de lanzamiento de hechizos, obtienes una bonificación a una tirada del hechizo. Esa tirada debe restaurar puntos de golpe o ser una tirada de daño que inflija daño por ácido, fuego, necrótico o veneno, y la bonificación es igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).

Reactivos Restauradores

Rasgo de Nivel 9 del Alquimista

Puedes incorporar reactivos restauradores en algunos de tus trabajos:

- Siempre que una criatura bebe un elixir experimental que creaste, la criatura gana puntos de golpe temporales iguales a $2d6 +$ tu modificador de Inteligencia (mínimo de 1 punto de golpe temporal).
- Puedes lanzar restablecimiento menor sin gastar un espacio de hechizo y sin preparar el hechizo, siempre que uses los suministros de alquimista como foco de lanzamiento de hechizo. Puedes hacerlo un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Maestría Alquímica

Rasgo de Nivel 15 del Alquimista

has estado expuesto a tantos químicos que ya no representan un riesgo para ti, y puedes usarlos para terminar rápidamente con ciertas dolencias:

- Obtienes resistencia al daño por ácido y veneno, y eres inmune a la condición envenenado.
- Puedes lanzar restablecimiento mayor y sanar sin gastar un espacio de hechizo, sin preparar el hechizo y sin componentes materiales, siempre que uses los suministros de alquimista como foco de lanzamiento de hechizo. Una vez que lanza cualquier hechizo con este rasgo, no puedes volver a lanzar ese hechizo hasta que termines un descanso largo.

Blindado

Un artíficiero blindado modifica la armadura para que funcione casi como una segunda piel. La armadura está mejorada para perfeccionar la magia del artíficiero, desatar ataques potentes y generar una defensa formidable. El artíficiero se une a esta armadura, volviéndose uno con ella mientras experimenta y refina las capacidades mágicas de la misma.

Herramientas de Oficio

Rasgo de Nivel 3 del Blindado

Obtienes competencia con armadura pesada. También obtienes competencia con las herramientas de herrero. Si ya tienes competencia con esta herramienta, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Hechizos del Blindado

Rasgo de Nivel 3 del Blindado

Siempre tienes ciertos hechizos preparados después de alcanzar niveles específicos en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos del blindado. Estos hechizos cuentan como hechizos de artíficiero para ti, pero no cuentan para el número de hechizos de artíficiero que preparas.

Nivel de Artíficiero	Hechizos
3°	<u>Proyectil Mágico</u> , <u>Ola Atronadora</u>
5°	<u>Imagen Múltiple</u> , <u>Hacer Añicos</u>
9°	<u>Patrón Hipnótico</u> , <u>Relámpago</u>
13°	<u>Escudo de Fuego</u> , <u>Invisibilidad Mayor</u>
17°	<u>Muro de Fuerza</u> , <u>Pasamiento</u>

Armadura Arcana

Rasgo de Nivel 3 del Blindado

Tus experimentos metalúrgicos te han llevado a hacer de la armadura un conducto para tu magia. Como acción, puedes convertir una armadura que llevas puesta en una Armadura Arcana, siempre que tengas herramientas de herrero a mano.

Obtienes los siguientes beneficios mientras usas esta armadura:

- Si la armadura tiene un requisito de Fuerza, la armadura arcana carece de este requisito para ti.
- Puedes usar la armadura arcana como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de artíficiero.
- La armadura se adhiere a ti y no te la pueden quitar en contra de tu voluntad. También se expande para cubrir todo tu cuerpo, aunque puedes retraer o desplegar el casco como acción adicional. La armadura reemplaza las extremidades faltantes y funciona de manera idéntica a la extremidad que reemplaza.
- Puedes quitarte o ponerte la armadura como una acción.

La armadura sigue siendo Arcana hasta que te pones otra armadura o mueres.

Modelo de Armadura

Rasgo de Nivel 3 del Blindado

Puedes personalizar tu Armadura Arcana. Cuando lo hagas, elige uno de los siguientes modelos de armadura: Guardián o Infiltrado. El modelo que elijas te brinda beneficios especiales mientras lo llevas.

Cada modelo incluye un arma especial. Cuando atacas con esa arma, puedes añadir tu modificador de Inteligencia, en lugar de Fuerza o Destreza, a las tiradas de ataque y daño.

Puedes cambiar el modelo de la armadura cada vez que termines un descanso corto o largo, siempre y cuando tengas herramientas de herrero a mano.



Guardián. Diseñas tu armadura para estar en la primera línea del conflicto. Tiene las siguientes características:

- **Guanteletes Atronadores:** Cada uno de los guanteletes de la armadura cuenta como un arma simple cuerpo a cuerpo mientras no tengas nada en la mano, e infinge 1d8 de daño de trueno con un impacto. Una criatura golpeada por el guantelete tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos que no sean tú hasta el comienzo de tu próximo turno, ya que la armadura emite mágicamente un pulso que la distrae cuando esta ataca a otra persona.
- **Campo Defensivo:** Como acción adicional, puedes ganar una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel en esta clase, reemplazando cualquier punto de golpe temporal que ya tengas. Pierdes estos puntos de golpe temporales si te quitas la armadura. Puedes usar esta acción adicional un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Infiltrado: Personalizas tu armadura para tareas sutiles. Tiene las siguientes características:

- **Descarga Eléctrica:** Aparece un nodo con forma de gema en uno de tus puños o en tu pecho (a tu elección). Cuenta como un arma simple a distancia, con un alcance normal de 90 pies y un alcance largo de 300 pies, e infinge 1d6 de daño por rayo en un impacto. Una vez en cada uno de tus turnos, cuando golpeas a una criatura con él, puedes infiligrir 1d6 de daño por rayo adicional a ese objetivo.
- **Pasos Energizados:** Tu velocidad aumenta 5 pies.
- **Campo Amortiguador:** Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Si la armadura normalmente impone una desventaja en tales pruebas, la ventaja y la desventaja se anulan entre sí, como de costumbre.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Blindado

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que realices la acción de Atacar en tu turno.

Modificaciones de Armadura

Rasgo de Nivel 9 del Blindado

Aprendes a usar tus infusiones de artífice para modificar especialmente tu armadura arcaica. La armadura ahora cuenta como elementos separados para los efectos de Infundir elementos: Peto (la pieza del pecho), botas, casco y el arma especial de la armadura. Cada uno de esos elementos puede soportar una de tus infusiones, y las infusiones se transfieren si cambias el modelo de tu armadura con el rasgo Modelo de armadura. Además, la cantidad máxima de objetos que puedes infundir a la vez aumenta en 2, pero esos objetos adicionales deben ser parte de tu Armadura arcaica.

Armadura Perfeccionada

Rasgo de Nivel 15 del Blindado

Tu armadura arcaica obtiene beneficios adicionales según su modelo, como se muestra a continuación:

Guardian: Cuando una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver termina su turno a 30 pies de ti, puedes usar tu reacción para forzar mágicamente a la criatura a hacer una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de hechizos, atrayendo a la criatura hasta 30 pies hacia ti a un espacio desocupado. Si atraes al objetivo a 5 pies de ti, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra él como parte de esta reacción.

Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Infiltrado: Cualquier criatura que reciba daño por rayo de tu descarga eléctrica brilla con luz mágica hasta el comienzo de tu próximo turno. La criatura resplandeciente emite una luz tenue en un radio de 5 pies, y tiene desventaja en las tiradas de ataque contra ti, ya que la luz la sacude si te ataca. Además, la siguiente tirada de ataque contra la criatura tiene ventaja, y si ese ataque impacta, el objetivo sufre 1d6 de daño por rayo adicional.

Artillero

Un artillero se especializa en usar magia para lanzar energía, proyectiles y explosiones en el campo de batalla. Este poder destructivo es muy valorado por los ejércitos en las guerras de muchos mundos diferentes. Y cuando pasa la guerra, algunos miembros de esta especialización buscan construir un mundo más pacífico usando sus poderes para luchar contra el resurgimiento de los conflictos. Vi,

El artífero gnomo que salta de un mundo a otro ha sido especialmente claro acerca de hacer las cosas bien: "Ya es hora de que arreglemos las cosas en lugar de hacerlas volar en pedazos".

Herramientas de Oficio

Rasgo de Nivel 3 del Artillero

Obtienes competencia con las herramientas de carpintero. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Hechizos de Artillero

Rasgo de Nivel 3 del Artillero

Siempre tienes ciertos hechizos preparados tras alcanzar ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos de artillero. Estos hechizos cuentan como hechizos de artífero para ti, pero no cuentan contra el número de hechizos de artífero que preparas.

Nivel de Artífero	Hechizos
3	<u>Escudo</u> , <u>Ola Atronadora</u> .
5	<u>Rayo de Debilitamiento</u> , <u>Hacer Añicos</u> .
9	<u>Bola de Fuego</u> , <u>Muro de Viento</u> .
13	<u>Tormenta de Hielo</u> , <u>Muro de Fuego</u> .
17	<u>Muro de Fuerza</u> , <u>Cono de Frío</u> .

Cañón de Eldritch

Rasgo de Nivel 3 del Artillero

Has aprendido a crear un cañón mágico. Usando herramientas de carpintero o herrero, puedes realizar una acción para crear mágicamente un cañón de Eldritch Pequeño o Diminuto en un espacio desocupado en una superficie plana a menos de 5 pies de ti. Un cañón de Eldritch pequeño ocupa su propio espacio, y uno diminuto se puede sujetar con una mano.

Una vez creado un cañón, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo o hasta que gastes un espacio de hechizo para crearlo. Solo puedes tener un cañón a la vez y no puedes crear uno mientras tu cañón esté presente.

El cañón es un objeto mágico.

Independientemente del tamaño, el cañón tiene 18 de CA y un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de artífero. Es inmune al daño por veneno y al daño psíquico. Si se ve obligado a

realizar una prueba de característica o una tirada de salvación, trata todas sus puntuaciones de característica como 10 (+0). Si lanzan reparar sobre él, recupera 2d6 puntos de golpe. Desaparece si sus puntos de golpe a 0 o después de 1 hora. Puedes hacerlo desaparecer antes como una acción.

Cuando creas el cañón, determinas su apariencia y si tiene patas. También decides de qué tipo es, eligiendo entre las opciones de la tabla de Cañones de Eldritch. En cada uno de tus turnos, puedes realizar una acción adicional para activar el cañón si estás a 60 pies o menos de él. Como parte de la misma acción adicional, puedes mover el cañón para que camine o trepe hasta 15 pies hacia un espacio desocupado, siempre que tenga patas.

Arma Arcana

Rasgo de Nivel 5 del Artillero

Sabes cómo convertir una varita, bastón o vara en un arma de fuego arcana, un conducto para tus hechizos destructivos. Cuando terminas un descanso largo, puedes usar herramientas de carpintero para tallar sigilos especiales en una varita, bastón o vara y así convertirlos en tu arma de fuego arcana. Los sigilos desaparecen del objeto si luego los talla en un objeto diferente. De lo contrario, los sigilos duran indefinidamente.

Puedes usar tu arma de fuego arcana como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de artífice. Cuando lanzas un hechizo de artífice a través del arma de fuego, tira un d8 y obtienes un bono a una de las tiradas de daño del hechizo igual al número obtenido.

Cañones de Eldritch

Cañón Activación

<i>Cañón</i>	<i>Activación</i>
<i>Lanza Llamas</i>	El cañón exhala fuego en un cono de 15 pies en la dirección que elijas. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de hechizos, recibiendo 2d8 de daño por fuego en una salvación fallida o la mitad de daño en un éxito. El fuego enciende cualquier objeto inflamable en el área que no se esté siendo equipado o transportando.
<i>Balista de Fuerza</i>	Realiza un ataque de hechizo a distancia, el ataque se dispara desde el cañón, a una criatura u objeto a 120 pies de él. Con un impacto, el objetivo recibe 2d8 puntos de daño por fuerza y, si el objetivo es una criatura, es empujado hasta 5 pies del cañón.
<i>Protector</i>	El cañón emite un estallido de energía positiva que le otorga a sí mismo y a cada criatura de tu elección a 10 pies o menos de él una cantidad de puntos de golpe temporales igual a 1d8 + tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).

Cañón Explosivo

Rasgo de Nivel 9 del Artillero

Los cañones de Eldritch que creas ahora son más destructivos:

- Todas las tiradas de daño del cañón aumentan en 1d8.



- Como acción, puedes ordenarle al cañón que se detone si estás a 60 pies o menos de él. Al hacerlo destruyes el cañón y obligas a cada criatura a 20 pies o menos de él a realizar una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de hechizos, recibiendo 3d8 de daño por fuerza en una salvación fallida o la mitad de daño en una exitosa.

Posición Fortificada

Rasgo de Nivel 15 del Artillero

Eres un maestro en la formación de emplazamientos bien defendidos con tu Cañón de Eldritch:

- Tú y tus aliados tienen cobertura media mientras estén a 10 pies o menos de un cañón que hayas creado, como resultado de un campo reluciente de protección mágica que emite el cañón.
- Ahora puedes tener dos cañones al mismo tiempo. Puedes crear dos con la misma acción (pero no el mismo espacio de hechizo), y puedes activarlos a ambos con la misma acción adicional. Tú determinas si los cañones son idénticos entre sí o diferentes. No puedes crear un tercer cañón mientras tienes dos.

Herrero de Batalla

Los ejércitos requieren protección, y alguien tiene que volver a armar las cosas si fallan las defensas. Una combinación de protector y médico, un herrero de batalla es un experto en defender a otros y reparar tanto material como personal. Para ayudarlos en su trabajo, los herreros de batalla están acompañados por un defensor de acero, un compañero protector creado por ellos mismos. Muchos soldados cuentan historias sobre como casi mueren antes de ser salvados por un herrero de batalla y su defensor de acero.

En el mundo de Eberron, Los herreros de batalla jugaron un papel crucial en el trabajo de House Cannith con constructos de batalla y los primeros forjados de guerra, y después de la Última Guerra, estos artificieros lideraron los esfuerzos para ayudar a aquellos que resultaron heridos en las horribles batallas de la guerra.

Herramientas de Oficio

Rasgo de Nivel 3 del Herrero de Batalla

Obtienes competencia con las herramientas de herrero. Si ya tienes esta competencia, obtienes competencia con otro tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Hechizos de Herrero de Batalla

Rasgo de Nivel 3 del Herrero de Batalla

Siempre tienes ciertos hechizos preparados tras alcanzar ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos de artillero. Estos hechizos cuentan como hechizos de artíficiero para ti, pero no cuentan contra el número de hechizos de artíficiero que preparas.

Nivel de Artíficiero	Hechizos
3	<u>Heroísmo</u> , <u>Escudo</u> .
5	<u>Castigo Marcador</u> , <u>Vínculo Protector</u> .
9	<u>Aura de Vitalidad</u> , <u>Conjuración</u> <u>Bombardeo</u> .
13	<u>Aura de Pureza</u> , <u>Escudo de Fuego</u> .
17	<u>Castigo Desterrador</u> , <u>Curar Heridas en Masa</u> .

Listo para la Batalla

Rasgo de Nivel 3 del Herrero de Batalla

Tu entrenamiento de combate y tus experimentos con la magia han valido la pena, obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes competencia con armas marciales.
- Cuando atacas con un arma mágica, puedes usar tu modificador de Inteligencia, en lugar del modificador de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.

Defensor de Acero

Rasgo de Nivel 3 del Herrero de Batalla

Tus trabajos te han llevado a crear un compañero, un defensor de acero. Es amigable contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Sus estadísticas de juego se encuentran en la ficha del Defensor de Acero, que usa tu bono de competencia (**BC**) en varios lugares. Tú determinas la apariencia de la criatura y si tiene dos patas o cuatro; tu elección no tiene efecto en las estadísticas del juego.

En combate, el defensor comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí mismo, pero la única acción que realiza en su turno es esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una de su ficha o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el defensor puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

Si el truco reparar se lanza sobre el defensor, recupera 2d6 puntos de golpe. Si ha muerto en la última hora, puedes usar tus herramientas de herrero como una acción para revivirlo, siempre que estés a menos de 5 pies de él y gastes un espacio de hechizo de nivel 1 o superior. El defensor vuelve a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe restaurados.

Al final de un descanso largo, puedes crear un nuevo defensor de acero si tienes herramientas de herrero contigo. Si ya tienes un defensor de este rasgo, el primero muere inmediatamente. El defensor también muere si tú mueres.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Herrero de Batalla

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que realices la acción de Atacar en tu turno.

Choque Arcano

Rasgo de Nivel 9 del Herrero de Batalla

Has aprendido nuevas formas de canalizar la energía arcana para dañar o curar. Cuando golpeas a un objetivo con un ataque de arma mágica o tu defensor de acero golpea un objetivo, puedes canalizar energía mágica a través del golpe para crear uno de los siguientes efectos:

- El objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuerza adicional.
- Elige una criatura u objeto que puedas ver a 30 pies del objetivo. La energía curativa fluye hacia la criatura elegida, devolviéndole 2d6 puntos de golpe.

Puedes usar esta energía un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (una vez como mínimo), pero no puedes hacerlo más de una vez por turno. Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

DEFENSOR DE ACERO

Constructo Mediano

Clase de Armadura: 15 (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 2 + tu modificador de inteligencia + 5 veces tu nivel de artíficio (El Defensor tiene tantos dados de golpe [d8s] como tu nivel de artíficio)

Velocidad: 40 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de Salvación: Des (+1 + BC), Con (+2 + BC)

Habilidades: Atletismo (+2 + BC), Percepción (+0 + BC x2)

Inmunidad a daños: Veneno

Inmunidad a Estados: hechizado, Exhausto, Envenenado.

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10 + (BC x2)

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia (BC):** igual al tuyo

Vigilancia: El defensor no puede sorprenderse.

Acciones

Desgarro Potenciado por Fuerza: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + BC de daño por fuerza

Reparación(3/dia): Los mecanismos mágicos dentro del defensor restauran 2d8 + BC puntos de golpe a sí mismo o a un constructo u objeto dentro de los 5 pies de él.

Reacciones

Reflejar Ataque: El defensor impone desventaja en la tirada de ataque de una criatura que pueda ver a 5 pies de él, siempre que la tirada de ataque sea contra una criatura que no sea el defensor.



Defensor Mejorado

Rasgo de Nivel 15 del Herrero de Batalla

Tu choque arcano y tu defensor de acero se han vuelto más poderosos:

- Tanto el daño adicional como la curación de tu choque arcano aumentan a 4d6.
- Tu defensor de acero obtiene una bonificación de +2 a la CA.
- Cada vez que tu defensor de acero usa su Reflejar Ataque, el atacante recibe un daño de fuerza igual a 1d4 + tu modificador de Inteligencia.

Infusiones de Articiero

Las infusiones de artificiero son procesos extraordinarios que convierten rápidamente un objeto no mágico en un objeto mágico. La descripción de cada una de las siguientes infusiones detalla el tipo de objeto que puede recibirla, junto con si el objeto mágico resultante requiere vinculación.

Algunas infusiones especifican un nivel mínimo de artificiero. No puedes aprender tal infusión hasta que tengas al menos ese nivel.

A menos que la descripción de una infusión diga lo contrario, no puedes aprender una infusión más de una vez.

Anillo de Recarga de Hechizos

Requisito: Nivel 6 de Artificiero

Objeto: Un Anillo (Requiere Vinculación)

Mientras lleva este anillo, la criatura puede recuperar un espacio de hechizo gastado como una acción. El espacio recuperado puede ser de nivel 3 o inferior. Una vez usado, el anillo no se puede volver a usar hasta el próximo amanecer.

Arma Mejorada

Objeto: Un arma simple o marcial

Esta arma mágica otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Arma Radiante

Requisito: Nivel 6 de Artificiero

Objeto: Un arma simple o marcial (Requiere Vinculación)

Esta arma mágica otorga un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella.

Mientras lo sostiene, el portador puede realizar una acción adicional para hacer que emita una luz brillante en un radio de 30 pies y una luz tenue en otros 30 pies. El portador puede apagar la luz como acción adicional.

El arma tiene 4 cargas. Como reacción inmediatamente después de ser golpeado por un ataque, el portador puede gastar 1 carga y hacer que el atacante quede cegado hasta el final del siguiente turno del atacante, a menos que el atacante tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de hechizos. El arma recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Arma Mejorada

Objeto: Un arma simple o marcial con la propiedad de arrojadiza

Esta arma mágica otorga un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella, y vuelve a la mano de quien la empuña justo después de usarla para realizar un ataque a distancia.

Armadura de Fuerza Mágica

Objeto: Una armadura (Requiere Vinculación)

Esta armadura tiene 6 cargas. El portador puede gastar las cargas de la armadura de las siguientes maneras:

- Cuando el usuario realiza una prueba de Fuerza o una tirada de salvación de Fuerza, puede gastar 1 carga para añadir un bono a la tirada igual a su modificador de Inteligencia.
- Si la criatura fuera a quedar tumbada, puede usar su reacción para gastar 1 carga para evitar quedar tumbada.

La armadura recupera 1d6 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Armadura de Propulsión Arcana

Requisito: Nivel 14 de Artificiero

Objeto: Una armadura (Requiere Vinculación)

El portador de esta armadura obtiene estos beneficios:

- La velocidad del usuario aumenta en 5 pies.
- La armadura incluye guanteletes, cada uno de los cuales es un arma cuerpo a cuerpo mágica que solo se pueden usar cuando no sostienes nada. El portador es competente

con los guanteletes, y cada uno infinge 1d8 de daño de fuerza con un golpe y tiene la propiedad de arrojadizo, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Cuando se lanza, el guantelete se separa y vuela hacia el objetivo del ataque, luego regresa inmediatamente al portador y se vuelve a colocar.

- La armadura no se puede quitar contra la voluntad del portador.
- Si al portador le falta alguna extremidad, la armadura reemplaza esas extremidades: manos, brazos, pies, piernas o apéndices similares. Los reemplazos funcionan de manera idéntica a las partes del cuerpo que reemplazan.

Armadura Resistente

Requisito: Nivel 6 de Articifero

Objeto: Una armadura (Requiere Vinculación)

Mientras lleva esta armadura, una criatura tiene resistencia a uno de los siguientes tipos de daño, que eliges cuando infundes el objeto: ácido, frío, fuego, fuerza, relámpago, necrótico, veneno, psíquico, radiante o trueno.

Botas de Retroceder

Requisito: Nivel 6 de Articifero

Objeto: Un par de botas (Requiere Vinculación)

Mientras usa estas botas, una criatura puede teletransportarse hasta 15 pies como una acción adicional a un espacio desocupado que pueda ver. La criatura debe haber ocupado ese espacio en algún momento durante el turno actual.

Defensa Mejorada

Objeto: Un traje o armadura, o un escudo (Requiere Vinculación)

Una criatura gana un bono de +1 a la CA mientras usa (armadura) o empuña (escudo) el objeto infundido.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Disparo de Repetición

Objeto: Un arma simple o marcial con la propiedad de munición (Requiere Vinculación)

Esta arma mágica otorga un bono de +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella cuando se usa para realizar un ataque a distancia, e ignora la propiedad de recarga si la tiene.

Si no cargas munición en el arma, esta produce la suya propia, creando automáticamente una pieza de munición mágica cuando realizas un ataque a distancia con ella. La munición creada por el arma se desvanece en el instante en que golpea o falla un objetivo.

Escudo de Repulsión

Requisito: Nivel 6 de Articifero

Objeto: Un escudo (Requiere Vinculación)

Una criatura gana un bono de +1 a la CA mientras empuña este escudo.

El escudo tiene 4 cargas. Mientras lo sostiene, el portador puede usar una reacción inmediatamente después de ser golpeado por un ataque cuerpo a cuerpo para gastar 1 de las cargas del escudo y empujar al atacante hasta 15 pies de distancia. El escudo recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Foco Arcano Mejorado

Objeto: Una varita o bastón

(Requiere Vinculación)

Mientras sostiene este objeto, una criatura obtiene una bonificación de +1 a las tiradas de ataque con hechizos.



Además, la criatura ignora la cobertura media cuando realiza un ataque de hechizo.

La bonificación aumenta a +2 cuando alcanzas el nivel 10 en esta clase.

Mente Aguda

Objeto: Una armadura o ropa

El objeto infundido puede enviar una sacudida al portador para que vuelva a enfocar su mente. El objeto tiene 4 cargas. Cuando el usuario falla una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un hechizo, el portador puede usar su reacción para gastar 1 de las cargas del objeto para tener éxito en su lugar. El objeto recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Replicar Objeto Mágico

Usando esta infusión, replicas un objeto mágico en particular. Puedes aprender esta infusión varias veces; cada vez que lo hagas, elige un objeto mágico que puedas hacer con él, eligiendo de las tablas de Objetos replicables. El título de cada tabla indica el nivel que debes tener en la clase para elegir un elemento de la tabla. Alternativamente, puedes elegir el objeto mágico entre los objetos mágicos comunes del juego, sin incluir pociones o pergaminos.

En las tablas, la información de un objeto indica si el objeto requiere vinculación. Consulta la descripción del objeto en la Guía del director de Juego para obtener más información al respecto, incluido el tipo de objeto necesario para fabricarlo.

Objetos Replicables (Artificiero Nivel 2)

Objeto Mágico	Vinculación
Jarra de Alquimia	No
Bolsa de Contención	No
Gorro de Respiración Acuática	No
Gafas de la Noche	No
Cuerda de Escalada	No
Piedras de Recado	No
Varita de Detectar Magia	No
Varita de Secretos	No

Objetos Replicables (Artificiero Nivel 6)

Objeto Mágico	Vinculación
Botas Élficas	No
Capa Élfica	Si
Capa de la Manta Raya	No
Ojos Hechizadores	Si
Guantes de Robo	No

Linterna de Revelación
Flautas de Desasosiego
Anillo de Caminar Sobre las Aguas

No
 No
 No

Objetos Replicables (Artificiero Nivel 10)

Objeto Mágico	Vinculación
<i>Botas de Dar Zancadas y Brincos</i>	Si
<i>Botas de las Tierras Invernales</i>	Si
<i>Brazaletes de Arquería</i>	Si
<i>Broche de Escudo</i>	Si
<i>Capa de Protección</i>	Si
<i>Ojos del Águila</i>	Si
<i>Guanteletes de Fuerza de Ogro</i>	Si
<i>Guantes de Atrapar Proyectiles</i>	Si
<i>Guantes de Nadar y Trepar</i>	Si
<i>Sombrero de Disfraz</i>	Si
<i>Diadema de Intelecto</i>	Si
<i>Yelmo de Telepatía</i>	Si
<i>Medallón de los Pensamientos</i>	Si
<i>Collar de Adaptación</i>	Si
<i>Talismán de Cerrar Heridas</i>	Si
<i>Flauta de las Alcantarillas</i>	Si
<i>Carcaj de Ehlonra</i>	Si
<i>Anillo de Salto</i>	Si
<i>Anillo de Escudo Mental</i>	Si
<i>Babuchas de Escalada de Araña</i>	Si
<i>Botas Aladas</i>	Si

Objetos Replicables (Artificiero Nivel 14)

Objeto Mágico	Vinculación
<i>Amuleto de Salud</i>	Si
<i>Cinturón de Fuerza de Gigante de las Colinas</i>	Si
<i>Botas de Levitación</i>	Si
<i>Botas de Velocidad</i>	Si
<i>Brazales de Defensa</i>	Si
<i>Capa del Murciélagos</i>	Si
<i>Grilletes Dimensionales</i>	No
<i>Gema de Visión</i>	Si
<i>Cuerno Detonante</i>	No
<i>Anillo de Libertad de Movimiento</i>	Si
<i>Anillo de Protección</i>	Si
<i>Anillo de Ariete</i>	Si

Sirviente Homúnculo

Objeto: Una gema o cristal que valga al menos 100 Po

Aprendes métodos intrincados para crear mágicamente un homúnculo especial que te sirva. El elemento que infundes sirve como el corazón de la criatura, alrededor del cual se forma instantáneamente el cuerpo de la criatura.

Tú determinas la apariencia del homúnculo. Algunos artífices prefieren pájaros de aspecto

mecánico, mientras que otros prefieren viales alados o calderos animados en miniatura.

SIRVIENTE HOMÚNCULO

Constructo Diminuto

Clase de Armadura: 13 (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 1 + tu modificador de inteligencia + 5 veces tu nivel de artífice (El Defensor tiene tantos dados de golpe [d4s] como tu nivel de artífice)

Velocidad: 20 Pies, Vuelo 30 Pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4	15	12	10	10	7
(-3)	(+2)	(+1)	(+0)	(+0)	(-2)

Tiradas de Salvación: Des (+2 + BC).

Habilidades: Sigilo (+2 + BC), Percepción (+0 + BC x2)

Inmunidad a daños: Veneno

Inmunidad a Estados: Exhausto, Envenenado.

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10 + (BC x2)

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia (BC):** igual al tuyo

Evasión: Si el homúnculo se ve forzado a hacer una tirada de salvación de destreza por un efecto para recibir solo la mitad del daño, en cambio no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad del daño si falla. No puede usar este rasgo si está incapacitado.

Acciones

Golpe por Fuerza: Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 30 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d4 + BC de daño por fuerza

Reacciones

Canal Mágico: El homúnculo transmite un hechizo que lances con un rango de toque. El homúnculo debe estar a 120 pies de ti.

incapacitado, el homúnculo puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

El homúnculo recupera 2d6 puntos de golpe si se le lanza el truco reparar. Si tú o el homúnculo mueren, desaparece, dejando su corazón en su espacio.

Yelmo de Alerta

Requisito: Nivel 10 de Artífice

Objeto: Un Yelmo (Requiere Vinculación)

Mientras lleva puesto este casco, una criatura tiene ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, el portador no puede ser sorprendido, siempre que no esté incapacitado.



El homúnculo es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Consulta las estadísticas del Sirviente Homúnculo, que utiliza tu bono por competencia (PB) en varios lugares.

En combate, el homúnculo comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí mismo, pero la única acción que realiza en su turno es esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en su bloque de estadísticas o alguna otra acción. Si estás

Bárbaro

Un fornido hombre de las tribus camina a grandes zancadas a través de la tormenta de nieve, envuelto en pieles y enarbolando su hacha. Se ríe mientras carga contra el gigante de hielo que se atrevió a robar la manada de alces de su gente.

Una semiorca gruñe un último desafío para reclamar su autoridad sobre su tribu de salvajes, dispuesta a romperle el cuello con sus propias manos a quien la rete, como ya hizo con sus seis últimos rivales.

La espuma se le escapa de la boca al enano mientras estrella su casco contra la cara del drow enemigo, luego se gira rápidamente para insertar su codo en el estómago de otro.

Estos bárbaros, por diferentes que sean, se definen por su rabia: una furia desenfrenada, inagotable e irreflexiva. Más que una mera emoción, su ira es la ferocidad de un depredador acorralado, el implacable rugir de la tormenta, la devastadora agitación del mar.

Para algunos, su rabia brota de la comunión con espíritus de animales salvajes. Otros recurren a su hirviente reserva de ira frente a un mundo lleno de dolor. Para los bárbaros, la furia es un poder que no sólo les proporciona un frenesí ciego en la batalla, sino también extraordinarios reflejos, resistencia y proezas de fuerza.

Instinto Primario

Las personas que viven en pueblos y ciudades se enorgullen de cómo su vida civilizada les distingue de los animales, como si negar su propia naturaleza fuera una señal de superioridad. Para un bárbaro, sin embargo, la civilización no es una virtud, sino un símbolo de debilidad. Abrazan sin reservas su naturaleza animal (sus instintos agudos, su vigoroso físico, y su rabia feroz.) Los bárbaros se sienten incómodos entre los muros y las multitudes. Ellos crecen salvajes en sus tierras natales: la tundra, la selva, o las praderas donde viven y cazan sus tribus. Los bárbaros cobran vida en el caos del combate.

Pueden entrar en un estado berserker, donde la furia bárbara se hace cargo de su ser, dotándoles de una fuerza y resistencia sobrehumanas. Un bárbaro puede recurrir a su furia sólo unas pocas veces sin descansar, pero por lo general son suficientes para eliminar cualquier amenaza que surja



Una Vida de Peligro

No todos los miembros de las tribus consideradas "bárbaras" por los miembros de la sociedad civilizada son de la clase bárbaro. Un verdadero bárbaro entre esas personas es tan raro como un experto guerrero en un pueblo, y él o ella juega un papel similar como protector de la gente o líder en tiempos de guerra. La vida en los lugares salvajes del mundo está llena de peligros: tribus rivales, clima mortal y monstruos terroríficos. Los bárbaros afrontan estos peligros para que su gente no tenga que hacerlo.

Su coraje frente a las adversidades hace que los bárbaros estén perfectamente dispuestos para la aventura. Vagar de un lado a otro es, a menudo, una forma de vida para sus tribus nativas, por lo que una vida sin echar raíces, propia del aventurero, no supone un problema para un bárbaro. Algunos bárbaros echan de menos las férreas estructuras familiares de la tribu, pero al final estas son reemplazadas por los fuertes lazos formados entre los miembros de un grupo de aventureros.

Creando un Bárbaro

Cuando creas un personaje bárbaro, piensa en el lugar de donde procede tu personaje y su lugar en el mundo. Habla con tu DM sobre el origen más apropiado para tu bárbaro. ¿Has venido de un país lejano y eres un extraño en tu mundo de campaña? ¿O la campaña tiene lugar en una áspera y desértica frontera donde los bárbaros son comunes? ¿Qué te llevó a llevar una vida de aventuras? ¿Te sentías atraído por las tierras civilizadas y su promesa de riquezas? ¿Querías unir fuerzas con los soldados de esas tierras para luchar contra una amenaza común? ¿Fueron los monstruos o una horda invasora los que te llevaron fuera de tus tierras, convirtiéndote en un refugiado sin raíces? Quizás eras un prisionero de guerra, encadenado y conducido a las tierras "civilizadas", y ahora solo te queda ganarte tu libertad. O tal vez hayas sido expulsado por tu propia gente por un crimen que cometiste, un tabú que violaste, o por un golpe de estado que te ha destituido de una posición de autoridad.

Tabla del Bárbaro

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Furia	Daño por Furia
1	+2	Furia, Defensa sin Armadura	2	+2
2	+2	Ataque Temerario, Sentido del peligro	2	+2
3	+2	Senda Primitiva	3	+2
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	+2
5	+3	Multataque, Movimiento rápido	3	+2
6	+3	Rasgo de Senda	4	+2
7	+3	Instinto Salvaje	4	+2
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	4	+2
9	+4	Crítico Brutal (un dado)	4	+3
10	+4	Rasgo de Senda	4	+3
11	+4	Furia Implacable	4	+3
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	5	+3
13	+5	Crítico Brutal (dos dados)	5	+3
14	+5	Rasgo de Senda	5	+3
15	+5	Furia Persistente	5	+3
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	5	+4
17	+6	Crítico Brutal (tres dados)	6	+4
18	+6	Fuerza Indómita	6	+4
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	6	+4
20	+6	Campeón Primario	infinita	+4

Creación Rápida

Puedes crear un bárbaro de forma rápida siguiendo estas sugerencias. Primero, Fuerza debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida de Carisma. Segundo, escoge el trasfondo Fronterizo.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d12 por nivel de bárbaro.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 12 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d12 (o 7) + tu modificador de Constitución por cada nivel de bárbaro después del primero.

Competencias

Armadura: Armadura Ligera y Media, Escudos

Armas: Armas Simples y Marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Fuerza y Constitución

Habilidades: Elije 2 habilidades entre: Atletismo, Intimidación, Naturaleza, Percepción, Supervivencia, Tacto con Animales.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- Una Gran hacha o cualquier arma marcial cuerpo a cuerpo.
- Dos hachas de mano o cualquier arma simple.
- Un equipo para explorador y cuatro jabalinas.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 2d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos del Bárbaro

Como bárbaro, obtienes los siguientes rasgos de clase, que se resumen en la [tabla del bárbaro](#).

Furia

Rasgo de Nivel 1 del Bárbaro

En combate, luchas con una ferocidad primitiva. En tu turno, puedes entrar en furia como acción adicional. Mientras estás en furia ganas los siguientes beneficios si no llevas armadura pesada:

- Tienes ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando realizas un ataque de cuerpo a cuerpo usando tu Fuerza, ganas un bonificador al daño que aumenta a medida que subes tu nivel de bárbaro, tal como muestra la columna de Daño de Furia en la tabla Bárbaro.
- Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

Si tienes la capacidad de lanzar hechizos, no puedes lanzarlos o concentrarte en ellos mientras estés en estado de furia. Tu furia tiene una duración de 1 minuto. Termina antes si caes inconsciente o si

acaba tu turno y no has atacado a ninguna criatura hostil desde tu último turno, o no has recibido daño desde entonces. También puedes cancelar tu furia en tu turno como acción adicional. Una vez has entrado en furia un número de veces igual al número que aparece en la columna Furia de la tabla Bárbaro, debes realizar un descanso largo antes de poder entrar en furia de nuevo.

Defensa Sin Armadura

Rasgo de Nivel 1 del Bárbaro

Mientras no lleves ninguna armadura, tu Clase de Armadura será de 10 + Modificador de Destreza + Modificador de Constitución. Puedes usar un escudo y aun así beneficiarte de este rasgo.

Ataque Temerario

Rasgo de Nivel 2 del Bárbaro

Puedes dejar a un lado tu defensa para atacar con feroz desesperación. Cuando hagas tu primer ataque en tu turno, puedes decidir atacar de forma temeraria. Hacerlo te da ventaja en un ataque de armas cuerpo a cuerpo que use Fuerza durante este turno, pero los ataques contra ti tienen ventaja hasta el siguiente turno.



Sentido del Peligro

Rasgo de Nivel 2 del Bárbaro

Obtienes un asombroso sentido para percibir los elementos de tu entorno que presentan una amenaza, dándote ventaja cuando trates de apartarte del peligro.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra los efectos que puedas ver, como trampas y hechizos. Para beneficiarte de este rasgo no puedes estar ciego, sordo o incapacitado.

Senda Primaria

Rasgo de Nivel 3, 6 y 14 del Bárbaro

Eliges una senda que da forma a la naturaleza de tu furia. Elige entre la Senda del Berserker, la Senda del Guerrero Totémico, u otras, detalladas más adelante en la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 3 y nuevamente en el 6 y en el 14.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Bárbaro

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Bárbaro

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.

Movimiento Rápido

Rasgo de Nivel 5 del Bárbaro

Tu velocidad se incrementa en 10 pies mientras no estés usando armadura pesada.

Instinto Salvaje

Rasgo de Nivel 7 del Bárbaro

Tus instintos son tan precisos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. De forma adicional, si eres sorprendido al principio del combate y no estás incapacitado, puedes actuar normalmente en tu

primer turno, pero sólo si entras en furia antes de hacer otra cosa en ese turno.

Critico Brutal

Rasgo de Nivel 9, 13 y 17 del Bárbaro

Puedes tirar un dado de daño adicional cuando determinas el daño de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo. Esto se incrementa a dos dados adicionales en el nivel 13 y tres dados adicionales en el nivel 17.

Furia Implacable

Rasgo de Nivel 11 del Bárbaro

Tu furia puede mantenerte luchando a pesar de las graves heridas. Si tus puntos de golpe se reducen a cero mientras estás en furia y no mueres en el momento, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, quedas reducido a 1 punto de golpe en su lugar. Cada vez que usas este rasgo después de la primera vez, la CD se incrementa en 5. Cuando terminas un descanso corto o prolongado, la CD vuelve a ser 10.

Furia Persistente

Rasgo de Nivel 15 del Bárbaro

Tu furia es tan feroz que sólo termina prematuramente si caes inconsciente o decides terminarla.

Fuerza Indómita

Rasgo de Nivel 18 del Bárbaro

Si tu puntuación total para una prueba de Fuerza es menor a tu puntuación de Fuerza, puedes usarla en lugar de la puntuación total de la tirada.

Campeón Primario

Rasgo de Nivel 20 del Bárbaro

Encarnas el poder del salvajismo. Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución se incrementan en 4. El máximo para esas puntuaciones es ahora 24.

Senda Primaria

La furia arde en el corazón de cada bárbaro como una fragua que forja su destino hacia la grandeza. Aun así, diferentes bárbaros atribuyen su furia a diversas fuentes. Para algunos, es una reserva interior donde el dolor, la pena y la cólera son

forjados en una furia tan dura como el acero. Otros lo ven como una bendición espiritual, el don de un tótem animal.

Senda del Berserker

Para algunos bárbaros, la furia es un medio para un fin, que generalmente es la propia violencia. La Senda del Berserker es un camino de furia desatada repleto de sangre. Cuando entras en la furia del berserker te sumerges en el caos de la batalla, sin preocuparte de tu salud o tu bienestar.



Frenesi

Rasgo de Nivel 3 del Berserker.

A partir del momento en el que eliges esta senda, puedes entrar en frenesi cuando estás en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de entrar en frenesi. Cuando tu furia termina, sufres un nivel de cansancio.

Furia Inconsciente

Rasgo de Nivel 6 del Berserker.

No puedes ser encantado o asustado mientras estés en furia. Si estás encantado o asustado cuando entras en furia, el efecto es suspendido durante la duración de esta.

Presencia Intimidante

Rasgo de Nivel 10 del Berserker.

Puedes usar tu acción para asustar a alguien con tu presencia amenazadora. Cuando lo haces, elige una criatura que puedas ver y esté a 30 pies o menos de ti. Si la criatura puede verte u oírte, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Carisma) o que-dar asustado hasta el final de su siguiente turno. En los turnos subsiguientes, puedes usar tu acción para extender la duración de este efecto en la criatura asustada hasta el final de tu próximo turno. Este efecto termina si la criatura acaba su turno fuera de tu línea de visión o a más de 60 pies de ti. Si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación, no puedes usar este rasgo en esta criatura en las siguientes 24 horas.

Represalia

Rasgo de Nivel 14 del Berserker.

Cuando recibas daño de una criatura que está a 5 pies de ti, puedes emplear tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.

Senda del Guerrero Totémico

El Camino del Tótem Guerrero es un viaje espiritual, en el que los bárbaros aceptan un espíritu animal como guía, protección e inspiración. En la batalla, tu espíritu tótem te llena con poder sobrenatural, añadiendo poder mágico a tu furia bárbara.

La mayoría de las tribus bárbaras vinculan un tótem animal a la familia particular del clan. En casi ningún caso, un bárbaro puede tener más de un espíritu animal totémico, aunque existen excepciones.

Buscador Espiritual

Rasgo de Nivel 3 del Guerrero Totémico.

Tuya es la senda que busca la sintonía con el mundo natural, dándote una íntima relación con las bestias. Al nivel 3, cuando adoptas esta senda, ganas la habilidad de lanzar los hechizos Sentido animal y Hablar con los animales, pero sólo como rituales.

Espíritu Tótem

Rasgo de Nivel 3 del Guerrero Totémico.

Cuando adoptas esta senda, eliges un tótem animal y obtienes sus características. Debes hacer o adquirir un objeto como tótem físico (un



amuleto u otro adorno similar) que contenga pelo, plumas, garras, dientes o huesos del animal tótem. A tu elección, también ganas atributos físicos menores que recuerdan a tu espíritu tótem. Por ejemplo, si tienes un espíritu tótem de oso, podrías ser inusualmente peludo y de piel gruesa, o si tu tótem es el águila, tus ojos se vuelven de un amarillo brillante.

Tu tótem animal puede ser un animal relacionado con los listados aquí, pero más apropiado para tu tierra natal. Por ejemplo, podrías elegir un halcón o un buitre en lugar de un águila

Oso. Mientras estás en furia, tienes resistencia a todos los daños salvo el daño psíquico. El espíritu del oso te hace lo suficientemente duro para resistir cualquier castigo.

Águila. Mientras estés en furia y no estés usando armadura pesada, las demás criaturas tienen desventaja en los ataques de oportunidad contra ti, y puedes usar la acción de Carrera como acción adicional en tu turno. El espíritu del águila te convierte en un depredador que puede moverse en combate con facilidad.

Lobo. Mientras estés en furia, tus aliados tienen ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura a 5 pies de ti que sea hostil hacia ti. El espíritu del lobo te convierte en un líder entre los cazadores.

El libro "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada" añade las siguientes opciones como tótem animal

Alce: Cuando este enfurecido, tu velocidad aumenta 15 pies si no llevas armadura pesada. El espíritu del alce te confiere una rapidez extraordinaria.

Tigre: Estando enfurecido, puedes sumar 10 pies a tu distancia de salto de longitud y 3 pies de distancia al salto de altura. El espíritu del tigre fortalece tus saltos

Aspecto de la Bestia

Rasgo de Nivel 6 del Guerrero Totémico.

Oso. Ganas la fuerza de un oso. Tu capacidad de carga (incluyendo tu carga máxima y tu capacidad de levantar y arrastrar) se duplica, y tienes ventaja en las pruebas de Fuerza realizadas para empujar, levantar, tirar o romper objetos.

Águila. Ganas la vista de un águila. Puedes ver a una distancia de hasta una milla (aprox. 1.600 metros) sin dificultad, y discernir hasta los más pequeños detalles de algo que no diste más de 100 pies (30 metros) de ti. Además, la luz tenue no te impone desventaja en tus pruebas de Sabiduría (Percepción).

Lobo. Ganas las capacidades de caza de un lobo. Puedes rastrear a otras criaturas mientras viajas a ritmo rápido y puedes moverte sigilosamente mientras viajas a ritmo normal (ver el capítulo 8 para las reglas de ritmo de viaje)

El libro "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada" añade las siguientes opciones como tótem animal

Alce: Estés cabalgando o a pie, tu ritmo de viaje se duplica, así como el de hasta 10 compañeros que se encuentren a 60 pies o menos de ti y que no estén incapacitados. Consulta el capítulo 8 del "Manual de Jugador" para obtener más información acerca del ritmo de viaje. El espíritu del alce te permite viajar mucho y con rapidez.

Tigre: Obtienes competencia en 2 habilidades de esta lista: Atletismo, Acrobacias, Sigilo y Supervivencia. El espíritu felino perfecciona tus instintos de supervivencia.

Caminata Espiritual

Rasgo de Nivel 10 del Guerrero Totémico.

Puedes lanzar el conjuro comunión con la naturaleza, pero sólo como ritual. Cuando lo haces, una versión espiritual de uno de los animales que elegiste para Espíritu Tótem o Aspecto de la Bestia se te aparece para transmitirte la información que pediste.

Sintonía Totémica

Rasgo de Nivel 14 del Guerrero Totémico.

Ganas un beneficio mágico basado en el tótem animal de tu elección. Puedes elegir el mismo animal que elegiste previamente o uno distinto.

Oso. Mientras estás en furia, las criaturas a 5 pies de ti que te sean hostiles tienen desventaja en las tiradas de ataque contra cualquier otro que no seas tú u otro personaje con este rasgo. Un enemigo es inmune a este efecto si no puede verte u oírte, o si no puede ser asustado.

Águila. Mientras estás en furia, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad de movimiento actual. Este beneficio sólo funciona en breves intervalos de tiempo; caes si terminas tu turno en el aire y nada más te mantiene en vuelo.

Lobo. Mientras estás en furia, puedes usar una acción adicional en tu turno para tumbar a una criatura Grande o más pequeña cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo.

El libro "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada" añade las siguientes opciones como tótem animal

Alce: Si estas enfurecido, puedes usar una acción adicional mientras te mueves para atravesar el espacio de una criatura grande o mas pequeña.



La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu mod. de fuerza + tu bono de competencia) o será derribada y recibirá un daño contundente igual a 1d12+ tu mod. de fuerza

Tigre: Mientras estés enfurecido, si te mueves como mínimo 20 pies en línea recta hacia un objetivo Grande o más pequeño justo antes de atacarlo con un arma cuerpo a cuerpo, puedes usar una acción adicional para atacarle otra vez con un ataque de arma cuerpo a cuerpo.

Senda del Camorrista

Subclase de "La Guía del Aventurero de la Costa de la Espada"
Conocidos en enano como kuldjargh (literalmente, "idiota con hacha"), los camorristas son los seguidores enanos de los dioses de la guerra y siguen la Senda del Camorrista. Se especializan en llevar una armadura voluminosa y llena de pinchos y en lanzarse al combate, golpeando con sus propios cuerpos y dejándose arrastrar por la furia de la batalla

Restricción: Solo Enanos

Solo los enanos pueden seguir la Senda del Camorrista, Un camorrista ocupa un lugar concreto en la sociedad y la cultura de los enanos.

Tu DM puede eliminar esta restricción para que encaje con su campaña. La restricción existe en Reinos Olvidados. Puede que no se aplique a la ambientación de tu DM para la versión de los Reinos de tu DM.

Armadura de Camorrista

Rasgo de Nivel 3 del Camorrista.

Cuando escoges esta senda, obtienes la habilidad de usar armadura con pinchos como arma (consulta la "Armadura con pinchos")

Mientras llevas armadura con pinchos y estés enfurecido, puedes utilizar una acción adicional para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo empleando los pinchos de tu armadura contra un objetivo que se encuentre a 5 pies o menos de ti. Si el ataque impacta los pinchos infligen 1d4 de daño perforante. Usas el modificador de Fuerza para las tiradas de ataque y de daño.

Además, cuando utilizas una acción de Ataque para agarrar una criatura, el objetivo recibe 3 de daño perforante si superas la prueba de agarrar.

ARMADURA CON PINCHOS

La armadura con pinchos es un tipo de armadura media poco común que fabrican los enanos. Consiste en un chaquetón y unas perneras de cuero cubiertos con pinchos que suelen estar hechos de metal.

Precio: 75 po Peso: 45lb. Sigilo: Desventaja

CA: 14 + Modificador de Destreza (máx. 2)

Desenfreno Temerario

Rasgo de Nivel 6 del Camorrista.

A partir del nivel 6, cuando uses Ataque Temerario estando enfurecido, también ganas tantos puntos de golpe temporales como tu modificador de Constitución (1 mínimo). Si te queda algún punto de golpe temporal cuando acaba la furia, se desvanece.

Carga de Camorrista

Rasgo de Nivel 10 del Camorrista.

Puedes correr como acción adicional mientras estés enfurecido.

Castigo Punzante

Rasgo de Nivel 14 del Camorrista.

Cuando una criatura que se encuentra 85 pies o menos de ti te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, dicho atacante recibe 3 de daño perforante si estas enfurecido, no estas incapacitado y llevas armadura con pinchos.

Información del Bárbaro en Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

La ira que siente una persona normal se asemeja a la furia de un bárbaro de la misma manera en que una brisa suave es similar a una tormenta eléctrica furiosa. La fuerza motriz del bárbaro proviene de un lugar que trasciende la mera emoción, haciendo su manifestación aún más terrible. Ya sea que el ímpetu por la furia provenga totalmente de adentro o de forjar un enlace con un animal espiritual, un bárbaro furioso se vuelve capaz de realizar hazañas sobrenaturales de fuerza y resistencia. El arrebato es temporal, pero mientras dura, se apodera del cuerpo y de la mente, impulsando al bárbaro a pesar del peligro y las lesiones, hasta que cae el último enemigo.

Puede ser tentador interpretar a un personaje bárbaro que es una aplicación directa del arquetipo clásico: un bruto y, por lo general, un imbécil, que se apresura hacia donde otros temen pisar. Pero no todos los bárbaros del mundo están cortados de esa tela, así que ciertamente puedes poner tu propio toque en las cosas. De cualquier manera, considera agregar algunos adornos para hacer que tu bárbaro se destaque de todos los demás; Ve las siguientes secciones para algunas ideas.

Tótems Personales

Los bárbaros tienden a viajar ligeros, cargando poco en cuanto a efectos personales u otros equipos innecesarios. Las pocas posesiones que llevan a menudo incluyen objetos pequeños que tienen un significado especial. Un tótem personal es significativo porque tiene un origen místico o está relacionado con un momento importante en la vida del personaje, tal vez un recuerdo del pasado del bárbaro o un presagio de lo que está por venir.

Un tótem personal de este tipo podría estar asociado con un animal espíritu bárbaro, o podría ser en realidad el objeto tótem para el animal, pero tal conexión no es esencial. Uno que tiene un espíritu de tótem de oso, por ejemplo, todavía podría llevar una pluma de águila como un tótem personal.

Considera la posibilidad de crear uno o más tótems personales para tu personaje, objetos que tengan un vínculo especial con el pasado o el futuro de su personaje. Piensa en cómo un tótem puede afectar las acciones de tu personaje

Tatuajes

Los miembros de muchos clanes bárbaros decoran sus cuerpos con tatuajes, cada uno de los cuales representa un momento significativo en la vida del portador o de los antepasados del portador, o que simboliza un sentimiento o una actitud. Al igual que con los tótems personales, los tatuajes de un bárbaro pueden o no estar relacionados con un espíritu animal.

Cada tatuaje que un bárbaro muestra contribuye a la identidad de ese individuo. Si tu personaje lleva tatuajes, ¿qué aspecto tienen y qué representan?

Supersticiones

Los bárbaros varían ampliamente en cómo entienden la vida. Algunos siguen a los dioses y buscan la guía de esas deidades en los ciclos de la naturaleza y los animales que encuentran. Estos bárbaros creen que los espíritus habitan las plantas y los animales del mundo, y los bárbaros los buscan en busca de presagios y poder.

Otros bárbaros solo confían en la sangre que corre por sus venas y en el acero que tienen en sus manos. No tienen ningún uso para el mundo invisible, en lugar de confiar en sus sentidos para cazar y sobrevivir como las bestias salvajes que emulan.

Tótems Personales

d6 Tótem

1	Un mechón de pelo de un lobo solitario del que te hiciste amigo durante una cacería
2	Tres plumas de águila que te dio un sabio chamán, quien te dijo que jugarían un papel en la determinación de tu destino
3	Un collar hecho de las garras de un joven oso de las cavernas que mataste solo cuando eras niño
4	Una pequeña bolsa de cuero con tres piedras que representan a tus antepasados
5	Unos huesos pequeños de la primera bestia que mataste, unidos con lana de colores
6	Una piedra del tamaño de un huevo con la forma de tu espíritu animal, la cual apareció un día en la bolsa de tu cinturón

Tatuajes

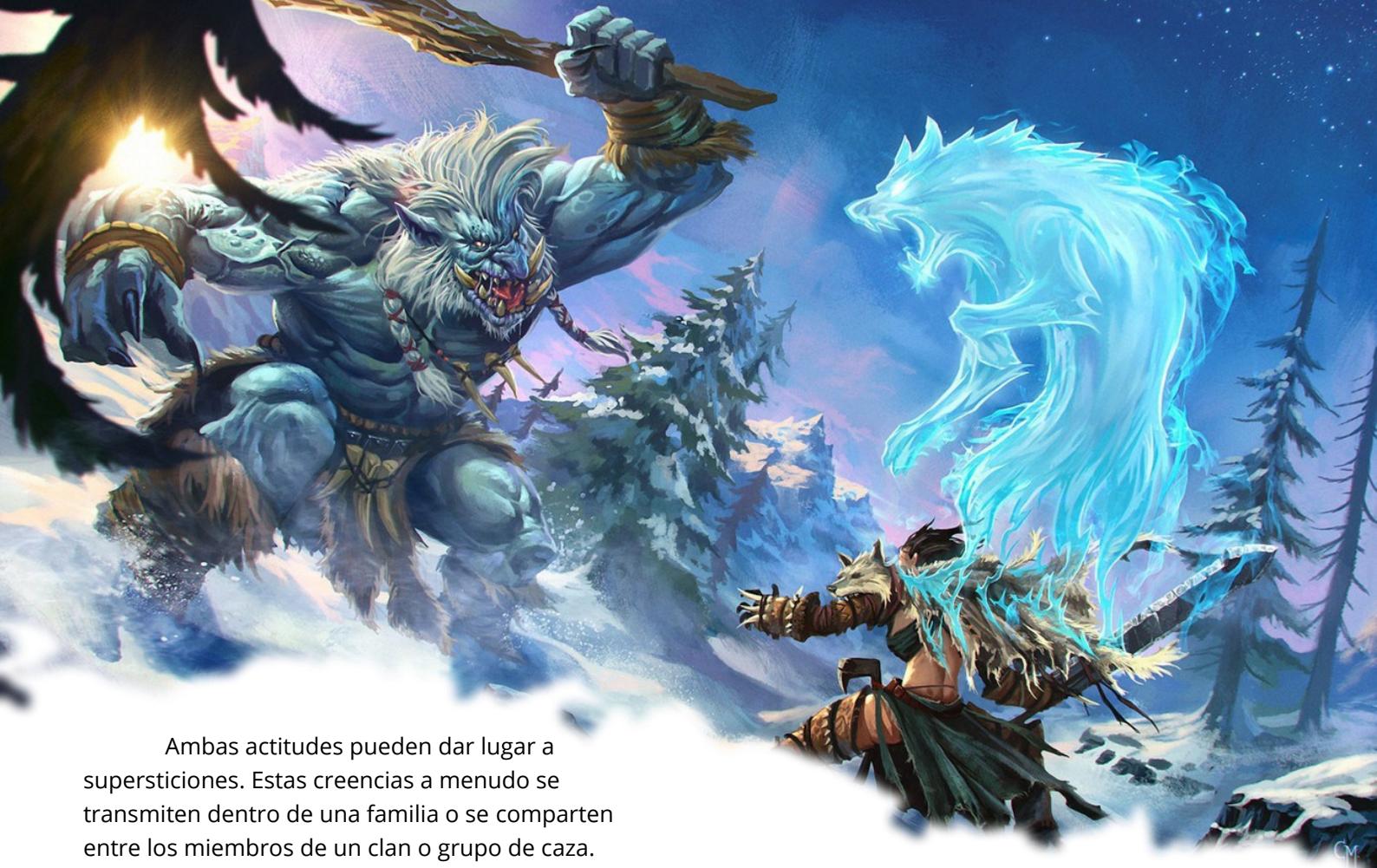
d6 Tatuaje

1	Las alas de un águila se extienden por toda la parte superior de la espalda
2	Grabado en el dorso de tus manos están las patas de un oso de las cavernas
3	Los símbolos de tu clan se muestran en patrones serpenteantes a lo largo de tus brazos
4	Las astas de un alce están entintadas en tu espalda
5	Las imágenes de tu espíritu animal están tatuadas a lo largo del brazo y la mano de tu arma
6	Los ojos de un lobo están marcados en tu espalda para ayudarte a ver y a alejar a los espíritus malignos

Supersticiones

d6 Superstición

1	Si perturbas los huesos de los muertos, heredas todos los problemas que tuvieron en vida
2	Nunca confíes en un mago. Son todos diablos disfrazados, especialmente los amigables
3	Los enanos han perdido sus espíritus, y son casi como los muertos vivientes. Por eso viven bajo tierra
4	Las cosas mágicas traen problemas. Jamás duermas con un objeto mágico a 10 pies de ti o menos
5	Si una elfa te mira a los ojos, está tratando de leer tu mente
6	Los ojos de un lobo están marcados en tu espalda para ayudarte a ver y a alejar a los espíritus malignos



Ambas actitudes pueden dar lugar a supersticiones. Estas creencias a menudo se transmiten dentro de una familia o se comparten entre los miembros de un clan o grupo de caza.

Si tu personaje bárbaro tiene supersticiones, ¿fueron arraigadas en ti por tu familia o son el resultado de una experiencia personal?

Senda del Guardián Ancestral

Algunos bárbaros provienen de culturas que veneran a sus antepasados. Estas tribus enseñan que los guerreros del pasado permanecen en el mundo como espíritus poderosos, que pueden guiar y proteger a los vivos. Cuando un bárbaro que sigue este camino se enfurece, el bárbaro se pone en contacto con el mundo espiritual y pide ayuda a estos espíritus guardianes.

Los bárbaros que recurren a sus guardianes ancestrales pueden luchar mejor para proteger a sus tribus y sus aliados. Para consolidar los lazos con sus guardianes ancestrales, los bárbaros que siguen este camino se cubren con elaborados tatuajes que celebran los actos de sus ancestros.

Estos tatuajes cuentan sagas de victorias contra monstruos terribles y otros rivales temibles.

Protectores Ancestrales

Rasgo de Nivel 3 del Guardian Ancestral.

Los guerreros espirituales aparecen cuando entras en furia. Mientras estés en furia, la primera criatura que golpeas con un ataque en tu turno se convierte en el objetivo de los guerreros, lo que dificulta sus ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, ese objetivo tiene una desventaja en cualquier tirada de ataque que no sea contra ti, y cuando el objetivo golpea a otra criatura con un ataque, esa criatura tiene resistencia al daño infligido por el ataque. El efecto en el objetivo termina antes si tu ira termina.

Escudo Espiritual

Rasgo de Nivel 6 del Guardian Ancestral.

Los espíritus guardianes que te ayudan pueden brindar protección sobrenatural a quienes defiendes. Si estás enfureciendo y otra criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para reducir ese daño en 2d6. Cuando alcances ciertos niveles en esta clase, puedes reducir el daño en más: por 3d6 en el nivel 10 y por 4d6 en el nivel 14.

Escudo Espiritual

Rasgo de Nivel 10 del Guardian Ancestral.

Obtienes la habilidad de consultar con tus espíritus ancestrales. Cuando lo haces, lanzas el conjuro de augurio o clarividencia, sin usar una ranura de conjuro o componentes de material. En lugar de crear un sensor esférico, este uso de la clarividencia invoca invisiblemente a uno de sus espíritus ancestrales a la ubicación escogida. La sabiduría es tu habilidad para lanzar estos conjuros. Después de que lances un conjuro de esta manera, no puedes usar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

Escudo Espiritual

Rasgo de Nivel 14 del Guardian Ancestral.

Tus espíritus ancestrales se vuelven lo suficientemente poderosos como para tomar represalias. Cuando usas tu Escudo Espiritual para reducir el daño de un ataque, el atacante recibe una cantidad de daño de fuerza igual al daño que previene tu Escudo espiritual.

ingresas a tu furia, y puedes activar el efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como acción adicional. Elige desierto, mar, o tundra. El efecto de tu aura depende del entorno elegido, como se detalla a continuación. Puedes cambiar tu elección de entorno siempre que obtengas un nivel en esta clase. Si los efectos de tu aura requieren una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bonificación de competencia + tu modificador de Constitución.

Desierto. Cuando se activa este efecto, todas las demás criaturas de tu aura reciben 2 de daño de fuego cada una. El daño aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3 en el nivel 5, 4 en el nivel 10, 5 en el nivel 15 y 6 en el nivel 20.

Mar. Cuando este efecto está activado, puedes elegir otra criatura que puedas ver en tu aura. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. El objetivo recibe 1d6 de daño de relámpago en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. El daño aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 2d6 en el nivel 10, 3d6 en el nivel 15, y 4d6 en el nivel 20.

Senda del Heraldo de la Tormenta

Todos los bárbaros albergan una furia interna. Su furia les otorga una fuerza, durabilidad y velocidad superiores. Los bárbaros que siguen la Senda del Heraldo de la Tormenta aprenden a transformar esa furia en un manto de magia primigenia, que se arremolina alrededor de ellos. Cuando está en una furia, un bárbaro de este camino aprovecha las fuerzas de la naturaleza para crear poderosos efectos mágicos. Los heraldos de la tormenta son típicamente campeones de élite que entran junto a druidas, exploradores y otros que juran proteger la naturaleza. Otros heraldos de tormenta afinan su oficio en refugios en regiones devastadas por tormentas, en los tramos congelados en el extremo del mundo o en lo más profundo de los desiertos más cálidos.

Aura de Tormenta

Rasgo de Nivel 3 del Heraldo de la Tormenta.

Emanas un aura mágica y tormentosa mientras te enfureces. El aura se extiende a 10 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Tu aura tiene un efecto que se activa cuando



Tundra. Cuando se activa este efecto, cada criatura de tu elección en tu aura gana 2 puntos de golpe temporales, ya que los espíritus helados lo incurren al sufrimiento. Los puntos de golpe temporales aumentan cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3 en el nivel 5, 4 en el nivel 10, 5 en el nivel 15 y 6 en el nivel 20.

Alma de la Tormenta

Rasgo de Nivel 6 del Heraldo de la Tormenta.

La tormenta te otorga beneficios incluso cuando tu aura no está activa. Los beneficios se basan en el entorno que elegiste para tu Aura de Tormenta.

Desierto. Obtienes resistencia al daño de fuego y no sufres los efectos del calor extremo, como se describe en la Guía del Dungeon Master. Además, como acción, puedes tocar un objeto inflamable que nadie más esté usando o llevando y prenderle fuego.

Mar. Ganas resistencia al daño de los rayos y puedes respirar bajo el agua. También ganas una velocidad de natación de 30 pies.

Tundra. Obtienes resistencia al daño por frío y no sufres los efectos del frío extremo, como se describe en la Guía del Dungeon Master. Además, como acción, puedes tocar el agua y convertir un cubo de 5 pies en hielo, que se derrite después de 1 minuto. Esta acción falla si una criatura está en el cubo.

Tormenta Protectora

Rasgo de Nivel 10 del Heraldo de la Tormenta.

Aprendes a usar tu dominio de la tormenta para proteger a otros. Cada criatura de tu elección tiene la resistencia al daño que obtuviste del rasgo Alma de Tormenta mientras la criatura está en tu Aura de Tormenta.

Tormenta Furiosa

Rasgo de Nivel 14 del Heraldo de la Tormenta.

En el nivel 14, el poder de la tormenta que canalizas se vuelve más poderoso, arremetiendo contra tus enemigos. El efecto se basa en el entorno que elegiste para tu Alma de Tormenta.

Desierto. Inmediatamente después de que una criatura en tu aura te golpee con un ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, la criatura recibe daño de fuego igual a la mitad de tu nivel de bárbaro.

Mar. Cuando golpeas a una criatura en tu aura con un ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a hacer un lanzamiento de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, la criatura es derribada, como si fuera golpeada por una ola.

Tundra. Siempre que se active el efecto de tu Alma de Tormenta, puedes elegir una criatura que puedas ver en el aura. Esa criatura debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de Fuerza, o su velocidad se reduce a 0 hasta el comienzo de tu siguiente turno, mientras la escarcha mágica lo cubre.

Senda del Fanático

Algunas deidades inspiran a sus seguidores a lanzarse a una furia de batalla feroz. Estos bárbaros son fanáticos, guerreros que canalizan su furia hacia poderosas demostraciones del poder divino.

Una variedad de dioses en los mundos de D&D inspiran a sus seguidores a abrazar este camino. Tempus de los Reinos Olvidados y Hextor y Erythnul de Falcogrís son todos ejemplos principales. En general, los dioses que inspiran a los fanáticos son deidades de combate, destrucción y violencia. No todos son malos, pero pocos son buenos.

Furia Divina

Rasgo de Nivel 3 del Fanático.

Puedes canalizar la furia divina hacia tus ataques con armas. Mientras estás furioso, la primera criatura que golpeas en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe un daño extra igual a $1d6 +$ la mitad de tu nivel bárbaro. El daño extra es necrótico o radiante; Eliges el tipo de daño cuando ganas este rasgo.

Guerrero de los Dioses

Rasgo de Nivel 3 del Fanático.

Tu alma está marcada para una batalla sin fin. Si un hechizo, como alzara los muertos, tiene el único efecto de devolverte a la vida (pero no de la muerte), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarte el conjuro.

Enfoque Fanático

Rasgo de Nivel 6 del Fanático.

El poder divino que alimenta tu furia puede protegerte. Si fallas una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes volver a lanzar y debes usar el nuevo resultado. Puedes usar esta habilidad solo una vez por Furia.

Presencia Fanática

Rasgo de Nivel 10 del Fanático.

Aprendes a canalizar el poder divino para inspirar fanatismo en otros. Como acción adicional, liberas un grito de batalla infundido con energía divina. Hasta diez criaturas de tu elección a 60 pies de ti que pueden escucharte ganan ventaja en las tiradas de ataque y en los tiros de salvación hasta el comienzo de tu siguiente turno. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Presencia Fanática

Rasgo de Nivel 14 del Fanático.

El poder divino que alimenta tu furia te permite evitar los golpes fatales. Mientras estás furioso, tener 0 puntos de golpe no te deja inconsciente. Aún debes hacer tiros de salvación, y sufres los efectos normales de recibir daño mientras estás en 0 puntos de golpe. Sin embargo, si morirías por fallar tiradas de salvación, no morirás hasta que tu furia termine, y morirás solo si aún tienes 0 puntos de golpe.

Opciones de Tasha Para el Bárbaro

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como bárbaro.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Conocimiento Primario

Rasgo de Nivel 3 del Bárbaro.

Cuando alcanzas el 3er nivel y de nuevo en el 10º, adquieres competencia en una habilidad de tu elección de la lista de habilidades disponibles para los bárbaros en el 1er nivel.

Impulso Instintivo

Rasgo de Nivel 7 del Bárbaro.

Como parte de la acción adicional que realizas para entrar en furia, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad.

Senda de la Bestia

Los bárbaros que recorren el Camino de la Bestia extraen su ira de una chispa bestial que arde en sus almas. Esa bestia se libera en medio de la ira, transformando físicamente al bárbaro.

Tal bárbaro podría estar habitado por un espíritu primitivo o ser descendiente de cambiaformas. Puedes elegir el origen de tu poder salvaje o determinarlo tirando en la tabla Origen de la Bestia.

Origen de la bestia

d4 Origen

1	Uno de tus padres es un licántropo y has heredado parte de su maldición.
2	Eres descendiente de un archidruida y heredaste la capacidad de cambiar parcialmente de forma.
3	Un espíritu feérico te dotó de la habilidad de adoptar diferentes aspectos bestiales.
4	Un antiguo espíritu animal mora dentro de ti, permitiéndote andar por esta Senda.

Forma de la Bestia

Rasgo de Nivel 3 de la Bestia.

Cuando entras en furia, puedes transformarte, revelando el poder bestial dentro de ti. Hasta que la furia termine, manifiestas un arma natural. Cuenta como un arma cuerpo a cuerpo simple para ti, y agregas tu modificador de Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando atacas con ella, como de costumbre.

Eliges la forma del arma cada vez que te enfureces:

Morder. Tu boca se transforma en un hocico bestial o en grandes mandíbulas (a tu elección). Infinge 1d8 de daño perforante con un impacto. Una vez en cada uno de tus turnos cuando

dañas a una criatura con este mordisco, recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a tu bono de competencia, siempre y cuando tengas menos de la mitad de tus puntos de golpe cuando muerdas.

Garras. Cada una de tus manos se transforma en una garra, que puedes usar como arma si estás desarmado y no sostienes nada. Infinge 1d6 de daño cortante con un impacto. Una vez en cada uno de tus turnos cuando atacas con una garra usando la acción Atacar, puedes realizar un ataque de garra adicional como parte de la misma acción.

Cola. Te crece una cola punzante y espinosa, que infinge 1d8 de daño perforante con un impacto y tiene la propiedad de alcance. Si una criatura que puedas ver a 10 pies de ti te golpea con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para deslizar tu cola y tirar un d8, aplicando un bono a tu CA igual al número tirado, lo que podría causar que el ataque falle.

Alma Bestial

Rasgo de Nivel 6 de la Bestia.

El poder salvaje dentro de ti aumenta, haciendo que las armas naturales de tu Forma Bestial cuenten como mágicas con el fin de superar la resistencia e inmunidades a los ataques y daños no mágicos.

También puedes modificar tu forma para ayudarte a adaptarte al entorno. Cuando termines un descanso corto o largo, elige uno de los siguientes beneficios, que dura hasta que termines tu próximo descanso corto o largo:

- Ganas una velocidad de natación igual a tu velocidad al caminar y puedes respirar bajo el agua.
- Obtienes una velocidad de escalada igual a tu velocidad al caminar, y puedes escalar superficies difíciles, incluso boca abajo en techos, sin necesidad de hacer una prueba de habilidad.
- Cuando saltas, puedes hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) y extender tu salto un número de pies igual al total de la prueba. Puedes hacer esta prueba especial solo una vez por turno.

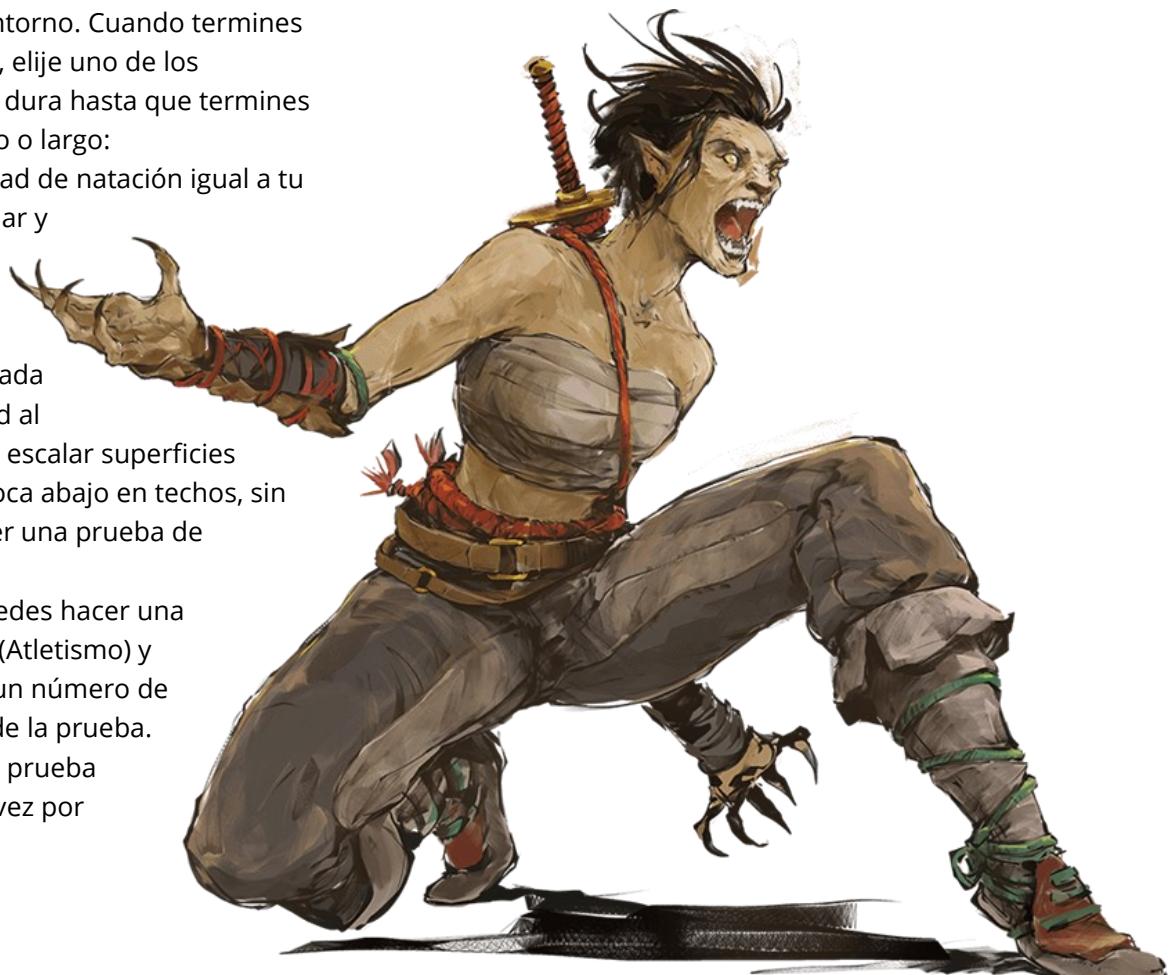
Furia Infectiosa

Rasgo de Nivel 10 de la Bestia.

Cuando golpeas a una criatura con tus armas naturales mientras estás furioso, la bestia dentro de ti puede maldecir a tu objetivo con furia rabiosa. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu mod. de Constitución + tu bono de competencia) o sufrir uno de los siguientes efectos (a tu elección):

- El objetivo debe usar su reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra otra criatura de tu elección que puedas ver.
- El objetivo sufre 2d12 de daño psíquico.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Llamado a la Cacería

Rasgo de Nivel 14 de la Bestia.

La bestia que llevas dentro se vuelve tan poderosa que puedes contagiar su ferocidad a los demás y ganar resistencia si se unen a tu cacería. Cuando entras en furia, puedes elegir una cantidad de criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies de ti igual a tu modificador de Constitución (mínimo de una criatura).

Ganas 5 puntos de golpe temporales por cada criatura que acepte este rasgo. Hasta que termine la furia, cada criatura elegida puede usar el siguiente beneficio una vez en cada uno de sus turnos: cuando la criatura golpea a un objetivo con una tirada de ataque y le infinge daño, la criatura puede tirar d6 y obtener un bono al daño igual al número que salió.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Senda de la Magia Salvaje

Muchos lugares en el multiverso rebosan de belleza, emoción y magia desenfrenada; El plano Feérico, los Planos Superiores y otros reinos de poder sobrenatural irradian tales fuerzas y pueden influir profundamente en las personas. Como gente de sentimientos profundos, los bárbaros son especialmente susceptibles a estas influencias salvajes, y algunos bárbaros se ven transformados por la magia. Estos bárbaros impregnados de magia recorren la Senda de la Magia Salvaje. Los bárbaros elfos, tiefling, aasimares y genasis suelen buscar esta senda, ansiosos por manifestar la magia sobrenatural de sus antepasados.

Instinto Mágico

Rasgo de Nivel 3 de la Magia Salvaje.

Como acción, puedes abrir tu mente a la presencia de magia concentrada. Hasta el final de tu próximo turno, conoces la ubicación de cualquier hechizo u objeto mágico a 60 pies o menos de ti que no esté detrás de una cobertura total. Cuando sientes un hechizo, aprendes a qué escuela de magia pertenece.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de competencia, y

recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Oleada de Magia Salvaje

Rasgo de Nivel 3 de la Magia Salvaje.

La energía mágica que se agita dentro de ti a veces brota hacia el exterior. Cuando entras en ira, tira en la tabla de Magia Salvaje para determinar el efecto mágico producido.

Si el efecto requiere una tirada de salvación, la CD es igual a 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Constitución.

Oleada de Magia Salvaje

d8 Efecto Mágico

1	Zarcillos oscuros brotan de ti y comienzan a azotar a tu alrededor. Cada criatura de tu elección que puedas ver a menos de 30 pies de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de constitución o recibir 1d12 de daño necrótico. También ganas 1d12 puntos de golpe temporales
2	Te teletransportas hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Hasta que tu furia termine, puedes usar este efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como una acción adicional
3	Un espíritu intangible, que parece un flumph o un duendecillo (a tu elección), aparece a 5 pies de una criatura de tu elección que puedes ver a 30 pies de ti. Al final del turno actual, el espíritu explota, y cada criatura a 5 pies o menos de él debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d6 puntos de daño por fuerza. Hasta que termine tu furia, puedes usar este efecto nuevamente, invocando otro espíritu en cada uno de tus turnos como una acción adicional
4	La magia infunde un arma de tu elección que estés sosteniendo. Hasta que tu furia termine, el tipo de daño del arma cambia a fuerza, y gana las propiedades de ligera y arrojadiza, con un alcance normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies. Si el arma abandona tu mano, vuelve a aparecer en ella al final del turno actual
5	Cada vez que una criatura te golpea con una tirada de ataque antes de que termine tu furia, esa criatura recibe 1d6 puntos de daño por fuerza, ya que la magia arremete en su contra

	Hasta que tu furia termine, estás rodeado de luces protectoras multicolores; obtienes un bono de +1 a la CA, y mientras tus aliados estén a 10 pies de ti, obtienen la misma bonificación
6	Flores y enredaderas crecen temporalmente a tu alrededor; hasta que tu ira termine, el suelo a 15 pies de ti es un terreno difícil para tus enemigos
7	Un rayo de luz sale disparado desde tu pecho. Otra criatura de tu elección que puedas ver a 30 pies de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de constitución o recibir 1d6 de daño radiante y quedar cegado hasta el comienzo de tu próximo turno. Hasta que termine tu furia, puedes usar este efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como una acción adicional
8	

Magia Reforzada

Rasgo de Nivel 6 de la Magia Salvaje.

Puedes aprovechar tu magia salvaje para reforzarte a ti o a un compañero. Como acción, puedes tocar una criatura (que puedes ser tú) y conferir uno de los siguientes beneficios de tu elección a esa criatura:

- Durante 10 minutos, la criatura puede tirar un d3 siempre que haga una tirada de ataque o una prueba de característica y sumar el número obtenido a la tirada d20.
- Tira un d3. La criatura recupera un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel es igual al número obtenido en la tirada o menor (a elección de la criatura). Una vez que una criatura recibe este beneficio, esa criatura no puede volver a recibirla hasta después de un descanso largo.

Puedes realizar esta acción un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Oleada Controlada

Rasgo de Nivel 14 de la Magia Salvaje.

Cada vez que tiras en la tabla de Magia Salvaje, puedes tirar el dado dos veces y elegir cuál de los dos efectos desencadenar. Si obtienes el mismo número en ambos dados, puede ignorar el número y elegir cualquier efecto en la tabla.

Reacción Inestable

Rasgo de Nivel 10 de la Magia Salvaje.

Cuando estás en peligro durante tu furia, la magia dentro de ti puede arremeter; Inmediatamente después de recibir daño o fallar una tirada de salvación mientras estás en furia, puedes usar tu reacción para tirar en la tabla de Magia salvaje e inmediatamente producir el efecto obtenido. Este efecto reemplaza a tu efecto de magia salvaje actual.



Bardo

Canturreando mientras desliza sus dedos sobre un antiguo monumento, en unas ruinas largo tiempo olvidadas, el conocimiento brota en la mente de una semielfa envuelta en pieles desgastadas, conjurado gracias a la magia de su canción, un conocimiento que habla sobre la gente que construyó el monumento y la mítica saga que representa. Un severo guerrero humano golpea su espada rítmicamente contra su cota de mallas, marcando el tempo para su canto de guerra y alemando la valentía y el heroísmo de sus compañeros. La magia de su canción los fortalece y estimula.

Riendo mientras afina su cítara, un gnomo envuelve con su magia sutil a los nobles reunidos, asegurándose de que las palabras de sus compañeros serán bien recibidas. Ya sea un estudiioso, un poeta o un canalla, un bardo teje su magia a través de sus palabras y su música para inspirar a los aliados, desmoralizar a los enemigos, manipular mentes, crear ilusiones e incluso sanar heridas

Música y Magia

En los mundos de D&D, las palabras y la música no son sólo vibraciones en el aire, sino vocalizaciones con poder propio. El bardo es un maestro de la canción, el discurso y la magia que ambos contienen. Los bardos dicen que el multiverso fue nombrado para que existiera, que las palabras de los dioses le dieron forma y que los ecos de esas primordiales Palabras de Creación todavía resuenan a través del cosmos. La música de los bardos es un intento de arrebatar y emplear esos ecos, sutilmente envueltos en sus conjuros y poderes. La mayor fortaleza de los bardos es su completa versatilidad. Muchos bardos prefieren mantenerse al margen en un combate, usando su magia para inspirar a sus aliados y entorpecer a sus enemigos desde la distancia. Pero los bardos son capaces de defenderse cuerpo a cuerpo si es necesario, usando su magia para reforzar sus espadas y armaduras. Sus conjuros se inclinan hacia los encantamientos e ilusiones más que a conjuros descaradamente destructivos. Tienen un amplio conocimiento en muchos temas y una aptitud natural que les permite hacer bien casi cualquier cosa. Los bardos se convierten en maestros de los talentos que se proponen perfeccionar, desde la música hasta el conocimiento esotérico.



Aprender de la Experiencia

Los verdaderos bardos no son comunes en el mundo. No todos los trovadores en una taberna o los juglares en cortes reales son bardos. Descubrir la magia oculta en la música requiere mucho estudio y una cierta medida de talento natural de la que la mayoría de trovadores carece. Aun así, puede ser difícil apreciar la diferencia entre estos intérpretes y los verdaderos bardos. La vida de un bardo se desarrolla viajando por el mundo, coleccionando saberes populares, contando historias y viviendo de la gratitud de las audiencias, como cualquier otro artista. Pero su nivel de



habilidad musical, un toque de conocimientos y una pizca de magia separa al bardo de sus compañeros. Es raro que los bardos se asienten en un lugar por mucho tiempo, y su deseo natural de viajar (para encontrar nuevos cuentos que contar, nuevas habilidades que aprender y nuevos descubrimientos en el horizonte) convierte la carrera de aventurero en una elección instintiva. Cada aventura es una oportunidad de aprender, de practicar una variedad de habilidades, de entrar a tumbas hace tiempo olvidadas, de descubrir obras mágicas perdidas, de descifrar viejos tomos, de viajar a lugares extraños o de encontrar criaturas exóticas. Los bardos adoran acompañar a los héroes para presenciar sus hazañas de primera mano. Un bardo que puede contar una impresionante historia desde su experiencia personal se gana un renombre entre los demás bardos. De hecho, después de contar tantas historias sobre lograr increíbles hazañas, muchos bardos se las toman en serio y ellos mismos asumen roles heroicos.

Creando un Bardo

Los bardos dependen de las historias, sin importar la veracidad de las mismas. El trasfondo y las motivaciones de tu personaje no son tan importantes como las historias que cuenta sobre ello. Quizá tuviste una infancia común y segura. No se puede contar una buena historia sobre eso, así que podrías dibujarte como un huérfano criado por una bruja en un lúgubre pantano. O tu niñez podría ser digna de una historia. Algunos bardos

adquieren su mágica música a través de medios extraordinarios, incluyendo la inspiración de un hada o alguna otra criatura sobrenatural. ¿Serviste como aprendiz estudiando de un maestro, siguiendo a un bardo más experimentado hasta que estuviste listo para lanzarte a la aventura por tu cuenta? ¿O acudiste a un colegio donde estudiaste los conocimientos de bardos y practicaste tu música mágica? Quizá fuiste un joven fugitivo o un huérfano que se hizo amigo de un bardo viajero que se convirtió en tu mentor. O podrías haber sido un mimado hijo de un noble instruido por un maestro. Quizá te tropezaste con la guarida de una bruja, haciendo un buen negocio por dones musicales a cambio de tu vida y libertad. ¿Pero a qué precio?

Creación Rápida

Puedes crear un bardo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Carisma debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida por Destreza. Segundo, elige el trasfondo Artista. Tercero, elige luces danzantes y burla dañina como tus trucos, junto con los siguientes hechizos de nivel 1: hechizar persona, detectar magia, palabra curativa y ola atronadora.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de bardo.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Tabla del Bardo

Nivel	Bono de comp.	Rasgos	Trucos Conocidos	Hechizos Conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Inspiración de Bardos (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Polivalente, Canción de Descanso(d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Colegio de Bardo, Experto	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiración de Bardo (d8), Fuente de Inspiración	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contraoda, Rasgo de Colegio de Bardo	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Canción de Descanso (d8)	3	12	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiración de Bardo (d10), Experto, Secretos Mágicos	4	14	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	15	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	Canción de Descanso (d10)	4	16	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	Secretos Mágicos, Rasgo de Colegio de Bardo	4	18	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiración de Bardo (d12)	4	19	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	4	19	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	Canción de Descanso (d12)	4	20	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	Secretos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiración Superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de bardo después del primero.

Competencias

Armadura: Armadura Ligera

Armas: Armas simples, ballesta de mano, espada larga, estoque, espada corta.

Herramientas: tres instrumentos musicales de tu elección

Tiradas de Salvación: Destreza, Carisma.

Habilidades: Tres de tu elección.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- Un estoque, o una espada larga o cualquier arma sencilla.
- Un kit de diplomático o un equipo de actor.
- Una lira o cualquier otro instrumento musical.
- Armadura de cuero y una daga.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Bardo

Como bardo tienes las siguientes características.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 1 del Bardo.

Has aprendido a descifrar y reformular la realidad en armonía con tu música y tus deseos. Tus conjuros son parte de tu vasto repertorio, magia que puedes aplicar a variadas situaciones.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de hechizos del bardo. Aprendes trucos de bardo adicionales en niveles superiores, como se ve en la columna Trucos Conocidos de la tabla Bardo.

Espacios de Hechizo

La tabla Bardo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o de un nivel superior. Recuperas todos los espacios de conjuro usados cuando terminas un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1, curar heridas y tienes disponibles un espacio de nivel 1 y otro de nivel 2, puedes lanzar curar heridas usando cualquiera de los dos espacios.

Hechizos Conocidos de Nivel 1 y Superiores

Conoces cuatro conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de hechizos del bardo. La columna Conjuros Conocidos de la tabla Bardo te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección. Cada uno de estos hechizos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, tal como se ve en la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3, puedes aprender un conjuro de nivel 1 o 2. Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de bardo que conoces y reemplazarlo por otro de la lista de conjuros del bardo, que también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

Característica de Lanzamiento de Hechizos

Carisma es tu característica de lanzamiento para tus conjuros de bardo. Tu magia viene del corazón y el alma que pones en la interpretación de tu música u oración. Usas tu Carisma siempre que un hechizo se refiera a tu habilidad de lanzamiento de hechizos. Además, usas tu modificador de Carisma para

determinar la CD de la salvación de un hechizo de bardo que lances y cuando haces una tirada de ataque con uno de tus hechizos de bardo.

CD de la Salvación de un Hechizo = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Modificador de Ataque de un Hechizo = tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Ritual

Puedes lanzar cualquier conjuro de bardo que conozcas como un ritual si ese conjuro tiene el descriptor ritual.

Foco Arcano

Puedes usar un instrumento musical como foco arcano para tus conjuros de bardo.



Inspiración de Bardo

Rasgo de Nivel 1, 5, 10, y 15 del Bardo.

Puedes inspirar a otros a través de palabras estimulantes o de la música. Para hacerlo, usas una acción adicional en tu turno para elegir una criatura distinta de ti mismo dentro de un rango de 60 pies y que pueda escucharte. Esa criatura gana un dado de Inspiración de Bardo, 1d6.

Una vez, dentro de los siguientes 10 minutos, esa criatura puede tirar el dado y agregar el resultado a una prueba de habilidad, una tirada de ataque o de salvación que haga. La criatura puede esperar a ver el resultado del d20 antes de decidir usar el dado de Inspiración de Bardo, pero debe hacerlo antes de que el DM diga si la tirada tuvo éxito o no. Una vez que el dado de Inspiración de Bardo es usado, se pierde. Una criatura sólo puede tener un dado de Inspiración de Bardo a la vez.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces equivalente a tu modificador de Carisma (mínimo 1). Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Tu dado de Inspiración de Bardo cambia cuando alcanzas determinados niveles. El dado se convierte en 1d8 al nivel 5, en 1d10 al nivel 10 y en 1d12 al nivel 15.

Polivalente

Rasgo de Nivel 2 del Bardo.

Puedes añadir la mitad de tu bonificador de competencia, redondeado hacia abajo, a cualquier prueba de habilidad que realices que no incluya ya tu bonificador de competencia.

Canción de Descanso

Rasgo de Nivel 2, 9, 13 y 17 del Bardo.

Puedes usar música o una oración reconfortante para ayudar a revitalizar a tus aliados heridos durante un descanso corto. Si tú o cualquier criatura amistosa que escucha tu interpretación recobra puntos de golpe al final del descanso corto, esa criatura recupera 1d6 de puntos adicionales. Los puntos de golpe extra se incrementan cuando alcanzas determinados niveles en esta clase: 1d8 al nivel 9, 1d10 al nivel 13 y 1d12 al nivel 17.

Colegio de Bardo

Rasgo de Nivel 3, 6 y 14 del Bardo.

Ahondas en las técnicas avanzadas de un Colegio de Bardo de tu elección: El Colegio del Conocimiento, el Colegio del Valor, u otros, detallados más adelante en la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 3 y nuevamente en el nivel 6 y en el 14.

Experto

Rasgo de Nivel 3 y 10 del Bardo.

Eliges dos de tus habilidades en las que seas competente. Tu bonificador de competencia para esas habilidades se duplica para cualquier prueba de habilidad que realices con ellas. Al nivel 10 eliges otras habilidades en las que seas competente que ganarán este beneficio.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Bardo.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Fuente de Inspiración

Rasgo de Nivel 5 del Bardo.

Recuperas todos tus usos de Inspiración de Bardo cuando terminas un descanso corto o largo.

Contraoda

Rasgo de Nivel 6 del Bardo.

Ganas la habilidad de usar notas musicales o palabras de poder para interrumpir efectos que afectan a la mente. Como una acción, puedes comenzar una interpretación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, tú y cualquier criatura amistosa en un rango de 30 pies tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustados o encantados. Una criatura debe ser capaz de escucharte para ganar este beneficio. La interpretación finaliza de forma anticipada si eres incapacitado, silenciado, o si la terminas voluntariamente (no requiere una acción).



Colegio del Conocimiento

Los bardos del Colegio del Conocimiento conocen algo sobre la mayoría de las cosas, coleccionando fragmentos de saber de fuentes tan diversas como tomos de eruditos y cuentos de aldeanos.

Ya sea cantando baladas populares en tabernas o elaboradas composiciones en cortes reales, estos bardos usan sus dones para mantener a sus audiencias fascinadas.

Cuando los aplausos se apagan, los miembros de la audiencia se encuentran cuestionándose todo lo que tenían como cierto, desde su fe en el sacerdocio local hasta su lealtad hacia el rey. La lealtad de estos bardos está depositada en la búsqueda de la belleza y la verdad, no en el vasallaje de un monarca o en seguir las doctrinas de una deidad. Un noble que mantiene uno de estos bardos como heraldo o consejero sabe que dicho bardo es más honesto que correcto.

Los miembros de este colegio se reúnen en bibliotecas y a veces en verdaderos colegios, llenos de aulas y dormitorios, para compartir sus conocimientos con otros. Incluso se encuentran en festivales o reuniones de estado, donde pueden exponer la corrupción, desenmarañar mentiras y meterse con prepotentes figuras de la autoridad.

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Conocimiento.

Ganas competencia con tres habilidades de tu elección

Palabras Hirientes

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Conocimiento.

Aprendes cómo usar tu ingenio para distraer, confundir y minar la confianza y competencia de otros. Cuando una criatura que puedes ver en un rango de 60 pies realiza una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de tus usos de Inspiración de Bardo, tirando un dado de Inspiración de Bardo y restando el resultado a la tirada de la criatura. Puedes decidir usar este rasgo después de que la criatura haya realizado su prueba o tirada, pero antes de que el DM determine si la prueba de habilidad o la tirada de ata-que tiene éxito o no, o antes de que la criatura calcule el

Secretos Mágicos

Rasgo de Nivel 10, 14 y 18 del Bardo.

Has obtenido conocimiento mágico de un amplio espectro de disciplinas. Elegis dos conjuros de cualquier clase, incluyendo la clase bardo. Cualquier conjuro que elijas debe ser de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla Bardo, o un truco.

Los conjuros elegidos cuentan como conjuros de bardo para ti y se incluyen en la columna de Conjuros Conocidos de la tabla Bardo.

Aprendes dos conjuros adicionales de cualquier clase al nivel 14 y de nuevo en el 18.

Inspiración Superior

Rasgo de Nivel 20 del Bardo.

A partir de nivel 20, cuando tiras iniciativa y no te quedan usos de Inspiración de Bardo, recuperas un uso.

Colegios de Bardo

El camino de un bardo es sociable. Los bardos se buscan los unos a los otros para intercambiar canciones e historias, presumir de sus logros y compartir su conocimiento. Forman agrupaciones poco definidas, a las que llaman colegios, para facilitar las reuniones y preservar sus tradiciones.

daño. La criatura es inmune si no puede oírtre o si es inmune al encantamiento

Secretos Mágicos Adicionales

Rasgo de Nivel 6 del Colegio del Conocimiento.

A partir del nivel 6 aprendes dos hechizos de cualquier clase. Cualquier hechizo que elijas debe ser de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla de Bardo, o un truco.

Los hechizos elegidos cuentan como hechizos de bardo para ti, pero no se incluyen en la columna de hechizos Conocidos de la tabla Bardo

Habilidad Incomparable

Rasgo de Nivel 14 del Colegio del Conocimiento.

Cuando haces una prueba de habilidad, puedes gastar un uso de Inspiración de Bardo. Tira un dado de Inspiración de Bardo y agrega el resultado a tu prueba de habilidad. Puedes esperar a ver el resultado de la tirada antes de decidir usar el dado de Inspiración de Bardo, pero debes hacerlo antes de que el DM diga si la prueba tuvo éxito o no.

Colegio del Valor

Los bardos del Colegio de Valor son osados poetas cuyos cuentos mantienen viva la memoria de los grandes héroes del pasado, y de este modo inspiran a una nueva generación de héroes. Estos bardos se reúnen en salones de banquetes o alrededor de grandes fogatas para cantar las hazañas de los poderosos, tanto del pasado como del presente. Viajan por el mundo para presenciar grandes eventos de primera mano y para asegurarse de que el recuerdo de esos eventos no abandone este mundo. Con sus canciones, inspiran a otros a alcanzar logros de las mismas dimensiones que los héroes de antaño.

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Valor.

Ganas competencia con armadura media, escudos y armas marciales.

Inspiración de Combate

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Valor.

Aprendes a inspirar a otros en la batalla. Una criatura que tiene un dado de Inspiración de Bardo tuyo puede tirar ese dado y agregarlo a una tirada de daño. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura, esta puede usar

su reacción para tirar el dado de Inspiración de Bardo y agregar el resultado a su CA contra el ataque, después de ver la tirada, pero antes de saber si esta acertó o no.

Multiataque

Rasgo de Nivel 6 del Colegio del Valor.

Empezando en el nivel 6, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas la acción de ataque en tu turno.

Magia de Batalla

Rasgo de Nivel 14 del Colegio del Valor.

Dominas el arte de entrelazar el lanzamiento de hechizos y el uso de armas en un solo acto armonioso. Cuando usas tu acción para lanzar un conjuro de bardo, puedes hacer un ataque con arma como acción adicional.

Información del Bardo en Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Los bardos traen la levedad durante los tiempos graves; imparten sabiduría para contrarrestar la ignorancia; y hacen que lo ridículo parezca sublime. Los bardos son conservadores de la historia antigua, sus canciones y cuentos perpetúan la memoria de grandes eventos a través del tiempo, este conocimiento es tan importante. que se memoriza y se transmite como historia oral, para que sobreviva incluso cuando no quede registro escrito.

También es el rasgo del bardo la crónica de eventos más pequeños y contemporáneos: las historias de los héroes de hoy, incluidas sus hazañas de valor y sus fracasos menos impresionantes.

Por supuesto, el mundo tiene muchas personas que pueden llevar una melodía o contar una buena historia, y hay mucho más para cualquier bardo aventurero que una lengua simplista y una voz melodiosa. Sin embargo, lo que realmente diferencia a los bardos de los demás, y entre sí, es el estilo y la esencia de sus actuaciones.

Para captar y mantener la atención de una audiencia, los bardos suelen ser extravagantes y extrovertidos cuando actúan. Los más famosos de ellos son esencialmente el equivalente de las estrellas del pop del mundo D&D. Si interpretas a un bardo, considera usar a uno de tus músicos favoritos como modelo para tu personaje.



LEFT TO RIGHT: BARDS OF THE COLLEGES OF GLAMOUR, SWORDS, AND WHISPERS

Puedes agregar algunos aspectos únicos a tu personaje de bardo considerando las sugerencias que siguen.

Obra Definitiva

Cada bardo exitoso es famoso por al menos una obra de arte de actuación, típicamente una canción o un poema que es popular entre todos los que lo escuchan. Estas actuaciones son comentadas durante años por quienes las ven, y algunos espectadores han cambiado sus vidas para siempre debido a la experiencia.

Si tu personaje apenas está comenzando, su trabajo de definitivo está probablemente en el futuro. Pero para poder vivir de cualquier forma en tu profesión, es probable que ya tengas una o dos piezas en tu repertorio que hayan demostrado ser de interés para el público.

Instrumento

En la búsqueda de un bardo por la actuación definitiva y la mayor aclamación, el instrumento es al menos tan importante como la habilidad vocal. La calidad de fabricación del instrumento es un factor crítico, por supuesto; Los mejores hacen la mejor música, y algunos bardos están continuamente en busca de una mejora. Quizás igual de importante, sin embargo, es el propio valor de entretenimiento del instrumento; los que están construidos de manera extraña o hechos de materiales exóticos pueden dejar una impresión duradera en la audiencia.

Es posible que tengas un instrumento "sacado del mostrador", tal vez porque es todo lo que puedes pagar ahora mismo. O, si tu primer instrumento te

fue regalado, podría ser de una forma más elaborada. ¿Estás satisfecho con el instrumento que tienes, o aspiras a reemplazarlo con algo realmente distintivo?

d6 Obra Definitiva

1	Los Tres Flambinis, una canción melodiosa sobre identidades equivocadas y deseo ilimitado
2	Vals de los Micónidos, una canción alegre que los niños en particular disfrutan
3	El Culo Dorado de Asmódeo, un poema dramático que, según tú, se inspiró en tu visita personal al Averno
4	Los piratas de Luskan, tu relato de primera mano de haber sido secuestrado por saqueadores del mar cuando eras niño
5	Un aro, dos palomas y un sabueso infernal, una sutil parodia de un noble incompetente
6	Un tonto en el abismo, un poema cómico sobre los viajes de un bufón entre demonios

d6 Instrumento

1	Un violín mediano magistralmente elaborado
2	Un cuerno de Mithril hecho por elfos
3	Una citara hecha con seda de araña
4	Un tambor orco
5	Una caja croata de bullywug de madera
6	El arpa de un diseño gnómico de un manitas

Vergüenzas

Casi todos los bardos han sufrido al menos una mala experiencia frente a una audiencia, y es probable que no seas una excepción. Nadie se hace famoso de inmediato, después de todo; tal vez tuviste algunas pequeñas dificultades al principio de

tu carrera, o tal vez tardaste un poco en recuperar tu reputación después de una noche agonizante en la que el destino conspiró para provocar tu ruina teatral.

Las formas en que una actuación puede salir mal son tan variadas como los peces en el mar. Sin embargo, no importa qué tipo de desastre pueda ocurrir, un bardo tiene el coraje y la confianza para recuperarse, ya sea presionando con el programa (si es posible) o prometiendo volver mañana con una nueva actuación que seguramente complacerá.

La Musa de un Bardo

Naturalmente, cada bardo tiene un repertorio de canciones e historias. Algunos bardos son generalistas que pueden extraer de una amplia gama de temas para cada actuación y que se enorgullecen de su versatilidad. Otros adoptan un enfoque más personal de su arte, impulsado por su apego a una musa, un concepto particular que inspira mucho de lo que hacen esos bardos frente a una audiencia.

Un bardo que sigue a una musa generalmente lo hace para obtener una comprensión más profunda de lo que representa esa musa y la mejor manera de transmitir esa comprensión a los demás a través de la interpretación.

Si tu personaje de bardo tiene una musa, podría ser uno de los tres que se describen aquí, o uno de su propio diseño.

Naturaleza. Sientes un parentesco con el mundo natural, y su belleza y misterio te inspiran. Para ti, un árbol es profundamente simbólico, sus raíces profundizando en la oscuridad desconocida para sacar el poder de la tierra, mientras que sus ramas se estiran al sol para nutrir sus flores y frutas. La naturaleza es el antiguo testigo que ha visto cada reino alzarse y caer, incluso aquellos cuyos nombres han sido olvidados y esperan ser redescubiertos. Los dioses de la naturaleza comparten sus secretos con druidas y sabios, abriendo sus corazones y mentes a nuevas formas de ver, y al igual que con esos individuos, encuentras que tu creatividad florece mientras paseas por un campo abierto de césped ondeante o caminas en silenciosa reverencia a través de un bosque de robles antiguos

d6 Vergüenzas

1	El momento en que tu canción cómica, Las travesuras de Big Tom, que, por cierto, pensaste que era brillante, no salió bien con Big Tom
2	La actuación matutina cuando el oso búho de un circo se soltó y aterrorizo a la multitud
3	Cuando tu canción de apertura fue tu entusiasta, pero universalmente odiada interpretación de Canción del Froghemoth
4	Un tambor La primera y última presentación pública de Mirt, el hombre llega al pueblo
5	El momento en el escenario cuando tu peluca se incendio y la arrojaste abajo, lo que prendió fuego al escenario
6	Cuando te sentaste en tu laúd por error durante la estrofa final de Serenata de luz celeste

Amor. Estás en una búsqueda para identificar la esencia del amor verdadero. Aunque no desprecies el amor superficial a la carne y la forma, la forma más profunda de amor que puede inspirar a miles o traer alegría a cada momento es lo que te interesa. El amor de este tipo adquiere muchas formas, y se puede ver su presencia en todas partes, desde el brillo de una hermosa joya a la canción de un pescador simple agradeciendo al mar por su generosidad. Estás en el camino del amor, la más preciosa y misteriosa de las emociones, y tu búsqueda llena tus historias y tus canciones con vitalidad y pasión.

Conflictos. El drama encarna el conflicto, y las mejores historias tienen el conflicto como un elemento clave. Desde el relato de la mañana siguiente de una pelea en una taberna hasta la saga de una batalla épica, desde la disputa de un amante hasta la ruptura entre dinastías poderosas, el conflicto es lo que inspira a los narradores como tú para crear tu mejor trabajo. El conflicto puede sacar lo mejor de algunas personas, haciendo que su naturaleza heroica brille y transforme el mundo, pero puede hacer que otros graviten hacia la oscuridad y caigan bajo el dominio del mal. Te esfuerzas por experimentar o presenciar todas las formas de conflicto, grandes y pequeños, para estudiar este aspecto eterno de la vida e inmortalizarlo en tus palabras y música.

Colegio del Glamour

El Colegio de Glamour es el hogar de bardos que dominaron su oficio en el vibrante reino de Feywild (Parajes Feéricos en español) o bajo la tutela de alguien que vivía allí. Tutelados por sátiros, eladrines y otros feéricos, estos bardos aprenden a usar su magia para deleitar y cautivar a otros.

Los bardos de este colegio son considerados con una mezcla de admiración y temor. Sus actuaciones son materia de leyendas. Estos bardos son tan elocuentes que un discurso o una canción que uno de ellos interpreta puede hacer que los captores liberen ilesos al bardo y pueden adormecer a un dragón furioso para que se vuelva complaciente. La misma magia que les permite sofocar bestias también puede torcer las mentes. Los bardos malvados de este colegio pueden enquistarse en una comunidad durante semanas, haciendo un uso indebido de su magia para convertir a sus anfitriones en esclavos. Los bardos heroicos de este colegio usan este poder para alegrar a los oprimidos y minar a los opresores.

Manto de Inspiración

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Glamour.

Obtienes la habilidad de tejer una canción de magia feérica que imparte vigor y velocidad a tus aliados.

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para otorgarte una apariencia maravillosa. Cuando lo hagas, elige un



número de criaturas que puedes ver y que puedan verte dentro de 60 pies de ti, hasta un número igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Cada uno de ellos gana 5 puntos de golpe temporales. Cuando una criatura gana estos puntos de golpe temporales, puede usar inmediatamente su reacción para avanzar hasta su velocidad, sin provocar ataques de oportunidad.

El número de puntos de golpe temporales aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 8 en 5º nivel, 11 en el 10º nivel y 14 en el 15º nivel.

Actuación Envolvente

Rasgo de Nivel 3 del Colegio del Glamour.

Puedes cargar tu interpretación con la magia feérica seductora.

Si actúas durante al menos 1 minuto, puedes intentar inspirar asombro en tu audiencia cantando, recitando un poema o bailando. Al final de la presentación, elige un número de humanoides a 60 pies de ti que haya visto y escuchado todo, hasta un número igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Cada objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o ser encantado por ti. Mientras está encantado de esta manera, el objetivo te idolatra, habla muy bien de ti a quien habla con él y le impide el avance de quien se opone a ti, aunque evita la violencia, a menos que ya estuviera inclinado a luchar en tu nombre. Este efecto termina en un objetivo después de 1 hora, si recibe algún daño, si lo atacas o si es testigo de que atacas o dañas a alguno de sus aliados.

Si un objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo no tiene ninguna pista de que hayas intentado encantarle.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Manto de Majestad

Rasgo de Nivel 6 del Colegio del Glamour.

Obtienes la habilidad de envolverte en una magia feérica que hace que otros quieran servirte. Como acción adicional, lanzas orden imperiosa, sin gastar una ranura de conjuro, y tomas una apariencia de belleza sobrenatural durante 1 minuto o hasta que tu concentración finaliza (como si estuvieras concentrado en un conjuro). Durante este tiempo,

puedes lanzar orden imperiosa como una acción adicional en cada uno de tus turnos, sin gastar una ranura de conjuro.

Cualquier criatura encantada por ti falla automáticamente su tirada de salvación contra la orden imperiosa que lanzas con este rasgo

Una vez que uses esta función, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Majestad Inquebrantable

Rasgo de Nivel 14 del Colegio del Glamour.

Tu apariencia gana permanentemente un aspecto de otro mundo que te hace lucir más adorable y feroz.

Además, como acción adicional, puedes asumir una presencia mágicamente majestuosa durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Mientras dure, cada vez que una criatura intente atacarte por primera vez en un turno, el atacante debe hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu DC de salvación con conjuros. En una salvación fallida, no puede atacarte en este turno, y debe elegir un nuevo objetivo para su ataque o el ataque se desperdicia. En una salvación exitosa, puede atacarte en este turno, pero tiene desventaja en cualquier tirada de salvación que haga contra tus conjuros en tu próximo turno.

Una vez que asumas esta presencia majestuosa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo

Colegio de Espadas

Los bardos del Colegio de Espadas se llaman cuchillas y entretienen mediante atrevidas proezas de destreza con armas. Las cuchillas realizan acrobacias, como tragar espadas, lanzar cuchillos y hacer malabares, y simulacros de combate. Aunque usan sus armas para entretener, también son guerreros altamente entrenados y hábiles por derecho propio.

Su talento con las armas inspira muchas cuchillas para llevar vidas dobles. Una cuchilla podría usar una compañía de circo como cobertura para acciones infames como el asesinato, el robo y el chantaje. Otras cuchillas atacan a los malvados, llevando la justicia a los crueles y poderosos. La mayoría de las compañías se complacen en aceptar el talento de una cuchilla por la emoción que agrega a una actuación, pero pocos artistas confían plenamente en una cuchilla en sus filas.

Las cuchillas que abandonan sus vidas como artistas a menudo se encuentran con problemas que hacen imposible mantener sus actividades secretas. Una cuchilla atrapada robando o comprometiéndose en la justicia de vigilantes es una responsabilidad demasiado grande para la mayoría de las compañías. Con sus habilidades de armas y su magia, estas cuchillas o trabajan como ejecutores de los gremios de ladrones o se lanzan por su cuenta como aventureros

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de Espadas.

Ganas dominio con armadura media y la cimitarra.

Si eres competente con un arma cuerpo a cuerpo simple o marcial, puedes usarla como un foco de conjuro para tus conjuros de bardo.

Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de Espadas.

Adoptas un estilo de combate como tu especialidad. Escoga una de las siguientes opciones: No puedes tomar una opción de Estilo de lucha más de una vez, incluso si algo en el juego te permite elegir de nuevo.

Duelo. Cuando manejas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.



Lucha con dos armas. Cuando te enfrentas en combate blandiendo dos armas, puedes agregar tu modificador de habilidad al daño del segundo ataque.

Ademán de la Cuchilla

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de Espadas.

Aprendes a realizar demostraciones impresionantes de destreza y velocidad marcial.

Cada vez que tomas la acción de Ataque en tu turno, el ritmo de tu caminata aumenta 10 pies hasta el final del turno, y si un ataque de arma que realizas como parte de esta acción golpea a una criatura, puedes usar una de las siguientes opciones de ademán de tu elección. Puedes usar solo una opción de Ademán de Cuchilla por turno.

Ademán Defensivo. Puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárbara para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárbara. También agregas el número obtenido a tu CA hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Ademán Cortante. Puedes gastar un uso de su Inspiración Bárbara para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas y a cualquier otra criatura de tu elección que puedas ver a menos de 5 pies de ti. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárbara.

Ademán Móvil. Puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárbara para hacer que el arma provoque daño extra al objetivo que golpeas. El daño es igual al número que tires en el dado de inspiración bárbara. También puedes empujar el objetivo a una distancia de hasta 5 pies de ti, más un número de pies iguales al número que tires en ese dado. Puedes entonces inmediatamente usar tu reacción para moverte a un máximo de tu velocidad a pie a un espacio desocupado dentro de 5 pies del objetivo.

Ademán Maestro

Rasgo de Nivel 14 del Colegio de Espadas.

Cada vez que uses una opción de Ademán de Cuchilla, puedes lanzar un d6 y usarlo en lugar de gastar un dado de inspiración bárbara.



Multiataque

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de Espadas.

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, cada vez que tomes la acción de Ataque en tu turno.

Colegio de los Susurros

La mayoría de la gente está feliz de dar la bienvenida a un bardo en medio de ellos. Los bardos del Colegio de los Susurros usan esto para su ventaja. Parecen ser como otros bardos, compartiendo noticias, cantando canciones y contando cuentos a las audiencias que se reúnen. En verdad, el Colegio de Susurros enseña a sus estudiantes que son lobos entre ovejas. Estos bardos usan su conocimiento y su magia para descubrir secretos y moverlos contra otros a través de la extorsión y las amenazas.

Muchos otros bardos odian el Colegio de los Susurros, viéndolo como un parásito que usa la reputación de un bardo para adquirir riqueza y poder. Por esta razón, los miembros de este colegio rara vez revelan su verdadera naturaleza. Por lo general, afirman seguir a algún otro colegio, o mantienen en secreto su verdadero llamado para infiltrarse y explotar las cortes reales y otros escenarios de poder.

Cuchillas Psíquicas

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de los Susurros.

Obtienes la habilidad de hacer que tus ataques con armas sean mágicamente tóxicos para la mente de una criatura.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un uso de tu Inspiración Bárdica para infilir un daño psíquico adicional de 2d6 a ese objetivo. Puedes hacerlo solo una vez por ronda en tu turno.

El daño psíquico aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 3d6 en el nivel 5, 5d6 en el nivel 10 y 8d6 en el nivel 15.

Palabras del Terror

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de los Susurros.

Aprendes a infundir palabras de apariencia inocente con una magia insidiosa que puede inspirar terror

Si hablas solo con un humanoide durante al menos 1 minuto, puedes intentar sembrar paranoia en su mente. Al final de la conversación, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o tener miedo de ti u otra criatura de tu elección. El objetivo se asusta de esta manera durante 1 hora, hasta que es atacado o dañado, o hasta que es testigo de que sus aliados son atacados o dañados.

Si el objetivo tiene éxito en su tirada de salvación, el objetivo no tiene ninguna pista de que hayas intentado asustarlo.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Manto de los Susurros

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de los Susurros.

En el nivel 6, ganas la habilidad de adoptar una persona humanoide. Cuando un humanoide muere a 30 pies de ti, mágicamente puedes capturar su sombra usando tu reacción. Conservas esta sombra hasta que la usas o terminas un descanso largo.

Puedes usar la sombra como acción. Cuando lo haces, se desvanece, transformándose mágicamente en un disfraz que aparece en ti. Ahora pareces la persona muerta, pero sana y viva. Este disfraz dura 1 hora o hasta que lo termines como acción adicional.

Mientras está disfrazado, obtienes acceso a toda la información que el humanoide compartiría libremente con un conocido casual. Dicha información incluye detalles generales sobre sus antecedentes y vida personal, pero no incluye secretos. La información es suficiente para que puedas hacerte pasar por la persona haciendo uso de sus recuerdos

Otra criatura puede ver a través de este disfraz al tener éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada a tu prueba de Carisma (Engaño). Ganas un bono de +5 a tu prueba.

Una vez que capturas una sombra con este rasgo, no puedes capturar otra con él hasta que termines un descanso corto o largo.

Palabra Sombría

Rasgo de Nivel 14 del Colegio de los Susurros.

Obtienes la habilidad de tejer magia oscura en tus palabras y aprovechar los miedos más profundos de una criatura.

Como acción, mágicamente susurras una frase que solo una criatura de tu elección dentro de los 30 pies de distancia puede escuchar. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuro. Tiene éxito automáticamente si no comparte un idioma contigo o si no puede escucharte. En una tirada de salvación exitosa, tu susurro suena como un murmullo ininteligible y no tiene ningún efecto.

En una tirada de salvación fallida, el objetivo queda encantado por ti durante las próximas 8 horas o hasta que tú o tus aliados lo ataque, lo dañen o lo obliguen a realizar una tirada de salvación. Interpreta los susurros como una descripción de su secreto más mortificante. No obtienes ningún conocimiento de este secreto, pero el objetivo está convencido de que lo sabes.

La criatura encantada obedece tus órdenes por temor a que reveles su secreto. No arriesgará su vida por ti ni luchará por ti, a menos que ya estuviera dispuesto a hacerlo. Te otorga favores y regalos que ofrecería a un amigo cercano.

Cuando el efecto termina, la criatura no comprende por qué te tenía tan asustado. Una vez que uses este rasgo, no podrá volver a usarla hasta que terminas un descanso largo.

Colegio de los Espíritus

Esta subclase fue añadida en "Van Richten's Guide to Ravenloft"

Los bardos del Colegio de los Espíritus buscan cuentos con un poder inherente, ya sean leyendas, historias o ficciones, y dan vida a sus personajes. Usando trucos ocultos, estos bardos conjuran encarnaciones espirituales de poderosas fuerzas para cambiar el mundo una vez más. Esos espíritus son caprichosos, sin embargo, y lo que invoca un bardo no siempre está completamente bajo su control.

Susurros de Guía

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de los Espíritus.

Puedes acercarte a los espíritus para que te guíen a ti y a los demás. Aprendes el truco de [Guía](#), que no cuenta contra la cantidad de trucos de bardo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 60 pies cuando lo lanzas.

Foco Espiritual

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de los Espíritus.

Empleas herramientas que te ayudan a canalizar espíritus, ya sean figuras históricas o arquetipos ficticios. Puedes usar los siguientes objetos como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de bardo: una vela, una bola de cristal, una calavera, una tabla espiritual o una baraja de tarokka.

A partir del nivel 6, cuando lanzas un hechizo de bardo que infinge daño o restaura puntos de golpe a través del Foco espiritual, tira un

d6 y obtienes un bono a una tirada de daño o curación del hechizo igual al número obtenido.

Cuentos del Mas Allá

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de los Espíritus.

te acercas a los espíritus que cuentan sus historias a través de ti. Mientras tengas tu Foco Espiritual, puedes usar una acción adicional para gastar un uso de tu Inspiración Bárdica y tirar en la tabla de Cuentos Espirituales usando tu dado de Inspiración Bárdica para determinar la historia que los espíritus te indican que cuentes. Retienes el cuento en mente hasta que otorgas el efecto del cuento o terminas un descanso corto o largo.

Puedes usar una acción para elegir una criatura que puedas ver a 30 pies de ti (puedes ser tú) para que sea el objetivo del efecto de la historia. Una vez que lo hagas, no podrás volver a otorgar el efecto del cuento hasta que vuelvas a tirar en la tabla.

Puedes retener solo uno de estos cuentos en mente a la vez, y tirar en la tabla de Cuentos Espirituales finaliza inmediatamente el efecto del cuento anterior.

Si el cuento requiere una tirada de salvación, la CD es igual a tu CD de salvación de conjuros.

Dado de insp.	Cuento contado a través de ti
---------------	-------------------------------

1	Cuento del animal inteligente. Durante los siguientes 10 minutos, cada vez que el objetivo haga una prueba de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, el objetivo puede tirar un dado adicional inmediatamente después de tirar el d20 y agregar el número del dado adicional a la prueba. El dado adicional es del mismo tipo que tu dado de inspiración de bardo.
2	Historia del renombrado duelistा. Haces un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Con un golpe, el objetivo recibe un daño de fuerza igual a dos tiradas de tu dado de Inspiración Bárdica + tu modificador de Carisma.
3	Cuento de los amados amigos. El objetivo y otra criatura de su elección que pueda ver a menos de 5 pies de él obtienen puntos de golpe temporales iguales a una tirada de tu dado de Inspiración de bardo + tu modificador de Carisma

4	<p>Cuento del fugitivo. El objetivo puede usar inmediatamente su reacción para teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver. Cuando el objetivo se teletransporta, puede elegir una cantidad de criaturas que puede ver dentro de los 30 pies de él hasta su modificador de Carisma (mínimo de 0) para usar inmediatamente la misma reacción.</p>	5	<p>Cuento del vengador. Durante 1 minuto, cualquier criatura que golpee al objetivo con un ataque cuerpo a cuerpo recibe un daño de fuerza igual a una tirada de tu dado Inspiración de bardo.</p>
6	<p>Cuento del viajero. El objetivo gana puntos de golpe temporales iguales a una tirada de tu dado de Inspiración de bardo + tu nivel de bardo. Mientras tenga estos puntos de golpe temporales, la velocidad al caminar del objetivo aumenta en 10 pies y obtiene un bono de +1 a su CA.</p>	7	<p>Cuento del mentiroso. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o recibir daño psíquico igual a dos tiradas de tu dado de Inspiración Bárdica, y el objetivo queda incapacitado hasta el final de su siguiente turno.</p>
8	<p>Cuento del Fantasma. El objetivo se vuelve invisible hasta el final de su próximo turno o hasta que golpea a una criatura con un ataque. Si golpea a una criatura con un ataque durante esta invisibilidad, la criatura a la que golpea recibe un daño necrótico igual a una tirada de tu dado de Inspiración de bardo y se asusta del objetivo hasta el final del siguiente turno de la criatura asustada.</p>	9	<p>Cuento del Bruto. Cada criatura a elección del objetivo que pueda ver a 30 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, la criatura recibe un daño de trueno equivalente a tres tiradas de tu dado de Inspiración de bardo y queda tumbada. Una criatura que tiene éxito en su tirada de salvación recibe la mitad de daño y no queda tumbada.</p>
10	<p>Cuento del Dragón. El objetivo arroja fuego por la boca en un cono de 30 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de</p>	11	<p>Destreza, recibiendo daño por fuego igual a cuatro tiradas de tu dado de Inspiración de Bárduo si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.</p>
12	<p>Cuento del ángel. El objetivo recupera puntos de golpe equivalentes a dos tiradas de tu dado de Inspiración Bárbara + tu modificador de Carisma, y finalizas una condición de la siguiente lista que afecta al objetivo: cegado, ensordecido, paralizado, petrificado o envenenado.</p>	13	<p>Cuento del doblega mentes. Invocas una fábula incomprensible de un ser de otro mundo. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir daño psíquico igual a tres tiradas de tu dado de Inspiración Bárbara y quedar aturdido hasta el final de su siguiente turno.</p>

Sesión Espiritual

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de los Espíritus.

Los espíritus te proporcionan percepciones sobrenaturales. Puedes realizar un ritual de una hora para canalizar espíritus (que se puede hacer durante un descanso corto o largo) usando tu Foco Espiritual. Puedes realizar el ritual con un número de criaturas voluntarias igual a tu bonificador de competencia (incluido tú mismo). Al final del ritual, aprendes temporalmente un hechizo de tu elección de cualquier clase.

<https://linktr.ee/hskachu>



El hechizo que elijas debe ser de un nivel igual al número de criaturas que realizaron el ritual o menos, el hechizo debe ser de un nivel que puedas lanzar y debe estar en la escuela de Adivinación o Nigromancia. El hechizo elegido cuenta como un hechizo de bardo para ti, pero no cuenta contra el número de hechizos de bardo que conoces.

Una vez que realizas el ritual, no puedes volver a hacerlo hasta que comiences un descanso largo, y conoces el hechizo elegido hasta que comienzas un descanso largo.

Conexión Mística

Rasgo de Nivel 14 del Colegio de los Espíritus.

Ahora tienes la capacidad de empujar a los espíritus de los Cuentos del Mas Allá hacia ciertos cuentos. Cada vez que tiras en la tabla de cuentos espirituales, puedes tirar el dado dos veces y elegir cuál de los dos efectos otorgar. Si obtienes el mismo número en ambos dados, puede ignorar el número y elegir cualquier efecto en la tabla.

Opciones de Tasha Para el Bardo

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como bardo.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Inspiración Mágica

Rasgo de Nivel 2 del bardo.

Si una criatura tiene un dado de Inspiración bárdica tuyo y lanza un hechizo que restaura puntos de golpe o infinge daño, la criatura puede tirar ese dado y añadirlo como bono a los puntos de golpe recuperados o al daño infligido. El dado de Inspiración Bárdica se pierde entonces.

Versatilidad Bárdica

Rasgo de Nivel 4 del bardo.

Cada vez que alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo de Mejora de la puntuación de característica, puedes hacer una de las siguientes opciones, lo que representa un cambio en el enfoque a medida que usas tus habilidades y magia:

- Reemplaza una de las habilidades que hayas elegido para el rasgo Experto con una de tus otras habilidades que no se benefician de Experto.
- Reemplaza un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de hechizos de esta clase con otro truco de la Lista de Hechizos de Bardo.



Colegio de la Creación

Los bardos creen que el cosmos es una obra de arte: la creación de los primeros dragones y dioses. Ese trabajo creativo incluyó armonías que continúan resonando a través de la existencia hoy, un poder conocido como la Canción de la Creación. Los bardos del Colegio de la Creación se inspiran en esa canción primigenia a través de la danza, la música y la poesía, y sus maestros comparten esta lección: "Antes del sol y la luna, estaba la Canción, y su música despertó el primer amanecer. Sus melodías encantaron las piedras y los árboles deleitaron tanto que algunos de ellos adquirieron una voz propia. Y ahora ellos también cantan. Aprended la Canción, estudiantes, y vosotros también podéis enseñar a las montañas a cantar y bailar.

Los enanos y los gnomos suelen animar a sus bardos a convertirse en estudiantes de la Canción de la Creación. Y entre los dracónidos, la Canción de la Creación es reverenciada, ya que las leyendas retratan a Bahamut y Tiamat, el más grande de los

dragones, como dos de los primeros cantantes de la canción.

Mota de Potencial

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de la Creación.

Cada vez que le das a una criatura un dado de Inspiración bárdica, puedes tocar una nota de la Canción de la creación para crear una Diminuta mota de potencial, que orbita a 5 pies de esa criatura. La mota es intangible e invulnerable, y dura hasta que se pierde el dado de Bárdico. La mota parece una nota musical, una estrella, una flor u otro símbolo de arte o vida que elijas.

Cuando la criatura usa el dado de Inspiración de bardo, la mota proporciona un efecto adicional basado en si el dado beneficia una prueba de habilidad, una tirada de ataque o una tirada de salvación, como se detalla a continuación:

Prueba de Habilidad. Cuando la criatura tira el dado de Inspiración de bardo para añadirlo a una prueba de habilidad, la criatura puede tirar el dado de Inspiración de bardo de nuevo y elegir qué tirada usar. La mota estalla y emite chispas coloridas e inofensivas por un momento.

Tirada de Ataque. Inmediatamente después de que la criatura tire el dado de inspiración bárdica para añadirlo a una tirada de

ataque contra un objetivo, la mota se hace añicos atronadoramente. El objetivo y cada criatura de tu elección que puedas ver a menos de 5 pies de él deben tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o recibir daño de trueno igual al número tirado en el dado de Inspiración de bardo.

Tirada de Salvación. Inmediatamente después de que la criatura tire el dado de Inspiración de bardo y lo añada a una tirada de salvación, la mota se desvanece con el sonido de una música suave, lo que hace que la criatura gane puntos de golpe temporales iguales al número obtenido en el dado de Inspiración de bardo más tu modificador de Carisma (mínimo de 1 punto de vida temporal).

Interpretación Creativa

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de la Creación.

Como acción, puedes canalizar la magia de la Canción de la Creación para crear un objeto no mágico de tu elección en un espacio desocupado a 10 pies de ti. El artículo debe aparecer en una superficie o en un líquido que pueda soportarlo. El valor en Po del objeto no puede ser más de 20 veces tu nivel de bardo, y el objeto debe ser Mediano o más pequeño. El objeto brilla



suavemente y una criatura puede escuchar una tenue música mientras lo toca. El objeto creado desaparece después de un número de horas igual a tu bono de competencia. Para ver ejemplos de objetos que puedes crear, consulta el capítulo de equipo del Manual del jugador.

Una vez que creas un objeto con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de hechizo de nivel 2 o superior para usar este rasgo de nuevo. Solo puede tener un objeto creado por este rasgo a la vez; si usas esta acción y ya tienes un elemento de este rasgo, el primero desaparece inmediatamente.

El tamaño del objeto que puedes crear con este rasgo aumenta en un tamaño cuando alcanzas el nivel 6 (Grande) y el nivel 14 (Enorme).

Interpretación Animadora

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de la Creación.

Como acción, puedes apuntar a un objeto no mágico Grande o más pequeño que puedas ver a 30 pies de ti y animarlo. El objeto animado usa las estadísticas de Objeto Danzante, que usa tu bono de competencia (BC). El objeto es amistoso contigo y tus compañeros y obedece tus órdenes. Vive durante 1 hora, hasta que se reduce a 0 puntos de golpe, o hasta que mueres.

En combate, el objeto comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Puede moverse y usar su reacción por sí mismo, pero la única acción que realiza en su turno es esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una de las presentadas en sus estadísticas o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el elemento puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

Cuando usas tu rasgo de Inspiración de bardo, puedes comandar el objeto como parte de la misma acción adicional que usas para Inspiración de bardo.

Una vez que animas un objeto con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de hechizo de nivel 3 o superior para usar este rasgo de nuevo. Solo puede tener un elemento animado por este rasgo a la vez; si usas esta acción y ya tienes un Objeto Danzante de este rasgo, el primero se vuelve inanimado inmediatamente.

Objeto Danzante

Constructo Grande o más pequeño

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe: $10 + 5 \times \text{tu nivel de bardo}$

Velocidad: 30 Pies, Volar 30 Pies (Flotar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	14(+2)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	6(-2)

Inmunidades al daño: Veneno, Psíquico

Inmunidad a estados: Hechizado, Asustado, Exhausto, Envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Forma inmutable: El objeto es inmune a cualquier hechizo o efecto que altere su forma.

Danza Incontenible: Cuando cualquier criatura comienza su turno a menos de 10 pies del objeto, el objeto puede aumentar o disminuir (a tu elección) la velocidad al caminar de esa criatura en 10 pies hasta el final del turno, siempre que el objeto no esté incapacitado.

Acciones

Golpe Potenciado por Fuerza: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: $1d10 + (\text{BC})$ de daño por fuerza.

Crescendo Creativo

Rasgo de Nivel 14 del Colegio de la Creación.

Cuando utilizas tu rasgo Interpretación creativa, puedes crear más de un objeto a la vez. El número de objetos es igual a tu modificador de Carisma (mínimo de dos objetos). Si creas un objeto que excedería ese número, eliges cuál de los objetos creados anteriormente desaparece. Solo uno de estos elementos puede tener el tamaño máximo que puedes crear; el resto debe ser Pequeño o Diminuto.

Ya no estás limitado por el valor en Po cuando creas objetos con la Interpretación Creativa.

Colegio de la Elocuencia

Los aprendices del Colegio de la Elocuencia dominan el arte de la oratoria. Estos bardos manejan una mezcla de lógica y juegos de palabras teatrales, ganándose a los escépticos y detractores con argumentos lógicos y tocando las fibras del

corazón para apelar a las emociones de la audiencia.

Lengua de Plata

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de la Elocuencia.

Eres un maestro en decir lo correcto en el momento correcto. Cuando haces una prueba de Carisma (Persuasión) o Carisma (Engaño), puedes tratar una tirada de 9 o menos en d20 como un 10.

Palabras Inquietantes

Rasgo de Nivel 3 del Colegio de la Elocuencia.

Puedes tejer palabras entrelazadas con magia que inquietan a una criatura y hacen que dude de sí misma. Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu Inspiración de bardo y elegir una criatura que puedas ver a 60 pies de ti. Tira el dado de inspiración bárdica. La criatura debe restar el número obtenido de la próxima tirada de salvación que haga antes del comienzo de tu próximo turno.

Inspiración Infalible

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de la Elocuencia.

Tus palabras inspiradoras son tan persuasivas que otros se sienten impulsados a tener éxito. Cuando una criatura añade uno de tus dados de Inspiración de bardo a su prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación y la tirada falla, la criatura puede quedarse con el dado de Inspiración de bardo.

Discurso Universal

Rasgo de Nivel 6 del Colegio de la Elocuencia.

Obtienes la capacidad de hacer que tu discurso sea inteligible para cualquier criatura. Como acción, elige una o más criaturas a 60 pies o menos de ti, hasta un número igual a tu modificador de Carisma (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas pueden entenderte mágicamente, independientemente del idioma que hables, durante 1 hora.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de hechizo de cualquier nivel para usarlo nuevamente.

Inspiración Infectiosa

Rasgo de Nivel 14 del Colegio de la Elocuencia.

Cuando inspiras con éxito a alguien, el poder de tu elocuencia ahora puede extenderse a otra persona. Cuando una criatura a menos de 60 pies de ti agrega uno de tus dados de Inspiración de bardo a su prueba de habilidad, tirada de ataque o tirada de salvación y la tirada tiene éxito, puedes usar tu reacción para alentar a una criatura diferente (que no seas tú) que pueda escucharte, a 60 pies de ti, dándole un dado de Inspiración de bardo sin gastar ninguno de tus usos de Inspiración de bardo.

Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu modificador de Carisma (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Brujo

Con un pseudodragón enroscado en el hombro, un joven elfo con ropajes dorados sonríe cálidamente, entretrejiendo un encanto mágico con palabras melosas y controlando al centinela del palacio a su voluntad. A medida que las llamas cobran vida en sus manos, un arrugado humano susurra el nombre secreto de su patrón demoníaco, infundiendo su conjuro con magia diabólica. Mientras divide su mirada entre un tomó maltratado y el extraño alineamiento de las estrellas sobre su cabeza, un mediano de amplios ojos entona el místico ritual que abrirá la puerta hacia un mundo distante. Los brujos son buscadores del conocimiento que se encuentra escondido en el multiverso. A través de pactos hechos con seres poderosos de poder sobrenatural, los brujos desatan efectos mágicos tanto sutiles como espectaculares. Recurriendo al antiguo conocimiento de seres tales como nobles Feéricos, demonios, diablos, brujas y entidades extrañas del Reino Lejano, los brujos recolectan secretos arcanos para potenciar su propio poder.

Juramentados y en Deuda

Un brujo se define por un pacto con un ser de otro mundo. A veces esa relación entre brujo y patrón es como la de un clérigo y su deidad, aunque los seres que sirven como patrones para los brujos no sean dioses. Un brujo podría liderar un culto dedicado a un príncipe demoníaco, a un Archi Feérico o a una entidad completamente extraña (seres a los que usualmente no sirven los clérigos). A menudo, el acuerdo es similar al que hay entre un maestro y su aprendiz. El brujo aprende y crece en poder a cambio de ocasionales servicios realizados en nombre de su patrón. La magia otorgada a un brujo oscila entre alteraciones menores al propio brujo (como la habilidad de ver en la oscuridad o leer cualquier lenguaje) hasta el acceso a conjuros poderosos. A diferencia de los estudiosos magos, los brujos complementan su magia con cierta facilidad en el combate cuerpo a cuerpo. Se encuentran cómodos con armadura ligera y saben manejar armas ligeras.



Tabla del Brujo

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Trucos Conocidos	Hechizos Conocidos	Espacios de hechizo	Nivel de espacio	Invocaciones conocidas
1	+2	Patrón de Otro Mundo, Magia del Pacto	2	2	1	1ro	-
2	+2	Invocaciones Sobrenaturales	2	3	2	1ro	2
3	+2	Don del Pacto	2	4	2	2do	2
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	5	2	2do	2
5	+3	-	3	6	2	3ro	3
6	+3	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	3	7	2	3ro	3
7	+3	-	3	8	2	4to	4
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	3	9	2	4to	4
9	+4	-	3	10	2	5to	5
10	+4	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	4	10	2	5to	5
11	+4	Arcanum Místico (nivel 6)	4	11	3	5to	5
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	11	3	5to	6
13	+5	Arcanum Místico (nivel 7)	4	12	3	5to	6
14	+5	Rasgo de Patrón de Otro Mundo	4	12	3	5to	6
15	+5	Arcanum Místico (nivel 8)	4	13	3	5to	7
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	4	13	3	5to	7
17	+6	Arcanum Místico (nivel 9)	4	14	4	5to	7
18	+6	-	4	14	4	5to	8
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	15	4	5to	8
20	+6	Maestro Arcano	4	15	4	5to	8

Buscadores de Secretos

Los brujos se guían por una insaciable necesidad de conocimiento y poder, que los impulsa a realizar sus pactos y moldear sus vidas. Las historias de brujos uniéndose a demonios son ampliamente conocidas. Pero muchos brujos sirven a patrones diferentes. A veces un viajero en tierras salvajes llega a una torre extrañamente hermosa, conoce a su señor o señora feérica, y acaba haciendo un pacto sin ser del todo consciente de ello. Y a veces, encontrándose absorto en el estudio de tomos de saberes prohibidos, la mente de un brillante pero loco estudiante se abre hacia realidades más allá del mundo material y a los extraños seres que habitan en el vacío exterior. Una vez que se realiza el pacto, la sed de conocimiento y poder de un brujo no puede ser saciada mediante el mero estudio y la investigación. Nadie hace un pacto con un patrón tan poderoso si no desea usar el poder obtenido. Por el contrario, la amplia mayoría de brujos pasan sus días persiguiendo sus metas, lo que suele

significar verse envueltos en alguna clase de aventura. Más aún, las demandas de sus patrones conducen a los brujos hacia una vida de aventuras

Creando un Brujo

Cuando creas un brujo, pasa algo de tiempo pensando sobre tu patrón y las obligaciones que te exige tu pacto. ¿Qué te llevó a hacer el pacto, y cómo contactaste con tu patrón? ¿Te sentiste atraído a convocar un diablo o buscaste el ritual que capte a tu patrón o él te eligió a ti? ¿Cumples a regañadientes las obligaciones de tu pacto, o las acatas entusiasmado mientras piensas en las recompensas que te han sido prometidas? Habla con tu DM para determinar qué peso tiene tu pacto en la carrera aventurera de tu personaje. Las demandas de tu patrón podrían llevarte a una vida de aventuras, o podrían consistir tan solo en pequeños favores que puedes realizar entre aventuras. ¿Qué tipo de relación tienes con tu

patrón? ¿De amistad, antagónica, complicada o romántica? ¿Cuán importante eres para tu patrón? ¿Qué papel juegas en planes? ¿Conoces a otros sirvientes de tu patrón? ¿Cómo se comunica tu patrón contigo? Si tienes un familiar, podría hablar a veces con la voz de tu patrón. Algunos brujos encuentran mensajes de sus patrones grabados en los árboles, mezclados entre las hojas de té o flotando en las nubes (mensajes que sólo el brujo puede ver). Otros brujos conversan con sus patrones a través de sueños o visiones, o tratan con ellos sólo mediante intermediarios.

Creación Rápida

Puedes crear un brujo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Carisma debería ser tu puntuación de característica más alta, seguida por Constitución. Segundo, elige el trasfondo de Charlatán. Tercero, elige los trucos Descarga Sobrenatural y Toque Helado, junto con los conjuros de nivel 1 Rayo de Nauseabundo y Rayo de Hechicería.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de brujo.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de brujo después del primero.



Competencias

Armadura: Armadura ligera

Armas: Armas Simples

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Sabiduría y Carisma

Habilidades: Elige 2 habilidades entre: Arcano, Engañar, Historia, Intimidación, Investigación, Naturaleza y Religión.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una ballesta ligera y 20 viroles o cualquier arma simple.
- una bolsa de componentes de conjuros o un foco arcano.
- un equipo de erudito o un equipo para dungeon.
- Armadura de cuero, cualquier arma simple y dos dagas.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 4d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Brujo

Como brujo tienes las siguientes características.

Patrón de Otro Mundo

Rasgo de Nivel 1, 6, 10 y 14 del Brujo.

Has firmado un pacto con un ser de otro mundo de tu elección: el Archi Feérico, el Diablo, el Gran Antiguo, u otros, cada uno está detallado más adelante en la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos en el nivel 1 y nuevamente en los niveles 6, 10 y 14.

Magia de Pacto

Rasgo de Nivel 1 del Brujo.

Tu investigación arcana y la magia con la que te imbuió tu patrón te dieron facilidad con los conjuros.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de hechizos del brujo. Aprendes trucos adicionales de brujo de tu elección a niveles superiores, como se



muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla Brujo.

Espacios de Hechizo

La tabla Brujo muestra cuántos espacios de conjuro tienes. La tabla también muestra cuál es el nivel de esos espacios de conjuro; todos tus espacios son del mismo nivel. Para lanzar uno de tus conjuros de brujo de nivel 1 o superior, necesitas gastar un espacio de conjuro. Recuperas todos tus espacios de conjuros gastados después de un descanso corto o prolongado.

Por ejemplo, cuando estás en nivel 5, tienes dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar elconjuro de nivel 1 Ola Atronadora, debes gastar uno de esos espacios, lanzándolo como si fuera unconjuro de nivel 3.

Hechizos Conocidos de Nivel 1 y Superior

A partir del nivel 1, conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de hechizos del brujo.

La columna Conjuros Conocidos de la tabla Brujo te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección de nivel 1 y superior. Cada uno de estos conjuros debe ser de un nivel no mayor que lo que se muestra en la columna Nivel del Espacio de la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3 en

esta clase, puedes aprender un conjuro de nivel 1 o 2. Cuando alcanzas el nivel 6, por ejemplo, aprendes un nuevo conjuro de brujo, que puede ser de nivel 1, 2 o 3

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de brujo que conoces y reemplazarlo por otro de la lista de conjuros de este, que también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

Característica para Lanzar Conjuros

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de brujo, así que usas tu Carisma siempre que un conjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de un conjuro de brujo y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Foco Arcano

Puedes usar un foco arcano como foco de lanzamiento para tus hechizos de brujo.

Invocaciones Sobrenaturales

Rasgo de Nivel 2 del Brujo.

En tu estudio de los saberes ocultos, has desenterrado las invocaciones sobrenaturales, fragmentos de conocimiento prohibido que te imbuyen con una permanente habilidad mágica. Ganas dos invocaciones sobrenaturales de tu elección. Tus opciones de invocación están detalladas al final de la descripción de la clase. Cuando adquieres ciertos niveles de brujo, ganas invocaciones adicionales de tu elección, como se muestra en la columna Invocaciones Conocidas de la tabla Brujo.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir una invocación que conozcas y reemplazarla con otra invocación que puedas aprender a ese nivel.

Don de Pacto

Rasgo de Nivel 3 del Brujo.

Tu Patrón de Otro Mundo te recompensa con un don por tus leales servicios. Ganas uno de los siguientes rasgos a tu elección.

Pacto de la Cadena

Aprendes el conjuro Encontrar familiar y puedes lanzarlo como ritual. El conjuro no cuenta para tu número de conjuros conocidos.

Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, pseudodragón, quasit o duende. Adicionalmente, cuando realizas la acción de Atacar, puedes sustituir uno de tus ataques para permitir que tu familiar haga uno de los suyos.

Pacto de la Hoja

Puedes usar tu acción para crear un arma del pacto en tu mano vacía. Puedes elegir la forma que el arma cuerpo a cuerpo toma cada vez que la creas. Eres competente con ella mientras la blandes. Esta arma cuenta como mágica para el propósito de traspasar resistencias e inmunidades contra ataques y daño no mágicos.

Tu arma de pacto desaparece si está a más de 5 pies de distancia de ti durante un minuto o más. También desaparece si usas este rasgo de nuevo, si descartas el arma (no requiere una acción), o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de pacto haciendo un ritual especial mientras sostienes tu arma. Llevas a cabo el ritual durante una hora, que puede ser realizado durante un descanso corto. Luego puedes descartar el arma, colocándola en un espacio extradimensional, y aparece siempre que creas tu arma de pacto a partir de entonces. No puedes afectar un artefacto o un arma inteligente de esta forma. El arma deja de ser tu arma de pacto si mueres, si realizas el ritual de una hora en un arma diferente o si llevas a cabo un ritual de una hora para romper tu vínculo con ella. El arma aparece a tus pies si está en el espacio extradimensional cuando el vínculo se rompe.

Pacto del Tomo

Tu patrón te da un grimorio llamado Libro de las Sombras. Cuando ganas este rasgo, elige tres trucos de la lista de cualquier clase. Mientras el libro está contigo, puedes lanzar estos tres trucos a voluntad. No cuentan para tu número de trucos conocidos. Si pierdes tu Libro de las Sombras, puedes llevar a cabo una ceremonia de una hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia puede ser realizada durante un descanso corto o largo, y destruye el libro anterior. El libro se vuelve cenizas cuando mueres.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Brujo.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Arcanum Místico

Rasgo de Nivel 11 del Brujo.

Tu patrón te recompensa con un secreto mágico llamado arcanum. Elige un conjuro de nivel 6 de la lista de conjuros del brujo como arcanum. Puedes lanzar tu arcanum una vez sin gastar un espacio de conjuro. Debes finalizar un descanso prolongado para poder lanzarlo de nuevo.

A niveles superiores, ganas más conjuros de brujo de tu elección que pueden ser lanzados de esta

manera. Un conjuro de nivel 7 en el nivel 13, un conjuro de nivel 8 en el nivel 15 y un conjuro de nivel 9 en el nivel 17. Recobras todos los usos de tu Arcanum Místico cuando finalizas un descanso largo.

Maestro Arcano

Rasgo de Nivel 20 del Brujo.

A partir del nivel 20 puedes explotar tu reserva interna de poder místico mientras ruegas a tu patrón para recuperar los espacios de conjuro gastados. Debes pasar un minuto rogando a tu patrón para que te ayude a recobrar todos tus espacios gastados de tu rasgo Magia de Pacto. Una vez que recobras espacios de conjuro de esta forma, debes finalizar un descanso prolongado antes de que puedas hacerlo de nuevo.

Patrones de Otros Mundos

Los seres que sirven como patrones para los brujos son moradores de otros planos de existencia (no llegan a ser dioses, pero son casi divinos en cuanto a su poder). Varios patrones dan al brujo acceso a diferentes poderes e invocaciones, y esperan que este les conceda a cambio favores significativos. Algunos patrones coleccionan brujos, y comparten su conocimiento con relativa libertad o, simplemente, por su habilidad para atar mortales a su voluntad. Otros patrones otorgan su poder a regañadientes, pudiendo hacer un pacto con un solo brujo. Los brujos que sirven al mismo patrón podrían verse unos a otros como aliados, hermanos, o rivales.

El Archifeérico

Tu patrón es un noble entre los feéricos. Una criatura de leyenda, poseedora de secretos que fueron olvidados antes de que las razas mortales nacieran. Las motivaciones de este ser son a menudo inescrutables, y a veces caprichosas, y podrían involucrar la obtención de mayor poder mágico o reparar antiguos rencores. Los seres de este tipo incluyen al Príncipe del Frío; la Reina del Aire y la Oscuridad, soberana de la Corte Crepuscular; Titania de la Corte del Verano; su consorte Oberon, el Señor Verde; Hysam, el Príncipe de los Ton-tos; y antiguas brujas.



Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Archi Feérico.

El Archi Feérico te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus hechizos de brujo. Los siguientes hechizos se añaden a la tu lista de hechizos de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	Fuego Feérico, Dormir
2	Calmar Emociones, Fuerza Fantasmal
3	Intermitencia, Crecimiento Vegetal
4	Dominar Bestia, Invisibilidad Mayor
5	Dominar Persona, Similitud

Presencia Feérica

Rasgo de Nivel 1 del Archi Feérico.

Tu patrón te otorga la habilidad de proyectar la presencia seductora y aterrorizante de los feéricos. Como una acción, puedes forzar a cada criatura en un cubo de 10 pies centrado en ti, a que realice una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo. Las criaturas que fallen su tirada de salvación que-dan hechizadas o asustadas por ti (a tu elección) hasta el final de tu siguiente turno. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o largo.

Escape Brumoso

Rasgo de Nivel 6 del Archi Feérico.

puedes desvanecerte en una cortina de humo en respuesta al daño. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para volverte invisible y teletransportarte hasta 60 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Permaneces invisible hasta el comienzo de tu siguiente turno o hasta que ataques o lances un conjuro.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o largo.

Defensas Seductoras

Rasgo de Nivel 10 del Archi Feérico.

Tu patrón te enseña a volver la magia que lanzan tus oponentes, y que afecta a la mente, en su contra. Eres inmune a ser encantado, y cuando otra criatura intenta encantarte, puedes usar tu reacción para devolverle el hechizo. La criatura debe tener

éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo o pasa a estar encantada por ti durante un minuto o hasta que reciba cualquier daño.

Delirio Oscuro

Rasgo de Nivel 14 del Archi Feérico.

Puedes zambullir a una criatura en un reino ilusorio. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies de ti. Debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tus conjuros de brujo. Si falla la tirada de salvación, pasa a estar hechizada o asustada por ti (a tu elección) durante un minuto o hasta que tu concentración se rompa (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). Este efecto termina si la criatura recibe cualquier daño.

Hasta que la ilusión finaliza la criatura piensa que está perdida en un reino brumoso con la apariencia que elijas. La criatura sólo puede ver y escucharse a sí misma, a ti y a la ilusión.

Debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas usar este rasgo de nuevo.



El Infernal

Has realizado un pacto con un Infernal de los planos inferiores de existencia, un ser cuyas metas son malvadas, incluso si peleas contra esas metas. Tales seres desean la corrupción o destrucción de todas las cosas, incluyéndote a ti. Los diablos con suficiente poder para firmar un pacto incluyen señores demoníacos como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu y Baphomet; Archidiablos como Asmodeo, Dispater, Mefistófeles y Belial; diablos del foso y balors que sean especialmente poderosos; y ultroloths y otros señores de los yugoloths.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Infernal.

El Infernal te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus hechizos de brujo. Los siguientes hechizos se añaden a tu lista de hechizos de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	Manos ardientes , Orden imperiosa
2	Ceguera/Sordera , Rayo abrasador
3	Bola de fuego , Nube apestosa
4	Escudo de fuego , Muro de fuego
5	Descarga flamígera , Sacralizar

Bendición del Oscuro

Rasgo de Nivel 1 del Infernal.

Cuando reduces los puntos de golpe de una criatura hostil a 0, ganas puntos de golpe temporales equivalentes a tu modificador de Carisma + tu nivel de brujo (con un mínimo de 1).

La Suerte del Oscuro

Rasgo de Nivel 6 del Infernal.

Puedes pedir a tu patrón que altere el destino en tu favor. Cuando realizas una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar este rasgo para añadir un d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada inicial, pero antes de que ocurran los efectos de la tirada.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Resistencia Infernal

Rasgo de Nivel 10 del Infernal.

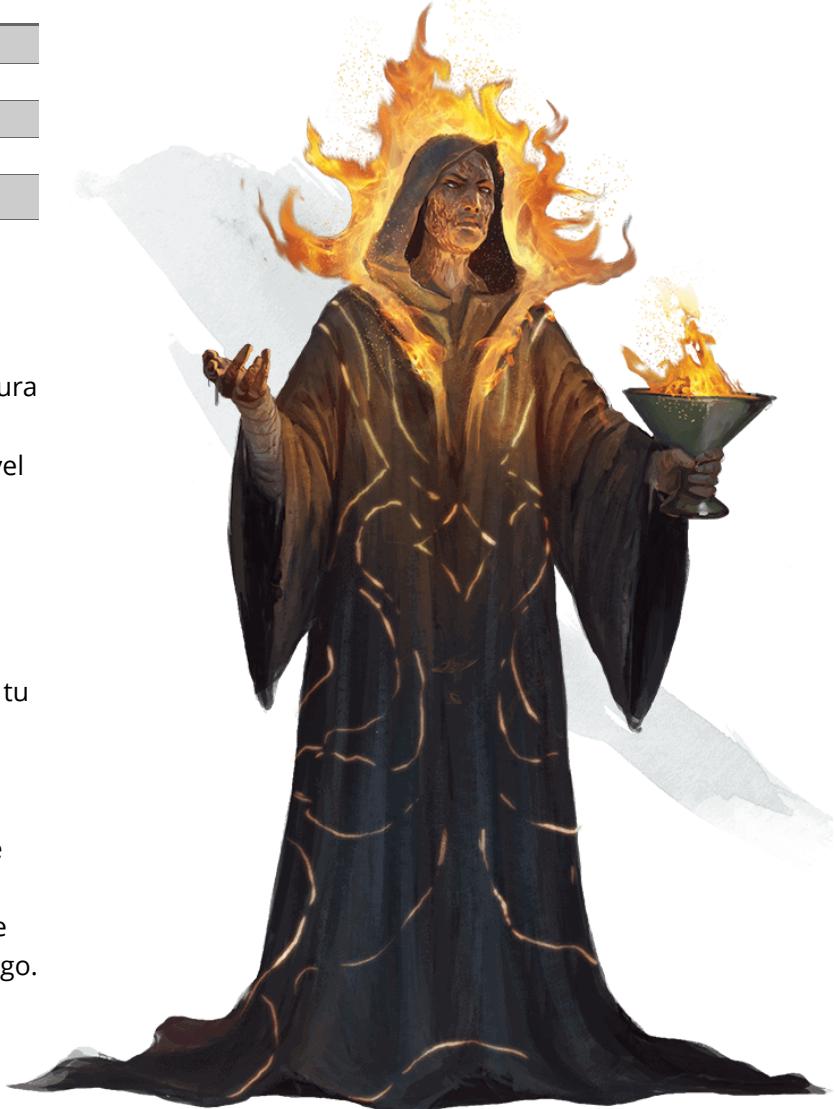
Puedes elegir un tipo de daño cuando finalizas un descanso corto. Ganas resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas otro mediante este rasgo. El daño por armas mágicas o de plata ignora esta resistencia.

Resistencia Infernal

Rasgo de Nivel 14 del Infernal.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque, puedes usar este rasgo para transportar inmediatamente al objetivo a través de los planos inferiores. La criatura desaparece y atraviesa un paisaje de pesadilla.

Al final de tu siguiente turno, la criatura aparece en el espacio que ocupaba previamente, o en el espacio desocupado más cercano. Si el objetivo no es un diablo, recibe 10d10 de daño psíquico mientras se recupera de su terrible experiencia. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.



El Primigenio

Tu patrón es una misteriosa entidad cuya naturaleza es totalmente ajena al tejido de la realidad. Podría venir del Reino Lejano, el espacio más allá de la realidad, o ser uno de los dioses antiguos, sólo conocidos en las leyendas. Sus motivos son incomprensibles para los mortales, y su conocimiento, tan inmenso y antiguo, que incluso las mayores bibliotecas palidecen en comparación a los vastos secretos que guardan estos seres. El Gran Antiguo podría no ser consciente de tu existencia, o ser totalmente indiferente a esta, pero los secretos que aprendiste te permiten tomar tu magia de él. Entidades de este tipo incluyen a Ghaunadar, llamado El Que se Esconde; Tharizdun, el Dios Encadenado; Dendar, la Serpiente Nocturna; Zargon, el Retornante; el Gran Cthulhu; y otros seres insondables.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Primigenio.

El Primigenio te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	<u>Susurros disonantes</u> , <u>Risa Horrible de Tasha</u>
2	<u>Detectar pensamientos</u> , <u>Fuerza fantasmal</u>
3	<u>Clarividencia</u> , <u>Recado</u>
4	<u>Dominar bestia</u> , <u>Tentáculos negros de Evard</u>
5	<u>Dominar persona</u> , <u>Telequinesia</u>

Mente Despierta

Rasgo de Nivel 1 del Primigenio.

Tu conocimiento exterior te da la habilidad de tocar las mentes de otras criaturas. Puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que puedas ver en un rango de 30 pies de ti. No necesitas compartir un idioma con la criatura para que comprenda tu mensaje telepático, pero la criatura debe ser capaz de comprender al menos un idioma.

Guardia Entrópica

Rasgo de Nivel 6 del Primigenio.

Aprendes a protegerte mágicamente contra un ataque y devolver un golpe fallado de tu enemigo convirtiéndolo en un golpe de suerte para ti. Cuando una criatura hace una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en esa tirada. Si el ataque falla, tu próxima tirada de ataque contra esa criatura tiene ventaja si la realizas antes del final de tu siguiente turno. Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo de nuevo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Escudo de Pensamientos

Rasgo de Nivel 10 del Primigenio.

Tus pensamientos no pueden ser leídos mediante telepatía u otros medios, a menos que lo permitas. También ganas resistencia al daño psíquico y siempre que una criatura te haga daño psíquico, esa criatura recibe la misma cantidad de daño que tú hayas recibido.

Crear Esclavo

Rasgo de Nivel 14 del Primigenio.

Ganas la habilidad de infectar la mente de un humanoide con la magia exterior de tu patrón. Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide incapacitado. Esa criatura pasa a estar encantada por ti hasta que sea afectada por un conjuro de quitar maldición, la condición de encantado sea eliminada o uses este rasgo de nuevo.

Puedes comunicarte telepáticamente con la criatura hechizada mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia.



El Inmortal

Esta subclase fue añadida en "Guía para el aventurero de Costa de la Espada"

La muerte no controla a tu patrón, que ha desentrañado los secretos de la vida eterna, aunque tal recompensa tiene un precio, como cualquier poder. El Inmortal, que antaño fue mortal, ha visto pasar vidas mortales como si fueran estaciones, como el parpadeo de días y noches sin fin. Puede compartir los secretos de eras, de la vida y la muerte. Entre este tipo de seres están Vecna, el Señor de la Mano y el Ojo; la temible luz; la reina liche Vol; la Corte Eterna de Aerenal; Vlaakith, la reina liche de los githyankis; y Fistandantalus, el mago inmortal.

En los Reinos, entre los patrones Inmortales se encuentran Larloch, el Rey Sombra y amo legendario de la Cripta del Brujo; y Gilgeam, el Dios y Rey de Unther.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Inmortal.

El Inmortal te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	Falsa Vida , Rayo nauseabundo
2	Ceguera/Sordera , Silencio
3	Fingir muerte , Hablar con los muertos
4	Aura de vida , Custodia contra la muerte
5	Conocer las leyendas , Contagio

Entre los Muertos

Rasgo de Nivel 1 del Inmortal.

Aprendes el truco piedad con los moribundos, que para ti es un truco de brujo. También tienes ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier enfermedad.

Además, los muertos vivientes tienen problemas para herirte. Si un muerto viviente te elige como objetivo directo de un ataque o conjuro dañino, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de tu salvación de conjuros. El muerto viviente no necesita realizar la tirada si tú simplemente estás en la zona afectada, como en la explosión de bola de fuego. Si no supera la tirada, la criatura debe escoger a un nuevo objetivo o

renunciar a atacar a alguien que no seas tú, lo que puede significar malgastar el ataque o conjuro. Si supera la tirada, será inmune a este efecto durante 24 horas. Un muerto viviente también será inmune a este efecto durante 24 horas si le eliges como objetivo de un ataque o conjuro dañino.

Desafiar a la Muerte

Rasgo de Nivel 6 del Inmortal.

Puedes obtener vitalidad cuando burlas a la muerte o cuando ayudas a hacerlo a otro. Recuperas 1d8 + tu modificador de Constitución puntos de golpe (mínimo 1 punto de golpe) cuando superas una tirada de salvación contra muerte o cuando estabilizas a una criatura usando piedad con los moribundos.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo.

Naturaleza Imperecedera

Rasgo de Nivel 10 del Inmortal.

Puedes aguantar el aliento infinitamente y no necesitas comida, agua o sueño, aunque sigues requiriendo descansar para reducir el cansancio y seguir aprovechando los descansos cortos y largos. Además, envejeces a menor velocidad. Por cada 10 años que pasan, tu cuerpo solo envejece 1 año y eres inmune al envejecimiento mágico.

Vida Indestructible

Rasgo de Nivel 14 del Inmortal.

Eres partícipe de algunos de los verdaderos secretos de los Inmortales. Puedes usar una acción adicional durante tu turno para recuperar 1d8 +tu nivel de brujo puntos de golpe. Además, si recolocas una parte de tu cuerpo cercenada en su lugar cuando empleas este rasgo, se volverá a unir. Una vez utilizad este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.



El No Muerto

Esta subclase fue añadida en "Van Richten's Guide to Ravenloft".
Has hecho un pacto con un ser inmortal, una criatura que desafía el ciclo, la vida y la muerte, abandonando su caparazón mortal para poder perseguir eternamente sus insondables ambiciones. Para tales seres, el tiempo y la moral son cosas efímeras, preocupaciones de aquellos para quienes aún cuentan granos de arena por el reloj de arena de la vida. Habiendo sido ellos mismos mortales, estos antiguos no-muertos conocen de primera mano los caminos de la ambición y las rutas más allá de las puertas de la muerte. Comparten con entusiasmo este conocimiento profano, junto con otros secretos, con aquellos que hacen su voluntad entre los vivos.

Los seres de este tipo incluyen al Demiliche Acererak, el vampiro tirano Kas the Bloody-Handed, la Githyanki Reina Liche Vlaakith, el dracoliche Dragotha, el faraón no-muerto Ankhtepot y el escurridizo Señor Oscuro, Azalin Rex.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del No Muerto.

El No Muerto te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	Falsa Vida, Perdición
2	Ceguera/Sordera, Fuerza fantasmal
3	Corcel fantasmal, Hablar con los muertos
4	Custodia contra la muerte, Invisibilidad mayor
5	Nube aniquiladora, Caparazón Antivida

Forma Aterradora

Rasgo de Nivel 1 del No Muerto.

Manifiestas un aspecto del terrible poder de tu patrón. Como acción adicional, te transformas durante 1 minuto. Obtienes los siguientes beneficios mientras estás transformado:

- Obtienes puntos de golpe temporales iguales a $1d10 + \text{tu nivel de brujo}$.
- Una vez durante cada uno de tus turnos, cuando golpeas a una criatura con un ataque, puedes obligarla a hacer una tirada de salvación de Sabiduría, y si la tirada de

salvación falla, el objetivo te tiene miedo hasta el final de tu siguiente turno.

- Eres inmune a la condición de miedo.

Puedes transformarte un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

La apariencia de tu forma aterradora refleja algún aspecto de tu patrón. Por ejemplo, tu forma podría ser un sudario de sombras que forman la corona y las túnicas de tu patrón liche, o tu cuerpo podría brillar con glifos de antiguos ritos funerarios y estar rodeado por los vientos del desierto, lo que sugiere que tu patrón es una momia.

Tocado por la Tumba

Rasgo de Nivel 6 del No Muerto.

Los poderes de tu patrón tienen un efecto profundo en tu cuerpo y magia. No necesita comer, beber o respirar.

Además, una vez durante cada uno de tus turnos, cuando golpeas a una criatura con un ataque y haces una tirada de daño contra la criatura, puedes reemplazar el tipo de daño con daño necrótico. Mientras usas tu forma aterradora, puedes tirar un dado de daño adicional para determinar el daño necrótico que recibe el objetivo.

Caparazón Necrótico

Rasgo de Nivel 10 del No Muerto.

Tu conexión con la no-muerte y la energía necrótica ahora satura tu cuerpo. Tienes resistencia al daño necrótico. Si te transformas usando tu forma aterradora, te vuelves inmune al daño necrótico.

Además, cuando te reducen a 0 puntos de golpe, puedes usar tu reacción para quedar a 1 punto de golpe y hacer que tu cuerpo estalle con energía mortal. Cada criatura de tu elección que esté a 30 pies de ti sufre daño necrótico igual a $2d10 + \text{tu nivel de brujo}$. Entonces ganas 1 nivel de agotamiento. Una vez que usas esta reacción, no puedes volver a hacerlo hasta que termines 1d4 descansos largos.

Proyección Espiritual

Rasgo de Nivel 14 del No Muerto.

Tu espíritu puede desvincularse de tu forma física. Como acción, puedes proyectar tu espíritu desde tu cuerpo. El cuerpo que dejas atrás está inconsciente y en un estado de animación suspendida.

Tu espíritu se parece a tu forma mortal en casi todos los sentidos, replicando las estadísticas de juego, pero no tus posesiones. Cualquier daño u otros efectos que se apliquen a tu espíritu o cuerpo físico afecta al otro. Tu espíritu puede permanecer fuera de tu cuerpo hasta 1 hora o hasta que se rompa tu concentración (como si te concentraras en un hechizo). Cuando termina tu proyección, tu espíritu regresa a tu cuerpo o tu cuerpo se teletransporta mágicamente al espacio de tu espíritu (tu elección).

Mientras proyectas tu espíritu, obtienes los siguientes beneficios:

- Tu espíritu y tu cuerpo ganan resistencia al daño contundente, perforante y cortante.
- Cuando lanzas un hechizo de la escuela de conjuración o nigromancia, el hechizo no requiere componentes verbales o somáticos o componentes materiales que carezcan de un costo de oro.
- Tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar y puedes flotar. Puedes moverte a través de criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, pero recibes 1d10 de daño por fuerza si terminas tu turno dentro de una criatura u objeto.

- Mientras usas tu forma aterradora, una vez durante cada uno de tus turnos cuando infinges daño necrótico a una criatura, recuperas puntos de golpe equivalentes a la mitad de la cantidad de daño necrótico infligido.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

@Red_kd87



Información del Brujo en Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Los brujos son buscadores y guardianes de secretos. Empujan al límite de nuestra comprensión del mundo, siempre buscando expandir su experiencia. Donde los sabios o magos podrían prestar atención a una clara señal de peligro y poner fin a su investigación, un brujo se precipita hacia adelante, sin prestar atención al costo. Por lo tanto, se necesita una mezcla peculiar de inteligencia, curiosidad y temeridad para producir un brujo. Mucha gente describiría esa combinación como evidencia de locura. Los brujos lo ven como una demostración de valentía.

Los brujos están definidos por dos elementos que trabajan en concierto para forjar su camino en esta clase. El primer elemento es el evento o las circunstancias que llevaron a un brujo a entrar en un pacto con una entidad planar. El segundo es la naturaleza de la entidad a la que está vinculado un brujo. A diferencia de los clérigos, que típicamente abrazan una deidad y el espíritu de ese dios, un brujo podría no tener amor por un patrón, o viceversa.

Las secciones que siguen proporcionan formas de embellecer a un personaje brujo que podría generar algunas historias interesantes y oportunidades de juego de rol.

Actitud del Patrón

Cada relación es una calle de doble sentido, pero en el caso de los brujos y sus patrones no es necesariamente cierto que ambos lados de la calle tengan el mismo ancho o estén hechos del mismo material. El sentimiento que un brujo tiene por su patrón, ya sea positivo o negativo, puede ser correspondido por el patrón, o los dos participantes en el pacto pueden verse entre sí con emociones opuestas.

Cuando determines la actitud de tu personaje brujo hacia tu patrón, también considera cómo se ven las cosas desde la perspectiva del patrón. ¿Cómo se comporta tu patrón contigo? ¿Es tu patrón un amigo y aliado, o un enemigo que te otorga poder solo porque forzaste un pacto?

Condiciones Especiales del Pacto

Un pacto puede abarcar desde un acuerdo flexible hasta un contrato formal con cláusulas detalladas y listas de requisitos.

Los términos de un pacto (lo que debe hacer un brujo para recibir el favor de un usuario) siempre son dictados por el usuario. En ocasiones, esos términos incluyen una condición especial que puede parecer extraña o caprichosa, pero los brujos toman estos dictados tan seriamente como lo hacen con los otros requisitos de sus pactos.

¿Tu personaje tiene un pacto que requiere que cambies tu comportamiento de una manera inusual o aparentemente frívola? Incluso si su patrón no le ha impuesto ya un deber así, eso no quiere decir que todavía no pueda suceder.

d6 Actitud

1	Tu patrón ha guiado y ayudado a tu familia durante generaciones y es amable contigo.
2	Cada interacción con tu patrón caprichoso es una sorpresa, ya sea agradable o dolorosa.
3	Tu patrón es el espíritu de un héroe muerto hace mucho tiempo que ve tu pacto como una forma de seguir influyendo en el mundo.
4	Tu patrón es un estricto disciplinario, pero te trata con un poco de respeto.
5	Tu patrón te engaño para hacer un pacto y te trata como un esclavo.
6	La mayoría de las veces te dejan a tus propios medios sin interferencia de tu patrón. A veces temes las demandas que hará cuando aparezca.

d6 Condición

1	Cuando se te indique, debes tomar medidas inmediatas contra un enemigo específico de tu patrón.
2	Tu pacto pone a prueba tu fuerza de voluntad; debes abstenerse de tomar alcohol y otras sustancias tóxicas.
3	Al menos una vez al día, debes escribir o tallar el nombre o símbolo de tu patrón en la pared de un edificio.
4	De vez en cuando debes realizar rituales extraños para mantener tu pacto.
5	Nunca puedes usar el mismo atuendo dos veces, ya que tu patrón considera que esa previsibilidad es aburrida.
6	Cuando utilizas una invocación sobrenatural, debes pronunciar el nombre de tu patrón en voz alta o arriesgarte a sufrir su desagrado.



Marca Vinculante

Algunos patrones tienen un hábito de, y usualmente disfrutan, marcar a los brujos bajo su dominio de alguna manera. Una marca vinculante deja en claro a aquellos que saben de tales cosas que la persona en cuestión está vinculada al servicio del usuario. Un brujo podría aprovecharse de tal marca, reclamarla como prueba de su pacto, o podría querer mantenerla en secreto (si es posible) para evitar las dificultades que podría traer. Si el pacto de tu brujo viene con una marca vinculante, la forma en que te sientes al mostrarlo probablemente depende de la naturaleza de tu relación con la persona que te lo dio. ¿Es la marca una fuente de orgullo o algo de lo que te avergüenzas en secreto?

d6 Marca

1	Uno de tus ojos se ve igual que uno de los ojos de tu patrón.
2	Cada vez que te despiertas, la pequeña mancha en tu rostro aparece en un lugar diferente.
3	Muestras síntomas externos de una enfermedad, pero no sufres efectos negativos.
4	Tu lengua es de un color antinatural.
5	Tienes una cola vestigial.
6	Tu nariz brilla en la oscuridad.

El Celestial

Tu patrón es un ser poderoso de los planos superiores. Te has unido a una antigua entidad empírea, solar, kirin, unicornio u otra entidad que reside en los planos de la felicidad eterna. Tu pacto con ese ser te permite experimentar el toque más simple de la luz sagrada que ilumina el multiverso.

Estar conectado a tal poder puede causar cambios en tu comportamiento y creencias. Podrías encontrarte obligado a aniquilar a los no muertos, a derrotar a los demonios y a proteger a los inocentes. A veces, tu corazón también puede estar lleno de un anhelo por el reino celestial de tu patrón y el deseo de vagar por ese paraíso por el resto de tus días. Pero sabes que tu misión está entre los mortales por ahora, y que tu pacto te obliga a llevar la luz a los lugares oscuros del mundo.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Celestial.

El Celestial te permite elegir desde una lista expandida cuando aprendes tus conjuros de brujo. Los siguientes conjuros se añaden a tu lista de conjuros de brujo.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	<u>Curar heridas</u> , <u>Saeta Guiada</u>
2	<u>Esfera flamígera</u> , <u>Restablecimiento menor</u>
3	<u>Luz del día</u> , <u>Revivir</u>
4	<u>Guardián de la fe</u> , <u>Muro de fuego</u>
5	<u>Restablecimiento mayor</u> , <u>Descarga flamígera</u>

Trucos Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Celestial.

Aprendes los trucos luz y llama sagrada. Cuentan como trucos de brujo para ti, pero no cuentan contra tu número de trucos conocidos.

Luz Sanadora

Rasgo de Nivel 1 del Celestial.

Obtienes la habilidad de canalizar la energía celestial para curar heridas. Tienes una reserva de d6s que gastas para alimentar esta curación. El número de dados en el grupo es igual a 1 + tu nivel de brujo.

Como acción adicional puedes curar una criatura que puedas ver a 60 pies de ti, gastando dados de la reserva. El número máximo de dados que puedes gastar al mismo tiempo es igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1 dado). Tira los dados que gastes, súmalos y restaura una cantidad de puntos de golpe igual al total. Tu reserva recupera todos los dados gastados cuando terminas un descanso largo.

Alma Radiante

Rasgo de Nivel 6 del Celestial.

Tu enlace con el Celestial te permite servir como un conducto para la energía radiante. Tienes resistencia al daño radiante, y cuando lanzas un conjuro que infinge daño radiante o de fuego, puedes agregar tu modificador de Carisma a una tirada de daño radiante o de fuego de ese conjuro contra uno de sus objetivos.

Resistencia Celestial

Rasgo de Nivel 10 del Celestial.

Ganas puntos de golpe temporales cada vez que terminas un descanso corto o largo. Estos puntos de golpe temporales son iguales

a tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma. Además, elige hasta cinco criaturas que puedes ver al final del descanso. Cada una de esas criaturas gana puntos de golpe temporales igual a la mitad de tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma.

Venganza Ardiente

Rasgo de Nivel 14 del Celestial.

La energía radiante que canalizas te permite resistir la muerte. Cuando tienes que hacer una tirada de salvación al comienzo de tu turno, puedes volver a ponerte de pie con un estallido de energía radiante. Recuperas puntos de golpe iguales a la mitad de tus puntos de golpe máximos, y luego te levantas si así lo deseas. Cada criatura de tu elección que se encuentre a 30 pies de ti recibe un daño radiante igual a 2d8 + tu modificador de Carisma, y queda cegada hasta el final del turno actual.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.



El Hexblade

Has hecho tu pacto con una entidad misteriosa del Shadowfell, una fuerza que se manifiesta en armas mágicas inteligentes talladas de la materia de la sombra. La poderosa espada Blackrazor es la más notable de estas armas, que se han extendido a través del multiverso a lo largo de los siglos. La fuerza sombría detrás de estas armas puede ofrecer poder a los brujos que forman pactos con ella. Muchos brujos hexblade crean armas que emulan a las que se forman en el Shadowfell. Otros renuncian a tales armas, contentos con tejer la magia oscura de ese plano en su lanzamiento de conjuros.

Debido a que se sabe que la Reina Cuervo forjó la primera de estas armas, muchos sabios especulan que ella y la fuerza son una y que las armas, junto con los brujos hexblade, son herramientas que utiliza para manipular los eventos en el Plano Material para sus fines inescrutables.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Hexblade.

El Hexblade te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo para ti.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	<u>Escudo</u> , <u>Castigo Furioso</u>
2	<u>Contorno borroso</u> , <u>Castigo Marcador</u>
3	<u>Intermitencia</u> , <u>Arma elemental</u>
4	<u>Asesino fantasmal</u> , <u>Castigo abrumador</u>
5	<u>Castigo desterrador</u> , <u>Cono de frío</u>

Maldicion del Hexblade

Rasgo de Nivel 1 del Hexblade.

Obtienes la habilidad de colocar una maldición funesta sobre alguien. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies de ti. El objetivo está maldito durante 1 minuto. La maldición termina antes si el objetivo muere, tu mueres o quedas incapacitado. Hasta que la maldición termine, ganas los siguientes beneficios:

- Ganas una bonificación a las tiradas de daño contra el objetivo maldito. El bono es igual a tu bono de competencia.

- Cualquier tirada de ataque que hagas contra el objetivo maldito es un golpe crítico en una tirada de 19 o 20 en el d20.
- Si el objetivo maldito muere, recuperas puntos de golpe iguales a tu nivel de brujo + tu modificador de Carisma (mínimo de 1 punto de golpe).

No puedes usar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo.

Guerrero Maléfico

Rasgo de Nivel 1 del Hexblade.

Adquieres el entrenamiento necesario para armarte efectivamente para la batalla. Obtienes competencia con armaduras medianas, escudos y armas marciales.

La influencia de tu patrón también te permite canalizar tu voluntad de forma mística a través de un arma en particular. Cuando termines un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que carezca de la propiedad de dos manos. Cuando atascan con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño. Este beneficio dura hasta que termines un descanso largo. Si más tarde obtienes el rasgo Pacto de la Cuchilla, este beneficio se extiende a cada arma de pacto que conjures con ese rasgo, sin importar el tipo de arma.

Espectro Maldito

Rasgo de Nivel 6 del Hexblade.

Puedes maldecir el alma de una persona que matas, vinculándola temporalmente a tu servicio. Cuando matas a un humanoide, puedes hacer que su espíritu se eleve de su cadáver como un espectro, cuyas estadísticas se encuentran en el Manual de Monstruos. Cuando aparece el espectro, gana puntos de golpe temporales iguales a la mitad de tu nivel de brujo. Tira iniciativa para el espectro, que tiene sus propios turnos. Obedece tus órdenes verbales y obtiene una bonificación especial a sus tiradas de ataque igual a tu modificador de Carisma (mínimo de +0).

El espectro permanece en tu servicio hasta el final de tu próximo descanso largo, momento en el que desaparece a la otra vida.

Una vez que enlazas un espectro con este rasgo, no puedes volver a usar el rasgo hasta que termines un descanso largo.



WARLOCK OF THE HEXBLADE

Armadura de Maleficios

Rasgo de Nivel 10 del Hexblade.

Tu maleficio se vuelve más poderoso. Si el objetivo maldito por tu Maldición de Hexblade te golpea con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para tirar un d6. Con un 4 o más, el ataque te falla, independientemente de su tirada.

Maestro de Maleficios

Rasgo de Nivel 14 del Hexblade.

Puedes extender tu Maldición de Hexblade de una criatura asesinada a otra criatura. Cuando la criatura víctima de tu Maldición de Hexblade muere, puedes aplicar la maldición a una criatura diferente que puedas ver a 30 pies de ti, siempre que no estés incapacitado.

Cuando aplicas la maldición de esta manera no recuperas puntos de golpe de la criatura maldita anteriormente.

Opciones de Tasha Para el Brujo

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como brujo.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides

si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Pacto del Talismán

Rasgo de Nivel 3 del Brujo.

Tu patrón te da un amuleto, un talismán que puede ayudar al usuario cuando lo necesita. Cuando el usuario falla una prueba de habilidad, puede agregar un d4 a la tirada, lo que podría convertir la tirada en un éxito. Este beneficio se puede usar un número de veces igual a tu bono de competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando finalizas un descanso largo.

Si pierdes el talismán, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso corto o largo, y destruye el amuleto anterior. El talismán se convierte en cenizas cuando mueres.

Versatilidad Eldritch

Rasgo de Nivel 4 del Brujo.

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo de mejora de putos de característica, puedes hacer una de las siguientes opciones, lo que representa un cambio de enfoque en tus estudios de ocultismo:

- Reemplaza un truco que aprendiste del rasgo Magia de Pacto de esta clase con otro truco de la lista de hechizos de brujo.
- Reemplaza la opción que elegiste para el Don de Pacto con una de las otras opciones de ese Rasgo.
- Si eres de nivel 12 o superior, reemplaza un hechizo de tu rasgo Arcanum Místico con otro hechizo de brujo del mismo nivel.

Si este cambio te hace inelegible para cualquiera de tus invocaciones sobrenaturales, también debes reemplazarlas ahora, eligiendo las invocaciones para las que cumplas los requisitos.

El Insondable

Te has sumergido en un pacto con las profundidades. Una entidad del océano, el Plano Elemental del Agua u otro mar de otro mundo ahora te permite aprovechar su poder talásico. ¿Te

está utilizando simplemente para aprender sobre los reinos terrestres, o quiere que abras las compuertas cósmicas y ahogues el mundo? Tal vez naciste en un culto generacional que venera a los Insondables y a sus engendros. O podrías haber naufragado y estar a punto de ahogarte cuando el agarre de tu patrón te ofreció la oportunidad de vivir. Sea cual sea el motivo de tu pacto, el mar y sus profundidades desconocidas te llaman.

Las entidades de las profundidades que podrían empoderar a un brujo incluyen krakens, antiguos elementales de agua, alucinaciones divinas soñadas por kuo-toa, semidioses tritones y aquelarres de brujas marinas.

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Insondable.

El Insondable te permite elegir de una lista de conjuros ampliada cuando aprendes unconjuro de brujo. Los siguientes conjuros se agregan a la lista de conjuros de brujo para ti.

Nivel de Hechizo	Hechizos
1	<u>Crear o destruir agua, Ola atronadora</u>
2	<u>Ráfaga de viento, Silencio</u>
3	<u>Relámpago, Tormenta de granizo</u>
4	<u>Invocar elemental (Solo de Agua), Controlar el agua</u>
5	<u>La mano de Bigby(Parece un Tentáculo), Cono de frío</u>

Tentáculo de las Profundidades

Rasgo de Nivel 1 del Insondable.

Puedes invocar mágicamente un tentáculo espectral que ataca a tus enemigos. Como acción adicional, creas un tentáculo de 10 pies de largo en un punto que puedes ver a 60 pies de ti. El tentáculo dura 1 minuto o hasta que utilices este rasgo para crear otro tentáculo.

Cuando creas el tentáculo, puedes hacer un ataque de hechizo cuerpo a cuerpo contra una criatura a 10 pies o menos de él. Con un golpe, el objetivo recibe 1d8 de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el comienzo de su próximo turno.

Cuando alcanzas el 10º nivel en esta clase, el daño aumenta a 2d8.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el tentáculo hasta 30 pies y repetir el ataque.

Puedes invocar el tentáculo una cantidad de veces igual a tu bono de competencia y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Don del Mar

Rasgo de Nivel 1 del Insondable.

Ganas una velocidad de nado de 40 pies y puedes respirar bajo el agua.

Alma Oceánica

Rasgo de Nivel 6 del Insondable.

Ahora estás aún más a gusto en las profundidades. Obtienes resistencia al daño por frío. Además, cuando estás completamente sumergido, cualquier criatura que también esté completamente sumergida puede entenderte, y tú puedes entenderlos de ellos.

Tentáculo Guardian

Rasgo de Nivel 6 del Insondable.

Tu tentáculo de las profundidades puede defenderte a ti y a los demás, interponiéndose entre ellos y el daño. Cuando tú o una criatura que puedes ver recibe daño mientras está a 10 pies del tentáculo, puedes usar tu reacción para elegir una de esas criaturas y reducir el daño a esa criatura en 1d8. Cuando alcanzas el 10º nivel en esta clase, el daño reducido por el tentáculo aumenta a 2d8.

Tentáculo Atrapadores

Rasgo de Nivel 10 del Insondable.

Aprendes el hechizo de los Tentáculos Negros de Evard. Cuenta como un hechizo de brujo para ti, pero no cuenta contra la cantidad de hechizos que conoces. También puedes lanzarlo una vez sin un espacio de hechizo, y recuperas la capacidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo. Cada vez que lanzas este hechizo, la magia de tu patrón te refuerza, otorgándote una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu nivel de brujo. Además, el daño no puede romper tu concentración en este hechizo.

Sumergida Insondable

Rasgo de Nivel 14 del Insondable.

Puedes abrir mágicamente conductos temporales a destinos acuáticos. Como acción, puedes

teletransportarte a ti mismo y hasta a otras cinco criaturas dispuestas que puedas ver a 30 pies de ti. En medio de un torbellino de tentáculos, todos ustedes desaparecen y luego reaparecen hasta 1 milla de distancia en un charco de agua que hayan visto (del tamaño de un estanque o más grande) o a de 30 pies de él, cada uno de ustedes aparece en un espacio desocupado a 30 pies los uno de los otros. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.



El Genio

Has hecho un pacto con uno de los genios más raros, un genio noble. Tales entidades gobiernan vastos feudos en los Planos Elementales y tienen una gran influencia sobre los genios menores y las criaturas elementales. Los genios nobles varían en sus motivaciones, pero la mayoría son arrogantes y ejercen un poder que rivaliza con el de las deidades menores. Se deleitan, a su vez, dando la vuelta a la mesa con los mortales, que a menudo atan a los genios a la servidumbre, y entran fácilmente en pactos que amplían su alcance.

Elegis el tipo de tu patrón o lo determinas al azar, utilizando la tabla de Tipo de Genio

d4	Tipo de Genio	Elemento
1	Dao	Tierra
2	Djinni	Aire
3	Efreeti	Fuego
4	Marid	Aqua

Lista de Hechizos Expandida

Rasgo de Nivel 1 del Genio.

El genio te permite elegir una lista ampliada de hechizos cuando aprendes un hechizo de brujo. La tabla de hechizos del Genio muestra los hechizos de genio que se agregan a la lista de hechizos de brujo para ti, junto con los hechizos asociados en la tabla con el tipo de tu patrón: dao, djinni, efreeti o marid.

Vasija de Genio

Rasgo de Nivel 1 del Genio.

Tu patrón te regala una vasija mágica que te otorga un fragmento del poder del genio. El recipiente es un objeto pequeño y puedes usarlo como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de brujo. Tú decides cuál es el objeto, o

Nivel de Hechizo

Genio

Dao

Djinni

Efreeti

Marid

1	<u>Detectar el bien y el mal</u>	<u>Santuario</u>	<u>Ola atronadora</u>	<u>Manos ardientes</u>	<u>Nube de oscurecimiento</u>
2	<u>Fuerza fantasmal</u>	<u>Brote de espinas</u>	<u>Ráfaga de viento</u>	<u>Rayo abrasador</u>	<u>Contorno borroso</u>
3	<u>Crear comida y agua</u>	<u>Fundirse con la piedra</u>	<u>Muro de viento</u>	<u>Bola de fuego</u>	<u>Tormenta de hielo</u>
4	<u>Asesino fantasmal</u>	<u>Transformar Piedra</u>	<u>Invisibilidad mayor</u>	<u>Escudo de fuego</u>	<u>Controlar el agua</u>
5	<u>Creación</u>	<u>Muro de piedra</u>	<u>Similitud</u>	<u>Descarga flamígera</u>	<u>Cono de frío</u>
9	<u>Deseo</u>	-	-	-	-



puedes determinar cuál es aleatoriamente tirando en la tabla de Vasija de Genio.

d6 Vasija de Genio

1	Lampara Mágica
2	Urna
3	Anillo con un Compartimiento
4	Botella con un Tapón
5	Estatuilla Hueca
6	Linterna Ornamentada

Mientras tocas la vasija, puedes usarla de las siguientes maneras:

- **Suspiro embotellado.** Como acción, puedes desaparecer mágicamente y entrar en tu vasija, que permanece en el espacio que dejaste. El interior de la vasija es un espacio extradimensional en la forma de un cilindro de 20 pies de radio, 20 pies de altura, y se parece a tu vasija. El interior está decorado con cojines y mesas bajas y tiene una temperatura agradable. Mientras estés dentro, puedes escuchar el área que rodea tu vasija como si estuvieras en su espacio. Puedes permanecer dentro de la vasija hasta un número de horas igual al doble de tu bono de competencia. Saldrás antes de la vasija si usas una acción adicional para salir, si mueres o si la vasija es destruida. Cuando sales de la vasija, apareces en el espacio desocupado más cercano. Cualquier objeto que quede en la vasija permanecerá allí

hasta que te lo lleves, y si la vasija se destruye, todos los objetos almacenados allí aparecerán inofensivamente en los espacios desocupados más cercanos al espacio anterior de la vasija. Una vez que ingresas a la vasija, no puedes volver a ingresar hasta que termines un descanso largo.

- **Ira del Genio.** Una vez en cada uno de tus turnos cuando impactas una tirada de ataque, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a tu bono de competencia. El tipo de daño lo determina tu patrón: contundente (dao), trueno (djinni), fuego (efreeti), o frío (marid).

La CA de la vasija es igual a tu CD de salvación de hechizos. Sus puntos de golpe equivalen a tu nivel de brujo más tu bono de competencia, y es inmune al daño por veneno y psíquico.

Si el recipiente se destruye o lo pierdes, puedes realizar una ceremonia de 1 hora para recibir un reemplazo de tu patrón. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso corto o largo, y el recipiente anterior se destruye si aún existe. El recipiente se desvanece en una llamarada de poder elemental cuando mueres.

Don Elemental

Rasgo de Nivel 6 del Genio.

Empiezas a adquirir características del de tu patrón. Ahora tienes resistencia a un tipo de daño

determinado por tu patrón: contundente (dao), trueno (djinni), fuego (efreeti) o frío (marid). Además, como acción adicional, puedes darte una velocidad de vuelo de 30 pies que dura 10 minutos, durante los cuales puedes flotar. Puedes usar esta acción adicional un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos cuando finalizas un descanso largo.

Vasija de Santuario

Rasgo de Nivel 10 del Genio.

Cuando ingresas a tu Vasija de Genio a través del rasgo suspiro embotellado, ahora puedes elegir hasta cinco criaturas voluntarias que puedas ver a 30 pies de ti, y las criaturas elegidas son atraídas a la vasija contigo.

Como acción adicional, puedes expulsar cualquier cantidad de criaturas del recipiente, y todas son expulsadas si te vas o mueres o si el recipiente es destruido.

Además, cualquier persona (incluyéndote a ti) que permanezca dentro de la vasija durante al menos 10 minutos obtiene el beneficio de terminar un descanso corto, y cualquiera puede agregar tu bono de competencia a la cantidad de puntos de golpe que recupera si gasta dados de golpe como parte de un descanso corto allí.

Deseo Limitado

Rasgo de Nivel 14 del Genio.

Suplicas a tu patrón que te conceda un pequeño deseo. Como acción, puedes expresar tu deseo a tu Vasija de Genio, solicitando el efecto de un hechizo de nivel 6 o inferior y con un tiempo de lanzamiento de 1 acción. El hechizo puede ser de la lista de hechizos de cualquier clase, y no necesitas cumplir con los requisitos de ese hechizo, incluidos los componentes costosos; el hechizo simplemente surte efecto como parte de esta acción.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines 1d4 descansos largos.



Invocaciones Sobrenaturales

Las opciones a continuación están divididas entre las mostradas en el "Manual del Jugador", "Guía de Xanathar Para Todo" y "Tasha's Cauldron of Everything"

Si una invocación sobrenatural tiene requisitos, debes cumplirlos para aprenderla. Puedes aprender la invocación en el mismo momento en que cumples sus requisitos.

Armadura de las Sombras

Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Cadenas de Carceri

Requisito: Nivel 15 y el rasgo Pacto de la Cadena

Puedes lanzar Inmovilizar monstruo a voluntad (teniendo como objetivo un diablo, un celestial o un elemental) sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales. Debes finalizar un descanso largo antes de que puedas usar esta invocación de nuevo en la misma criatura

Chupavidas

Requisito: Nivel 12 y el rasgo Pacto de la Espada

Cuando golpeas a una criatura con tu arma de pacto, la criatura recibe daño necrótico adicional equivalente a tu modificador de Carisma (mínimo 1).

Descarga Agonizante

Requisito: El truco "Descarga Sobrenatural"

Cuando lanzas Descarga Sobrenatural, agrega tu modificador de Carisma al daño que haces al golpear.

Descarga Repulsora

Requisito: El truco "Descarga Sobrenatural"

Cuando golpeas a una criatura con tu Descarga Sobrenatural, puedes empujar a esa criatura 10 pies lejos de ti en línea recta.

Escultor de Carne

Requisito: Nivel 7

Puedes lanzar Polimorfar una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Espada Sedienta

Requisito: Nivel 5 y el rasgo Pacto de la Espada

Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando usas la acción de atacar en tu turno.

Influencia Seductora

Ganas competencia en las habilidades Engañar y Persuasión.

Ladrón de los Cinco Destinos

Puedes lanzar Perdición una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Lanza Arcana

Requisito: El truco “Descarga Sobrenatural”

Cuando lanzas Descarga Sobrenatural, su rango es de 300 pies.

Lengua de las Bestias

Puedes lanzar Hablar con los animales a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Libro de los Secretos Antiguos

Requisito: el rasgo Pacto del Tomo

Ahora puedes inscribir rituales mágicos en tu Libro de las Sombras. Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan el descriptor ritual de la lista de conjuros de cualquier clase.

Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan para el número de conjuros que conoces. Con el Libro de las Sombras en tu mano, puedes lanzar los conjuros seleccionados como rituales. No puedes lanzarlos de otra manera que no sea como rituales, a menos que los hayas aprendido por otros medios. También puedes lanzar unconjuro de brujo que conozcas como ritual si tiene el descriptor ritual.

En tus aventuras, puedes agregar otros conjuros rituales a tu Libro de las Sombras. Cuando encuentres dichos conjuros, puedes añadirlos a tu libro si el nivel de conjuro es equivalente o menor a la mitad de tu nivel de brujo (redondeado hacia arriba) y puedes permitirte el tiempo para transcribir el conjuro. Por cada nivel de conjuro, el proceso de transcripción lleva 2 horas y cuesta 50 Po por las raras tintas necesarias para inscribirlo.

Mascara de Innumerables Formas

Requisito: Nivel 15

Puedes lanzar el conjuro Alterar el propio aspecto a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Mascara de Muchos Rostros

Puedes lanzar Disfrazarse a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Mirada de Dos Mentes

Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide dispuesto y percibir a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Mientras la criatura esté en el mismo plano de existencia que tú, puedes usar tu acción en los turnos subsiguientes para mantener esta conexión, extendiendo la duración hasta el fin de tu siguiente turno. Mientras percibes a través de los sentidos de otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que esa criatura posea, y estás cegado y sordo.

Ojos del Guardian de las Runas

Puedes leer todas las escrituras.

Palabra Pavorosa

Requisito: Nivel 7

Puedes lanzar Confusión una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo

Paso Ascendente

Requisito: Nivel 9

Puedes lanzar Levitar sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Salto de Otro Mundo

Requisito: Nivel 9

Puedes lanzar Salto sobre ti mismo a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Señal de Mal Agüero

Requisito: Nivel 5

Puedes conjurar Lanzar maldición una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Sirviente del Caos

Requisito: Nivel 9

Puedes lanzar Conjurar elemental una vez, usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Sumir la Mente

Requisito: Nivel 5

Puedes lanzar Ralentizar una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Susurros de la Tumba

Requisito: Nivel 9

Puedes lanzar Hablar con los muertos a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Susurros Encantadores

Requisito: Nivel 9

Puedes lanzar Compulsión una vez usando un espacio de hechizo de brujo. No puedes hacerlo de nuevo hasta que finalices un descanso largo.

Uno con las Sombras

Requisito: Nivel 5

Cuando estés en un área de luz tenue u oscuridad, puedes usar tu acción para volverte invisible hasta que te muevas o uses una acción o una reacción.

Vigor Diabólico

Puedes lanzar Falsa Vida sobre ti mismo a voluntad como un conjuro de nivel 1 sin gastar componentes de conjuro o componentes materiales.

Visiones Brumosas

Puedes lanzar Imagen silenciosa a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Visiones de Reinos Distantes

Requisito: Nivel 15

Puedes lanzar Ojo arcano a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Vista Arcana

Puedes lanzar Detectar magia a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro o componentes materiales.

Vista de Bruja

Requisito: Nivel 15

Puedes ver la verdadera forma de cualquier cambiaformas o criatura disfrazada mediante magia de ilusión o transmutación mientras la criatura esté en tu línea de visión y en un rango de 30 pies de ti.

Vista del Diablo

Puedes ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como normal, a una distancia de 120 pies.

Voz del Amo de la Cadena

Requisito: El rasgo Pacto de la Cadena

Puedes comunicarte telepáticamente con tu familiar y percibir a través de sus sentidos mientras estéis en el mismo plano de existencia. Además, mientras percibes a través de los sentidos de tu familiar, también puedes hablar a través de él con tu propia voz, incluso si tu familiar es incapaz de hablar.

Invocaciones Sobrenaturales de Xanathar

Agarre de Hadar

Requisito: El truco "Descarga Sobrenatural"

Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con tu Descarga Sobrenatural, puedes mover esa criatura en línea recta 10 pies más cerca de ti.

Aspecto de la Luna

Requisito: El rasgo Pacto del Tomo

Ya no necesitas dormir y no puedes ser forzado a dormir por ningún medio. Para obtener los beneficios de un descanso largo, puedes pasar las 8 horas realizando actividades ligeras, como leer tu Libro de las Sombras y vigilar.

Arma Mejorada del Pacto

Requisito: El rasgo Pacto de la Espada

Puedes usar cualquier arma que invocas con tu rasgo Pacto del Filo como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de brujo.

Además, el arma gana una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque y daño, a menos que sea un arma mágica que ya tenga una bonificación a esas tiradas.

Finalmente, el arma que conjuras puede ser un arco corto, un arco largo, una ballesta ligera o una ballesta pesada.

Capa de Moscas

Requisito: Nivel 5

Como acción adicional, puedes rodearte de un aura mágica que se parece a moscas zumbadoras. El aura se extiende a 5 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Dura hasta que caigas incapacitado o la descartes como acción adicional.

El aura te otorga ventaja en pruebas de Carisma (Intimidación) pero desventaja en todas las demás pruebas de carisma. Cualquier otra criatura que comience su turno en el aura recibe daño de veneno igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 0 puntos de daño).

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso breve o largo.

Castigo Sobrenatural

Requisito: Nivel 5 y el rasgo Pacto de la Espada

Una vez por turno cuando golpeas a una criatura con tu arma de pacto, puedes gastar una ranura de conjuro de Brujo para infilar 1d8 de daño de fuerza adicional al objetivo, más otro 1d8 por nivel del espacio de conjuro, y puedes derribar al objetivo con el golpe si es enorme o más pequeño.

Don de las Profundidades

Requisito: Nivel 5

Puedes respirar bajo el agua, y obtienes una velocidad de natación igual a tu velocidad de caminata.

También puedes lanzar Respiración acuática una vez sin gastar espacio de conjuro. Recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Regalo de los Inmortales

Requisito: el rasgo Pacto de la Cadena

Siempre que recuperes puntos de golpe mientras tu familiar esté a 100 pies de ti, trata cualquier dado

que se lance para determinar los puntos de golpe que recuperes como que ha obtenido su valor máximo para ti.

Escape Engañoso

Requisito: Nivel 7

Puedes lanzar Libertad de movimiento una vez sobre ti sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Lanza de Letargo

Requisito: El truco "Descarga Sobrenatural"

Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con tu Descarga Sobrenatural, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el final de tu siguiente turno.

Maleficio Enloquecedor

Requisito: Nivel 5 el hechizo Mal de ojo o un rasgo de brujo que maldiga

Como acción adicional, causas una perturbación psíquica alrededor del objetivo maldecido por tu conjuro Mal de ojo o por un rasgo tuyo de brujo, como la Maldición de Hexblade o Señal de Mal Agüero. Cuando lo haces, infinges daño psíquico al objetivo maldito y a cada criatura de tu elección que puedas ver dentro de 5 pies de distancia del mismo. El daño psíquico es igual a tu modificador de Carisma (mínimo de 1 de daño). Para usar esta invocación, debes poder ver el objetivo maldito y debe estar a no más de 30 pies de ti.

Maleficio Implacable

Requisito: Nivel 7 el hechizo Mal de ojo o un rasgo de brujo que maldiga

Tu maldición crea un vínculo temporal entre tú y tu objetivo. Como acción adicional, puedes mágicamente teletransportarte hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedes ver a 5 pies del objetivo maldecido por tu conjuro Mal de ojo o por un rasgo tuyo de brujo, como la Maldición de Hexblade o Señal de Mal Agüero. Para teletransportarte de esta manera debes poder ver al objetivo maldito.

Mirada Fantasmal

Requisito: Nivel 7

Como acción, obtienes la habilidad de ver a través de objetos sólidos en un rango de 30 pies. Dentro de ese rango, tienes visión en la oscuridad si aún no la tienes. Esta vista especial dura 1 minuto o hasta que tu concentración finaliza (como si estuvieras concentrado en un conjuro).

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Sudario de las Sombras

Requisito: Nivel 15

Puedes lanzar Invisibilidad a voluntad, sin gastar espacio de hechizo.

Tumba de Levistus

Requisito: Nivel 5

Como reacción cuando recibes daño, puedes enterrarte en hielo, que se derrite al final de tu siguiente turno. Obtienes 10 puntos de golpe temporales por nivel de brujo, que reciben la mayor cantidad posible del daño desencadenante.

Inmediatamente después de recibir el daño, te vuelves vulnerable al daño de fuego, tu velocidad se reduce a 0 y quedas incapacitado. Estos efectos, incluidos los puntos de golpe temporales restantes, terminan cuando el hielo se derrite.

Una vez que usas esta invocación, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Invocaciones Sobrenaturales de Tasha

Don de los Protectores

Requisito: Nivel 9 y el rasgo Pacto del Tomo

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras. Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bonificador de competencia.

Cuando cualquier criatura cuyo nombre está en la página cae a 0 puntos de golpe, pero no muere directamente, la criatura cae mágicamente a 1 punto de golpe en su lugar. Una vez que se activa

esta magia, ninguna criatura puede beneficiarse de ella hasta que termines un descanso largo.

Como acción, puedes borrar mágicamente un nombre en la página tocándolo.

Escriptura Lejana

Requisito: Nivel 5 y el rasgo Pacto del Tomo

Aparece una nueva página en tu Libro de las Sombras. Con tu permiso, una criatura puede usar su acción para escribir su nombre en esa página, que puede contener una cantidad de nombres igual a tu bono de competencia.

Puedes lanzar el hechizo Recado, apuntando a una criatura cuyo nombre está en la página, sin usar un espacio de hechizo y sin usar componentes materiales. Para hacerlo, debe escribir el mensaje en la página. El objetivo escucha el mensaje en su mente y, si responde, su mensaje aparece en la página, en lugar de en tu mente. La escritura desaparece después de 1 minuto.

Como acción, puedes borrar mágicamente un nombre en la página tocándolo.

Investidura del Maestro de la Cadena

Requisito: El rasgo Pacto de la Cadena

Cuando lanzas Encontrar familiar, infundes al familiar convocado con una medida de tu poder sobrenatural, otorgando a la criatura los siguientes beneficios:

- El familiar gana una velocidad de vuelo o una velocidad de nado (a tu elección) de 40 pies.
- Como acción adicional, puedes ordenar al familiar que realice la acción de Ataque.
- Los ataques con armas del familiar se consideran mágicos con el fin de superar la inmunidad y la resistencia a los ataques no mágicos.
- Si el familiar obliga a una criatura a realizar una tirada de salvación, utiliza tu CD de salvación de conjuros.
- Cuando el familiar recibe daño, puedes usar tu reacción para otorgarle resistencia contra ese daño.

Mente de Eldritch

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución que hagas para mantener tu concentración en un hechizo.

Protección del Talismán

Requisito: Nivel 7 y el rasgo Pacto del Talismán

Cuando el usuario de tu talismán falla una tirada de salvación, puedes agregar un d4 a la tirada, lo que podría convertir la salvación en un éxito. Este beneficio se puede usar un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando finalizas un descanso largo.

los dos estén en el mismo plano de existencia. El usuario de tu talismán puede hacer lo mismo, usando su acción para teletransportarse a ti. La teletransportación se puede usar un número de veces igual a tu bono de competencia, y todos los usos gastados se restauran cuando terminas un descanso largo.

Represión del Talismán

Requisito: El rasgo Pacto del Talismán

Cuando el usuario de tu talismán es golpeado por un atacante que puedes ver dentro de los 30 pies de ti, puedes usar tu reacción para infijir daño psíquico al atacante igual a tu bono de competencia y empujarlo hasta 10 pies lejos del portador del talismán.

Servidor Inmortal

Requisito: Nivel 5

Puedes lanzar Reanimar a los muertos sin usar un espacio de hechizo. Una vez que lo hagas, no podrás volver a lanzarlo de esta manera hasta que termines un descanso largo.

Vínculo del Talismán

Requisito: Nivel 12 y el rasgo Pacto del Talismán

Mientras alguien más está usando tu talismán, puedes usar tu acción para teletransportarte al espacio desocupado más cercano a él, siempre que



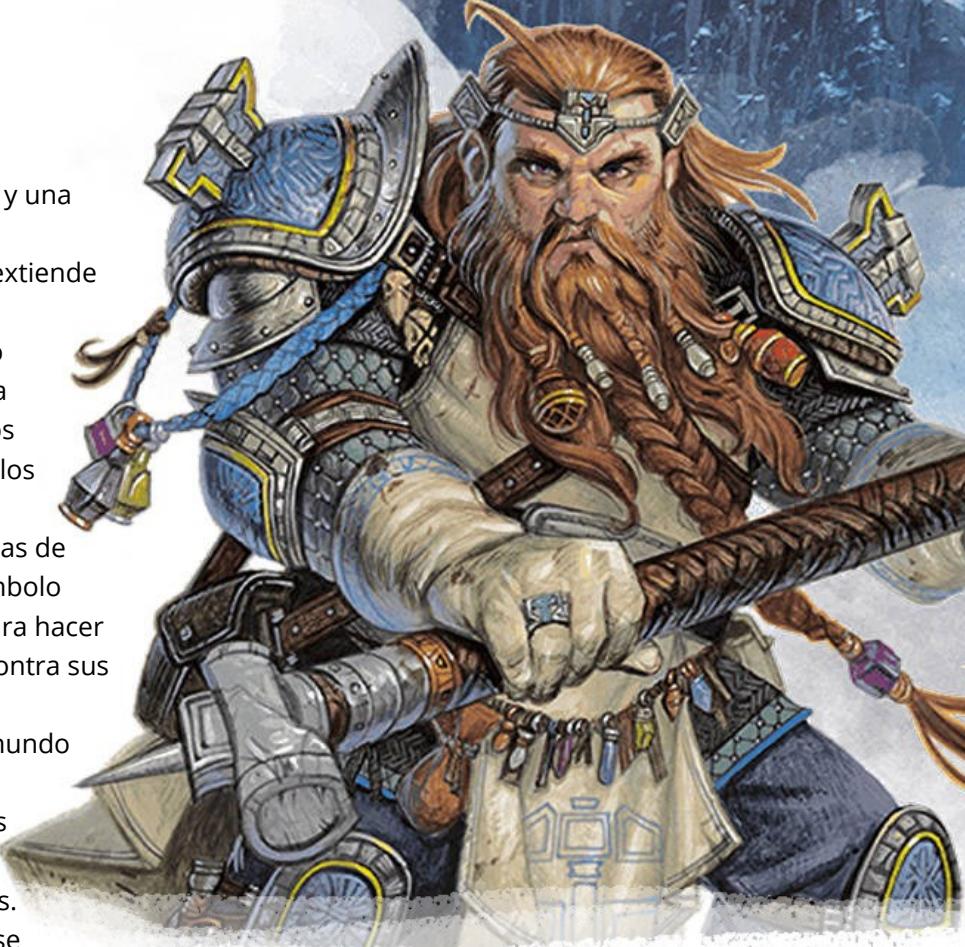
Clérigo

Con sus brazos y ojos alzados hacia el sol y una plegaria en los labios, un elfo empieza a resplandecer con una luz interna que se extiende para curar a sus aguerridos compañeros. Entonando un cántico de gloria, un enano blande su hacha en amplios barridos para pasar a través de las formaciones de orcos situadas frente a él, gritando alabanzas a los dioses por cada enemigo abatido.

Conjurando una maldición sobre las hordas de muertos vivientes, un humano alza su símbolo sagrado mientras la luz emana de éste para hacer retroceder a los zombis que se agolpan contra sus compañeros.

Los clérigos son intermediarios entre el mundo mortal y los distantes planos divinos.

Tan diferentes entre ellos como los dioses a los que sirven, los clérigos se esfuerzan por personificar las obras de sus deidades. No son sacerdotes ordinarios, un clérigo se encuentra imbuido de magia divina.



Sanadores y Combatientes

Captar magia divina no depende del estudio o entrenamiento. Un clérigo quizás aprenda plegarias ensayadas y ritos ancestrales, pero la habilidad de conjurar hechizos clericales se basa en la devoción y en un sentido intuitivo de los deseos de una deidad. Los clérigos combinan tanto la útil magia de sanación, como inspiran a sus aliados con conjuros que dañan y entorpecen a los enemigos. Pueden provocar sobrecogimiento y terror, imponer maldiciones de plagas y venenos, e incluso invocar llamas desde los cielos para consumir a sus enemigos. Para aquellos malvados que lo que requieran es un mazazo en la cabeza, los clérigos confían en su entrenamiento de batalla para combatir cuerpo a cuerpo con el poder de los dioses de su lado.

Agentes Divinos

No todos los acólitos u oficiantes de un templo o santuario son clérigos. Algunos sacerdotes reciben la llamada para vivir una vida tranquila sirviendo en un templo, cumpliendo la voluntad de sus dioses mediante oración y sacrificio, no mediante la magia y la fuerza de sus armas. En algunas ciudades el sacerdocio se relaciona con cargos políticos, sirviendo como trampolín hacia mayores posiciones

de autoridad y sin implicar ningún tipo de comunión con un dios. Los clérigos auténticos son raros en la mayor parte de las jerarquías.

Cuando un clérigo comienza una vida de aventura, normalmente lo hace porque su dios así se lo requiere. Seguir los objetivos de los dioses, a menudo implica enfrentarse a peligros más allá de los límites de la civilización, castigar el mal o buscar reliquias sagradas en tumbas ancestrales. También se espera de la mayoría de clérigos que protejan a los adoradores de su deidad, lo cual puede significar enfrentarse a orcos enfurecidos, negociar tratados de paz entre naciones en disputa o sellar un portal que permitiría entrar al mundo a un príncipe demoníaco. Muchos clérigos aventureros mantienen algún tipo de conexión con los templos establecidos y las órdenes religiosas de su fe. Un templo puede solicitar la ayuda de un clérigo, o un sacerdote supremo puede estar en posición de demandarla.

Creando un Clérigo

A la hora de crear un clérigo, la pregunta más importante a considerar es a qué deidad vas a servir y qué principios quieras que tu personaje encarne. El Apéndice B incluye listas con muchos de los dioses del multiverso. Habla con tu DM para conocer qué deidades hay en tu campaña. Una vez

Tabla del Clérigo

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Trucos Conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Domino Divino	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalizar Divinidad (1/descanso), Rasgo de Dominio Divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruir Muertos Vivientes (VD1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalizar Divinidad (2/Descanso), Rasgo de Dominio Divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica, Destruir Muertos Vivientes (VD 1), Rasgo de Dominio Divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	Intervención Divina	5	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	Destruir Muertos Vivientes (VD 2)	5	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	Destruir Muertos Vivientes (VD 3)	5	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	Destruir Muertos Vivientes (VD 4), Rasgo de Dominio Divino	5	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	Canalizar Divinidad (3/Descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervención Divina Mejorada	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

hayas elegido una deidad, considera la relación de tu clérigo con ese dios. ¿Entraste a su servicio voluntariamente? ¿O es el dios el que te escogió a ti, obligándote a servirle sin tener en cuenta tus deseos? ¿Qué imagen tienen de ti los sacerdotes del templo de tu religión: la de un campeón o la de un alborotador? ¿Cuáles son tus objetivos finales? ¿Tiene tu dios en mente alguna misión especial para tí? ¿O te estás esforzando para ser digno de una gran misión?

Creación Rápida

Puedes crear un clérigo rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, tu mayor puntuación de característica debería ser Sabiduría, seguida por Fuerza o Constitución. Segundo, elige el trasfondo Acólito.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de clérigo.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de clérigo después del primero.

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura media, escudos

Armas: Armas Simples

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Sabiduría y Carisma

Habilidades: Elige 2 entre: Averiguar Intenciones, Historia, Medicina, Persuasión y Religión

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una maza o un martillo de guerra (si eres competente).
- una cota de escamas, o armadura de cuero o cota de malla (si eres competente)
- una ballesta ligera y 20 viroles o cualquier arma simple
- un equipo de sacerdote o un equipo explorador
- Un escudo y un símbolo sagrado

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Clérigo

Como clérigo tienes las siguientes características.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 1 del Clérigo.

Como conductor de poder divino, eres capaz de lanzar conjuros de clérigo.

Trucos

Conoces tres trucos a tu elección de la lista de conjuros del Clérigo. Aprendes trucos de clérigo adicionales de tu elección a niveles superiores, como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla del Clérigo

Preparar y Lanzar Hechizos

La tabla del Clérigo muestra cuántos espacios para conjuros tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de esos conjuros debes gastar un espacio del nivel de ese conjuro o superior. Recuperas todos los espacios para conjuros gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Preparas la lista de conjuros que eres capaz de lanzar, eligiéndolos de la lista de conjuros del clérigo. Cuando lo haces, escoge un número de conjuros igual a tu modificador de Sabiduría + tu nivel de clérigo (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros.

Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 3, tienes cuatro espacios para conjuros de nivel 1 y dos de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo usando un

espacio de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados. Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalices un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere gastar tiempo en oración y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro preparado.

Característica Para Lanzar Hechizos

La Sabiduría es tu característica para lanzar tus conjuros de clérigo. Tú poder mágico proviene de tu devoción a tu deidad. Usas tu Sabiduría cada vez que un conjuro de clérigo haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría cuando estableces la CD de la tirada de salvación para un conjuro de clérigo que lanzas y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tú mod. de Sabiduría

Conjuración Ritual

Puedes lanzar un conjuro de clérigo como un ritual si ese conjuro tiene el descriptor ritual y tienes el conjuro preparado.

Foco Para Lanzar Hechizos

Puedes usar un símbolo sagrado (ver el Capítulo 5) como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de clérigo.

Dominio Divino

Rasgo de Nivel 1, 2, 6, 8 y 17 del Clérigo.

Elije un dominio relacionado con tu deidad: Conocimiento, Vida, Luz, Naturaleza, Tempestad, Superchería, Guerra u otros. Cada dominio está detallado más adelante en la descripción de la clase y muestra un ejemplo de los dioses asociados con él. Tu elección te otorga conjuros de dominio y otros rasgos cuando lo eliges en el nivel 1. También te otorga maneras adicionales de usar Canalizar Divinidad cuando ganas este rasgo al nivel 2, y beneficios adicionales a los niveles 6, 8 y 17.

Hechizos de Dominio

Cada dominio tiene una lista de conjuros propia, que obtienes según alcanzas niveles de clérigo. Cuando ganas un conjuro de dominio siempre lo



tienes preparado, y no cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día.

Si tienes unconjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, éste cuenta de todas formas como unconjuro de clérigo para ti.

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 2, 6 y 18 del Clérigo.

Ganas la habilidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad, usando esa energía para potenciar efectos mágicos. Empiezas con dos de esos efectos: Expulsar Muertos Vivientes y un efecto determinado por tu dominio. Algunos dominios te garantizan efectos adicionales a medida que consigues niveles, como se indica en la descripción del dominio. Cuando usas tu Canalizar Divinidad, eliges qué efecto crear. Debes finalizar un descanso corto o uno prolongado para poder volver a usar tu Canalizar Divinidad otra vez. Algunos efectos de Canalizar divinidad requieren tiradas de salvación. Cuando usas dicho efecto de esta clase, la CD equivale a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo. Comenzando en el nivel 6 puedes usar Canalizar Divinidad dos veces entre descansos, y empezando a nivel 18 puedes usarlo tres veces entre descansos. Cuando finalices un descanso corto o prolongado recuperas tus usos gastados.

Canalizar Divinidad: Expulsar No Muertos

Como una acción, muestras tu símbolo sagrado y entonas una plegaria negando a los muertos vivientes. Cada muerto viviente que pueda verte u oírte en un radio de 30 pies debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla la tirada de salvación, se encuentra expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba cualquier daño.

Una criatura expulsada debe emplear sus turnos intentando moverse tan lejos de ti como sea capaz, y no puede acercarse voluntariamente a una distancia de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Como acción, solo puede usar la acción de Carrera o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar para moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Clérigo.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Destruir No Muertos

Rasgo de Nivel 5 del Clérigo.

Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu Expulsar Muertos Vivientes, la criatura es destruida instantáneamente si su valor de desafío es igual o menor que cierto nivel, como se muestra en la tabla de Destruir Muertos Vivientes.

Nivel de Clérigo Valor de Desafío

5	½ o menor
8	1 o menor
11	2 o menor
14	3 o menor
17	4 o menor

Intervención Divina

Rasgo de Nivel 10 y 20 del Clérigo.

Puedes invocar a tu deidad para que intervenga a tu favor cuando tu necesidad sea acuciante. Implorar la ayuda de tu deidad requiere que uses tu acción. Describe la asistencia que buscas y tira un dado porcentual. Si tu tirada es igual o menor que tu nivel de clérigo, tu deidad interviene. El DM elige la naturaleza de la intervención; el efecto de cualquier conjuro de clérigo o conjuro de dominio de clérigo sería apropiado. Si tu deidad interviene, no puedes usar otra vez este rasgo durante 7 días. De no ser así, puedes usarlo otra vez tras finalizar un descanso prolongado.

A nivel 20, tu llamada para la intervención tiene éxito automáticamente, no es necesaria ninguna tirada.

Dominios Divinos

En el panteón cada deidad tiene influencia sobre un aspecto diferente de la vida mortal y la civilización, conocido como el dominio de esa deidad. Todos los dominios sobre los cuales tiene influencia una deidad se conocen como la cartera de esa deidad. Por ejemplo, la lista del dios griego Apolo incluye los dominios de Conocimiento, Vida y Luz. Como clérigo, eliges uno de los aspectos de la cartera de tu deidad sobre el cual enfatizar, y se te otorgan poderes relacionados con ese dominio. Tu elección puede responder a una secta en particular dedicada a tu deidad. Apolo, por ejemplo, puede ser adorado en una zona como Febo ("radiante") Apolo, enfatizando su influencia sobre el dominio Luz y en un lugar diferente Apolo Acesius enfatizando su asociación con el dominio Vida. De todas maneras, tu elección de dominio puede ser simplemente una cuestión de preferencia personal, el aspecto de la deidad que más te atrae.

La descripción de cada dominio te da ejemplos de deidades que tienen influencia sobre ese dominio. Se incluyen dioses de los mundos de los escenarios de campaña de Reinos Olvidados, Greyhawk, Dragonlance y Eberron, así como de los antiguos panteones celtas, griegos, nórdicos y egipcios.

Dominio del Conocimiento

Los dioses del conocimiento (incluyendo a Oghma, Boccob, Gilean, Aureon y Thoth) valoran el aprendizaje y el entendimiento sobre todas las cosas. Algunos enseñan que el cono-cimiento debe ser reunido y compartido en bibliotecas y universidades, o promueven el conocimiento práctico del oficio y la inventiva. Algunas deidades atesoran el conocimiento y guardan sus secretos para ellos mismos. Y algunos prometen a sus seguidores que ganarán un tremendo poder si descifran los secretos del multiverso. Los seguidores de estas deidades estudian las tradiciones esotéricas, colecciónan tomos antiguos, exploran los lugares de la tierra y aprenden todo lo que pueden. Algunos dioses del conocimiento promueven el conocimiento práctico de la creación y la inventiva, incluyendo deidades herrerías como Gond, Reorx, Onatar, Moradin, He-festo y Goibhniu.



Hechizos del Dominio del Conocimiento

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 del Dominio del Conocimiento.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<u>Identificar, Orden imperiosa</u>
3	<u>Augurio, Sugestión</u>
5	<u>Indetectable, Hablar con los muertos</u>
7	<u>Ojo arcano, Confusión</u>
9	<u>Conocer las leyendas, Escudriñamiento</u>

Dominio del Conocimiento

Rasgo de Nivel 1 del Dominio del Conocimiento.

Aprendes dos idiomas de tu elección. También pasas a ser competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Arcano, Historia, Naturaleza o Religión.

Tu bono de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que use cualquiera de estas habilidades.

Canalizar Divinidad: Conocer Sobre las Eras

Rasgo de Nivel 2 del Dominio del Conocimiento.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para hurgar en un pozo divino de conocimiento. Como una acción, eliges una habilidad o herramienta. Durante 10 minutos tienes competencia con la habilidad o herramienta elegida.

Canalizar Divinidad: Leer Pensamientos

Rasgo de Nivel 6 del Dominio del Conocimiento.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para leer los pensamientos de una criatura. Luego puedes usar tu acceso a la mente de la criatura para comandarla. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies de ti. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura tiene éxito en su salvación, no puedes usar este rasgo en ella nuevamente hasta que finalices un descanso largo.

Si la criatura falla su salvación, puedes leer sus pensamientos superficiales (lo que tenga en mente, reflejando sus emociones actuales y lo que está pensando activamente) cuando está en un rango de 60 pies de ti. Este efecto dura un minuto.

Durante ese tiempo, puedes usar tu acción para terminar este efecto y lanzar el hechizo Sugestión sobre la criatura sin gastar un espacio de conjuro. La criatura falla automáticamente su tirada de salvación contra el conjuro.

Lanzamiento de Hechizo Potente

Rasgo de Nivel 8 del Dominio del Conocimiento.

Añades tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

Visión del Pasado

Rasgo de Nivel 17 del Dominio del Conocimiento.

Puedes invocar visiones del pasado que se relacionen con un objeto que sostengas o que esté a tu alrededor. Empleas al menos un minuto de meditación y plegarias, luego recibes visiones borrosas, como si se tratara de un sueño, de eventos recientes. Puedes meditar de esta forma durante un número de minutos equivalente a tu puntuación de Sabiduría y debes mantener la concentración durante ese tiempo, como si lanzaras un conjuro.

Una vez que usas este rasgo no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o largo.



fantasyfigments.com

Lectura de un Objeto. Sosteniendo el objeto mientras meditas, puedes ver visiones de su dueño anterior. Despues de meditar durante un minuto, aprendes cómo su anterior dueño adquirió el objeto y el evento significativo más reciente que envuelva al objeto y a ese dueño. Si el objeto tuvo otro dueño en el pasado reciente (un número de días equivalente o menor a tu puntuación de Sabiduría), puedes pasar un minuto adicional por cada dueño para conocer la misma información sobre esa otra criatura.

Lectura de un Área. Mientras meditas, ves visiones de eventos recientes a tu alrededor (una habitación, una calle, un túnel, un claro o similar, hasta un cubo de 50 pies) retrocediendo un número de días equivalente a tu puntuación de Sabiduría. Por cada minuto que pasas meditando, aprendes sobre un evento significativo, comenzando con el más reciente. Los eventos significativos involucran emociones poderosas, como batallas y traiciones, casamientos, asesinatos, nacimientos o funerales. Aun así, también podrían incluirse eventos más mundanos, que carecen de importancia en tu situación actual.

Dominio de la Guerra

La guerra tiene muchas manifestaciones. Puede convertir en héroes a la gente ordinaria. Puede ser desesperante y horrible, con actos de crueldad y cobardía eclipsando momentos de excelencia y valor. En cualquier caso, los dioses de la guerra vigilan a los guerreros y los recompensan por sus grandes hechos. Los clérigos de estos dioses sobresalen en la batalla, inspiran a otros a pelear de manera justa u ofrecen actos de violencia como plegarias. Los dioses de la guerra incluyen campeones de honor y caballería (como Torm, Heironeous y Kiri-Jolith) tanto como dioses de la destrucción y el saqueo (como Erythnul, la Furia, Gruumsh y Ares) y dioses de la conquista y la dominación (como Bane, Hextor, y Maglubiyet). Otros dioses de la guerra (como Tempus, Niké y Nuada) toman una postura más neutral, promoviendo la guerra en todas sus manifestaciones y apoyando a los guerreros en cualquier circunstancia.

Hechizos del Dominio de la Guerra

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Guerra.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Escudo de la fe, Favor divino
3	Arma espiritual, Arma mágica
5	Manto del cruzado, Espíritus guardianes
7	Libertad de movimiento, Piel pétrea
9	Descarga flamígera, Inmovilizar monstruo

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Guerra.

Ganas competencia con armas marciales y armadura pesada.

Clérigo de Guerra

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Guerra.

Tu dios te otorga instantes de inspiración cuando estás en medio de la batalla. Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional.

Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Canalizar Divinidad: Impacto Guiado

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Guerra.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para golpear con precisión sobrenatural. Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.

Canalizar Divinidad: Bendición de la Guerra

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Guerra.

Cuando una criatura en un rango de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de +10 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque golpea o falla.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Guerra.

Ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con armas. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con armas puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño del mismo tipo de daño que causa el arma al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Avatar de Batalla

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Guerra.

Ganas resistencia al daño contundente, perforante y cortante de las armas no mágicas.

son almas iluminadas, llenas de brillantez y poseen el poder de discernimiento de su deidad, encamados con la persecución de las mentiras y el desvanecimiento de la oscuridad.

Hechizos del Dominio de Luz

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de Luz.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Manos ardientes , Fuego feérico
3	Esfera flamígera , Rayo abrasador
5	Luz del día , Bola de fuego
7	Guardián de la fe , Muro de fuego
9	Descarga flamígera , Escudriñamiento

Truco Adicional

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de Luz.

Ganas el truco [Luz](#) si es que aún no lo conocías.

Fulgor Protector

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de Luz.

A partir del nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad, así como hacer daño radiante a tus enemigos.

Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies de ti sea disipada. Adicionalmente, cada criatura hostil a 30 pies de ti debe realizar una tirada de salvación



Dominio de Luz

Los dioses de la luz (incluyendo a Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, la Llama Plateada, Belenus, Apolo y Re-Horakhty) promueven los ideales del renacimiento y la renovación, la verdad, la vigilancia y la belleza, a menudo usando el símbolo del sol. Algunos de estos dioses son retratados como el sol mismo o como un auriga que guía al sol a través del cielo. Otros son centinelas incansables cuyos ojos atravesan todas las sombras y ven a través de todo engaño. Algunas son deidades de la belleza y el arte, que enseñan que el arte es un vehículo para el desarrollo del alma. Los clérigos de un dios de la luz

de Constitución. Una criatura sufrirá daño radiante igual a $2d10 +$ tu nivel de clérigo si falla el tiro de salvación, y la mitad si lo supera. Una criatura con cobertura total hacia ti no es afectada.

Canalizar Divinidad: Resplandor del Alba

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de Luz.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad, así como hacer daño radiante a tus enemigos.

Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies de ti sea disipada. Adicionalmente, cada criatura hostil a 30 pies de ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufrirá daño radiante igual a $2d10 +$ tu nivel de clérigo si falla el tiro de salvación, y la mitad si lo supera. Una criatura con cobertura total hacia ti no es afectada.

Fulgor Mejorado

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de Luz.

También puedes usar tu Fulgor Protector cuando una criatura en un rango de 30 de ti ataque a otra criatura.

Lanzamiento de Hechizos Potentes

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de Luz.

Agregas tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

Corona de Luz

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de Luz.

Puedes usar tu acción para activar un aura de luz solar que dura un minuto o hasta que la desactives, usando otra acción. Emites luz brillante en un radio de 60 pies y luz tenue en un radio de 30 pies más allá. Tus enemigos en la luz brillante tienen desventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que haga daño radiante o de fuego.

arbole-das particulares (como Eldath). Los druidas reverencian la naturaleza como un todo y podrían servir a una de estas deidades, practicando ritos misteriosos y recitando plegarias casi olvidadas en su propia lengua secreta. Pero muchos de estos dioses también tienen clérigos, campeones que toman un rol más activo en cuanto a conseguir los intereses de un dios natural en particular. Estos clérigos podrían cazar las monstruosidades malvadas que incursionan en los bosques, bendecir la cosecha de los fieles o marchitar los cultivos de quienes ofenden a sus dioses.

Hechizos del Dominio de la Naturaleza

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Naturaleza.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Encantar animal , Hablar con los animales
3	Piel robliza , Brote de espinas
5	Crecimiento vegetal , Muro de viento
7	Dominar Bestia , Hiedras atrapadoras
9	Plaga de insectos , Zancada arbórea

Acolito de la Naturaleza

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Naturaleza.

Aprendes un truco de druida de tu elección. También ganas competencia en una de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, o Supervivencia.



Dominio de la Naturaleza

Los dioses de la naturaleza son tan variados como el mismo mundo natural, desde dioses inescrutables de los bosques profundos (como Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor y Pan) hasta deidades amistosas asociadas con primaveras y

Canalizar Divinidad: Hechizar la Naturaleza

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Naturaleza.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para encantar animales o plantas. Como una acción, muestras tu símbolo sagrado e invocas el nombre de tu deidad. Cada criatura del tipo bestia o planta que te vea en un rango de 30 pies, debe hacer una salvación de Sabiduría. Si falla su salvación, es encantada durante un minuto o hasta que reciba daño. Mientras esté encantada será amistosa a ti y otras criaturas que designes.

Amortiguar Elementos

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Naturaleza.

Cuando tú o una criatura en un rango de 30 pies de ti reciba daño de ácido, frío, fuego, relámpago o trueno, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura resistencia contra ese tipo de daño.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Naturaleza.

Ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño de frío, fuego o eléctrico (a tu elección) al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Maestro de la Naturaleza

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Naturaleza.

Ganas la habilidad de comandar plantas y animales. Mientras las criaturas estén encantadas por tu rasgo Hechizar Animales y Plantas, puedes usar una acción adicional en tu turno para ordenar verbalmente a cada una de esas criaturas qué hacer en el turno siguiente.

Dominio de la Tempestad

Los dioses cuyas carteras incluyen el dominio de Tempestad (como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, el Devorador, Zeus o Thor) gobiernan las tormentas, el cielo y el mar. Incluyen dioses del trueno y el relámpago, dioses de terremotos, algunos dioses de fuego y determinados dioses de la violencia, la fuerza física y el valor. En algunos panteones, un dios de este dominio reina sobre los demás y es

conocido por la rápida justicia que imparte en forma de rayos. En los panteones de pueblos marineros, los dioses de este dominio son dioses del océano y patrones de los navegantes. Los dioses de la tempestad envían a sus clérigos a inspirar miedo entre la gente común, ya sea para mantenerlos en la senda de la rectitud o para incentivarlos a realizar sacrificios de aplacamiento para evitar la ira divina.

Hechizos del Dominio de la Tempestad

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 del Dominio de la Tempestad.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Nube de oscurecimiento , Ola atronadora
3	Ráfaga de viento , Hacer aúlicos
5	Llamar al relámpago , Tormenta de granizo
7	Controlar el agua , Tormenta de hielo
9	Plaga de insectos , Onda destructiva

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Tempestad.

Ganas competencia con las armas marciales y armaduras pesadas.



Ira de la Tormenta

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Tempestad.

Puedes reprender con truenos a tus atacantes. Cuando una criatura en un rango de 5 pies de ti que puedas ver te golpee con un ataque, puedes usar tu reacción para que haga una tirada de salvación de Destreza. La criatura recibe 2d8 de daño sónico o eléctrico (a tu elección) con una tirada de salvación fallida, y la mitad con una salvación exitosa. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Canalizar Divinidad: Ira Destructiva

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Tempestad.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para blandir el poder de la tormenta con una increíble ferocidad. Cuando hagas daño sónico o eléctrico, puedes usar tu Canalizar Divinidad para hacer el daño máximo, en lugar de tirar los dados.

Golpe de Rayo

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Tempestad.

Cuando hagas daño eléctrico a una criatura Grande o más pequeña, también puedes empujarla a 10 pies de ti.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Tempestad.

Ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño sónico al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Hijo de la Tormenta

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Tempestad.

Tienes velocidad de vuelo equivalente a tu actual velocidad de movimiento, siempre que no estés en interiores o bajo tierra.

Dominio del Engaño

Los dioses del engaño (como Tymora, Beshaba, Olidammara, el Viajero, Garl Glittergold, y Loki) son hacedores de engaños e instigadores que representan una constante amenaza al orden aceptado entre dioses y mortales. Son patrones de ladrones, canallas, apostadores, rebeldes y libertadores. Sus clérigos son una fuerza disruptiva en el mundo, hieren orgullos, se burlan de los tiranos, roban a los ricos, liberan prisioneros y no hacen caso de las tradiciones huecas. Prefieren el subterfugio, las bromas, el engaño y el robo a la confrontación directa.

Hechizos del Dominio del Engaño

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 del Dominio del Engaño.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Hechizar persona , Disfrazarse
3	Imagen silenciosa , Pasar sin dejar rastro
5	Intermitencia , Disipar magia
7	Puerta dimensional , Polimorfar
9	Dominar persona , Modificar recuerdo



Bendición del Embaucador

Rasgo de Nivel 1 Dominio del Engaño.

Puedes usar tu acción para tocar a una criatura voluntaria y darle ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo). Esta bendición dura una hora o hasta que uses este rasgo nuevamente.

Canalizar Divinidad: Invocar Duplicidad

Rasgo de Nivel 2 Dominio del Engaño.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear un duplicado ilusorio de ti mismo. Como una acción, creas una ilusión perfecta que dura 1 minuto o hasta que pierdas tu concentración (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). La ilusión aparece en un espacio desocupado en un rango de 30 pies de ti. Como una acción adicional en tu turno, puedes mover la ilusión hasta 30 pies a un espacio que puedes ver, pero debe permanecer en un rango no mayor de 120 pies de ti.

Mientras dure, puedes lanzar conjuros como si estuvieses en el espacio de la ilusión, pero debes usar tus propios sentidos. Adicionalmente, cuando tanto tú y tu ilusión estéis en un rango de 5 pies de una criatura que pueda ver la ilusión, tienes ventaja en las tiradas de ataque, teniendo en cuenta la distracción que causa la ilusión en el objetivo.

Canalizar Divinidad: Capa de Sombras

Rasgo de Nivel 6 Dominio del Engaño.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para desaparecer.

Como una acción, te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno. Te vuelves visible si atacas o lanzas unconjuro.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 Dominio del Engaño.

Ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño de veneno al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Duplicidad Mejorada

Rasgo de Nivel 17 Dominio del Engaño.

Puedes crear hasta 4 duplicados de ti mismo, en lugar de uno, cuando usas Invocar Duplicidad.

Como una acción adicional en tu turno, puedes mover cualquier número de ellas hasta 30 pies, con un rango máximo de 120 pies de ti.

Dominio de la Vida

El dominio de Vida se centra en la vibrante energía positiva (una de las fuerzas fundamentales del universo) que sustenta toda la vida. Los dioses de la vida promueven la vitalidad y la salud a través de la sanación de los enfermos y heridos, haciéndose cargo de aquellos que lo necesitan y alejando a las fuerzas de la muerte y la no-muerte.

Prácticamente cualquier deidad no malvada puede reclamar su influencia sobre este dominio, particularmente deidades agrícolas (como Chauntea, Arawai, y Demeter), dioses solares (como Lathander, Pelor, y Re-Horakhty), dioses de la sanación o la resistencia (como Ilmater, Mishakal, Apolo, y Diancecht), y dioses del hogar y la comunidad (como Hestia, Hathor, y Boldrei).

Hechizos del Dominio de la Vida

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Vida.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Bendecir , Curar heridas
3	Restablecimiento menor , Arma espiritual
5	Faro de esperanza , Revivir
7	Custodia contra la muerte , Guardián de la fe
9	Curar heridas en masa , Revivir a los muertos



Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Vida.

Ganas competencia con armaduras pesadas.

Discípulo de la Vida

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Vida.

Tus conjuros de sanación son más efectivos. Cada vez que uses unconjuro de nivel 1 o superior para restaurar puntos de golpe a una criatura, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a 2 + el nivel del conjuro.

Canalizar Divinidad: Preservar Vida

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Vida.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para curar a los malheridos.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado y evocas energía curativa que puede restaurar un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige cualquier número de criaturas en un rango de 30 pies de ti, y reparte estos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede recuperar más de la mitad de los puntos de golpe máximos de una criatura. No puedes usar este rasgo en un muerto viviente o en un constructo.

Sanador Bendecido

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Vida.

Los conjuros de sanación que lanzas en otros te sanan a ti también. Cuando lanzas un conjuro de nivel 1 o superior que recupera puntos de golpe a una criatura que no seas tú, recuperas también puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Vida.

Ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con arma. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que el ataque cause 1d8 adicional de daño radiante al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Sanador Suprema

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Vida.

Cuando normalmente tirarías uno o más dados para recuperar puntos de golpe con un hechizo, en

lugar de eso utilizas la tirada más alta posible para cada dado. Por ejemplo, en vez de recuperar 2d6 puntos de golpe a una criatura, le recuperas 12.

Información del Clérigo en Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Casi todas las personas en el mundo que veneran a una deidad viven sus vidas sin ser tocadas directamente por un ser divino. Como tales, nunca pueden saber lo que se siente al ser un clérigo, alguien que no solo es un adorador devoto, sino que también ha sido investido con una medida del poder de una deidad.

La pregunta ha sido debatida durante mucho tiempo: ¿Un mortal se convierte en un clérigo como consecuencia de una profunda devoción a la deidad de uno, atrayendo así el favor del dios? ¿O es la deidad quien ve el potencial en una persona y llama a ese individuo al servicio? En última instancia, tal vez, la respuesta no importa. Sin embargo, los clérigos nacen, el mundo necesita clérigos tanto como los clérigos y las deidades se necesitan mutuamente.

Si estás jugando con un personaje clérigo, las siguientes secciones ofrecen formas de agregar algunos detalles a la historia y personalidad de ese personaje.

Templos

La mayoría de los clérigos comienzan su vida de servicio como sacerdotes en una orden, y luego se dan cuenta de que han sido bendecidos por su dios con las cualidades necesarias para convertirse en clérigos. Para prepararse para este nuevo deber, los candidatos normalmente reciben instrucción de un clérigo de un templo u otro lugar de estudio dedicado a su deidad.

Algunos templos están aislados del mundo para que sus ocupantes puedan concentrarse en las devociones, mientras que otros templos abren sus puertas para ministrar y sanar a las masas.

¿Qué hay de notable en el templo en el que estudiaste?

Recuerdo

Muchos clérigos tienen artículos entre sus equipos personales que simbolizan su fe, les recuerdan sus votos o les ayudan a mantenerse en los caminos elegidos. A pesar de que tal elemento no está

impregnado de poder divino, es de vital importancia para su dueño debido a lo que representa.

Secreto

Ningún alma mortal está completamente libre de dudas o segundas opiniones. Incluso un clérigo debe lidiar con los deseos oscuros o la atracción prohibida de volverse contra las enseñanzas de la deidad de uno.

Si aún no has considerado este aspecto de tu personaje, mira las entradas de la tabla para algunas posibilidades, o úsalas como inspiración. Tu profundo y oscuro secreto puede involucrar algo que hiciste (o estás haciendo), o podría estar enraizado en la forma en que te sientes acerca del mundo y tu papel en él.

d6 Secreto

1	Un diablillo te ofrece consejos. Intentas ignorar a la criatura, pero a veces su consejo es útil.
2	Crees que, en el análisis final, los dioses no son más que criaturas mortales ultra poderosas.
3	Reconoces el poder de los dioses, pero crees que la mayoría de los eventos son dictados por pura casualidad.
4	Aunque puedes usar magia divina, nunca has sentido realmente la presencia de una esencia divina en tu interior.
5	Estás plagado de pesadillas que crees que son enviadas por tu dios como castigo por alguna transgresión desconocida.
6	En tiempos de desesperación, sientes que no eres más que un juguete de los dioses, y te molesta su lejanía.

d6 Templo

1	Se dice que tu templo es la estructura sobreviviente más antigua construida para honrar a tu dios.
2	Acólitos de varias deidades de ideas afines, todos recibieron instrucción juntos en tu templo.
3	Vienes de un templo famoso por la cervecería que opera. Algunos dicen que hueles como una de sus cervezas.
4	Tu templo es una fortaleza y un campo de pruebas que entrena a sacerdotes guerreros.
5	Tu templo es un lugar pacífico y humilde, lleno de huertos y sacerdotes simples.
6	Serviste en un templo en los planos exteriores.

d6 Recuerdo

1	El hueso del dedo de un santo
2	Un libro encuadrado en metal que dice cómo castrar y destruir criaturas infernales
3	Un silbato de cerdo que te recuerda a tu humilde y querido mentor
4	Una trenza de cabello tejido de la cola de un unicornio.
5	Un pergamo que describe la mejor manera de librarse al mundo de los nigromantes.
6	Una piedra con runas que se dice fue bendita por tu dios



Dominio de la Forja

Los dioses de la forja son patrones de artesanos que trabajan con metal, desde un humilde herrero que mantiene una aldea en herraduras y hojas de arado hasta el poderoso artesano elfo cuyas flechas de mitral con punta de diamante han derribado a los señores demoníacos. Los dioses de la fragua enseñan que, con paciencia y arduo trabajo, incluso el metal más intratable puede transformarse de un trozo de mineral a un objeto bellamente forjado. Los clérigos de estas deidades buscan objetos perdidos por las fuerzas de la oscuridad, liberan minas invadidas por minerales y descubren materiales raros y maravillosos necesarios para crear poderosos objetos mágicos. Los seguidores de estos dioses se enorgullecen de su trabajo, y están dispuestos a fabricar y usar armaduras pesadas y armas poderosas para protegerlos. Las deidades de este dominio incluyen Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefesto y Goibhniu.

Hechizos del Dominio de la Forja

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Forja.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Castigo Abrasador, Identificar
3	Calentar metal, Arma mágica
5	Arma elemental, Protección contra la energía
7	Elaborar, Muro de fuego
9	Animar los objetos, Creación

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Forja.

Obtienes competencia en herramientas de herrero y armadura pesada.

Bendición de la Forja

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Forja.

En el primer nivel, obtienes la habilidad de imbuir magia en un arma o armadura. Al final de un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico que sea una armadura o un arma simple o marcial. Hasta el final de tu próximo descanso largo o hasta que mueras, el objeto se convierte en un objeto mágico, otorgando una bonificación de +1 a la CA si es una armadura o una bonificación de +1 a las tiradas de ataque y daño si es un arma.

Una vez que use este rasgo, no podrá volver a usarlo hasta que Terminas un descanso largo.

Canalizar Divinidad: Bendición del Artesano

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Forja.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear objetos simples.

Conduces un ritual de una hora de duración que crea un objeto no mágico que debe incluir algo de metal: un arma simple o marcial, una armadura, diez piezas de municiones, un conjunto de herramientas u otro objeto metálico (consulta el capítulo 5, "Equipo" en el Manual del Jugador para ejemplos de estos artículos). La creación se completa al final de la hora, uniéndose en un espacio desocupado de tu elección en una superficie a menos de 5 pies de ti.

Lo que creas puede ser algo que no valga más de 100 gp. Como parte de este ritual, debes colocar el metal, que puede incluir monedas, con un valor igual a la creación. El metal irremediablemente se une y se transforma en la creación al final del ritual, formando mágicamente incluso partes no metálicas de la creación.

El ritual puede crear un duplicado de un elemento no mágico que contenga metal, como una llave, si posee el original durante el ritual.



CLERIC OF THE FORGE

Alma de la Forja

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Forja.

Tu dominio de la forja te otorga habilidades especiales:

- Ganas resistencia al daño de fuego.
- Mientras llevas una armadura pesada, ganas un bonificador de +1 a la CA

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Forja.

Obtienes la habilidad de infundir tus golpes de armas con el poder ardiente de la forja. Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes provocar que el ataque infliga 1d8 de daño de fuego adicional al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional aumenta a 2d8.

Santo de la Forja y el Fuego

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Forja.

Tu bendita afinidad con el fuego y el metal se vuelve más poderosa:

- Ganas inmunidad contra daño de fuego.
- Mientras llevas una armadura pesada, tienes resistencia a los golpes, perforaciones y daños por ataques no mágicos

Hechizos del Dominio de la Tumba

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Tumba.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<u>Perdición, Falsa Vida</u>
3	<u>Dulce descanso, Rayo de debilitamiento</u>
5	<u>Revivir, Toque vampírico</u>
7	<u>Marchitar, Custodia contra la muerte</u>
9	<u>Caparazón Antivida, Revivir a los muertos</u>

Círculo de Mortalidad

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Tumba.

Obtienes la habilidad de manipular la línea entre la vida y la muerte. Cuando normalmente tirarías uno o más dados para restaurar los puntos de golpe con un conjuro a una criatura en 0 puntos de golpe, en su lugar, usarás el mayor número posible para cada dado.

Además, aprendes el truco Piedad con los moribundos, que no cuenta en el número de trucos de clérigo que conoces. Para ti, tiene un alcance de 30 pies, y puedes lanzarlo como acción adicional.

Dominio de la Tumba

Los dioses de la tumba vigilan la línea entre la vida y la muerte. Para estas deidades, la muerte y la vida futura son una parte fundamental del multiverso. Profanar la paz de los muertos es una abominación. Las deidades de la tumba incluyen a Kelemvor, Wee Jas, los espíritus ancestrales de la Corte Inmortal, Hades, Anubis y Osiris. Los seguidores de estas deidades tratan de apaciguar a los espíritus errantes, destruir a los no muertos y aliviar el sufrimiento de los moribundos. Su magia también les permite evitar la muerte por un tiempo, particularmente para una persona que todavía tiene un gran trabajo por realizar en el mundo. Esta es una demora de la muerte, no una negación de la misma, ya que la muerte finalmente tendrá su merecido.



Secretos de la Tumba

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Tumba.

Obtienes la habilidad de sentir ocasionalmente la presencia de los no muertos, cuya existencia es un insulto al ciclo natural de la vida. Como acción, puedes abrir tu conciencia para detectar mágicamente a los no muertos. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes la ubicación de cualquier no muerto, a 60 pies de ti que no está detrás de la cobertura total y que no está protegido de la magia de adivinación. Este sentido no te dice nada sobre las capacidades o la identidad de una criatura. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando termines un descanso corto o largo.

Canalizar Divinidad: Camino a la Tumba

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Tumba.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para marcar la fuerza vital de otra criatura para su exterminación. Como acción, eliges una criatura que puedes ver a 30 pies de ti, maldiciéndola hasta el final de tu siguiente turno. La próxima vez que tú o un aliado tuyo golpee a la criatura maldita con un ataque, la criatura tiene vulnerabilidad a todo el daño de ese ataque, y entonces la maldición termina.

Centinela de las Puertas de la Muerte

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Tumba.

Obtienes la habilidad de impedir el progreso de la muerte. Como reacción cuando tu o una criatura que puedes ver a menos de 30 pies de ti sufre un golpe crítico, puedes convertir ese golpe en un golpe normal. Cualquier efecto provocado por un golpe crítico se cancela. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando termines un descanso largo.

Lanzamiento de Hechizos Potentes

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Tumba.

Agregas tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

Lanzamiento de Hechizos Potentes

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Tumba.

Puedes tomar un rastro de vitalidad de un alma que se va y usarlo para curar a los vivos. Cuando un enemigo que puedes ver muere a menos de 60 pies de ti, tú o una criatura de tu elección que está a menos de 60 pies de ti recupera puntos de golpe iguales a la cantidad de dados de golpe del enemigo.

Puedes usar este rasgo solo si no estás incapacitado. Una vez que lo uses, no puedes volver a hacerlo hasta el comienzo de tu próximo turno.

Dominio del Saber Arcano

La subclase a continuación es del libro "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada"

La magia es una energía que baña el multiverso y alimenta tanto la destrucción como la creación. Los dioses del conocimiento arcano conocen íntimamente los secretos y el potencial de la magia. Para alguna de esas divinidades, el conocimiento mágico es una gran responsabilidad, que trae consigo el privilegio de entender la naturaleza de la realidad de un modo especial. Otras deidades del conocimiento arcano consideran que la magia es un poder puro que su lanzador puede usar a su antojo. La magia es una energía que baña el multiverso y alimenta tanto la destrucción como la creación. Los dioses del conocimiento arcano conocen íntimamente los secretos y el potencial de la magia. Para alguna de esas divinidades, el conocimiento mágico es una gran responsabilidad, que trae consigo el privilegio de entender la naturaleza de la realidad de un modo especial. Otras deidades del conocimiento arcano consideran que la magia es un poder puro que su lanzador puede usar a su antojo.

Hechizos del Dominio del Saber Arcano

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio del Saber Arcano.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<u>Detectar magia, Proyectil mágico</u>
3	<u>Arma mágica, Aura mágica de Nystul</u>
5	<u>Disipar magia, Círculo mágico</u>
7	<u>Ojo arcano, Cofre secreto de Leomund</u>
9	<u>Ligadura de los planos, Círculo de teletransportación</u>

Iniciativa Arcana

Rasgo de Nivel 1 del Dominio del Saber Arcano.

Obtienes competencia en la habilidad Conocimiento Arcano, así como 2 trucos de tu elección de la Lista de Hechizos de Mago. En tu caso, estos trucos cuentan como trucos de clérigo.

Canalizar Divinidad: Abjuración Arcana

Rasgo de Nivel 2 del Dominio del Saber Arcano.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para abjurar criaturas de otros mundos.

Como acción muestras tu símbolo arcano y un celestial, elemental, feérico o infernal que elijas y que se encuentre a 30 pies o menos de ti tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría, siempre que la criatura pueda verte u oírte. Si el objetivo falla su tirada de salvación, estará expulsado durante 1 minuto o hasta recibir daño. Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a moverse lo más lejos posible de ti y no podrá acabar el movimiento de forma voluntaria en ningún espacio situado a 30 pies o menos de ti. Además, tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Solo podrá realizar la acción Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, realizará la acción Esquivar. Cuando llegas al nivel 5, si una criatura no supera su tirada de salvación contra tu rasgo Abjuración Arcana, será desterrada durante 1 minuto (como en el conjuro destierro, sin necesidad de concentrarse), siempre que no se encuentre en el plano del que procede y que su valor de desafío esté en cierto umbral o por debajo, como se muestra en la tabla de Destierro Arcano.

espacio de conjuro que usas para lanzar el conjuro de curación.

Lanzamiento Potente

Rasgo de Nivel 8 del Dominio del Saber Arcano.

Puedes añadir tu modificador por Sabiduría al daño que causas con cualquier truco de clérigo.

Dominio Arcano

Rasgo de Nivel 17 del Dominio del Saber Arcano.

Escoge cuatro conjuros de la Lista de Hechizos de Mago, uno de cada uno de estos niveles: 6, 7, 8 y 9. Añádelos a tu lista de conjuros de dominio. Como con otros conjuros de dominio, siempre están preparados y para ti cuentan como conjuros de clérigo.

Dominio de la Muerte

La subclase a continuación es del libro "Guía del Director de Juego"

El Dominio de la Muerte está relacionado con las fuerzas que causan muerte, así como con la energía negativa que permite alzarse a las criaturas no-muertas. Las deidades como Chemosh, Myrkul y Wee Jas son patrones de los nigromantes, caballeros de la muerte, liches, señor de las momias y vampiros. Los dioses del dominio de Muerte también representan el asesinato (Anubis, Bhaal, Pyremius), el dolor (Luz o Loviatar), la enfermedad o el veneno (Incabulos, Talona o Morgion) y el inframundo (Hades y Hel).

Nivel de Clérigo Valor de Desafío

5	½ o menor
8	1 o menor
11	2 o menor
14	3 o menor
17	4 o menor

Destructor de Hechizos

Rasgo de Nivel 6 del Dominio del Saber Arcano.

Cuando devuelves puntos de golpe perdidos a un aliado mediante un conjuro de nivel 1 o superior, también puedes finalizar un conjuro a tu elección que afecte a esa criatura. El nivel del conjuro que finalizas debe ser igual o más bajo al nivel de



Hechizos del Dominio de la Muerte

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 del Dominio de la Muerte.

Nivel de Clérigo

Hechizos

1	<u>Falsa Vida, Rayo nauseabundo</u>
3	<u>Ceguera/Sordera, Rayo de debilitamiento</u>
5	<u>Reanimar a los muertos, Toque vampírico</u>
7	<u>Marchitar, Custodia contra la muerte</u>
9	<u>Caparazón Antivida, Nube aniquiladora</u>

Competencia Adicional

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Muerta.

Ganas competencia con armas marciales.

Segador

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Muerta.

El clérigo aprende un truco de nigromancia de tu elección de cualquier lista de conjuros. Cuando un clérigo lanza un truco de nigromancia que normalmente afecta a una criatura, puede causar que afecte a dos criaturas dentro del rango y con 5 pies menos de distancia entre ellas.

Canalizar Divinidad: Toque de Muerte

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Muerta.

Puede usar tu Canalizar Divinidad para destruir la fuerza vital de otra criatura por el contacto. Cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar un uso de Canalizar Divinidad para causar daño necrótico adicional al objetivo. El daño equivale a $5 + \text{el doble de tu nivel de clérigo}$.

Destrucción Ineludible

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Muerta.

Tu habilidad para canalizar energía negativa se vuelve más potente. El daño necrótico causado por los conjuros de clérigo y Canalizar Divinidad ignoran la resistencia al daño necrótico.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Muerta.

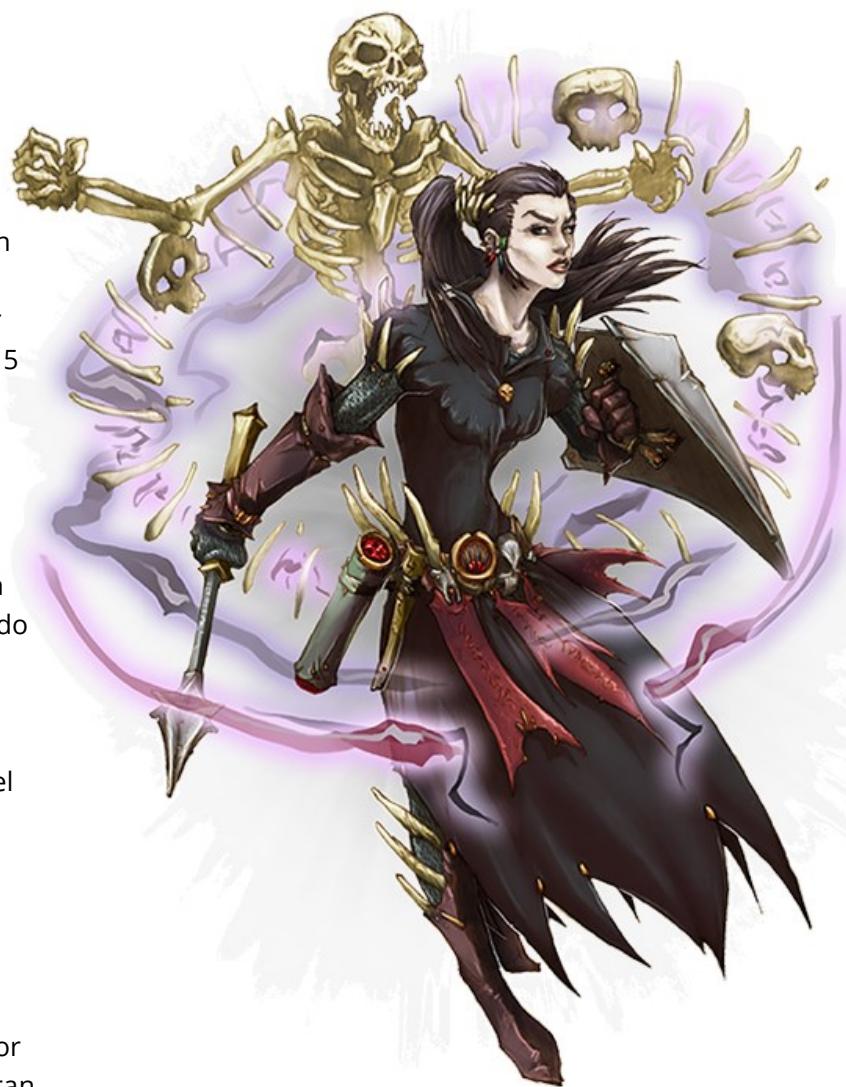
Ganas la habilidad de infundir a tu arma con energía necrótica. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque armado, puedes hacer que el ataque provoque 1d8 puntos de daño necrótico adicionales al objetivo. Cuando

alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Segador Mejorado

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Muerta.

Cuando lanzas un conjuro de nigromancia de nivel 5 o inferior que afecte sólo a una criatura, puedes causar que el conjuro afecte a dos criaturas dentro del rango y con 5 pies o menos de distancia entre ellas. Si el conjuro consume componentes materiales, debes proveerlos para cada objetivo.



Opciones de Tasha Para el Clérigo

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Clérigo.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides

si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Aprovechar Poder Divino

Rasgo de Nivel 2 del Clérigo.

Puedes gastar un uso de tu Canalizar Divinidad para alimentar tus hechizos. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificación de competencia (redondeando hacia arriba). La cantidad de veces que puede usar este rasgo se basa en el nivel que hayas alcanzado en esta clase: 2do nivel, una vez; 6to nivel, dos veces; y el nivel 18, tres veces. Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Versatilidad en Trucos

Rasgo de Nivel 4 del Clérigo.

Cada vez que alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de la puntuación de característica, puedes reemplazar un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de hechizos de esta clase con otro truco de la [lista de hechizos de clérigo](#).

Golpes Bendecidos

Rasgo de Nivel 8 del Clérigo. que reemplaza el rasgo Golpe divino o Lanzamiento de hechizos potentes.

Eres bendecido con el poder divino en la batalla. Cuando una criatura recibe daño de uno de tus trucos o ataques con armas, también puedes infligir 1d8 de daño radiante a esa criatura. Una vez que infinges este daño, no puedes volver a usar este rasgo hasta el comienzo de tu próximo turno.

debe obedecer a aquellos seleccionados por la ley para liderar. Los que obedecen deben hacerlo lo mejor que puedan, y si los que dirigen no protegen la ley, deben ser reemplazados. De esta manera, el derecho teje una red de obligaciones que crean orden y seguridad en un multiverso caótico.

Deidad del Orden	Panteón
Aureon	Eberron
Bane	Reinos Olvidados
Majere	Dragon Lance
Pholtus	Greyhawk
Tyr	Reinos Olvidados
Wee Jas	Greyhawk

Hechizos del Dominio de la Orden

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Orden.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Orden imperiosa, Heroísmo
3	Inmovilizar persona, Zona de la verdad
5	Palabra curativa en masa, Ralentizar
7	Compulsión, Localizar criatura
9	Comunión, Dominar persona

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Orden.

Obtienes competencia con armadura pesada. También ganas competencia en la habilidad Intimidación o Persuasión (a tu elección).

Voz Autoritaria

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Orden.

Puedes invocar el poder de la ley para animar a un aliado a atacar. Si lanzas un hechizo con un espacio de hechizo de 1er nivel o superior y apuntas a un aliado con el hechizo, ese aliado puede usar su

Dominio del Orden

El Dominio del Orden representa la disciplina, así como la devoción a las leyes que gobiernan una sociedad, una institución o una filosofía. Los clérigos de la Orden meditan sobre la lógica y la justicia mientras sirven a sus dioses, ejemplos de los cuales aparecen en la tabla de Deidades de la Orden. Los clérigos del orden creen que las leyes bien elaboradas establecen jerarquías legítimas, y que se



reacción inmediatamente después del hechizo para hacer que un ataque con arma contra una criatura de tu elección que puedas ver.

Si el hechizo tiene como objetivo a más de un aliado, eliges el aliado que puede realizar el ataque.

Canalizar Divinidad: Ordenar

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Orden.

Puedes usar tu Canal Divinidad para ejercer una presencia intimidante sobre los demás.

Como acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura de tu elección que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser hechizada por ti hasta el final de tu próximo turno o hasta que la persona encantada reciba cualquier daño. También puedes hacer que cualquiera de las criaturas encantadas suelte lo que tiene en la mano cuando falla la tirada de salvación.

Ejercer la Ley

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Orden.

Te has vuelto notablemente experto en canalizar energía mágica para ordenar a otros.

Si lanzas un hechizo de la escuela de encantamiento usando un espacio de hechizo de nivel 1 o superior, puedes cambiar el tiempo de lanzamiento del hechizo a 1 acción adicional para este lanzamiento, siempre que el tiempo de lanzamiento del hechizo sea normalmente de 1 acción.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Orden.

Ganas la habilidad de infundir a tu arma con energía necrótica. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque armado, puedes hacer que el ataque provoque 1d8 puntos de daño psíquico adicionales al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Furia de la Orden

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Orden.

Los enemigos que designes para su destrucción se marchitarán bajo los esfuerzos combinados de ti y

tus aliados. Si infliges tu daño del Golpe divino a una criatura en tu turno, puedes maldecir a esa criatura hasta el comienzo de tu próximo turno. La próxima vez que uno de tus aliados golpee a la criatura maldita con un ataque, el objetivo también sufre 2d8 de daño psíquico y la maldición termina. Puedes maldecir a una criatura de esta forma solo una vez por turno.

Dominio de la Paz

El bálsamo de la paz prospera en el corazón de las comunidades sanas, entre naciones amigas y en las almas de buen corazón. Los dioses de la paz inspiran a personas de todo tipo a resolver conflictos y enfrentarse a aquellas fuerzas que intentan impedir que florezca la paz. Consulta la tabla de Deidades de la paz para obtener una lista de algunos de los dioses asociados con este dominio.

Los clérigos del Dominio de la Paz presiden la firma de tratados y, a menudo, se les pide que arbitren en las disputas. Las bendiciones de estos clérigos unen a las personas y les ayudan a llevar las cargas de los demás, y la magia de los clérigos ayuda a aquellos que luchan por el camino de la paz.

Deidad del Orden	Panteón
Angharradh	Elven
Berronor Truesilver	Dwarven
Boldrei	Eberron
Cyrrollalee	Halfling
Eldath	Reinos Olvidados
Gaerdal Ironhand	Gnomish
Paladine	Dragonlance
Rao	Greyhawk

Hechizos del Dominio de la Paz

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Paz.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	Heroísmo , Santuario
3	Auxilio divino , Vínculo protector
5	Faro de esperanza , Recado
7	Aura de pureza , Esfera elástica de Otiluke
9	Restablecimiento mayor , Ligadura telepática de Rary

Elemento de Paz

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Paz.

Adquieres competencia en la habilidad Perspicacia, Interpretación o Persuasión (a tu elección).

Vínculo Inspirador

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Paz.

Puede forjar un vínculo fortalecedor entre personas que están en paz entre sí. Como acción, eliges un número de criaturas voluntarias a 30 pies de ti (esto puede incluirte a ti mismo) igual a tu bonificador de competencia. Creas un vínculo mágico entre ellos durante 10 minutos o hasta que vuelvas a usar esta función. Mientras cualquier criatura vinculada se encuentre a 30 pies o menos de otra, la criatura puede tirar un d4 y sumar el número obtenido a una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación que haga. Cada criatura puede agregar el d4 no más de una vez por turno. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

Canalizar Divinidad: Bálsamo de Paz

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Paz.

Puedes usar tu Canalizar Divinidad para hacer de tu presencia un bálsamo calmante. Como acción, puedes moverte hasta tu velocidad, sin provocar ataques de oportunidad, y cuando te mueves a menos de 5 pies de cualquier otra criatura durante esta acción, puedes restaurar una cantidad de puntos de golpe a esa criatura igual a $2d6 + \text{tu modificador de Sabiduría}$. (mínimo de 1 punto de golpe). Una criatura puede recibir esta curación solo una vez cada vez que realizas esta acción.

Vínculo Protector

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Paz.

El vínculo que forjas entre las personas les ayuda a protegerse mutuamente. Cuando una criatura afectada por tu función Vínculo Inspirador está a punto de recibir daño, una segunda criatura vinculada dentro de los 30 pies de la primera puede usar su reacción para teletransportarse a un espacio desocupado dentro de los 5 pies de la primera criatura. La segunda criatura recibe todo el daño en su lugar.

Lanzamiento Potenciado

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Paz.

Agregas tu modificador de Sabiduría al daño que infliges con cualquier truco de clérigo.

Vínculo Mejorado

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Paz.

Los beneficios de las funciones Vínculo Inspirador y Vínculo protector ahora funcionan cuando las criaturas se encuentran a menos de 60 pies una de la otra. Además, cuando una criatura usa Vínculo protector para recibir daño de otra persona, la criatura tiene resistencia a ese daño.



Dominio del Crepúsculo

La transición del crepúsculo de la luz a la oscuridad a menudo trae calma e incluso alegría, ya que termina el trabajo del día y comienzan las horas de descanso. La oscuridad también puede traer terrores, pero los dioses del crepúsculo protegen contra los horrores de la noche.

Los clérigos que sirven a estas deidades, cuyos ejemplos aparecen en la Tabla de las Deidades Crepusculares, brindan consuelo a aquellos que buscan descanso y los protegen aventurándose en la oscuridad invasora para garantizar que la oscuridad sea un consuelo, no un terror.

Deidad del Orden	Panteón
Boldrei	Eberron
Celestian	Greyhawk
Doi Arrah	Eberron
Helm	Reinos Olvidados
Ilmater	Reinos Olvidados
Mishakal	Dragonlance
Selune	Reinos Olvidados
Yondalla	Halfling

Hechizos del Dominio del Crepúsculo

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 5 del Dominio de la Crepúsculo.

Nivel de Clérigo	Hechizos
1	<u>Fuego feérico</u> , <u>Dormir</u>
3	<u>Rayo de luna</u> , <u>Ver lo invisible</u>
5	<u>Aura de vitalidad</u> , <u>Pequeña choza de Leomund</u>
7	<u>Aura de vida</u> , <u>Invisibilidad mayor</u>
9	<u>Círculo de poder</u> , <u>Doble engañoso</u>

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Crepúsculo.

Obtienes competencia con armas marciales y armaduras pesadas.

Ojos Nocturnos

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Crepúsculo.

Puedes ver a través de la penumbra más profunda. Tienes visión en la oscuridad hasta un rango de 300 pies. En ese radio se puede ver en la luz tenue como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera en luz tenue.

Como acción, puedes compartir mágicamente la visión en la oscuridad de este rasgo con criaturas

voluntarias que puedas ver a 10 pies de ti, hasta un número de criaturas igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una criatura). La visión en la oscuridad compartida dura 1 hora. Una vez que lo comparten, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de hechizo de cualquier nivel para compartirlo nuevamente.

Bendición del Vigilante

Rasgo de Nivel 1 del Dominio de la Crepúsculo.

La noche te ha enseñado a estar alerta. Como acción, le das a una criatura que tocas (incluido posiblemente a ti mismo) ventaja en la próxima tirada de iniciativa que haga la criatura. Este beneficio finaliza inmediatamente después de la tirada o si vuelve a utilizar esta función.

Canalizar Divinidad: Santuario Crepuscular

Rasgo de Nivel 2 del Dominio de la Crepúsculo.

Puedes usar tu Canalizar divinidad para refrescar a tus aliados con un relajante crepúsculo.

Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y una esfera de crepúsculo emana de ti. La esfera está centrada en ti, tiene un radio de 30 pies y está llena de luz tenue. La esfera se mueve contigo y dura 1 minuto o hasta que quedes incapacitado o mueras. Cada vez que una criatura (incluyéndote a ti) termina su turno en la esfera, puedes otorgarle a esa criatura uno de estos beneficios:

- Le concedes puntos de golpe temporales iguales a 1d6 más tu nivel de clérigo.
- Terminas un efecto sobre él que le esté encantando o asustando.

Pasos Nocturno

Rasgo de Nivel 6 del Dominio de la Crepúsculo.

Puedes aprovechar el poder místico de la noche para elevarte en el aire. Como acción adicional cuando estás en luz tenue u oscuridad, puedes otorgarte mágicamente una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar durante 1 minuto. Puedes usar esta acción adicional un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Golpe Divino

Rasgo de Nivel 8 del Dominio de la Crepúsculo.

Ganas la habilidad de infundir a tu arma con energía necrótica. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque armado, puedes hacer que el ataque provoque 1d8 puntos de daño radiante adicionales al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño adicional se incrementa a 2d8.

Velo Crepuscular

Rasgo de Nivel 17 del Dominio de la Crepúsculo.

El crepúsculo que convocas ofrece un abrazo protector: tú y tus aliados tienen cobertura media mientras estén en la esfera creada por tu Santuario Crepuscular.



Druida

Elevando una vara nudosa envuelta con acebo, una elfa invoca la furia de la tormenta y hace descender rayos explosivos para aniquilar a los orcos que, blandiendo sus antorchas, amenazan su bosque. Acuclillado en la rama de un gran árbol y con la forma de un leopardo, un humano observa desde el interior de la jungla la extraña construcción de un templo dedicado a un Elemental del Aire Malvado, mientras mantiene un ojo puesto en las actividades de los cultistas.

Invocando una espada formada de puro fuego, un semielfo carga contra un grupo de soldados esqueléticos, rompiendo la magia antinatural que les da a esas repugnantes criaturas un burdo semblante de vida. Ya sea invocando a las fuerzas elementales o emulando a las criaturas del mundo animal, los druidas son la personificación de la resistencia, astucia y furia de la naturaleza. Dicen no tener un dominio sobre la naturaleza. En lugar de eso, se ven como una extensión de la voluntad indomable de la misma



El Poder de la Naturaleza

Los druidas reverencian la naturaleza por encima de todo, ganando sus conjuros y otros poderes mágicos a partir de su fuerza o de una deidad natural. Muchos druidas persiguen una espiritualidad mística de una unión trascendental con la naturaleza, en lugar de mostrar su devoción a una entidad divina, mientras que otros sirven a dioses de la naturaleza salvaje, animales, o de las fuerzas elementales. Las antiguas tradiciones druídicas son a veces llamadas "La Vieja Fe", en contraste con los cultos a los dioses en templos y santuarios.

Los conjuros de druida se orientan hacia la naturaleza y los animales (el poder de dientes y garras, del sol y la luna, del fuego y la tormenta). Los druidas también ganan la habilidad de asumir formas animales, y algunos se dedican al estudio particular de esta práctica, incluso hasta el punto de preferir su forma animal a su forma natural.

Preservar el Equilibrio

Para los druidas, el equilibrio de la naturaleza se mantiene de manera precaria. Los cuatro elementos que componen el mundo (aire, tierra, fuego y agua) deben permanecer en equilibrio. Si uno de los elementos se superpusiera a los demás,

el mundo podría ser destruido, haciendo que uno de los planos elementales se adentrase en el plano material, reduciendo a añicos al resto de elementos. Por lo tanto, los druidas se oponen a los cultos del Mal Elemental y a cualquiera que promueva la dominación de un elemento sobre otros.

Los druidas también se preocupan por el delicado equilibrio ecológico que sustenta la vida vegetal y animal, y la necesidad de la gente civilizada de vivir en armonía con la naturaleza, no en oposición a ella. Los druidas aceptan lo que es cruel por naturaleza, y odian lo que no es natural, incluyendo las aberraciones (como contempladores y azotamientos) y los muertos vivientes (como zombis y vampiros). Los druidas a veces lideran ataques contra tales criaturas, especialmente cuando éstos invaden su territorio.

Los druidas a menudo custodian lugares sagrados o vigilan zonas vírgenes de la naturaleza. Pero cuando se presenta un peligro significativo, que amenaza el equilibrio de la naturaleza o el de las tierras que protegen, los druidas adquieren un papel más activo en la lucha contra esas amenazas como aventureros.

Tabla del Druida

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Trucos Conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lengua Druídica, Lanzamiento de Conjuros	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forma Salvaje, Círculo Druídico	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejorar Forma Salvaje, Mejora de Puntuación de Característica	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Rasgo de Círculo Druídico	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejorar Forma Salvaje, Mejora de Puntuación de Característica	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	Rasgo de Círculo Druídico	4	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	Rasgo de Círculo Druídico	4	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	Cuerpo Atemporal, Conjuros Bestiales	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Creando un Druida

Al hacer un druida, considera por qué tu personaje tiene un vínculo tan cercano con la naturaleza. Tal vez vive en una sociedad donde la Vieja Fe aún se mantiene viva, o fue criado en algún bosque. Tal vez tu personaje tuvo un encuentro dramático con los espíritus de la naturaleza, se encontró cara a cara con un águila gigante o un lobo terrible y sobrevivió a la experiencia. Quizás nació durante una épica tormenta o una erupción volcánica, lo que fue interpretado como una señal de que convertirse en un druida era parte de su destino.

¿Siempre has sido un aventurero como parte de tu vocación druídica, o te iniciaste en la vida de aventuras tras pasar un tiempo como guardián de un lugar sagrado? Tal vez tu hogar ha sido mancillado por el mal, y te fuiste en busca de una vida de aventuras con la esperanza de encontrar un nuevo hogar o propósito.

Creación Rápida

Puedes crear un druida rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Sabiduría debe ser tu mayor puntuación de característica, seguida de Constitución. Segundo, elige el trasfondo [Ermitaño](#)

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de druida.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de druida después del primero.

Competencias

Armadura: armadura ligera, armadura media, escudos (los druidas no son competentes con ninguna armadura o escudo hecho de metal)

Armas: bastones, cimitarras, clavas, dagas, dardos, estoques, hondas, jabalinas, lanzas, mazas

Herramientas: kit de herboristería

Tiradas de Salvación: Inteligencia, Sabiduría

Habilidades: Elige 2 entre: Arcano, Averiguar Intenciones, Medicina, Naturaleza, Percepción, Religión, Supervivencia y Manejo de Animales.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- un escudo de madera o cualquier arma simple
- una cimitarra o cualquier arma simple a distancia
- armadura de cuero, un equipo de explorador y un foco druídico

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 2d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Druida

Como druida tienes las siguientes características.

Lengua Druídica

Rasgo de Nivel 1 del Druida.

Conoces el druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes usarlo para hablar o para dejar escritos mensajes ocultos. Tú y otros que conoczan druídico advierten la presencia de mensajes automáticamente. Otros deben tener éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para ver el mensaje, pero no podrán descifrarlo sin magia.

Lanzamiento de Hechizo

Rasgo de Nivel 1 del Druida.

Basándote en la esencia divina de la naturaleza misma, puedes lanzar conjuros para dar a dicha esencia la forma que deseas.

Trucos

A partir del nivel 1 conoces dos trucos a tu elección de la [lista de conjuros del druida](#). Aprendes trucos adicionales a tu elección a niveles superiores, tal y como se muestra en la columna Trucos Conocidos de la tabla Druida.

Bosques y Plantas Sagradas

Un druida reconoce ciertos árboles y plantas como sagradas, sobre todo alisos, fresnos, abedules, ancianos, avellanos, acebos, enebros, el muérdago, robles, serbales, sauces, y yucas. Los druidas a menudo utilizan dichas plantas como parte de fuente para canalizar y lanzar sus hechizos, que incorporan trozos de roble, tejo o ramitas de muérdago. Del mismo modo, un druida usa el bosque para hacer otros objetos, tales como armas y escudos que se asocian con la muerte y el renacimiento. Las armas que empuñan, como cimitarras u hoces, pueden estar hechas del árbol Ceniza asociado con la vida, o de roble con la fuerza. Estas maderas son excelentes para sus mangos o incluso para piezas completas, como garrotes, bastones o escudos. El árbol Alder se asocia con el aire, y su madera es utilizada para armas arrojadizas, como dardos o jabalinas. Los druidas de las regiones que carecen de las plantas descritas aquí han optado por otras plantas para asumir usos similares. Por ejemplo, un druida de una región desértica podría valorar y utilizar los árboles de yuca y las plantas de cactus.

Preparar y Lanzar Hechizos

La tabla Druida muestra cuántos espacios para conjuros tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros debes gastar un espacio del nivel de ese conjuro o superior. Recuperas todos los espacios para conjuros gastados después de un descanso largo. Preparas la lista de conjuros que eres capaz de lanzar, eligiéndolos de la lista de conjuros de druida. Cuando lo hagas, escoge un número de conjuros de druida igual a tu modificador de Sabiduría + tu nivel de druida (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un druida de nivel 3, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de conjuro de nivel 2. Con una Sabiduría de 16, tu lista de hechizos preparados puede incluir seis hechizos de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 curar heridas, puedes lanzarlo usando un espacio de conjuro de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalices un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere tiempo de

oración y meditación: al menos 1 minuto por nivel de conjuro preparado.

Característica para Lanzar Hechizos

La Sabiduría es tu característica para lanzar conjuros de druida, ya que extraes tu magia de tu devoción y sintonía con la naturaleza. Usas tu Sabiduría cada vez que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría para determinar la CD de las tiradas de salvación para los conjuros de druida que lances y cuando realices una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Conjuración Ritual

Puedes lanzar conjuros de druida como un ritual si ese conjuro lleve el descriptor de ritual y tengas el conjuro preparado.

Foco Divino

Puedes usar un foco druídico como tu foco de lanzamiento para tus hechizos de druida.

Forma Salvaje

Rasgo de Nivel 2 del Druida.

Puedes utilizar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que has visto antes. Puede utilizar esta habilidad dos veces. Recuperas los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Tu nivel de druida determina en qué bestias puedes transformarte, como se muestra en la tabla Formas Salvajes. A partir del nivel 2, por ejemplo, puedes transformarte en cualquier animal con un valor de desafío de 1/4 o menor que no tenga velocidad de vuelo o de nado.

Nivel	VD Máximo	Limitaciones	Ejemplo
2	1/4	Sin Velocidad de Vuelo o Natación	Lobo
4	1/2	Sin Velocidad de Vuelo	Cocodrilo
8	1		Águila Gigante

Puedes permanecer en forma de bestia durante un número de horas igual a la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Después vuelves a tu forma natural, a menos que gastes otro uso de esta habilidad. Podrás volver a tu forma natural como acción gratuita en tu turno. También vuelves automáticamente a tu forma natural si caes inconsciente, te reducen a 0 puntos de golpe o mueres.

Mientras estés transformado se te aplican las siguientes reglas:

- Las estadísticas de tu personaje se sustituyen por las estadísticas de la bestia, pero se conserva tu alineamiento, personalidad y tus puntuaciones de característica de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma. También conservas todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar las de la criatura. Si la criatura es competente en la misma habilidad que tú y su bonificador de competencia es mayor que el tuyo, utiliza el bonificador de competencia de la criatura en lugar del tuyo. Si la criatura tiene cualquier acción legendaria o acciones de guardia, no podrás utilizarlos.
- Al transformarte, asumes los puntos de golpe de la bestia y sus Dados de Golpe. Cuando vuelves a tu forma normal regresas con el número de puntos de golpe que tenías antes de estar transformado. Sin embargo, si vuelves como resultado de que te hayan reducido a 0 puntos de golpe, todo el daño restante de esa cantidad se transfiere a tu forma natural. Por ejemplo, si recibes 10 puntos de daño en tu forma



animal, pero solamente te quedaba 1 punto de golpe, vuelve a tu forma natural y recibes 9 puntos de daño. Mientras el exceso de daño no reduzca los puntos de golpe de tu forma natural a 0, no terminarás tumbado e inconsciente.

- No puedes lanzar hechizos, y tu capacidad para hablar o realizar cualquier acción que requiera las manos se limitará a las capacidades de tu forma bestial. Transformarte no rompe tu concentración para un hechizo que ya hayas lanzado, sin embargo, te impide realizar acciones que formen parte de un hechizo, como un conjuro de llamar al relámpago, que ya conjuraste.
- Conservas los beneficios de cualquier rasgo de tu clase, raza, u otra fuente y podrás utilizarlos si la nueva forma es físicamente capaz de hacerlo. Sin embargo, no se podrán utilizar cualquiera de los sentidos especiales, como visión en la oscuridad, a menos que la nueva forma también tenga ese sentido.
- Tú decides si tu equipo cae al suelo en tu espacio, se funde en tu nueva forma, o es usado por ella. Las funciones del equipo se mantienen de forma normal, pero el DM decide si es práctico para la nueva forma llevar una pieza de equipo, basándose en la forma y el tamaño de la criatura. Tu equipo no cambia de tamaño o forma para que coincida con tu nueva forma, y cualquier equipo que la nueva forma no pueda usar o bien debe caer al suelo o fusionarse contigo. El equipo que se funde contigo queda inutilizable hasta que vuelvas a transformarte.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Druida.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Cuerpo Eterno

Rasgo de Nivel 18 del Druida.

La magia primigenia que manejas hace que envejezcas lentamente. Por cada 10 años que pasan, tu cuerpo envejece sólo 1 año.

Conjuros Bestiales

Rasgo de Nivel 18 del Druida.

Puedes lanzar muchos de tus conjuros de druida en cualquier forma que asumas por el uso de tu Forma



Círculo Druídico

Rasgo de Nivel 2, 6, 10 y 14 del Druida.

Eliges identificarte con un círculo druídico: el Círculo de la Tierra, el Círculo de la Luna, u otros, detallados más adelante en la descripción de la clase. Tu elección te otorga habilidades en el nivel 2 y de nuevo al nivel 6, 10 y 14.

Salvaje. Puedes realizar los componentes somáticos y verbales de un conjuro de druida mientras estás en forma bestial pero no eres capaz de proporcionar los componentes materiales.

Archidruida

Rasgo de Nivel 20 del Druida.

Puedes usar tu rasgo de Forma Salvaje de manera ilimitada.

Además, puedes ignorar los componentes verbales y somáticos de tus hechizos de druida, así como los componentes materiales que carecen de coste y no son consumidos por el hechizo. Ganas este beneficio tanto en tu forma natural como en tu forma salvaje.

Círculos Druídicos

Aunque su organización es invisible para la mayoría de los forasteros, los druidas son parte de una sociedad que se extiende por la tierra, haciendo caso omiso de las fronteras políticas. Todos los druidas son miembros nominales de esta sociedad druídica, aunque algunas personas están tan aisladas que nunca han visto a ningún miembro de alto rango de la sociedad o han participado en reuniones druídicas. Los druidas se reconocen unos



a otros como hermanos y hermanas. No obstante, al igual que las criaturas salvajes, los druidas a veces compiten, o incluso unos se aprovechan de otros. A escala local, los druidas se organizan en círculos que comparten ciertas perspectivas sobre la naturaleza, el equilibrio y su camino como druidas.

Los Druidas y los Dioses

Algunos druidas veneran a las mismas fuerzas de la naturaleza, pero la mayoría de los druidas son devotos de una de las muchas deidades de la naturaleza adoradas en el multiverso. El culto a esas deidades a menudo se considera una tradición más antigua que la fe de los clérigos y de los pueblos civilizados. De hecho, en el mundo de Greyhawk, a la fe de los druidas se la llama la Vieja Fe, y tienen muchos adeptos entre los agricultores, silvicultores, pescadores y otros que viven cerca de la naturaleza. Esta tradición incluye la adoración de la naturaleza como una fuerza primordial más allá de la personificación. También abarca la adoración a Beory, la Madre Oerth, así como a Obad-Hai, Ehlonna y Ulaa.

En los mundos de Greyhawk y los Reinos Olvidados, los círculos druídicos no suelen conectarse a la fe de una sola deidad de la naturaleza. Cualquier círculo de los Reinos Olvidados, por ejemplo, podría incluir druidas que veneran a Silvanus, Mielikki, Eldat, Khauntea, o incluso los severos Dioses de la Furia: Talos, Malar, Auril y Úmberli. Estos dioses de la naturaleza a menudo son llamados el Primer Círculo, los primeros entre los druidas, y la mayoría de druidas, o todos (incluso los violentos), los consideran dignos de veneración.

Los druidas de Eberron tienen creencias animistas completamente ajena a la Hueste Soberana, los Seis Oscuros, o cualquiera de las otras religiones del mundo. Ellos creen que todo ser viviente y cada fenómeno natural el sol, la luna, el viento, el fuego, y el mundo mismo tienen un espíritu. Sus conjuros son, pues, un medio para comunicarse y comandar estos espíritus. Diferentes sectas druídicas, sin embargo, tienen diferentes filosofías acerca de la relación de estos espíritus entre sí y con las fuerzas de la civilización. Los Cenicientos, por ejemplo, creen que la magia arcana es una abominación contra la naturaleza, los Niños del Invierno veneran las fuerzas de la muerte, y los Guardianes de las Puertas preservan tradiciones antiguas destinadas a proteger al mundo de la incursión de las aberraciones.

Círculo de la Tierra

El Círculo de la Tierra está formado por los místicos y los sabios que salvaguardan los conocimientos y ritos antiguos a través de una extensa tradición oral. Estos druidas se reúnen dentro de círculos sagrados de árboles o de piedras para susurrarse secretos primigenios en druídico. Los miembros más sabios del círculo presiden como líderes espirituales a las comunidades que se aferran a la Vieja Fe y sirven como asesores de los gobernantes de esta gente. Como miembro de este círculo, tu magia se ve influida por la tierra en que fuiste iniciado en los misteriosos ritos del círculo.

Truco Adicional

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de la Tierra.

Puedes aprender un truco de druida adicional de tu elección.

Recuperación Natural

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de la Tierra.

Puedes recuperar algo de tu energía mágica sentándote en meditación y comunióndote con la naturaleza. Durante un descanso corto, eliges espacios de conjuro gastados para recuperarlos. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o inferior a la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia arriba), y ninguno de los espacios pueden ser de nivel 6 o superior. No puedes utilizar este rasgo de nuevo hasta que termines un descanso prolongado. Por ejemplo, si eres un druida de nivel 4 puedes recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de nivel 1.

Hechizos del Círculo

Rasgo de Nivel 3, 5, 7 y 9 del Círculo de la Tierra.

Tu conexión mística con la tierra te imbuye con la habilidad de lanzar ciertos conjuros. Al nivel 3, 5, 7 y 9 accedes a conjuros del círculo relacionados con la tierra en la que te convertiste en un druida. Elige una tierra: ártico, bosque, costa, desierto, underdark, montaña, pantano, o prado y consulta la lista de conjuros asociados. Una vez que adquieras acceso a unconjuro del círculo, siempre lo tienes preparado y no cuenta para el número de conjuros

Nivel de Druida

Hechizos del Ártico

3	Inmovilizar persona, Brote de espinas
5	Tormenta de granizo, Ralentizar
7	Libertad de movimiento, Tormenta de hielo
9	Comunión con la naturaleza, Cono de frío

Nivel de Druida

Hechizos del Bosque

3	Piel robliza, Tregar cual arácnido
5	Crecimiento vegetal, Llamar al relámpago
7	Adivinación, Libertad de movimiento
9	Comunión con la naturaleza, Zancada arbórea

Nivel de Druida

Hechizos de la Costa

3	Imagen múltiple, Paso brumoso
5	Caminar sobre las aguas, Respiración acuática
7	Libertad de movimiento, Controlar el agua
9	Escudriñamiento, Conjurar elemental

Nivel de Druida

Hechizos del Desierto

3	Contorno borroso, Silencio
5	Crear comida y agua, Protección contra la energía
7	Invisibilidad mayor, Transformar Piedra
9	Nube aniquiladora, Plaga de insectos

Nivel de Druida

Hechizos del Underdark

3	Tregar cual arácnido, Telaraña
5	Forma gaseosa, Nube apesada
7	Invisibilidad mayor, Transformar Piedra
9	Nube aniquiladora, Plaga de insectos

Nivel de Druida

Hechizos de la Montaña

3	Tregar cual arácnido, Brote de espinas
5	Fundirse con la piedra, Relámpago
7	Transformar Piedra, Piel pétreas
9	Muro de piedra, Pasamiento

Nivel de Druida

Hechizos del Pantano

3	Oscuridad, Flecha ácida de Melf
5	Nube apesada, Caminar sobre las aguas
7	Libertad de movimiento, Localizar criatura
9	Plaga de insectos, Escudriñamiento

Nivel de Druida

Hechizos de la Pradera

3	Invisibilidad, Pasar sin dejar rastro
5	Acelerar, Luz del día
7	Adivinación, Libertad de movimiento
9	Plaga de insectos, Mensaje onírico

que puedes preparar cada día. Si tienes acceso a un conjuro que no aparece en la lista del druida, no obstante, cuenta como un conjuro de druida para ti.

Zancada Forestal

Rasgo de Nivel 6 del Círculo de la Tierra.

Moverte a través de terreno difícil no mágico no requiere de movimiento adicional. También puedes pasar a través de las plantas no mágicas sin ser frenado por ellas y sin recibir daño si tienen espinas, zarzas o un peligro similar.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las plantas que son creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, como las creadas por el conjuro enmarañar.

Protección de la Naturaleza

Rasgo de Nivel 10 del Círculo de la Tierra.

No puedes ser encantado o asustado por elementales o criaturas feéricas y eres inmune al veneno y la enfermedad.

Santuario de la Naturaleza

Rasgo de Nivel 14 del Círculo de la Tierra.

Las criaturas del mundo natural sienten tu conexión con la naturaleza y se vuelven reacios a atacarte. Cuando un animal o una planta te ataquen deberán realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros. En una tirada fallida la criatura deberá elegir un objetivo diferente o el ataque fallará automáticamente. Si supera la salvación la criatura es inmune a este efecto durante 24 horas. La criatura es consciente de este efecto antes de que haga su ataque contra ti.

Círculo de la Luna

Los druidas del Círculo de la Luna son fieros guardianes de lo salvaje. Su orden se reúne bajo la luna llena para compartir noticias y posibles peligros. Se adentran en los lugares más profundos de la naturaleza, donde podrían pasar semanas antes de cruzarse con otra criatura humanoide, y mucho menos con otro druida.

Cambiantes como la luna, un druida de este círculo podría acechar como un gran gato una noche, elevarse sobre las copas de los árboles como un águila al día siguiente, y abalanzarse a través de la



maleza en forma de oso para ahuyentar a un intruso monstruoso. Lo salvaje es parte de la sangre del druida.

Forma Salvaje de Combate

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de la Luna.

Obtienes la habilidad de utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1d8 puntos de golpe por nivel del espacio de conjuro gastado.

Formas del Círculo

Rasgo de Nivel 2 y 6 del Círculo de la Luna.

Los ritos de tu círculo te otorgan la capacidad de transformarte en formas animales más peligrosas. A partir del nivel 2 puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío 1 (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).

A partir de nivel 6 puedes transformarte en una bestia con un valor de desafío equivalente a un tercio de tu nivel de druida, redondeando hacia abajo.

Golpe Primitivo

Rasgo de Nivel 6 del Círculo de la Luna.

Los ataques de tu forma bestial cuentan como mágicos a la hora de superar la resistencia e inmunidad para ataques y daño no mágico

Forma Salvaje Elemental

Rasgo de Nivel 10 del Círculo de la Luna.

Puedes emplear dos usos de tu Forma Salvaje a la vez para transformarte en un elemental de aire, de tierra, de fuego o de agua.

Mil Formas

Rasgo de Nivel 14 del Círculo de la Luna.

Habrás aprendido a usar la magia para alterar tu aspecto físico de otras maneras. Puedes lanzar Alterar el propio aspecto a voluntad.



Información del Druida en Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Los druidas son los cuidadores del mundo natural, y se dice que con el tiempo un druida se convierte en la voz de la naturaleza, diciendo la verdad que es demasiado sutil para que la población general la escuche. Muchos de los que se convierten en druidas encuentran que naturalmente gravitan hacia la naturaleza; Sus fuerzas, ciclos y movimientos llenan sus mentes y espíritus con asombro y percepción. Muchos sabios han estudiado la naturaleza, escribiendo volúmenes sobre su misterio y poder, pero los druidas son un tipo especial de ser: en algún momento, comienzan a encarnar estas fuerzas naturales, produciendo fenómenos mágicos que los vinculan al espíritu de la naturaleza y al flujo de la vida. Debido a su extraño y misterioso poder, los druidas a menudo son venerados, rechazados o considerados peligrosos por las personas que los rodean.

Tu personaje druida puede ser un verdadero adorador de la naturaleza, uno que siempre ha despreciado la civilización y ha encontrado consuelo en la naturaleza. O su personaje podría ser un hijo de la ciudad que ahora se esfuerza por armonizar el mundo civilizado con lo salvaje. Puedes usar las secciones que siguen para desarrollar tu druida, independientemente de cómo tu personaje llegó a la profesión.

Artículo Atesorado

Algunos druidas llevan uno o más objetos que son sagrados para ellos o que tienen un profundo significado personal. Tales elementos no son necesariamente mágicos, pero cada uno es un objeto cuyo significado conecta la mente y el corazón del druida a un concepto profundo o perspectiva espiritual.

Cuando decidas cuál es el artículo preciado de tu personaje, piensa en darle una historia de origen: ¿cómo llegaste al artículo y por qué es importante para ti?

Aspecto Guía

Muchos druidas sienten un fuerte vínculo con un aspecto específico del mundo natural, como un cuerpo de agua, un animal, un tipo de árbol o algún otro tipo de planta. Te identificas con tu aspecto elegido; por su comportamiento o su misma naturaleza, establece un ejemplo que buscas emular.

d6 Artículo

1	Una rama del árbol de reunión que se encuentra en el centro de tu pueblo
2	Un vial de agua de la fuente de un río sagrado
3	Hierbas especiales unidas en un racimo
4	Un pequeño cuenco de bronce grabado con imágenes de animales
5	Un sonajero hecho de una calabaza seca y bayas de acebo
6	Una hoz dorada en miniatura que te entregó tu mentor

d6 Aspecto Rector

1	Los tejos te recuerdan renovar tu mente y espíritu, dejando que lo viejo muera y lo nuevo brote.
2	Los robles representan fuerza y vitalidad. Meditar debajo de un roble llena tu cuerpo y mente de determinación y fortaleza.
3	El flujo interminable del río te recuerda la gran extensión del mundo. Buscas actuar con los intereses a largo plazo de la naturaleza en mente.
4	El mar es un caldero constante y agitado de poder y caos. Te recuerda que aceptar el cambio es necesario para sostenerse en el mundo.
5	Las aves en el cielo son evidencia de que incluso las criaturas más pequeñas pueden sobrevivir si permanecen por encima de la refriega.
6	Como lo demuestran las acciones del lobo, la fuerza de un individuo no es nada en comparación con el poder de la manada.

d6 Mentor

1	Tu mentor fue un ent sabio que te enseñó a pensar en términos de años y décadas en lugar de días o meses.
2	Fuiste instruido por una dríada que vigilaba un portal dormido hacia el Abismo. Durante tu entrenamiento, te encargaron vigilar las amenazas ocultas para el mundo.
3	Tu tutor siempre interactuó contigo en forma de halcón, nunca viste la forma humanoide del tutor.
4	Fuiste uno de varios jóvenes que fueron guiados por un viejo druida, hasta que uno de tus compañeros traicionó a tu grupo y mató a tu maestro.
5	Tu mentor se te apareció solo en visiones. Todavía tienes que conocer a esta persona, y no estás seguro de que tal persona exista en forma mortal.
6	Tu mentor fue un oso oso que te enseñó a tratar a todos los seres vivos con igual consideración.

Mentor

No es inusual que los posibles druidas busquen (o sean buscados por) instructores o ancianos que les enseñen lo básico de sus artes mágicas. La mayoría de los druidas que aprenden de un mentor comienzan su entrenamiento a una edad temprana, y el mentor tiene un papel vital en la configuración de las actitudes y creencias de un estudiante.

Si tu personaje recibió capacitación de otra persona, ¿quién o qué era esa persona y cuál era la naturaleza de su relación? ¿Tu mentor te proporcionó una perspectiva particular o influyó de otra manera en tu enfoque para lograr los objetivos de tu camino?

Círculo de los Sueños

Los druidas del Círculo de los Sueños provienen de regiones que tienen fuertes vínculos con el Feywild y sus reinos de ensueño. La tutela de los druidas del mundo natural hace que haya una alianza natural entre ellos y un feérico alineado al bien. Estos druidas buscan llenar el mundo de maravillas de ensueño. Su magia repara las heridas y da alegría a los corazones abatidos, y los reinos que protegen Son lugares brillantes y fructíferos, donde el sueño y la realidad se confunden y donde los cansados pueden encontrar descanso.

Bálsamo de la Corte de Verano

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de los Sueños.

Te imbuirás de las bendiciones de la Corte de verano. Eres una fuente de energía que ofrece un respiro de las lesiones. Tienes un pozo de energía feérica representada por un número de d6s igual a tu nivel de druida. Como acción adicional, puedes elegir una criatura que puedas ver hasta 120 pies de ti y gastar un número de esos dados igual a la mitad de tu nivel de druida o menos. Tira los dados gastados y súmalos. El objetivo recupera un número de puntos de golpe igual al total. El objetivo también gana 1 punto de golpe temporal por cada dado gastado. Recuperas todos los dados gastados al terminar un descanso largo.

Hoguera de Luz de Luna y Sombra

Rasgo de Nivel 6 del Círculo de los Sueños.

El hogar puede estar donde sea que estés. Durante un descanso corto o largo, puedes invocar el poder sombrío de la Corte Crepuscular para ayudar a proteger tu descanso. Al comienzo del descanso, toca un punto en el espacio y aparece una esfera de magia invisible de 30 pies de radio, centrada en ese punto. La cubierta total bloquea la esfera. Mientras están dentro de la esfera, tus aliados y tú obtienen una bonificación de +5 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y Sabiduría (Percepción), y no se ve ninguna luz de llamas abiertas en la esfera (una fogata, antorchas o similares) desde afuera. La esfera se desvanece al final del descanso o cuando dejas la esfera.

Caminos Ocultos

Rasgo de Nivel 10 del Círculo de los Sueños.

Puedes usar los caminos mágicos ocultos que algunos feéricos utilizan para atravesar el espacio en un abrir y cerrar de ojos. Como acción adicional en tu turno, puedes teletransportarte hasta 60 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

Alternativamente, puedes usar tu acción para teletransportar a una criatura dispuesta que toques hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

tomado un descanso largo en tu plano actual, el conjuro falla, pero no se desperdicia.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.



@mxanderc

Caminante de los Sueños

Rasgo de Nivel 14 del Círculo de los Sueños.

La magia del Feywild te otorga la capacidad de viajar mental o físicamente a través de las tierras de los sueños.

Cuando termines un descanso corto, puedes lanzar uno de los siguientes conjuros, sin gastar una ranura de conjuro ni requerir componentes materiales: [Mensaje onírico](#) (contigo como mensajero), [Escudriñamiento](#) o [Círculo de teletransportación](#).

Este uso del [Círculo de teletransportación](#) es especial. En lugar de abrir un portal a un círculo de teletransportación permanente, abre un portal a la última ubicación donde terminaste un descanso largo en tu plano de existencia actual. Si no has

Círculo del Pastor

Los druidas del Círculo del Pastor se comunican con los espíritus de la naturaleza, especialmente con los espíritus de las bestias y los feéricos, y piden ayuda a esos espíritus. Estos druidas reconocen que todos los seres vivos desempeñan un papel en el mundo natural, sin embargo, se centran en la protección de los animales y las criaturas feéricas que tienen dificultades para defenderse. Los pastores, como se les conoce, ven a esas criaturas como sus cargas. Protegen a los monstruos que los amenazan, reprenden a los cazadores que matan más presas de las necesarias y evitan que la civilización invada en hábitats de animales raros y en sitios sagrados para los feéricos. Muchos de estos druidas son más felices lejos de las ciudades y pueblos, se contentan

con pasar sus días en compañía de animales y las criaturas de la fauna salvaje. Los miembros de este círculo se convierten en aventureros para oponerse a las fuerzas que amenazan sus cargos o para buscar el conocimiento y el poder que les ayudará a proteger mejor sus cargos. Dondequiera que vayan estos druidas, los espíritus salvajes están con ellos.

Lenguaje del Bosque

Rasgo de Nivel 2 del Círculo del Pastor.

Obtienes la habilidad de conversar con bestias y muchos feéricos.

Aprendes a hablar, leer y escribir Sylvano. Además, las bestias pueden entender tu habla y obtienes la capacidad de descifrar sus ruidos y movimientos. La mayoría de las bestias carecen de la inteligencia para transmitir o comprender conceptos sofisticados, pero una bestia amigable podría transmitir lo que ha visto u oído en el pasado reciente. Esta habilidad no te otorga amistad con las bestias, aunque puedes combinar esta habilidad con los regalos para obtener el favor de ellos como lo harías con cualquier personaje que no sea jugador.

Tótém Espiritual

Rasgo de Nivel 2 del Círculo del Pastor.

Puedes llamar a los espíritus de la naturaleza para influir en el mundo que te rodea. Como acción adicional, puedes invocar mágicamente un espíritu incorpóreo a un punto que puedas ver hasta 60 pies de ti. El espíritu crea un aura en un radio de 30 pies alrededor de ese punto. No se considera ni una criatura ni un objeto, aunque tiene el aspecto espectral de la criatura que representa.

Como acción adicional, puedes mover el espíritu hasta 60 pies a un punto que puedas ver.

El espíritu persiste durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

El efecto del aura del espíritu depende del tipo de espíritu que invoques de las siguientes opciones.

Espíritu del oso. El espíritu del oso te otorga a ti y a tus aliados su poder y resistencia. Cada criatura de tu elección en el aura cuando aparece el espíritu gana puntos de golpe temporales iguales a $5 + \text{tu}$



DRUID OF THE CIRCLE OF THE SHEPHERD

nivel de druida. Además, tus aliados y tú obtienen ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza mientras están en el aura.

Espíritu de halcón. El espíritu halcón es un cazador consumado, que ayuda a tus aliados y a ti con su visión aguda. Cuando una criatura hace una tirada de ataque contra un objetivo en el aura del espíritu, puedes usar tu reacción para otorgar ventaja a esa tirada de ataque. Además, tus aliados y tú tienen ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) mientras están en el aura.

Espíritu del Unicornio. El espíritu del unicornio presta su protección a los que están cerca. Tú y tus aliados obtienen ventaja en todas las pruebas de habilidad realizadas para detectar criaturas en el aura del espíritu. Además, si lanzas un conjuro usando una ranura de conjuro que restaura los puntos de golpe a cualquier criatura dentro o fuera del aura, cada criatura de tu elección en el aura también recupera puntos de golpe iguales a tu nivel de druida.

Invocador Poderoso

Rasgo de Nivel 6 del Círculo del Pastor.

Las bestias y feéricos que conjuras son más resistentes de lo normal. Cualquier bestia o feérico invocada o creada por un conjuro que lances gana los siguientes beneficios:

- La criatura aparece con más puntos de golpe de lo normal: 2 puntos de golpe extra por Dado de Golpe que tenga.
- El daño de sus armas naturales se considera mágico con el propósito de superar la inmunidad y la resistencia a los ataques y daños no mágicos.

Espíritu Guardian

Rasgo de Nivel 10 del Círculo del Pastor.

Tu Tótem Espiritual protege a las bestias y a los feéricos que invocas con tu magia. Cuando una bestia o un feérico que invocaste o creaste con un conjuro termina su turno en tu aura de Tótem Espiritual, esa criatura recupera un número de puntos de golpe igual a la mitad de tu nivel de druida.

Invocaciones Leales

Rasgo de Nivel 14 del Círculo del Pastor.

Los espíritus de la naturaleza con quienes te comunicas te protegen cuando estás más indefenso. Si te reducen a 0 puntos de golpe o estás incapacitado contra tu voluntad, puedes obtener inmediatamente los beneficios de conjurar animales como si fueran lanzados usando una ranura de conjuro de 9º nivel. Convoca a cuatro bestias de tu elección que tienen una calificación de desafío de 2 o inferior. Las bestias conjuradas aparecen hasta 20 pies de ti. Si no reciben órdenes de ti, te protegen del daño y atacan a tus enemigos. El conjuro dura 1 hora, no requiere concentración o hasta que lo descartes (no se requiere acción). Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Opciones de Tasha Para el Druida

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Druida.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Compañero Salvaje

Rasgo de Nivel 2 del Druida.

Obtienes la habilidad de invocar un espíritu que asume una forma animal: como acción, puedes gastar un uso de tu Forma Salvaje para lanzar el hechizo Encontrar familiar, sin componentes materiales.

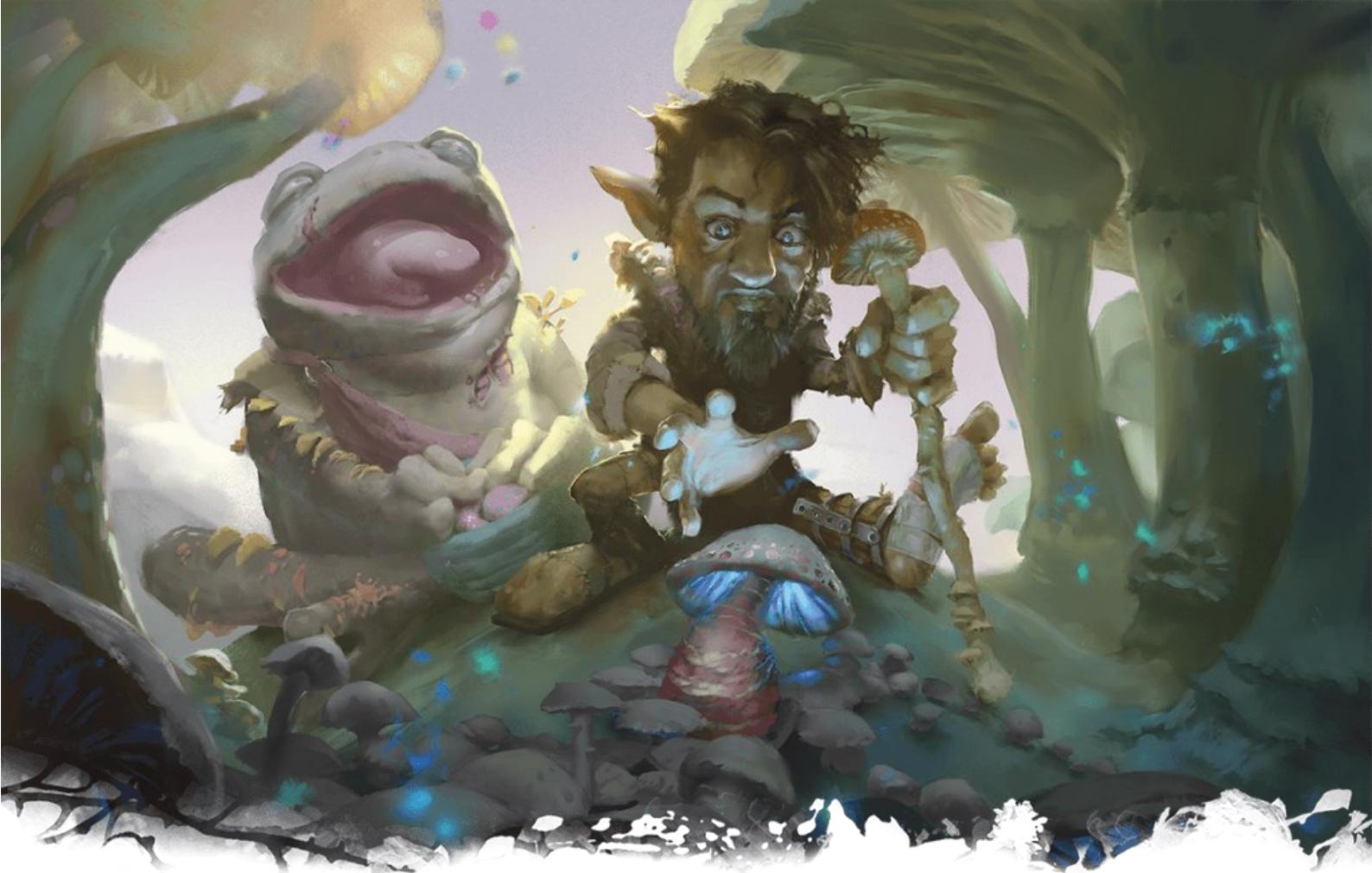
Cuando lanzas el hechizo de esta manera, el familiar es un Feérico en lugar de una bestia, y el familiar desaparece después de un número de horas igual a la mitad de tu nivel de druida.

Versatilidad en Trucos

Rasgo de Nivel 4 del Druida.

Cada vez que alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo Mejora de la puntuación de característica, puedes reemplazar un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de hechizos de esta clase con otro truco de la lista de hechizos del druida.





Círculo de las Esporas

Los druidas del Círculo de Esporas encuentran belleza en la descomposición. Ven en el moho y otros hongos la capacidad de transformar material sin vida en vida abundante, aunque algo extraña. Estos druidas creen que la vida y la muerte son partes de un gran ciclo, en el que una lleva a la otra y luego regresa. La muerte no es el final de la vida, sino un cambio de estado que ve la vida cambiar a una nueva forma.

Los druidas de este círculo tienen una relación compleja con los muertos vivientes. No ven nada intrínsecamente malo en la no muerte, a la que consideran un compañero de vida y muerte. Pero estos druidas creen que el ciclo natural es más saludable cuando cada segmento es vibrante y cambiante. Los no muertos que buscan reemplazar toda vida con no muertos, o intentan evitar pasar a un descanso final, violan el ciclo y deben ser parados.

Compañero Salvaje

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de las Esporas.

Tu vínculo simbiótico con los hongos y tu capacidad para aprovechar el ciclo de la vida y la muerte te

otorga acceso a ciertos hechizos. En el 2º nivel, aprendes el truco [Toque Helado](#).

En los niveles 3, 5, 7 y 9 obtienes acceso a los hechizos enumerados para ese nivel en la Tabla de hechizos del Círculo de esporas. Una vez que obtenga acceso a uno de estos hechizos, siempre los tienes preparados, y no cuentan para el número de hechizos que puedes preparar cada día. Si obtienes acceso a un hechizo que no aparece en la lista de hechizos de druida, el hechizo cuenta como un hechizo de druida para ti.

Nivel de Druida	Hechizos
2	Toque Helado
3	Ceguera/Sordera , Dulce descanso
5	Reanimar a los muertos , Forma gaseosa
7	Marchitar , Confusión
9	Nube aniquiladora , Contagio

Halo de Esporas

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de las Esporas.

Estás rodeado de esporas necróticas invisibles que son inofensivas hasta que las sueltas sobre una criatura cercana. Cuando una criatura que puedes ver se mueve a un espacio a 10 pies de ti o comienza su turno allí, puedes usar tu reacción para

infligir 1d4 de daño necrótico a esa criatura a menos que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. El daño necrótico aumenta a 1d6 en el nivel 6, 1d8 en el nivel 10 y 1d10 en el nivel 14.

Entidad Simbiótica

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de las Esporas.

Ganas la habilidad de canalizar magia en tus esporas. Como acción, puedes gastar un uso de tu rasgo Forma Salvaje para despertar esas esporas, en lugar de transformarte en una bestia, y obtienes 4 puntos de golpe temporales por cada nivel que tengas en esta clase. Mientras este rasgo está activo, obtiene los siguientes beneficios:

- Cuando hagas daño con tu Halo de esporas, tira el dado de daño por segunda vez y súmalo al total.
- Tus ataques con armas cuerpo a cuerpo infligen 1d6 de daño necrótico adicional a cualquier objetivo al que impacten.

Estos beneficios duran 10 minutos, hasta que pierdas todos estos puntos de golpe temporales o hasta que vuelvas a usar tu forma salvaje.

Infección Fúngica

Rasgo de Nivel 6 del Círculo de las Esporas.

Tus esporas adquieren la capacidad de infestar un cadáver y animarlo. Si una bestia o un humanoide que es Pequeño o Mediano muere a menos de 10 pies de ti, puedes usar tu reacción para animarlo, haciendo que se levante inmediatamente con 1 punto de golpe. La criatura usa las estadísticas del Zombi en el Manual de Monstruos. Permanece animado durante 1 hora, después de lo cual colapsa y muere.

En combate, el turno del zombi viene inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes mentales, y la única acción que puede realizar es la acción de Ataque, realizando un ataque cuerpo a cuerpo.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

de Entidad simbiótica está activa, puedes lanzar esporas a una distancia de hasta 30 pies, donde se arremolinan en un cubo de 10 pies durante 1 minuto. Las esporas desaparecen antes de tiempo si vuelves a usar este rasgo, si las descartas como una acción adicional o si tu función de Entidad simbiótica ya no está activa.

Cada vez que una criatura se mueve al cubo o comienza su turno allí, esa criatura recibe tu daño de Halo de esporas, a menos que la criatura tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de hechizos. Una criatura no puede recibir este daño más de una vez por turno.

Mientras el cubo de esporas persista, no puedes usar tu reacción de Halo de esporas.

Cuerpo Fúngico

Rasgo de Nivel 14 del Círculo de las Esporas.

Las esporas de hongos en tu cuerpo te alteran: no puedes quedar cegado, sordo, asustado o envenenado, y cualquier golpe crítico contra ti cuenta como un golpe normal, a menos que estés incapacitado.

Círculo de las Estrellas

El Círculo de estrellas permite a los druidas aprovechar el poder de la luz de las estrellas. Estos druidas han rastreado patrones celestiales desde tiempos inmemoriales, descubriendo secretos escondidos entre las constelaciones. Al revelar y comprender estos secretos, el Círculo de las Estrellas busca aprovechar los poderes del cosmos. Muchos druidas de este círculo mantienen registros de las constelaciones y los efectos de las estrellas en el mundo. Algunos grupos documentan estas observaciones en sitios megalíticos, que sirven como enigmáticas bibliotecas de conocimientos. Estos depósitos pueden tomar la forma de círculos de piedra, pirámides, petroglifos y templos subterráneos, cualquier construcción lo suficientemente duradera como para proteger el conocimiento sagrado del círculo incluso contra un gran cataclismo.

Mapa Estelar

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de las Estrellas.

Has creado un mapa estelar como parte de tus estudios celestiales. Es un objeto diminuto y puede

Esparcir Esporas

Rasgo de Nivel 10 del Círculo de las Esporas.

Obtienes la habilidad de crear un área con esporas mortales. Como acción adicional mientras tu rasgo



servir como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de druida. Determinas su forma tirando en la tabla del mapa estelar o eligiendo uno. Mientras sostiene este mapa, tiene estos beneficios:

- Conoces el truco Guía.
- Tienes preparado el hechizo Saeta Guiada. Cuenta como un hechizo de druida para ti, y no cuenta contra la cantidad de hechizos que puedes tener preparados.
- Puedes lanzar Saeta Guiada sin gastar un espacio de hechizo. Puedes hacerlo un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Si pierdes el mapa, puedes realizar un ritual de 1 hora para crear mágicamente un reemplazo. Este ritual se puede realizar durante un descanso corto o largo, y destruye el mapa anterior.

d6 Forma del Mapa

1	Un pergamo cubierto con representaciones de constelaciones
2	Una tablilla de piedra atravesada por finos agujeros
3	Una piel de oso lechuza moteada, labrada con marcas en relieve
4	Una colección de mapas encuadrados en una cubierta de ébano
5	Un cristal que proyecta patrones estrellados cuando se coloca ante una luz
6	discos de cristal que representan constelaciones

Forma Estelar

Rasgo de Nivel 2 del Círculo de las Estrellas.

Como acción adicional, puedes gastar un uso de tu rasgo "Forma Salvaje" para adoptar una forma estelar, en lugar de transformarte en una bestia. Mientras estás en tu forma estelar, conservas tus estadísticas de juego, pero tu cuerpo se vuelve luminoso; tus objetos brillan como estrellas y líneas brillantes las conectan como en un mapa estelar. Esta forma arroja luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. La constelación tiene una duración de 10 minutos. Finaliza antes de tiempo si lo descartas (no se requiere ninguna acción), estás incapacitado, mueres o vuelves a usar este rasgo.

Cada vez que asumas tu forma estelar, elige cuál de las siguientes constelaciones brilla en tu cuerpo; tu elección te otorga ciertos beneficios:

Arquero. Una constelación de un arquero aparece sobre ti. Cuando activas esta forma, y como acción adicional en tus turnos subsiguientes mientras dure, puedes realizar un ataque de hechizo a distancia, lanzando una flecha luminosa que apunta a una criatura a 60 pies de ti. Con un golpe, el ataque infinge daño radiante igual a $1d8 +$ tu modificador de Sabiduría.

Cáliz. Una constelación de una copa que da vida aparece sobre ti. Siempre que lanzas un conjuro usando un espacio de conjuro que restaura puntos de golpe a una criatura, tú u otra criatura a 30 pies de ti pueden recuperar puntos de golpe igual a $1d8 +$ tu modificador de Sabiduría.

Dragon. Una constelación de un dragón sabio aparece sobre ti. Cuando haces una prueba de Inteligencia o Sabiduría o una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración en un hechizo, puedes tratar una tirada de 9 o menos en el d20 como un 10.

Presagio Cósmico

Rasgo de Nivel 6 del Círculo de las Estrellas.

Siempre que termines un descanso largo, puedes consultar tu mapa estelar para ver presagios. Cuando lo hagas, tira un dado. Hasta que termines tu siguiente descanso largo, obtienes acceso a una reacción especial basada en si sacaste un número par o impar en el dado:

Riqueza (par). Siempre que una criatura que puedes ver a 30 pies de ti esté a punto de hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una

prueba de característica, puedes usar tu reacción para tirar un d6 y sumar el número tirado al total.

Aflicción (impar). Siempre que una criatura que puedes ver a 30 pies de ti esté a punto de hacer una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de habilidad, puedes usar tu reacción para tirar un d6 y restar el número tirado del total.

Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Constelaciones Centellantes

Rasgo de Nivel 10 del Círculo de las Estrellas.

Las constelaciones de tu Forma Estelar mejoran. El 1d8 del Arquero y el Cáliz se convierte en 2d8, y mientras el Dragón está activo, tienes una velocidad de vuelo de 20 pies y puedes flotar. Además, al comienzo de cada uno de tus turnos mientras estás en tu Forma estelar, puedes cambiar qué constelación brilla en tu cuerpo.

Lleno de Estrellas

Rasgo de Nivel 14 del Círculo de las Estrellas.

Mientras estás en tu forma estrellada, te vuelves parcialmente incorpóreo, lo que te otorga resistencia al daño contundente, perforante y cortante.



Círculo del Fuego Fatuo

Los druidas dentro del Círculo del Fuego Fatuo entienden que la destrucción es a veces el precursor de la creación, como cuando un incendio forestal promueve el crecimiento posterior. Estos druidas se vinculan con un espíritu primitivo que alberga tanto poder destructivo como creativo, lo que les permite crear llamas controladas que queman una cosa, pero dan vida a otra.

Hechizos del Circulo

Rasgo de Nivel 2 del Círculo del Fuego Fatuo.

Has formado un vínculo con un espíritu de fuego salvaje, un ser primitivo de creación y destrucción. Tu vínculo con este espíritu te otorga acceso a algunos hechizos cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos del Círculo del fuego fatuo.

Una vez que obtienes acceso a uno de estos hechizos, siempre lo tienes preparado y no cuenta para la cantidad de hechizos que puedes preparar cada día. Si obtienes acceso a un hechizo que no aparece en la lista de hechizos de druida, el hechizo sigue siendo un hechizo de druida para ti.

Nivel de Druida	Hechizos
2	Manos ardientes , Curar heridas
3	Esfera flamígera , Rayo abrasador
5	Crecimiento vegetal , Revivir
7	Aura de vida , Escudo de fuego
9	Descarga flamígera , Curar heridas en masa

Invocar Espíritu de Fuego Fatuo

Rasgo de Nivel 2 del Círculo del Fuego Fatuo.

Puedes convocar al espíritu primigenio atado a tu alma. Como acción, puedes gastar un uso de tu función Forma salvaje para convocar a tu espíritu de fuego fatuo, en lugar de asumir una forma de bestia.

El espíritu aparece en un espacio desocupado de tu elección que puedes ver a 30 pies de ti. Cada criatura a menos de 10 pies del espíritu (que no seas tú) cuando aparezca debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de hechizos o sufrir 2d6 puntos de daño por fuego.

El espíritu es amistoso contigo y tus compañeros y obedece tus órdenes. Consulta sus las estadísticas del Espíritu de Fuego Fatuo, que utiliza tu bono de competencia (BC) en varios lugares. Tú determinas la apariencia del espíritu. Algunos espíritus adoptan la forma de una figura humanoide hecha de ramas retorcidas cubiertas de llamas, mientras que otros parecen bestias envueltas en fuego.

ESPÍRITU DE FUEGO FATUO

Elemental Pequeño

Clase de Armadura: 13 (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 5 + cinco veces tu nivel de druida

Velocidad: 30 Pies, Vuelo 30 Pies (flotar).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+0)	14(+2)	14(+2)	13(+1)	15(+2)	11(+0)

Inmunidad a daños: Fuego

Inmunidad a Estados: Hechizado, Asustado, Apresado, Derribado, Restringido

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de Comp. (BC):** igual al tuyo

Acciones

Semilla Llameante: Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 60 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d6 + BC de daño por fuego

Teletransporte Feérico: El espíritu y cada criatura voluntaria de tu elección a de 5 pies de él se teletransportan hasta 15 pies a espacios desocupados que puedas ver. Luego, cada criatura a de los 5 pies del espacio que dejó el espíritu debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de hechizos o recibir 1d6 + BC de daño por fuego.

En combate, el espíritu comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. La única acción que realiza en su turno es la acción de Esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en sus estadísticas o alguna otra acción. Si estás

incapacitado, el espíritu puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

El espíritu se manifiesta durante 1 hora, hasta que se reduce a 0 puntos de golpe, hasta que usas este rasgo para invocar al espíritu nuevamente, o hasta que mueres.

Vínculo Mejorado

Rasgo de Nivel 6 del Círculo del Fuego Fatuo.

El vínculo con tu espíritu de fuego fatuo mejora tus hechizos destructivos y restauradores. Cada vez que lanzas un hechizo que infinge daño por fuego o restaura puntos de golpe mientras tu espíritu de fuego fatuo está invocado, tira un d8 y obtienes un bono igual al número obtenido en una tirada de daño o curación del hechizo.

Además, cuando lanzas un hechizo con un alcance que no sea personal, el hechizo puede originarse en ti o en tu espíritu de fuego salvaje.

Llamas Cauterizantes

Rasgo de Nivel 10 del Círculo del Fuego Fatuo.

Obtienes la habilidad de convertir la muerte en llamas mágicas que pueden curar o incinerar.

Cuando una criatura pequeña o más grande muere a menos de 30 pies de ti o de tu espíritu de fuego salvaje, una llama espectral inofensiva brota en el espacio de la criatura muerta y parpadea allí durante 1 minuto. Cuando una criatura que puedes ver entra en ese espacio, puedes usar tu reacción para extinguir la llama espectral allí y curar a la criatura o causarle daño de fuego. La curación o daño es igual a 2d10 + tu modificador de Sabiduría. Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Resurgimiento Llameante

Rasgo de Nivel 14 del Círculo del Fuego Fatuo.

El vínculo con tu espíritu de fuego fatuo puede salvarte de la muerte. Si el espíritu está a 120 pies de ti cuando eres reducido a 0PG y por lo tanto caes inconsciente, puedes hacer que el espíritu caiga a 0PG. Entonces recuperas la mitad de tus PG e inmediatamente te pones de pie.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Explorador

Un humano de aspecto duro y salvaje acecha en solitario, oculto entre las sombras de los árboles, a unos orcos que planean una incursión en una granja cercana. Con una espada corta en cada mano, se trasforma en un torbellino de acero, derribando un enemigo tras otro.

Tras saltar rodando fuera de un cono de aire helado, la elfa se afianza y desenfunda su arco para disparar una flecha al dragón blanco.

Ignorando la ola de miedo que emana de la criatura como el frío de su aliento, arroja una flecha tras otra tratando de encontrar las brechas entre las gruesas escamas del dragón.

Con su mano en alto, el semielfo silba al halcón que traza círculos sobre él, llamando al ave de regreso a su lado. Susurrando instrucciones en élfico, señala al oso-lechuza que ha estado rastreando y envía el halcón a distraer a la criatura mientras prepara su arco.

Lejos del bullicio de las ciudades y pueblos, más allá de las defensas que mantienen a las granjas más lejanas protegidas de los terrores de la naturaleza, en medio de tupidos bosques sin caminos y a través de enormes y vacías llanuras, los exploradores mantienen su interminable guardia.

Cazadores Letales

Guerreros de las tierras salvajes, los exploradores se especializan en cazar a los monstruos que acechan en los límites de la civilización (saqueadores humanoides, bestias enfurecidas y monstruosidades, terribles gigantes, y dragones mortales). Aprenden a rastrear a sus presas como un depredador, moviéndose furtivamente a través de los bosques y escondiéndose entre la maleza y las ruinas. Los exploradores centran su entrenamiento en las técnicas de combate que son particularmente útiles contra sus enemigos predilectos.

Gracias a su familiaridad con lo salvaje, los exploradores adquieren la habilidad de lanzar conjuros que aprovechan el poder de la naturaleza, como los del druida. Sus conjuros, como sus habilidades de combate, potencian la velocidad, el sigilo y la caza. Los talentos y habilidades de un explorador se afinan con mortal precisión en la sombría misión de proteger las tierras fronterizas.



Aventureros Independientes

Aunque un explorador podría ganarse la vida como un cazador, guía, o rastreador, su verdadera vocación es defender los límites de la civilización de los estragos de los monstruos y de las hordas de humanoides que presionan desde las tierras salvajes. En algunos lugares, los exploradores se reúnen en órdenes secretas o unen fuerzas con los círculos druídicos. Muchos exploradores son, sin

Tabla del Explorador

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	Conjuros Conocidos	1	2	3	4	5
1	+2	Enemigo Predilecto, Explorador de lo Natural	-	-	-	-	-	-
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros	2	2	-	-	-	-
3	+2	Arquetipo Explorador, Conciencia Primitiva	3	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque Extra	4	4	2	-	-	-
6	+3	Mejora de Enemigo Predilecto, Explorador Natural	4	4	2	-	-	-
7	+3	Rasgo del Arquetipo del Explorador	5	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica, Zancada Forestal	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Mejora de Explorador de lo Natural, Esconderse a Plena Vista	6	4	3	2	-	-
11	+4	Rasgo del Arquetipo de Explorador	7	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Mejora de Enemigo Predilecto, Esfumarse	8	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo del Arquetipo de Explorador	9	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos Salvajes	10	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	11	4	3	3	3	2
20	+6	Asesino de Enemigos	11	4	3	3	3	2

embargo, independientes casi hasta el límite, pues saben que cuando un dragón o una banda de orcos ataca, un explorador podría ser la primera (y, posiblemente, la última) línea de defensa.

Esta feroz independencia del explorador lo hace muy adecuado para la aventura, ya que están acostumbrados a la vida lejos de la comodidad de una cama seca y un baño caliente. Ante las quejas y lloriqueos de los aventureros de ciudad por las dificultades de la naturaleza, los exploradores responden con cierta mezcla de diversión, frustración, y compasión. Pero aprenden rápidamente que aquellos aventureros que pueden llevar su propia carga en la lucha contra los enemigos de la civilización pueden ser una valiosa ayuda. La mimada gente de la ciudad puede que no sepa cómo forrajar o encontrar agua dulce en un entorno salvaje, pero lo compensan de otras maneras.

Creando un Explorador

Al crear tu explorador, considera la naturaleza de la formación que te confirió tus capacidades particulares. ¿Te entrenaste con un solo mentor, vagando junto a él por las selvas hasta que dominaste los caminos del explorador? ¿Abandonaste el aprendizaje o fue tu maestro asesinado (tal vez por el mismo tipo de monstruo que se convirtió en tu enemigo predilecto)? O quizás aprendiste tus habilidades como integrante de un grupo de exploradores aliados con un círculo de druidas, entrenado en los caminos místicos y saberes de lo salvaje. Podrías ser un autodidacta, un ermitaño que aprendió sus habilidades de combate, rastreo, e incluso su conexión mágica con la naturaleza debido a la necesidad de sobrevivir en la naturaleza. ¿Cuál es la fuente de tu particular odio hacia cierto tipo de enemigos? ¿Un monstruo mató a alguien que amabas o destruyó tu pueblo natal? ¿O has visto demasiadas incursiones de estas criaturas y te has comprometido a frenar sus asaltos? ¿Supone tu carrera de aventurero una continuación de tu trabajo como protector de las

fronteras, o más bien un cambio significativo? ¿Qué te hizo unirte a un grupo de aventureros? ¿Te resulta difícil enseñar a tus nuevos aliados los caminos de la naturaleza, o por contra agradeces el alivio a la soledad que te ofrecen?

Creación Rápido

Puedes hacer un explorador rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, Destreza debería ser tu máxima puntuación de característica, seguida de Sabiduría (algunos exploradores se centran en el combate con dos armas, por lo que Fuerza debería ser superior a la Destreza). Segundo, escoge el trasfondo Fronterizo.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de explorador.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por cada nivel de explorador después del primero.

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armaduras medias, escudos

Armas: Armas simples, armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Fuerza, Destreza

Habilidades: Escoge tres entre: Atletismo, Perspicacia, Investigación, Trato con Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una cota de escamas o armadura de cuero
- dos espadas cortas o dos armas simples cuerpo a cuerpo.
- un equipo de dungeon o un equipo de explorador.
- Un arco largo y un carcaj con 20 flechas.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Explorador

Como explorador tienes las siguientes características.

Enemigo Predilecto

Rasgo de Nivel 1, 6 y 14 del Explorador.

Posees una importante experiencia en el estudio, el seguimiento, la caza, e incluso el habla de un cierto tipo de enemigo.

Elije un tipo de enemigo predilecto: aberraciones, bestias, celestiales, constructos, dragones, elementales, feéricos, infernales, gigantes, monstruos, cienos, plantas o muertos vivientes.

Alternativamente, puedes seleccionar dos razas de humanoides (como gnolls y orcos) como enemigos predilectos.



Tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como ventajas en las tiradas de Inteligencia para recabar información sobre ellos. Al obtener este rasgo también aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos predilectos si es que efectivamente hablan. Eliges un enemigo predilecto adicional, así como un lenguaje asociado, en el nivel 6 y en el 14. Conforme ganas niveles, tus elecciones deberían reflejar los tipos de monstruos que has encontrado en tus aventuras.

Explorador de lo Natural

Rasgo de Nivel 1, 6 y 10 del Explorador.

Estás particularmente familiarizado con un tipo de entorno natural y eres experto en viajar y sobrevivir en tal región. Elige un tipo de terreno predilecto: ártico, costa, desierto, bosques, praderas, montañas, pantanos, o el Underdark. Cuando hagas una tirada de Inteligencia o Sabiduría relacionada con tu terreno predilecto, tu bonificador de competencia se duplica si estás utilizando una habilidad en la que eres competente.

- El terreno difícil no ralentiza los viajes de tu grupo.
- Tu grupo no se perderá salvo que intervenga la magia en ello.
- Incluso cuando estás ocupado con otra actividad mientras viajas (como buscar comida, navegar, o rastrear) sigues estando alerta respecto a otros peligros.
- Si viajas solo, puedes moverte sigilosamente a velocidad normal.
- Cuando forrajes, hallas el doble de alimento de lo que encontrarías normalmente.
- Mientras rastrees a otras criaturas, puedes conocer su número exacto, sus tamaños y cuánto tiempo hace que han pasado a través de una zona.

Eliges terrenos predilectos adicionales en el nivel 6 y 10.

vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

A Distancia: Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Defensa: Mientras lleves puesta una armadura ganas un +1 la CA.

Duelista: Cuando llevas un arma en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con Dos Armas: Cuando luchas con el estilo de lucha de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 2 del Explorador.

Habrás aprendido a utilizar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, tal y como lo hace un druida.



Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 2 del Explorador.

Adoptas un estilo particular de combate como especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes elegir un Estilo de Combate más de una



Espacios de Hechizo

La tabla del explorador muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio de conjuros de nivel igual o superior al conjuro deseado. Recuperas todos tus espacios de conjuros cuando finalizas un descanso largo.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 Encantar animal y tienes un espacio de conjuros de nivel 1 y uno de nivel 2, puedes lanzarlo usando cualquiera de los dos espacios.

Hechizos Conocidos de Nivel 1 o Superior

Conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros del explorador.

La columna Conjuros Conocidos de la tabla explorador muestra cuándo puedes aprender más conjuros de explorador a tu elección. Cada conjuro debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros. Por ejemplo, cuando se alcanza el nivel 5 en esta clase, puede aprender un nuevo conjuro de nivel 1 o 2.

Adicionalmente, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir reemplazar uno de tus conjuros de explorador que conozcas por uno de la lista de conjuros del explorador, el cual debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuros.

Característica para Lanzar Hechizos

La sabiduría es tu característica de lanzamiento de conjuros para tus hechizos de explorador, debido a

que tu magia viene de tu sintonía con la naturaleza. Usas tu Sabiduría siempre que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Sabiduría para determinar la CD de la tirada de salvación de un conjuro de explorador que lances y cuando realices una tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Hechizo = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Modificador de Ataque de un Hechizo = tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Arquetipo de Explorador

Rasgo de Nivel 3, 7, 11 y 15 del Explorador.

Eliges un arquetipo que te esfuerzas en emular: Cazador, Señor de las Bestias, u otros, detallados más adelante en la descripción de la clase. Tu elección te proporciona rasgos a nivel 3 y de nuevo a los niveles 7, 11, y 15.

Conciencia Primitiva

Rasgo de Nivel 3 del Explorador.

Puedes utilizar una acción y gastar un espacio de conjuros para concentrar tu atención en el terreno que te rodea. Durante 1 minuto por nivel de espacio de conjuros que gastes, puedes detectar si los siguientes tipos de criaturas se encuentran en un perímetro de 1 milla (o de hasta 6 si estás en tu terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, feéricos, demonios, y

muertos vivientes. Este rasgo no revela la ubicación de las criaturas ni su número.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 14, 16 y 19 del Explorador.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 14, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Explorador.

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción Atacar en tu turno.

Zancada de la Tierra

Rasgo de Nivel 8 del Explorador.

Moverte a través de terreno difícil no mágico no requiere movimiento adicional. También puedes pasar a través de las plantas no mágicas sin ser frenado por ellas y sin recibir daño si tienen espinas, zarzas o algún riesgo similar. Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra las plantas que son creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, como las creadas por el conjuro enmarañar.

Ocultarse a Plena Vista

Rasgo de Nivel 10 del Explorador.

Puedes pasar 1 minuto para camuflarte. Debes tener acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín u otros materiales naturales con los que crear tu camuflaje.

Una vez que te camufles de esta manera, puedes intentar ocultarte contra una superficie sólida, como un árbol o una pared, que sea al menos tan alto y ancho como tú. Ganas un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), siempre y cuando permanezcas sin moverte ni realices acciones. Una vez que te muevas o realices una acción o una reacción, debes camuflarte de nuevo para ganar este beneficio.

Esfumarte

Rasgo de Nivel 14 del Explorador.

Puedes utilizar la acción Esconderse como acción adicional en tu turno. Además, no puedes ser rastreado por medios no mágicos, a menos que decidas dejar un rastro.

Sentidos Salvajes

Rasgo de Nivel 18 del Explorador.

obtienes sentidos sobrenaturales que te ayudan a luchar contra criaturas que no puedes ver. Cuando atacas a una criatura que no puedes ver, tu incapacidad de verla no implica una desventaja en tus tiradas de ataque contra ella.



También eres consciente de la ubicación de cualquier criatura invisible que se encuentre a 30 pies (9 metros) de ti, siempre que la criatura no se esté escondiendo de ti y no estés cegado o ensordecido.

Asesino de Enemigos

Rasgo de Nivel 20 del Explorador.

Te conviertes en un cazador sin igual de tus enemigos. Una vez por turno, puedes añadir tu modificador de Sabiduría a la tirada de ataque o la tirada de daño de un ataque que hagas contra uno de tus enemigos predilectos. Puedes optar por utilizar este rasgo antes o después de realizar la tirada, pero antes de que se apliquen los efectos de la tirada.

Arquetipo de Explorador

El ideal del explorador tiene dos vertientes clásicas: el Cazador y el Señor de las Bestias.

Cazador

Asumir el arquetipo del Cazador implica aceptar tu papel como baluarte defensivo entre la civilización y el terror de las tierras salvajes. Al elegir la senda del Cazador, aprendes técnicas especializadas para la lucha contra las amenazas a las que te enfrentas, desde acabar con ogros y hordas de orcos hasta enfrentarse con gigantes e intimidantes dragones.

Presa del Cazador

Rasgo de Nivel 3 del Cazador.

Ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

- **Asesino Colosal.** Tu tenacidad puede desgastar hasta a los enemigos más potentes. Cuando golpees a una criatura con un arma, ésta sufre un 1d8 adicional de daño si está por debajo de su máximo de puntos de golpe. Puedes causar este daño extra sólo una vez por turno.
- **Asesino de Gigantes.** Cuando una criatura Grande o más grande que tú, a una distancia máxima de 5 pies de ti, te golpea o falla con su ataque contra ti, puedes utilizar tu reacción para atacar a esa criatura

inmediatamente después de su ata-que, mientras puedas verla.

- **Rompe Hordas.** Una vez por turno, cuando hagas un ataque con armas, puedes realizar otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que esté a menos de 5 pies del objetivo original y dentro del rango de tu arma.

Tácticas de Combate

Rasgo de Nivel 7 del Cazador.

Ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

- **Escapar de la Horda.** Los ataques de oportunidad contra ti se hacen con desventaja.
- **Defensa Contra Ataques Múltiples.** Cuando una criatura te golpea con un ataque, ganas un bonificador +4 a la CA contra todos los ataques posteriores realizados por esa criatura durante el resto del turno.
- **Voluntad de Acero.** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra miedo.

Ataque Múltiple

Rasgo de Nivel 11 del Cazador.

Ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

- **Torrente.** Puedes utilizar tu acción para hacer un ataque a distancia contra cualquier número de criaturas en torno a 10 pies de un punto que puedas ver (siempre dentro del alcance de tu arma). Debes tener munición para cada objetivo, como siempre, y realizar una tirada de ataque por separado para cada uno de ellos.
- **Ataque de Torbellino.** Puedes utilizar tu acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier número de criaturas que estén a 5 pies de ti, realizando una tirada de ataque separada para cada uno de ellos,

Defensa Superior del Cazador

Rasgo de Nivel 15 del Cazador.

Ganas uno de los siguientes rasgos de tu elección.

- **Evasión.** Puedes esquivar ágilmente algunos efectos de área, como por ejemplo el ardiente aliento de un dragón rojo o un conjuro de rayo relampagueante. Cuando estés sujeto a un efecto que te permite



hacer una tirada de salvación de Destreza para sufrir sólo la mitad de daño, en lugar de eso no sufres ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad de daño si fallas la tirada.

- **Contracorriente.** Cuando una criatura hostil falla su ataque cuerpo a cuerpo sobre ti, puedes utilizar tu reacción para obligarla a repetir el mismo ataque contra otra criatura (que no sea sobre sí misma) de tu elección.
- **Esquiva Asombrosa.** Cuando un atacante que puedas ver te golpea, puedes utilizar tu reacción para reducir a la mitad el daño de los ataques recibidos.

Señor de las Bestias

El arquetipo de Señor de las Bestias encarna la amistad entre las razas civilizadas y las bestias del mundo.

Concentrados en un mismo objetivo, explorador y bestia se unen para luchar contra los monstruosos enemigos que amenazan tanto a la civilización como a las tierras salvajes por igual. Adoptar el arquetipo de Señor de las Bestias significa comprometerte con este ideal, trabajando en asociación con un animal como compañero y amigo.

Compañero Animal

Rasgo de Nivel 3 del Señor de las Bestias.

Obtienes un compañero animal que te acompaña en tus aventuras y está capacitado para luchar junto a ti. Elige una bestia que no sea mayor que tamaño Medio y que tenga un valor de desafío de un 1/4 o más bajo. Añade tu bonificador de competencia a la CA de la bestia, sus tiradas de ataque y de daño, así como a cualquier tirada de salvación y habilidades en las que sea competente. Sus puntos de golpe máximos son iguales a su máximo normal o cuatro veces tu nivel de explorador, el que sea mayor. La bestia obedece las órdenes de la mejor manera que puede. Actúa en tu turno de iniciativa, aunque no lo hará a menos que se lo ordenes. En tu turno, puedes ordenar verbalmente a la bestia dónde moverse (sin que cuente como acción). Puedes utilizar tu acción para ordenarle verbalmente que realice la acción Ataque, Carrera, Retirada, Esquiva o Ayuda. Una vez que tengas el rasgo Ataque Extra podrás hacer un ataque tú mismo cuando órdenes a la bestia que realice la acción de atacar. Mientras viajas a través de su terreno predilecto solo con la bestia, podéis moveros sigilosamente a un ritmo normal. Si la bestia muere puedes conseguir otra si pasas 8 horas estableciendo un vínculo mágico con otra bestia que no te sea hostil, ya sea el mismo tipo de bestia anterior o una diferente.

Entrenamiento Excepcional

Rasgo de Nivel 7 del Señor de las Bestias.

En cualquiera de tus turnos en los que el compañero animal no ataque, puedes utilizar una acción adicional para ordenar a la bestia que realice en su turno una acción de Carrera, Retirada, Esquiva o Ayuda.

Furia Bestial

Rasgo de Nivel 11 del Señor de las Bestias.

Tu compañero animal puede realizar dos ataques cuando le ordenes que use la acción de Ataque.

Furia Bestial

Rasgo de Nivel 15 del Señor de las Bestias.

Cuando lances un conjuro dirigido a ti mismo también puedes afectar a tu compañero animal si la bestia se encuentra a un máximo de 30 pies ti.

Información del Explorador: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro “Guía de Xanathar Para Todo”

Los exploradores son vagabundos y buscadores libres que patrullan los bordes de territorio civilizado, haciendo retroceder a los habitantes de las tierras silvestres más allá. Es un trabajo ingrato, ya que sus esfuerzos rara vez se comprenden y casi nunca se recompensan. Sin embargo, los exploradores persisten en sus deberes, sin dudar nunca de que su trabajo haga del mundo un lugar más seguro.

Una relación con la civilización informa la personalidad y la historia de cada explorador. Algunos exploradores se ven a sí mismos como ejecutores de la ley y portadores de justicia en la frontera de la civilización, que no responden a ningún poder soberano. Otros son los supervivientes que evitan por completo la civilización. Ellos vencen a los monstruos para mantenerse seguros mientras viven y viajan a través de las peligrosas áreas silvestres del mundo. Si sus esfuerzos también benefician a los reinos y otros reinos civilizados que evitan, que así sea.

Si estás creando o jugando un personaje explorador, la siguiente sección ofrece ideas para embellecer al personaje y mejorar tu experiencia en el juego de rol.



Visión del Mundo

La visión del mundo de un explorador comienza (ya veces termina) con la opinión de ese personaje hacia la gente civilizada y los lugares que ocupan. Algunos exploradores tienen una actitud hacia la civilización que está profundamente arraigada en el desdén, mientras que otros se compadecen de las personas que han jurado proteger, aunque en el campo de batalla, es imposible distinguir la diferencia entre un explorador y otro. De hecho, para aquellos que los han visto operar y han sido los beneficiarios de su destreza, apenas importa por qué los exploradores hacen lo que hacen. Dicho esto, no hay dos exploradores que puedan expresar sus opiniones sobre cualquier asunto de la misma manera.

Si aún no has pensado en los detalles de la cosmovisión de tu personaje, considera poner un punto más fino en las cosas al resumir ese punto de vista en una breve declaración (como las entradas en la siguiente tabla). ¿Cómo podría ese sentimiento afectar la forma en que te comportas?

Patria

Todos los exploradores, independientemente de cómo llegaron a ejercer la profesión, tienen una fuerte conexión con el mundo natural y sus diversos terrenos. Para algunos exploradores, las áreas silvestres fueron el lugar donde crecieron, ya sea como resultado de haber nacido allí o mudarse allí a una edad temprana. Para otros exploradores, la

civilización era originalmente su hogar, pero el exterior se convirtió en una segunda patria. Piensa en la historia de fondo de tu personaje y decide qué terreno se siente más en casa, ya sea que hayas nacido allí o no. ¿Qué dice ese terreno sobre tu personalidad? ¿Influye en qué conjuros eliges aprender? ¿Han formado tus experiencias allí quienes son tus enemigos predilectos?

Enemigo Predilecto

Cada explorador comienza con un enemigo predilecto (o dos). La determinación de un enemigo predilecto puede estar vinculada a un evento específico en la vida temprana del personaje, o puede ser una cuestión de elección. ¿Qué motivó a tu personaje a seleccionar un enemigo en particular? ¿Se tomó la decisión debido a la tradición o la curiosidad, o tienes un resentimiento por resolver?

Acechador de la Penumbra

Los Acechadores de la Penumbra, están en casa en los lugares más oscuros: en lo profundo de la tierra, en callejones sombríos, en bosques primitivos, y dondequiera que la luz se atenúe. La mayoría de la gente entra en esos lugares con temor, pero un Acechador de la Penumbra, se aventura audazmente en la oscuridad, buscando emboscar amenazas antes de que puedan llegar al mundo más amplio. Tales exploradores se encuentran a menudo en el Underdark, pero irán a cualquier lugar donde el mal se esconde en las sombras.

Magia del Acechador de la Penumbra

Rasgo de Nivel 3 del Acechador de la Penumbra.

Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de Conjuros del Acechador de la penumbra. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

d6 Visión

1	Los pueblos y las ciudades son los mejores lugares para aquellos que no pueden sobrevivir solos.
2	El avance de la civilización es la mejor manera de frustrar el caos, pero su alcance debe ser monitoreado.
3	Los pueblos y las ciudades son un mal necesario, pero una vez que lo salvaje sea purgado de amenazas sobrenaturales, ya no los necesitaremos.
4	Los muros son para cobardes, que se apiñan detrás de ellos mientras otros trabajan para hacer que el mundo sea más seguro.
5	Visitar una ciudad no es desagradable, pero después de unos días siento la llamada irresistible de volver a la naturaleza.
6	Las ciudades generan debilidad al aislar a la gente de las duras lecciones de la naturaleza.

d6 Patria

1	Patrullaste un antiguo bosque, oscurecido y corrompido por varios cruces al Shadowfell.
2	Como parte de un grupo de nómadas, adquiriste las habilidades para sobrevivir en el desierto.
3	Tu vida temprana en la Underdark te preparó para los desafíos de combatir a sus habitantes.
4	Viviste en el borde de un pantano, en un área peligrosa tanto por criaturas terrestres como acuáticas.
5	Debido a que creciste entre los picos, encontrar el mejor camino a través de las montañas es una segunda naturaleza para ti.
6	Vagaste por el extremo norte, aprendiendo a protegerte y prosperar en un reino invadido por hielo.

d6 Enemigo

1	Buscas venganza en nombre de la naturaleza por las grandes transgresiones que ha cometido tu enemigo.
2	Tus antepasados o predecesores lucharon contra estas criaturas, y tú también lo harás.
3	No tienes enemistad hacia tu enemigo. Acechas a tales criaturas como un cazador rastrea a un animal salvaje.
4	Encuentras a tu enemigo fascinante y colecciónas libros de cuentos e historia sobre él.
5	Recoges partes de tus enemigos caídos para recordarte cada muerte.
6	Respetas a tu enemigo elegido y ves tus batallas como una prueba de habilidades respectivas.

Nivel de Explorador	Hechizo
3	<u>Disfrazarse</u>
5	<u>Truco de la cuerda</u>
9	<u>Miedo</u>
13	<u>Invisibilidad mayor</u>
17	<u>Similitud</u>

Emboscador de la Penumbra

Rasgo de Nivel 3 del Acechador de la Penumbra.

Dominas el arte de la emboscada. Puedes darte una bonificación a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Sabiduría.

Al comienzo de tu primer turno de cada combate, tu velocidad de caminata aumenta 10 pies, lo que dura hasta el final de ese turno. Si tomas la acción de Ataque en ese turno, puedes realizar un ataque de arma adicional como parte de esa acción. Si ese ataque impacta, el objetivo sufre un daño adicional de 1d8 del tipo de daño del arma.

Visión Umbral

Rasgo de Nivel 3 del Acechador de la Penumbra.

Obtienes una visión oscura hasta un rango de 60 pies. Si ya tienes visión oscura de tu raza, su alcance aumenta en 30 pies.

También eres experto en evadir criaturas que confían en la visión oscura. Mientras estés en la oscuridad, eres invisible para cualquier criatura que confíe en la visión oscura para verte en esa oscuridad.

Mente de Hierro

Rasgo de Nivel 7 del Acechador de la Penumbra.

Has perfeccionado tu capacidad para resistir los poderes de tu presa que alteran la mente. Ganas dominio en tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta habilidad, en su lugar, adquieres la habilidad de Inteligencia o tiradas de salvación de Carisma (tu elección).

Ráfaga de Acechador

Rasgo de Nivel 11 del Acechador de la Penumbra.

Aprendes a atacar con una velocidad tan inesperada que puedes convertir un fallo en otro golpe. Una vez en cada uno de tus turnos cuando fallas con un ataque de arma, puedes realizar otro ataque de arma como parte de la misma acción.



Evasión Sombría

Rasgo de Nivel 15 del Acechador de la Penumbra.

Puedes esquivar de forma imprevista, con briznas de sombra sobrenatural a tu alrededor. Cada vez que una criatura hace una tirada de ataque contra ti y no tiene ventaja en la tirada, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja. Debe usar este rasgo antes de conocer el resultado de la tirada de ataque.

El Caminante del Horizonte

Los Caminantes del Horizonte protegen al mundo contra las amenazas que se originan en otros planos o que buscan devastar el reino mortal con la magia de otro mundo. Buscan portales planares y los vigilan, aventurándose hacia los Planos Internos y los Planos Externos según sea necesario para perseguir a sus enemigos. Estos exploradores también son amigos de cualquier fuerza en el multiverso, especialmente los dragones benevolentes, feéricos y elementales, que trabajan para preservar la vida y el orden de los planos.

Magia del Caminante del Horizonte

Rasgo de Nivel 3 del Caminante del Horizonte.

Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de conjuros del Caminante del Horizonte. El

conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

Nivel de Explorador	Hechizo
3	<u>Protección contra el bien y el mal</u>
5	<u>Paso brumoso</u>
9	<u>Acelerar</u>
13	<u>Destierro</u>
17	<u>Círculo de teletransportación</u>

Detectar Portal

Rasgo de Nivel 3 del Caminante del Horizonte.

Obtienes la habilidad de percibir mágicamente la presencia de un portal planar. Como acción, detectas la distancia y la dirección al portal planar más cercano dentro de una milla de ti.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Guerrero Planar

Rasgo de Nivel 3 del Caminante del Horizonte.

Aprendes a aprovechar la energía del multiverso para aumentar tus ataques.

Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver hasta 30 pies de ti. La próxima vez que golpees a esa criatura en este turno con un ataque con arma, todo el daño infligido por el ataque se convierte en daño de fuerza, y la criatura recibe un daño de fuerza adicional de 1d8 del ataque. Cuando alcanzas el 11º nivel en esa clase, el daño adicional aumenta a 2d8.

Paso Etéreo

Rasgo de Nivel 7 del Caminante del Horizonte.

Aprendes a pasar a través el plano etéreo. Como acción adicional, puedes lanzar el conjuro de excursión etérica con este rasgo, sin gastar una ranura de conjuro, pero el conjuro termina al final del turno actual.

Una vez que use este rasgo, no podrá volver a usarla hasta que termine un descanso corto o largo.

Golpe Distante

Rasgo de Nivel 11 del Caminante del Horizonte.

Obtienes la habilidad de pasar entre los planos en un abrir y cerrar de ojos. Cuando tomas la acción de



ataque, puedes teletransportarte hasta 10 pies antes de cada ataque a un espacio desocupado que puedas ver.

Si atacas al menos a dos criaturas diferentes con la acción, puedes realizar un ataque adicional contra una tercera criatura.

Defensa Espectral

Rasgo de Nivel 15 del Caminante del Horizonte.

Tu habilidad para moverte entre planos te permite deslizarte a través de los límites planares para disminuir el daño que te hacen durante la batalla. Cuando recibes daño de un ataque, puedes usar tu reacción para darte resistencia a todo el daño de ese ataque en este turno.

Asesino de Monstruos

Te has dedicado a cazar a las criaturas de la noche y a los portadores de la magia sombría. Un Asesino de Monstruos busca vampiros, dragones, feéricos malvados, demonios y otras amenazas mágicas. Entrenados en técnicas sobrenaturales para vencer a tales monstruos, los asesinos son expertos en desenterrar y derrotar a enemigos poderosos y místicos.

Magia del Asesino de Monstruos

Rasgo de Nivel 3 del Asesino de Monstruos.

Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de conjuros del Asesino de Monstruos. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

Nivel de Explorador	Hechizo
---------------------	---------

3	<u>Protección contra el bien y el mal</u>
5	<u>Zona de la verdad</u>
9	<u>Círculo mágico</u>
13	<u>Destierro</u>
17	<u>Inmovilizar monstruo</u>

Sentido del Cazador

Rasgo de Nivel 3 del Asesino de Monstruos.

Obtienes la habilidad de mirar a una criatura y discernir mágicamente la mejor forma de herirla. Como acción, elige una criatura que puedas ver a 60 pies de ti. Inmediatamente aprendes si la criatura tiene inmunidades de daño, resistencias o vulnerabilidades y qué son. Si la criatura está escondida de la magia de adivinación, sientes que no tiene inmunidades de daño, resistencias o vulnerabilidades.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Presa del Cazador

Rasgo de Nivel 3 del Asesino de Monstruos.

Puedes enfocar tu ira en un enemigo, lo que aumenta el daño que le infinges. Como acción adicional, designas una criatura que puedes ver a 60 pies de ti como objetivo de este rasgo. La primera vez en cada turno que golpeas a ese objetivo con un ataque de arma, recibe un daño adicional de 1d6 del arma.

Este beneficio dura hasta que termines un descanso corto o largo. Termina antes si designas una criatura diferente.

Defensa Sobrenatural

Rasgo de Nivel 7 del Asesino de Monstruos.

Ganas resistencia adicional contra los ataques de tu presa contra tu mente y tu cuerpo. Siempre que el objetivo de tu Presa de Cazador te obligue a hacer una tirada de salvación y cada vez que hagas una prueba de habilidad para escapar del agarre de ese objetivo, agrega 1d6 a tu tirada.

Defensa Sobrenatural

Rasgo de Nivel 11 del Asesino de Monstruos.

Obtienes la habilidad de frustrar la magia de otra persona. Cuando ves a una criatura lanzando un conjuro o teletransportándose hasta 60 pies de ti, puedes usar tu reacción para tratar de frustrarla mágicamente. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuro, o su conjuro o teletransporte falla y se desperdicia. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Contraataque del Cazador

Rasgo de Nivel 15 del Asesino de Monstruos.

obtienes la habilidad de contraatacar cuando tu presa intenta sabotearte. Si el objetivo de tu Presa de Cazador te obliga a realizar una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para hacer un





ataque con un arma contra el oponente. Realizas este ataque inmediatamente antes de realizar la tirada de salvación. Si tu ataque impacta, tu salvación automáticamente tiene éxito, además de los efectos normales del ataque.

Opciones de Tasha Para el Explorador

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Explorador.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Explorador Habil

Rasgo de Nivel 1 del Explorador, reemplaza el rasgo Explorador de lo Natural.

Eres un explorador y superviviente sin igual, tanto en la naturaleza como en el trato con los demás en tus viajes. Obtienes el beneficio Astuto, y obtienes

un beneficio adicional cuando alcanza el nivel 6 y el nivel 10 en esta clase.

Astuto (Nivel 1). Elige una de tus competencias de habilidad. Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas que use la habilidad elegida. También puedes hablar, leer y escribir dos idiomas adicionales de tu elección.

Itinerante (Nivel 6). Tu velocidad al caminar aumenta en 5, y ganas una velocidad de escalada y una velocidad de nado igual a tu velocidad al caminar.

Incansable (Nivel 10). Como acción, puedes darte un número de puntos de golpe temporales igual a $1d8 + \text{tu modificador de Sabiduría}$ (mínimo de 1 punto de golpe temporal). Puedes usar esta acción un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo. Además, cada vez que terminas un descanso corto, tu nivel de cansancio, si es que tienes, se reduce en 1.

Enemigo Favorito

Rasgo de Nivel 1 del Explorador, reemplaza el rasgo Enemigo Predilecto y funciona junto con el rasgo Asesino de Enemigos.

Cuando golpeas a una criatura con una tirada de ataque, puedes invocar tu vínculo místico con la naturaleza para marcar al objetivo como tu enemigo favorito durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si estuvieras concentrado en un hechizo).

La primera vez en cada uno de tus turnos que golpeas al enemigo favorito y le infinges daño, incluyendo el turno en el cual lo marcas, puedes aumentar ese daño en 1d4.

Puedes usar esta característica para marcar a un enemigo predilecto un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

El daño adicional de esta característica aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase: a 1d6 en el nivel 6 y a 1d8 en el nivel 14.

Opciones Para el Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 2 del Explorador.

Cuando eliges un estilo de combate, los siguientes estilos se agregan a tu lista de opciones.

Lucha a Ciegas: Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puede ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura total, incluso si está cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese rango, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.

Guerrero Druida: Aprendes dos trucos de tu elección de la [lista de hechizos de druida](#). Cuentan como hechizos de explorador para ti, y Sabiduría es tu habilidad para lanzar estos hechizos. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro de la [lista de hechizos de druida](#).

Lucha con Armas Arrojadizas: Puedes sacar un arma que tenga la propiedad arrojadiza como parte de un ataque con arma. Además, cuando golpeas con un ataque a distancia usando un arma arrojadiza, obtienes una bonificación de +2 a la tirada de daño.

Foco de Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 2 del Explorador.

Puedes usar un foco druídico como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de explorador. Un foco druídico puede ser una ramita de muérdago o acebo, una varita o vara hecha de tejo u otra madera especial, un bastón extraído de un árbol vivo o un objeto que incorpore plumas, pieles, huesos y dientes de animales sagrados.

Conciencia Primaria

Rasgo de Nivel 3 del Explorador, reemplaza el rasgo Conciencia Primitiva.

Puedes enfocar tu conciencia a través de las interconexiones de la naturaleza: aprendes hechizos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase si aún no los conoces, como se muestra en la tabla de Hechizos de Conciencia Primal. Estos hechizos no cuentan contra la cantidad de hechizos de explorador que conoces.

Nivel de Explorador	Hechizo
3	Hablar con los animales
5	Sentido animal
9	Hablar con las plantas
13	Localizar criatura
17	Comunión con la naturaleza

Puedes lanzar cada uno de estos hechizos una vez sin gastar un espacio de hechizo. Una vez que lanzas un hechizo de esta manera, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Versatilidad Marcial

Rasgo de Nivel 4 del Explorador.

Cada vez que alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo de Mejora de Puntuación de Característica, puedes reemplazar un estilo de combate que conoces con otro estilo de combate disponible para los exploradores. Este reemplazo representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.

Velo Natural

Rasgo de Nivel 10 del Explorador, reemplaza el rasgo Ocultarse a Plena Vista

Recurras a los poderes de la naturaleza para ocultarte brevemente. Como acción adicional,

puedes volverte invisible mágicamente, junto con cualquier equipo que lleves puesto o que lleves, hasta el comienzo de tu próximo turno. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de comp. y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Errante Feérico

Un feérico místico te rodea, gracias a la bendición de un archifeérico, la fruta brillante que comiste de un árbol parlante, el manantial mágico en el que nadaste o algún otro evento auspicioso. Independientemente de cómo hayas adquirido tu magia feérica, ahora eres un Errante Feérico, un explorador que representa tanto el reino de los mortales como el de los feéricos. Mientras deambulas por el multiverso, tu alegre risa ilumina los corazones de los oprimidos, y tu destreza marcial infunde terror en tus enemigos, porque grande es la alegría de los feéricos y terrible es su furia.

Golpe Aterradora

Rasgo de Nivel 3 del Errante Feérico.

Puedes aumentar los golpes de tu arma con magia aterradora, extraída de los sombríos huecos de Feywild. Cuando golpeas a una criatura con un arma, puedes infligir 1d4 de daño psíquico adicional al objetivo, que puede recibir este daño adicional solo una vez por turno.

El daño adicional aumenta a 1d6 cuando alcanzas el nivel 11 en esta clase.

Magia del Errante Feérico

Rasgo de Nivel 3 del Errante Feérico.

Aprendes un conjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de conjuros del Errante Feérico. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

También posees una bendición sobrenatural de un aliado feérico o un lugar de poder feérico. Elege tu bendición de la tabla de regalos del Feywild o determinala al azar.

d6	Bendición
1	Mariposas ilusorias revolotean a tu alrededor mientras tomas un descanso corto o largo.
2	Flores frescas de temporada brotan de tu cabello cada amanecer.
3	Hueles levemente a canela, lavanda, nuez moscada u otra hierba o especia reconfortante.
4	Tu sombra baila mientras nadie la mira directamente.
5	Cuernos o astas brotan de tu cabeza.
6	Tu piel y cabello cambian de color para combinar con la estación en cada amanecer.

Glamour de Otro Mundo

Rasgo de Nivel 3 del Errante Feérico.

Tus cualidades feéricas te otorgan un encanto sobrenatural. Como resultado, cada vez que haces una prueba de Carisma, obtienes una bonificación a la prueba igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de +1).

Además, adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Engaño, Interpretación o Persuasión.



Nivel de Explorador	Hechizo
3	<u>Hechizar persona</u>
5	<u>Paso brumoso</u>
9	<u>Disipar magia</u>
13	<u>Puerta dimensional</u>
17	<u>Doble engañoso</u>

3	<u>Hechizar persona</u>
5	<u>Paso brumoso</u>
9	<u>Disipar magia</u>
13	<u>Puerta dimensional</u>
17	<u>Doble engañoso</u>

Giro Seductor

Rasgo de Nivel 7 del Errante Feérico.

La magia del Feywild protege tu mente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Además, cada vez que tú o una criatura que puedes ver a 120 pies de ti tenga éxito en una tirada de salvación contra ser hechizado o asustado, puedes usar tu reacción para obligar a una criatura diferente que puedes ver a 120 pies de ti a hacer una salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de hechizos. Si la salvación falla, el objetivo queda hechizado o asustado por ti (a tu elección) durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí mismo con una salvación exitosa.



Refuerzos Feéricos

Rasgo de Nivel 11 del Errante Feérico.

Las cortes reales del Feywild te han bendecido con la ayuda de seres feéricos: sabes Invocar feérico. No cuenta contra la cantidad de hechizos de explorador que conoces, y puedes lanzarlo sin un componente material. También puedes lanzarlo una vez sin gastar espacio de hechizo, y recuperas la capacidad de hacerlo cuando terminas un descanso largo.

Siempre que comiences a lanzar el hechizo, puedes modificarlo para que no requiera concentración. Si lo haces, la duración del hechizo pasa a ser de 1 minuto para ese lanzamiento.

Errante Brumoso

Rasgo de Nivel 15 del Errante Feérico.

Puedes deslizarte dentro y fuera de Feywild para moverte en un abrir y cerrar de ojos: puedes lanzar Paso brumoso sin gastar un espacio de hechizo.

Puedes hacerlo un número de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Además, cada vez que lanzas Paso brumoso, puedes traer una criatura voluntaria que puedes ver a 5 pies de ti. Esa criatura se teletransporta a un espacio desocupado de tu elección dentro de los 5 pies de tu espacio de destino.

Guardian del Enjambre

Sintiendo una profunda conexión con el entorno que los rodea, algunos exploradores a través de su conexión mágica con el mundo se vinculan con un enjambre de espíritus de la naturaleza. El enjambre se convierte en una poderosa fuerza en la batalla, así como en una útil compañía para el explorador. Algunos Guardianes del Enjambre son marginados o ermitaños, se mantienen solos junto a enjambres en lugar de lidiar con la incomodidad de los demás. Otros disfrutan construyendo comunidades vibrantes que trabajan para el beneficio mutuo de todos aquellos que consideran parte de su enjambre.

Enjambre de Espíritus Naturales

Rasgo de Nivel 3 del Guardian del Enjambre.

Un enjambre de espíritus de la naturaleza intangibles se ha unido a ti y puede ayudarte en la batalla. Hasta que mueras, el enjambre permanece en tu espacio, arrastrándose sobre ti o volando y deslizándose a tu alrededor dentro de tu espacio. Tú determinas su apariencia, o generas su apariencia tirando en la tabla de Apariencia de Enjambre.

d4	Enjambre
1	Enjambre de Insectos
2	Tizones de ramitas en miniatura
3	Aves revoloteando
4	Haditas juguetonas

Una vez en cada uno de tus turnos, puedes hacer que el enjambre te ayude de una de las siguientes maneras, inmediatamente después de impactar a una criatura con un ataque:

- El objetivo del ataque recibe 1d6 de daño perforante del enjambre.
- El objetivo del ataque debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o ser movido por el enjambre hasta 15 pies horizontalmente en la dirección que elijas.
- El enjambre te mueve 5 pies horizontalmente en la dirección que elijas.

Magia del Guardian del Enjambre

Rasgo de Nivel 3 del Guardian del Enjambre.

Aprendes el truco de la Mano de mago si aún no lo sabes. Cuando lo lanzas, la mano toma la forma de tus espíritus de enjambre natural.

También aprendes unconjuro adicional cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de conjuros del Guardian del Enjambre. El conjuro cuenta como un conjuro de explorador para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de explorador que conoces.

Nivel de Explorador	Hechizo
3	<u>Mano de mago</u> , <u>Fuego feérico</u>
5	<u>Telaraña</u>
9	<u>Forma gaseosa</u>
13	<u>Ojo arcano</u>
17	<u>Plaga de insectos</u>

Corriente Retorcida

Rasgo de Nivel 7 del Guardian del Enjambre.

Puedes condensar parte de tu enjambre en una masa unida que te eleva. Como acción adicional, obtienes una velocidad de vuelo de 10 pies y puedes flotar. Este efecto dura 1 minuto o hasta que quedes incapacitado. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Tu Enjambre

El enjambre y los hechizos de un Guardian del Enjambre son reflejos del vínculo del personaje con los espíritus de la naturaleza. Aprovecha la oportunidad para describir el enjambre y la magia del explorador en juego. Por ejemplo, cuando tu explorador lanza forma gaseosa, puede parecer que se derrite en el enjambre, en lugar de una nube de niebla, o el hechizo del ojo arcano podría crear una extensión de tu enjambre que espíe para ti. Tales descripciones no cambian los efectos de los hechizos, pero son una oportunidad emocionante para explorar la narrativa de tu personaje a través de sus habilidades de clase. Para obtener más orientación sobre la personalización de hechizos, consulta la sección "Personalizar hechizos".

Además, recuerda que puedes personalizar la apariencia del enjambre y no te sientas confinado a una sola apariencia. Tal vez la apariencia de los espíritus cambie con el estado de ánimo del explorador o con las estaciones. ¡Tú decides!

Enjambre Poderoso

Rasgo de Nivel 11 del Guardian del Enjambre.

Tu Enjambre reunido se vuelve más poderoso de las siguientes maneras:

- El daño de Enjambre de Espíritus Naturales aumenta a 1d8.
- Si una criatura falla su tirada de salvación contra ser empujada por el Enjambre de Espíritus Naturales, también puedes hacer que el enjambre derribe a la criatura.
- Cuando el Enjambre de Espíritus Naturales te mueve, te da cobertura media hasta el comienzo de tu próximo turno.

Dispersarse en Enjambre

Rasgo de Nivel 15 del Guardian del Enjambre.

Puedes descomponerte en tu enjambre, evitando el peligro. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para darte resistencia a ese daño. Te desvaneces en tu enjambre y luego te teletransportas a un espacio desocupado que puedes ver a 30 pies de ti, donde reapareces con el enjambre.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu bono de comp. y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Opciones del Señor de las Bestias

El Señor de las Bestias en el Manual del jugador forma un vínculo místico con un animal. Como alternativa, un Señor de las Bestias puede tomar la característica a continuación para formar un vínculo con una bestia primitiva especial.

Compañero Primitivo

Rasgo de Nivel 3 del Señor de las Bestias, Reemplaza el rasgo Compañero Animal.

Convocas mágicamente a una bestia primigenia, que extrae fuerza de tu vínculo con la naturaleza. La bestia es amistosa contigo y tus compañeros y obedece tus órdenes. Escribe sus estadísticas entre: Bestia Terrestre, Bestia Acuática o Bestia Aérea, que usa su bonificación de competencia (BC) en varios lugares. También determinas el tipo de animal que es la bestia, eligiendo un tipo apropiado para sus estadísticas. Sea cual sea el tipo que elijas, la bestia lleva marcas primarias, lo que indica su origen místico.

En combate, la bestia actúa durante tu turno. Puede moverse y usar su reacción por sí mismo, pero la única acción que realiza es esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en sus estadísticas o alguna otra acción. También puedes sacrificar uno de tus ataques cuando realizas la acción de Ataque para ordenar a la bestia que realice la acción de Ataque. Si estás incapacitado, la bestia puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

Si la bestia ha muerto en la última hora, puedes usar tu acción para tocarla y gastar un espacio de hechizo de nivel 1 o superior. La bestia vuelve a la vida después de 1 minuto con todos sus puntos de golpe restaurados.

Cuando terminas un descanso largo, puedes convocar a una bestia primitiva diferente. La nueva bestia aparece en un espacio desocupado a menos de 5 pies de ti, y tú eliges sus estadísticas y apariencia. Si ya tienes una bestia de esta característica, desaparece cuando aparece la nueva bestia. La bestia también desaparece si mueres.

BESTIA TERRESTRE

Bestia Mediana

Clase de Armadura: 13 + BC (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 5 + cinco veces tu nivel de explorador (La bestia tiene tantos dados de golpe [d8s] como tu nivel de explorador)

Velocidad: 40 Pies, Escalar 40 Pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	14(+2)	11(+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de Comp. (BC):** igual al tuyo

Carga: Si la bestia se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con la acción "Mutilar" en el mismo turno, el objetivo sufre 1d6 de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros o quedar tumbado.

Vínculo Primitivo: Puedes agregar tu bono de competencia a cualquier prueba de habilidad o tirada de salvación que haga la bestia.

Acciones

Mutilar: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver.

Impacto: 1d8 + 2 + BC de daño cortante

BESTIA AÉREA

Bestia Pequeña

Clase de Armadura: 13 + BC (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 4 + cinco veces tu nivel de explorador (La bestia tiene tantos dados de golpe [d8s] como tu nivel de explorador)

Velocidad: 10 Pies, Volar 60 Pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6(-2)	16(+3)	13(+1)	8(-1)	14(+2)	11(+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de Comp. (BC):** igual al tuyo

Sobrevolar: La bestia no provoca ataques de oportunidad cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Vínculo Primitivo: Puedes agregar tu bono de competencia a cualquier prueba de habilidad o tirada de salvación que haga la bestia.

Acciones

Desgarrar: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver.

Impacto: 1d4 + 3 + BC de daño cortante

BESTIA ACUÁTICA

Bestia Mediana

Clase de Armadura: 13 + BC (Armadura Natural)

Puntos de Golpe: 5 + cinco veces tu nivel de explorador (La bestia tiene tantos dados de golpe [d8s] como tu nivel de explorador)

Velocidad: 5 Pies, Nadar 60 Pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	14(+2)	15(+2)	8(-1)	14(+2)	11(+0)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de Comp. (BC):** igual al tuyo

Anfibio: Puede respirar agua o aire

Vínculo Primitivo: Puedes agregar tu bono de competencia a cualquier prueba de habilidad o tirada de salvación que haga la bestia.

Acciones

Golpe Apresador: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo que puedas ver. Impacto: 1d8 + 2 + BC de daño perforante o contundente (Tu eliges), y el objetivo es apresado (la CD de escape es igual a tu CD de salvación de hechizos). Hasta que termine este agarre, la bestia no puede usar este ataque en otro objetivo.



Guardadracos

Esta subclase fue añadida en "Fizban Treasury of Dragons"

Tu conexión con el mundo natural toma la forma de un espíritu dracónico, que puede manifestarse en forma física como un dragón. A medida que crecen tus poderes, tu dragón también crece, y pasa de ser un pequeño compañero de cuatro patas a una majestuosa criatura alada lo suficientemente grande y fuerte como para que la montes. En el camino, obtienes una parte cada vez mayor del imponente poder de los dragones.

Considera la fuente del espíritu dracónico con el que te has unido. La tabla Origen de Guardadracos ofrece ejemplos.

d6 Origen

1	Estudiaste la escama o la garra de un dragón, o una baratija del tesoro de un dragón, creando tu vínculo a través de la magia dracónica persistente de esa ficha.
2	Una orden secreta de exploradores que recopilan y custodian conocimientos dracónicos te enseñaron sus costumbres.
3	Un dragón te dio una geoda o una piedra preciosa para que la cuidaras. Para tu sorpresa, un dragón salió del cascarón de esa piedra.
4	Ingeriste unas gotas de sangre de dragón, infundiendo para siempre tu magia natural con poder dracónico.
5	Una antigua inscripción dracónica en un monolito te dio poder cuando la leíste en voz alta.
6	Tuviste un sueño vívido de una figura misteriosa acompañada por siete canarios amarillos, que te advirtieron de un destino inminente. Cuando despertaste, tu dragón estaba allí, observándote.

Don Draconido

Rasgo de Nivel 3 del Guardadracos.

El vínculo que compartes con tu dragón crea una conexión con los dragones, otorgándote comprensión y potenciando tu presencia. Obtienes los siguientes beneficios:

Taumaturgia. Aprendes el truco Taumaturgia, que es un hechizo de explorador para ti.

Lengua de dragones. Aprendes a hablar, leer y escribir Dracónico u otro idioma de tu elección.



Compañero Dragón

Rasgo de Nivel 3 del Guardadracos.

Como acción, puedes convocar mágicamente al dragón que está atado a ti. Aparece en un espacio desocupado de tu elección a 30 pies de ti.

El dragón es amistoso contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes. Sus estadísticas de juego son las del Compañero Dragón, que usa tu bonificación de competencia (BC) en varios lugares. Cada vez que convoques al dragón, elige un tipo de daño que figure en su rasgo Esencia Dracónica. Puedes determinar las características cosméticas del dragón, como su color, su textura de escamas o cualquier efecto visible de su Esencia Dracónica; tu elección no tiene efecto en las estadísticas del juego.

En combate, el dragón comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo.

Puede moverse y usar su reacción por sí mismo, pero la única acción que realiza en su turno es esquivar, a menos que realices una acción adicional en tu turno para ordenarle que realice otra acción. Esa acción puede ser una en sus estadísticas o alguna otra acción. Si estás incapacitado, el dragón puede realizar cualquier acción de su elección, no solo esquivar.

El dragón permanece hasta que es reducido a 0 puntos de golpe, hasta que usas este rasgo para convocar al dragón de nuevo o hasta que mueres. Todo lo que el dragón llevaba o tenía puesto queda atrás cuando el dragón desaparece.

Una vez que convocas al dragón, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 1 o superior para convocarlo.

COMPAÑERO DRAGÓN

Dragon Pequeño

Clase de Armadura: 14 + BC (armadura natural)

Puntos de Golpe: 5 + Cinco veces tu nivel de Explorador (el dragón tiene tantos dados de golpe [d8s] como tu nivel de explorador)

Velocidad: 40 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	12(+1)	15(+2)	8(-1)	14(+2)	8(-1)

Tiradas de Salvación: Des. +1 plus BC. Sab. +2 plus BC

Inmunidades al daño: Determinado por la Esencia Dracónica

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Dracónico

Desafío: – Bono de competencia: igual al tuyo

Esencia Dracónica: Cuando convoques al dragón, elige un tipo de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. El tipo elegido determina la inmunidad al daño del dragón y el daño de su rasgo Golpe imbuido.

Acciones

Mordisco: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +3 plus BC para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d6 + BC de daño Perforante

Reacciones

Golpe Imbuido: Cuando otra criatura a 30 pies del dragón que él puede ver golpea a un objetivo con un ataque con arma, el dragón infunde el golpe con su esencia, lo que hace que el objetivo reciba un 1d6 de daño adicional del tipo determinado por su Esencia Dracónica.

Vínculo del Colmillo y la Escama

Rasgo de Nivel 7 del Guardadracos.

El vínculo que compartes con tu dragón se intensifica, te protege y aviva la furia del dragón. Cuando invocas a tu dragón, le crecen alas en la espalda y gana una velocidad de vuelo igual a su velocidad al caminar. Además, mientras invocas a tu dragón, tú y él obtienen los siguientes beneficios:

- **Montura.** El dragón crece a tamaño mediano. Reflejando tu vínculo especial, puedes usar el dragón como montura si tu tamaño es Mediano o más pequeño.

Mientras montas tu dragón, no puede usar la velocidad de vuelo de este rasgo.

- **Colmillo Mágico.** El ataque Mordisco del dragón infinge 1d6 de daño adicional del tipo elegido para la Esencia Dracónica del dragón.
- **Resistencia.** Obtienes resistencia al tipo de daño elegido para la esencia dracónica del dragón.

Aliento de Dragón

Rasgo de Nivel 11 del Guardadracos.

Como acción, puedes exhalar un cono de 30 pies de aliento dañino o hacer que tu dragón lo exhale. Elige el daño entre: ácido, frío, fuego, relámpagos o veneno (tu elección no tiene que coincidir con la Esencia Dracónica de tu dragón). Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros, recibiendo 8d6 de daño si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.

Este daño aumenta a 10d6 cuando alcanzas el nivel 15 en esta clase.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 3 o superior para usarlo nuevamente.

Vínculo Perfecto

Rasgo de Nivel 15 del Guardadracos.

Tu vínculo con tu dragón alcanza el pináculo de su poder. Mientras invocas a tu dragón, tú y él obtienen los siguientes beneficios:

- **Mordida potenciada.** El ataque Mordisco del dragón infinge 1d6 de daño adicional del tipo elegido para su Esencia Dracónica (para un total de 2d6 de daño adicional).
- **Dragón grande.** El dragón crece a tamaño grande. Cuando montas a tu dragón, ahora puedes usar la velocidad de vuelo.
- **Resistencia Reflexiva.** Cuando tú o el dragón reciben daño mientras están a 30 pies uno del otro, puedes usar tu reacción para darte a ti mismo o al dragón resistencia a ese de daño. Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.



Guerrero

Una humana con una ruidosa armadura de placas sujetá su escudo frente a ella mientras corre tras un grupo de goblins. Tras ella, un elfo con una armadura de cuero acribilla a los goblins con flechas lanzadas desde su exquisito arco. Un semiorco cercano grita órdenes, ayudando a los dos combatientes a que coordinen su asalto para conseguir el mejor resultado. Un enano con una cota de malla interpone su escudo entre el garrote del ogro y su compañera, evitando el mortífero golpe. Su compañera, una semielfa con una cota de escamas, zarandea sus dos cimitarras en un torbellino cegador a la par que rodea al ogro, buscando un punto débil en sus defensas.

Un gladiador pelea por deporte en la arena, es un maestro del tridente y la red, experto en derribar a sus enemigos y arrastrarlos por la arena para deleite de las masas (y para su propia ventaja táctica). La espada de su oponente brilla con una luz azul tan solo unos instantes antes de que le lance un fulgurante rayo para golpearlo.

Todos estos héroes son guerreros, quizás la clase de personaje más diversa en el universo de D&D. Caballeros en misiones sagradas, conquistadores señores de la guerra, campeones reales, soldados de élite, duros mercenarios, y reyes bandidos.

Como guerreros, todos ellos comparten un dominio magistral de las armas y armaduras, y un exhaustivo conocimiento de las habilidades del combate. Además, están muy relacionados con la muerte, tanto repartiéndola como mirándola fijamente, desafiantes.

Especialistas Curtidos

Los guerreros aprenden los principios de todos los estilos de combate. Cualquier guerrero puede usar un hacha, esgrimir una espada ropera, portar una espada larga o espadón, usar un arco, o incluso atrapar enemigos con una red con un poco de habilidad. Del mismo modo, un guerrero es un experto con los escudos y con cualquier tipo de armadura. Una vez adquirido ese grado básico de conocimientos, cada guerrero se especializa en algún estilo de combate en particular. Algunos se centran en el arco, mientras que otros lo hacen en el combate con dos armas, y otros en aumentar sus habilidades de combate con magia. Esta combinación de habilidades generales y especializaciones hacen de los guerreros

luchadores excepcionales tanto en el campo de batalla como en las mazmorras.

Especialistas Curtidos

No todos los miembros de la guardia de la ciudad, la milicia del pueblo o del ejército de la reina son guerreros. La mayoría de esas tropas son soldados con relativamente poco entrenamiento, con el conocimiento de combate más básico. Los soldados veteranos, oficiales militares, guardaespaldas entrena-dos, caballeros entregados y figuras similares son guerreros.

Algunos guerreros sienten la necesidad de usar su entrenamiento como aventureros. Explorar mazmorras, exterminar monstruos y otras tareas comunes entre los aventureros son rutinarias para los guerreros, para nada diferentes a la forma de vida que han dejado atrás. Puede que haya mayores riesgos, pero también recompensas mucho mayores; pocos guerreros en la guardia de la ciudad han tenido la oportunidad de encontrar una espada mágica flamígera, por ejemplo.

Creando un Guerrero

Mientras creas tu guerrero, piensa en dos elementos relacionados con el trasfondo de tu personaje: ¿Dónde te entrenaste para el combate y qué te separó de los otros guerreros con los que tratabas? ¿Eras particularmente despiadado? ¿A lo mejor conseguiste ayuda extra de un mentor, quizás gracias a tu excepcional dedicación? ¿Qué es lo que te llevó en primer lugar a tomar este entrenamiento? ¿Una amenaza a tu patria, sed de venganza o una necesidad de probarte algo a ti mismo? Quizás todos esos factores tuvieran algo que ver.

Quizás recibiste un entrenamiento formal en el ejército de un noble o en una milicia local. Quizás entrenaste en una academia militar, aprendiendo estrategias, tácticas e historia mi-litar. O quizás eres autodidacta (con formas rudimentarias, pero con buenas bases). ¿Hiciste de la espada una forma de escapar de los límites impuestos por una vida de granjero, o seguiste una orgullosa tradición familiar? ¿Dónde conseguiste tus armas y armaduras? Quizás las conseguiste por la vía militar o por una herencia familiar, o quizás ahorraste durante años para poder comprarlas. Ahora tus armas y armaduras son tus más importantes posesiones, las únicas cosas que se interponen entre ti y el frío abrazo de la muerte.

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos
1	+2	Estilo de Combate, Nuevas Energías
2	+2	Oleada de Acción
3	+2	Arquetipo Marcial
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica
5	+3	Multiataque
6	+3	Mejora de Puntuación de Característica
7	+3	Rasgo de Arquetipo Marcial
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	Indomable (un uso)
10	+4	Rasgo de Arquetipo Marcial
11	+4	Multiataque (2)
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica
13	+5	Indomable (dos usos)
14	+5	Mejora de Puntuación de Característica
15	+5	Rasgo de Arquetipo Marcial
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	Nuevas Energía (dos usos), Indomable (tres usos)
18	+6	Rasgo de Arquetipo Marcial
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	Multiataque (3)

Creación Rápida

Puedes crear un guerrero rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Fuerza o a Destreza, dependiendo de si quieres centrarte en ataques cuerpo a cuerpo o en ataques a distancia (o con armas sutiles). Tu segunda puntuación de característica más alta debería ser la Constitución, o Inteligencia, si piensas elegir el arquetipo marcial de Caballero Arcano. Segundo, elige el trasfondo de soldado.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de guerrero.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por cada nivel de guerrero después del primero.

Competencias

Armadura: Todas las armaduras, escudos

Armas: Armas simples, armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Fuerza, Constitución

Habilidades: Escoge dos entre: Acrobacias, Atletismo, Perspicacia, Historia, Intimidación, Trato con animales, Percepción y Supervivencia

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una cota de malla o armadura de cuero, arco largo y carcaj con 20 flechas
- un arma marcial y un escudo o dos armas marciales
- una ballesta ligera y 20 viroles o dos hachas de mano
- un equipo para dungeon o un equipo de explorador

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Guerrero

Como Guerrero tienes las siguientes características.

Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 1 del Guerrero.

Adoptas un estilo particular de combate como especialidad. Elige una de las siguientes opciones. No puedes escoger un Estilo de Combate más de una vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

A distancia. Ganas un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Defensa. Mientras lleves puesta una armadura ganas un +1 la CA.

Duelista. Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con Arma a Dos Manos. Cuando obtienes un 1 o un 2 en un dado de daño con un arma a dos manos, puedes volver a realizar la tirada de daño y debiendo usar la nueva tirada, incluso si vuelve a ser un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos



manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

Protección. Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y está a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para hacer que el enemigo tenga desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

Lucha con Dos Armas. Cuando luchas con el estilo de lucha de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

Nuevas Energías

Rasgo de Nivel 1 del Guerrero.

Tienes una limitada capacidad de aguante que puedes usar para protegerte del peligro. En tu turno, puedes usar una acción adicional para ganar una cantidad de puntos de golpe igual a $1d10 + \text{tu nivel de guerrero}$. Una vez que hayas usado este rasgo, debes hacer un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarlo.

Oleada de Acción

Rasgo de Nivel 2 y 17 del Guerrero.

Puedes presionarte más allá de los límites normales durante un corto periodo de tiempo. En tu turno, puedes usar una acción añadida además de tu acción normal y tu posible acción adicional.

Una vez que hayas usado esta habilidad, debes hacer un descanso corto o prolongado antes de poder volver a usarla.

A partir del nivel 17 puedes usarla dos veces antes de descansar, pero solo una vez en el mismo turno.

Arquetipo Marcial

Rasgo de Nivel 3, 7, 10, 15 y 18 del Guerrero.

A nivel 3 eliges un arquetipo que encaje con tu forma de enfocar tus estilos y técnicas de combate. Elige entre el arquetipo de Caballero Arcano, Campeón y Maestro de Batalla, entre otros, todos detallados más adelante en la descripción de la clase. Tu arquetipo te otorga rasgos a nivel 3 y de nuevo a nivel 7, 10, 15 y 18.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 6, 8, 12, 14, 16 y 19 del Guerrero.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o

puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5, 11 y 20 del Guerrero.

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno. El número de ataques aumenta a tres cuando alcanzas el nivel 11 en esta clase y a cuatro cuando alcanzas el nivel 20.

Indomable

Rasgo de Nivel 9, 13 y 17 del Guerrero.

Puedes volver a tirar una tirada de salvación que hayas fallado. Si lo haces debes usar la nueva tirada, y no podrás volver a usar este rasgo hasta que hayas realizado un descanso prolongado. Puedes usar este rasgo dos veces antes de un descanso prolongado a partir de nivel 13 y tres veces entre descansos a partir del nivel 17.



Arquetipo Marcial

Diferentes guerreros escogen diferentes caminos para perfeccionar sus habilidades de combate. El arquetipo marcial que escojas definirá la forma de enfocar a tu guerrero.

Caballero Arcano

El arquetipo de Caballero Arcano combina la maestría marcial común en todos los guerreros con un cuidadoso estudio de la magia. Los Caballeros Arcanos usan técnicas mágicas similares a aquellas practicadas por los magos. Centran sus estudios en dos de las ocho escuelas de magia: abjuración y evocación. Los conjuros de abjuración ofrecen protección adicional en la batalla al Caballero Arcano, y los hechizos de evocación hacen daño a varios enemigos al mismo tiempo, ampliando el rango del luchador en combate. Estos caballeros aprenden un número relativamente pequeño de conjuros, memorizándolos en lugar de guardarlos en libros de conjuros.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Arcano.

aumentas tus capacidades marciales con la habilidad de lanzar conjuros.

Trucos

Aprendes dos trucos de tu elección de la [lista de hechizos del mago](#). Aprendes un truco de mago adicional de tu elección en el nivel 10.

Espacios de Hechizo

La tabla Lanzamiento de Hechizos del Caballero Arcano muestra cuántos espacios de conjuro tienes disponibles para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de esos conjuros, debes gastar uno de los espacios del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios gastados cuando finalizas un descanso largo.

Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 escudo y tienes espacios disponibles tanto de nivel 1 como de nivel 2, puedes lanzar escudo con cualquiera de los espacios.

Hechizos Conocidos de Nivel 1 y Superiores

Conoces tres conjuros de mago de nivel 1 de tu elección, dos de los cuales deben ser conjuros de

evocación y abjuración de la [lista de conjuros del mago](#).

La columna de Conjuros Conocidos de la tabla Lanzamiento de Conjuros del Caballero Arcano muestra cuándo aprendes más conjuros de mago de nivel 1 o superiores. Cada uno de esos conjuros debe ser de abjuración o evocación, y debe ser de un nivel para el cual tengas espacios para conjuros. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 7 en esta clase aprendes un nuevoconjuro de nivel 1 o 2. Los conjuros que aprendes en los niveles 8, 14 y 20 pueden ser de cualquier escuela de magia. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes remplazar uno de los conjuros de mago que conozcas por otro conjuro de tu elección de la lista de conjuros del mago. El nuevoconjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, y debe ser de abjuración o evocación, a no ser que estés reemplazando el conjuro que hayas ganado en los niveles 8, 14 o 20.

Habilidad de Lanzamiento de Hechizos

La Inteligencia es tu característica para el lanzamiento de conjuros, ya que los aprendes a través del estudio y la memorización. Usas tu Inteligencia siempre que un conjuro se refiera a tu habilidad de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia para determinar la CD de la tirada de salvación de un conjuro de mago que lances y cuando realices una tirada de ataque con un hechizo

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + bono de comp. + mod. de Inteligencia

Modificador de Ataque de un Conjuro = bono de comp. + mod. de Inteligencia

Nivel de Guerrero	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro			
			1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	3	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1



Ligadura de Arma

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Arcano.

Aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo.

Una vez que te hayas enlazado a un arma, no puedes ser desarmado de esa arma en concreto a menos que te incapaciten. Si estás en el mismo plano de existencia puedes invocar esa arma con una acción adicional haciendo que se teletransporte a tus manos instantáneamente.

Puedes tener hasta dos armas ligadas, pero solo puedes invocar una a la vez con tu acción adicional. Si intentas ligar una tercera arma, deberás romper uno de los lazos que te unía a otra de las armas.

Magia de Guerra

Rasgo de Nivel 7 del Caballero Arcano.

Cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.

Golpe Sobrenatural

Rasgo de Nivel 10 del Caballero Arcano.

Aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del final de tu siguiente turno.

Carga Arcana

Rasgo de Nivel 15 del Caballero Arcano.

Ganas la habilidad de teletransportarte con tu Oleada de Acción a un espacio desocupado que esté hasta a 30 pies de distancia y que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.

Magia de Guerra Mejorada

Rasgo de Nivel 18 del Caballero Arcano.

Cuando usas tu acción para lanzar un conjuro, puedes realizar un ataque con arma como acción adicional.

Campeón

El arquetipo de Campeón se centra en el desarrollo de la fuerza bruta, elevándola a una perfección mortífera. Aquellos que tomen como camino este arquetipo combinarán el entrenamiento riguroso con la excelencia física para infligir golpes devastadores.

Critico Mejorado

Rasgo de Nivel 3 del Campeón.

Los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.

Atleta Destacado

Rasgo de Nivel 7 del Campeón.

Puedes añadir la mitad de tu bonificador de competencia (redondeando hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución que no use ya tu bonificador de competencia. Además, cuando hagas un salto largo en carrera, la distancia que abarcas aumenta en un número de pies igual a tu modificador de Fuerza.

Estilo de Lucha Adicional

Rasgo de Nivel 10 del Campeón.

Puedes escoger una segunda opción del rasgo Estilo de Lucha.

Critico Superior

Rasgo de Nivel 15 del Campeón.

Los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 18, 19 o 20.

Superviviente

Rasgo de Nivel 18 del Campeón.

Alcanzas tu máxima resistencia en batalla. Al principio de cada uno de tus turnos, ganas un número de puntos de golpe igual a $5 + \text{tu modificador de Constitución}$ si no te quedan más de la mitad de tus puntos de golpe. No puedes ganar este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.



Maestro de Batalla

Aquellos que escojan el arquetipo Maestro de Batalla emplean técnicas marciales que han pasado a través de generaciones. Para un Maestro de Batalla, el combate es un campo académico, incluyendo algunas veces objetivos más allá de la batalla, como la forja de armas y la caligrafía. No todos los guerreros absorben las lecciones de historia, teoría y arte que son reflejadas en el arquetipo del Maestro de Batalla, pero aquellos que lo hacen son guerreros muy bien preparados, con grandes habilidades y conocimientos.

Superioridad en Combate

Rasgo de Nivel 3 del Maestro de batalla.

Cuando escoges este arquetipo a nivel 3 aprendes maniobras que puedes usar gracias a un dado especial llamado "Dado de Superioridad"

Maniobras. Aprendes tres maniobras de tu elección, las cuales están detalladas más abajo, en el apartado

Maniobras. Muchas maniobras mejoran un ataque de alguna manera. Solo puedes usar una maniobra por ataque.

Aprendes dos maniobras adicionales de tu elección en los niveles 7, 10 y 15. Cada vez que aprendes una nueva maniobra, puedes reemplazar otra maniobra ya conocida por otra.

Dado de Superioridad. Tienes cuatro dados de superioridad, que son d8. Un dado de superioridad se gasta cuando lo usas. Recuperas todos tus dados de superioridad gastados cuando finalizas un descanso corto o largo. Ganas un dado de superioridad en nivel 7 y otro más en nivel 15.

Tiradas de Salvación. Algunas de tus maniobras requieren que tu objetivo realice una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra. La CD de la tirada de salvación se calcula de la siguiente manera:

CD de la Salvación de la Maniobra = 8 + bono de comp. + mod. de Fuerza o Destreza (a tu elección)

Estudiante de Guerra

Rasgo de Nivel 3 del Maestro de batalla.

Ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

Conoce a Tu Enemigo

Rasgo de Nivel 7 del Maestro de batalla.

Si te dedicas a observar o interactuar con otra criatura fuera de combate durante al menos 1 minuto, aprendes cierta información acerca de sus capacidades comparadas con las tuyas propias. El DM te dirá si dos de las siguientes características del adversario son iguales, inferiores o superiores con respecto a las tuyas:

- Puntuación de Fuerza.
- Puntuación de Destreza.
- Puntuación de Constitución.
- Clase de Armadura.
- Puntos de golpe actuales.
- Niveles totales de clase (si hay alguno).
- Niveles de clase de Guerrero (si hay alguno)

Superioridad en Combate Mejorada

Rasgo de Nivel 10 del Maestro de batalla.

Tus dados de superioridad pasan a ser d10. En el nivel 18, pasan a ser d12.

Implacable

Rasgo de Nivel 15 del Maestro de batalla.

Si al realizar una tirada de iniciativa no te queda ningún dado de superioridad, recuperas 1 dado de superioridad.

Maniobras de Combate

Las maniobras están dispuestas en orden alfabético:

Alentar. En tu turno, puedes usar una acción adicional y gastar un dado de superioridad para enaltecer la resolución de uno de tus compañeros. Cuando lo hagas, escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Esa criatura gana un número de puntos de golpe temporales igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Carisma.

Ataque Amenazante. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de ataque, y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno

Ataque de Arremetida. Cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad para incrementar el rango de ese ataque en 5 pies. Si impactas, añades el dado de superioridad a tirada de daño del ataque.



Ataque de Barrido. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer daño a otra criatura con el mismo ataque. Escoge otra criatura a 5 pies o menos del objetivo original y que esté dentro de tu rango. Si la tirada del ataque original fuese suficiente para golpear a la segunda criatura, esta sufre un daño igual a la tirada de tu dado de superioridad. El daño infligido es del mismo tipo que el ata-que original.

Ataque de Derribo. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño Grande o más pequeño, debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, el objetivo es derribado

Ataque de Desarme. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando en ese momento. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, el objetivo suelta el objeto de tu elección. El objeto cae a sus pies

Ataque de Empujón. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño Grande o más pequeño, debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, empujas al objetivo 15 pies

Ataque de Precisión. Cuando realizas una tirada de ataque con arma contra una criatura, puedes gastar un dado de superioridad para añadirlo a la tirada. Puedes usar esta maniobra antes o después de la tirada de ataque, pero debe ser antes de que ningún efecto del ataque sea aplicado.

Ataque de Provocación. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar provocar a la criatura para que te ataque a ti. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ata-que, y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo tiene desventaja en

todas las tira-das de ataque que haga contra cualquiera que no seas tú, hasta el final de tu siguiente turno

Ataque en Finta. Puedes gastar un dado de superioridad y usar una acción adicional en tu turno para fintar, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque que realices contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque

Ataque Táctico. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para que uno de tus aliados pueda maniobrar hasta una posición más ventajosa. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Esa criatura puede usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura a la que has atacado.

Contraataque. Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque

Golpe de Distracción. Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para distraer a la criatura, abriendo el frente para tus aliados. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque. La siguiente tirada de ataque contra el objetivo por un atacante que no seas tú tendrá ventaja si el ataque se realiza antes de tu siguiente turno

Juego de Piernas Evasivo. Cuando te mueves, puedes gastar un dado de superioridad, realizando la tirada y añadiendo el resultado a tu CA hasta que dejes de moverte.

Ordenar Ataque. Cuando realizas la acción Atacar en tu turno, puedes renunciar a uno de tus ataques y usar una acción adicional para ordenar a uno de tus aliados que ataque. Cuando lo hagas, escoge a una criatura amistosa que pueda verte o escucharte, y gasta un dado de superioridad. Esa criatura puede usar su reacción inmediatamente

para realizar un ataque de arma, añadiendo el dado de superioridad a la tirada de daño de su ataque.

Parada. Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

Maniobras de Combate de Tasha

Las siguientes maniobras se agregan a la lista de opciones disponibles para ti. Las maniobras están disponibles para los maestros de batalla, pero también para los personajes que tienen una característica especial como el estilo de lucha Técnica Superior o el dote Adepto Marcial.

Emboscada. Cuando haces una prueba de Destreza (Sigilo) o una tirada de iniciativa, puedes gastar un dado de superioridad y añadir el dado a la tirada, siempre que no estés incapacitado.

Atraer y Cambiar. Cuando estás a menos de 5 pies de una criatura en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad y cambiar de lugar con esa criatura, siempre que gastes al menos 5 pies de movimiento y la criatura sea voluntaria y no esté incapacitada. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Tira el dado de superioridad. Hasta el comienzo de tu próximo turno, tú o la otra criatura (a tu elección) ganan una bonificación a la CA igual al número obtenido.

Bravuconería. Cuando una criatura que puedes ver se mueve hacia el alcance que tienes con el arma cuerpo a cuerpo que estás empuñando, puedes usar tu reacción para gastar un dado de superioridad y hacer un ataque contra la criatura, usando esa arma. Si el ataque impacta, suma el dado de superioridad a la tirada de daño del arma.

Presencia de Comandante. Cuando haces una prueba de Carisma (Intimidación), Carisma (Interpretación) o Carisma (Persuasión), puedes gastar un dado de superioridad y añadir el dado de superioridad a la prueba de habilidad.

Ataque Apresador. Inmediatamente después de golpear a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad y luego tratar de agarrar al objetivo

como acción adicional. Añade el dado de superioridad a tu prueba de Fuerza (Atletismo).

Lanzamiento Rápido. Como acción adicional, puedes gastar un dado de superioridad y realizar un ataque a distancia con un arma que tenga la propiedad arrojadiza. Puedes desenvainar el arma como parte del ataque. Si aciertas, suma el dado de superioridad a la tirada de daño del arma.

Evaluación Táctica. Cuando haces una prueba de Inteligencia (Investigación), Inteligencia (Historia) o Sabiduría (Perspicacia), puedes gastar un dado de superioridad y añadir el dado de superioridad a la prueba de habilidad.

Información del Guerrero: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

De todos los aventureros en los mundos de D&D, el guerrero es quizás la mayor paradoja. Por un lado, una característica singular de la clase es que no hay dos guerreros que ejercen su oficio de la misma manera; sus armas, armaduras y tácticas difieren en un amplio espectro. Por otro lado, independientemente de las herramientas y los métodos que se utilicen, en el corazón de la motivación de cada guerrero se encuentra la misma verdad básica: es mejor herir que ser herido. Aunque algunos guerreros aventureros arriesgan sus vidas luchando por la gloria o tesoros, otros están principalmente preocupados por el bienestar de los demás. Le dan más valor al bienestar de la sociedad, al pueblo o al grupo que a su propia seguridad. Incluso si hay oro a la vista, la verdadera recompensa para la mayoría de los guerreros proviene de enviar enemigos a su perdición. Las secciones a continuación ofrecen formas de agregar un poco de profundidad y algunos toques personales a tu personaje guerrero.

Signo Heráldico

Los guerreros típicamente luchan por una causa. Algunos luchan en nombre de los reinos asediados por monstruos, mientras que otros solo buscan la gloria personal. En cualquier caso, un guerrero a menudo muestra un signo heráldico que representa esa causa, ya sea adoptando el símbolo de una nación o una línea real, o creando un blasón para representar el interés propio.



Tu personaje podría estar afiliado a una organización o una causa, y por lo tanto ya podría viajar bajo algún tipo de estandarte. Si ese no es el caso, considera diseñar un signo heráldico que simbolice un aspecto de su naturaleza o que se refiera a lo que ve como su propósito en el mundo.

Instructor

Algunos guerreros son combatientes naturales que tienen talento para sobrevivir en la batalla. Otros aprendieron los conceptos básicos de su destreza de combate en sus años de formación de pasar tiempo en una organización militar o alguna otra organización marcial, cuando fueron enseñados por los líderes del grupo.

Un tercer tipo de guerrero proviene de las filas de aquellos que recibieron instrucción individualizada de un veterano consumado del oficio. Ese instructor estaba, o tal vez todavía lo esté, bien versado en un cierto aspecto del combate que se relaciona con los antecedentes del estudiante.

Si decides que tu personaje tiene un instructor individual, ¿cuál es la especialidad de esa persona? ¿Emula a su instructor en la forma en que lucha, o tomó las enseñanzas del instructor y las adaptó a sus propios propósitos?

Estilo Característico

Muchos guerreros se distinguen de sus compañeros al adoptar y perfeccionar un estilo o método particular de combate. Si bien este estilo puede ser una consecuencia natural de la personalidad de un guerrero, ese no es siempre el caso: el enfoque de alguien para el mundo en general no necesariamente determina cómo opera esa persona cuando hay vidas en peligro. ¿Tienes un estilo de combate que refleje tu visión de la vida, o se desata algo más dentro de ti cuando sacas las armas?

d6 Signo

1	Un dragón dorado desenfrenado en un campo verde, que representa el valor y la búsqueda de riqueza
2	El puño de un gigante de tormenta que sostiene un rayo ante una nube de tormenta, simbolizando ira y poder
3	Espadones cruzados frente a la puerta de un castillo, lo que significa la defensa de una ciudad o reino
4	Una calavera con una daga a través de ella, que representa el destino que traes a tus enemigos.
5	Un fénix en un anillo de fuego, una expresión de un espíritu indomable.
6	Tres gotas de sangre debajo de una espada horizontal sobre un fondo negro, simbolizando a tres enemigos que has jurado matar

d6 Instructor

1	Gladiador. Tu instructor fue un esclavo que luchó por la libertad en la arena, o uno que voluntariamente eligió la vida del gladiador para ganar dinero y fama.
2	Militar. Tu entrenador sirvió con un grupo de soldados y sabe mucho sobre cómo trabajar en equipo.
3	Guardia de la Ciudad. El control de multitudes y el mantenimiento de la paz son las especialidades de tu instructor.
4	Guerrero Tribal. Tu instructor creció en una tribu, donde luchar por la vida era prácticamente un hecho cotidiano.
5	Peleador Callejero. Tu entrenador se destaca en el combate urbano, combinando el trabajo a corta distancia con el silencio y la eficiencia.
6	Maestro de Armas. Tu mentor te ayudó a convertirte en uno con su arma elegida, impartiéndote un conocimiento altamente especializado sobre cómo manejárla de manera más efectiva.

d6 Estilo

1	Elegante. Te mueves con gracia precisa y total control, nunca usando más energía de la que necesita.
2	Brutal. Tus ataques llueven como golpes de martillo, destinado a astillar huesos o enviar sangre a volar.
3	Astuto. Te lanzas a atacar en el momento justo y usas tácticas a pequeña escala para inclinar las probabilidades a tu favor.
4	Sencillo. Raramente transpiras o exhibes algo aparte de una expresión estoica en la batalla.
5	Energético. Cantas y te ríes durante el combate mientras tu espíritu se eleva. Eres más feliz cuando tienes un enemigo delante de ti y un arma en la mano.
6	Siniestro. Frunces el ceño y te burlas mientras luchas, y disfrutas burlarte de tus enemigos mientras los derrotas.

tu elección (consulta "Opciones de Disparo Arcano" a continuación).

Una vez por turno, cuando dispare una flecha mágica desde un arco corto o largo como parte de la acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano a esa flecha. Decides usar la opción cuando la flecha golpea a una criatura, a menos que la opción no implique una tirada de ataque. Tienes dos usos de esta habilidad, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Obtienes una opción adicional de Disparo Arcano de tu elección cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase: 7º, 10º, 15º y 18º nivel. Cada opción también mejora cuando te conviertes en un guerrero de 18º nivel.

Flecha Mágica

Rasgo de Nivel 7 del Arquero Arcano.

Obtienes la habilidad de infundir flechas con magia. Siempre que dispare una flecha no mágica desde un arco corto o largo, puedes hacerla mágica con el fin de vencer la resistencia y la inmunidad a los ataques y daños no mágicos. La magia se desvanece de la flecha inmediatamente después de que golpea o falla su objetivo.



Arquero Arcano

Un Arquero Arcano estudia un método élfico único de arquería que teje la magia en ataques para producir efectos sobrenaturales. Los arqueros arcanos son algunos de los guerreros más elitistas entre los elfos. Permanecen vigilando las franjas de los dominios élficos, vigilando atentamente a los intrusos y utilizando flechas infundidas con magia para derrotar a los monstruos e invasores antes de que puedan llegar a los asentamientos elfos. A lo largo de los siglos, los métodos de estos arqueros elfos han sido aprendidos por miembros de otras razas que también pueden equilibrar la aptitud arcana con el tiro con arco.

Saber del Arquero Arcano

Rasgo de Nivel 3 del Arquero Arcano.

Aprendes teoría mágica o algunos de los secretos de la naturaleza, típicos de los practicantes de esta tradición marcial de los elfos. Eliges aprender la habilidad Conocimiento Arcano o la habilidad Naturaleza, y eliges aprender el truco Prestidigitación o Saber druídico.

Disparo Arcano

Rasgo de Nivel 3 del Arquero Arcano.

Aprendes a desatar efectos mágicos especiales con algunos de tus disparos. Cuando obtienes este rasgo, aprendes dos opciones de Disparo Arcano de

Tiro Curvado

Rasgo de Nivel 7 del Arquero Arcano.

Aprendes a dirigir una flecha errante hacia un nuevo objetivo. Cuando haces una tirada de ataque con una flecha mágica y fallas, puedes usar una acción adicional para repetir la tirada de ataque contra un objetivo diferente hasta 60 pies del objetivo original.

Tiro Siempre Listo

Rasgo de Nivel 15 del Arquero Arcano.

Tu tiro con arco mágico está disponible cada vez que comienza la batalla. Si lanzas iniciativa y no tienes usos de Disparo Arcano, recuperas un solo uso.

Opciones de Disparo Arcano

El rasgo Disparo Arcano te permite elegir opciones para ella en ciertos niveles. Las opciones se presentan aquí en orden alfabético. Todas son efectos mágicos, y cada uno está asociado con una de las escuelas de magia.

Si una opción requiere una tirada de salvación, tu CD de salvación de Disparo Arcano es igual a 8 + tu bono de habilidad + tu modificador de Inteligencia.

Flecha de Destierro. Utiliza la magia de abjuración para intentar desterrar temporalmente tu objetivo a una ubicación inofensiva en el Feywild. La criatura golpeada por la flecha también debe tener éxito en una tirada de salvación de Carisma o ser desterrada. Mientras está desterrado de esta manera, la velocidad del objetivo es 0, y está incapacitado. Al final de su siguiente turno, el objetivo reaparece en el espacio que desocupó o en el espacio desocupado más cercano si ese espacio está ocupado.

Después de alcanzar el 18º nivel en esta clase, un objetivo también recibe 2d6 de daño de fuerza cuando la flecha lo golpea.

Flecha Seductora. Tu magia de encantamiento hace que esta flecha provoque temporalmente un objetivo. La criatura golpeada por la flecha recibe un daño psíquico adicional de 2d6 y elige a uno de tus aliados a 30 pies del objetivo. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, o es encantado por el aliado elegido hasta el comienzo de tu próximo turno. Este efecto termina antes si el aliado elegido ataca al objetivo

encantado, le infinge daño o lo obliga a realizar una tirada de salvación.

El daño psíquico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha explosiva. Imbuyes tu flecha con energía de fuerza extraída de la escuela de evocación. La energía detona después de tu ataque. Inmediatamente después de que la flecha golpee a la criatura, el objetivo y todas las demás criaturas dentro de los 10 pies de la misma reciben 2d6 de daño de fuerza cada uno.

El daño de fuerza aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha debilitadora. Tejes magia nigromántica en tu flecha. La criatura golpeada por la flecha sufre un daño necrótico adicional de 2d6. El objetivo también debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o el daño infligido por sus ataques con armas se reduce a la mitad hasta el comienzo de tu próximo turno.

El daño necrótico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha de Atadura. Cuando esta flecha golpea su objetivo, la magia de conjuración crea zarzas venenosas que se envuelven alrededor del objetivo. La criatura golpeada por la flecha recibe un daño adicional de 2d6 de veneno, su velocidad se reduce en 10 pies, y recibe 2d6 de daño cortante la primera vez en cada turno que se mueva 1 pie o más sin teletransportarse. El objetivo o cualquier criatura que pueda alcanzarlo puede usar su acción para eliminar las zarzas con una prueba de Fuerza (Atletismo) exitosa contra tu CD de salvación con Disparo Arcano. De lo contrario, las zarzas duran 1 minuto o hasta que vuelvas a utilizar esta opción.

El daño por veneno y el daño cortante aumentan a 4d6 cuando alcanzas el 18º nivel en esta clase.

Flecha Perforante. Usas la magia de transmutación para darle a tu flecha una calidad etérea. Cuando usas esta opción, no haces una tirada de ataque para el ataque. En cambio, la flecha dispara hacia adelante en una línea, que mide 1 pie de ancho y 30 pies de largo, antes de desaparecer. La flecha pasa inofensivamente a través de los objetos, ignorando la cubierta. Cada criatura en esa línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe daño como si

hubiera sido golpeada por la flecha, más un daño de perforación adicional de 1d6. En una salvación exitosa, un objetivo recibe la mitad del daño.

El daño de perforación aumenta a 2d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha Rastreadora. Usando magia de adivinación, le otorgas a tu flecha la habilidad de buscar un objetivo. Cuando usas esta opción, no haces una tirada de ataque para el ataque. En su lugar, elige una criatura que hayas visto en el último minuto.

La flecha vuela hacia esa criatura, moviéndose alrededor de las esquinas si es necesario e ignorando cobertura de tres cuartos y cobertura media. Si el objetivo está dentro del alcance del arma y hay un camino lo suficientemente grande como para que la flecha viaje hacia el objetivo, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. De lo contrario, la flecha desaparece después de viajar tan lejos como puede. En una salvación fallida, el objetivo recibe daño como si fuera golpeado por la flecha, más un daño de fuerza adicional de 1d6, y aprendes la ubicación actual del objetivo. En una salvación exitosa, el objetivo recibe la mitad de daño y no aprendes su ubicación.

El daño de fuerza aumenta a 2d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Flecha Sombría. Tejes magia de ilusión en tu flecha, haciendo que ocluya la visión de tu enemigo con sombras.

La criatura golpeada por la flecha recibe 2d6 de daño psíquico adicional, y debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser incapaz de ver nada a más de 5 pies de distancia hasta el comienzo de tu próximo turno.

El daño psíquico aumenta a 4d6 cuando alcanzas 18º nivel en esta clase.

Jinete

El arquetipo Jinete sobresale en el combate montado. Por lo general, nacido entre la nobleza y criado en la corte, un Jinete está igualmente en casa liderando un cargo de caballería o intercambiando reparte en una cena de estado. Los Jinetes también aprenden cómo proteger del daño a los que están a su cargo, a menudo como protectores de sus superiores y de los débiles. Obligados a corregir los males o ganar prestigio, muchos de estos guerreros



abandonan sus vidas de comodidad para embarcarse en una aventura gloriosa.

Competencia Adicional

Rasgo de Nivel 3 del Jinete.

Adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Tacto con animales, historia, perspicacia, rendimiento o persuasión. Alternativamente, aprendes un idioma de tu elección.

Nacido Para la Silla

Rasgo de Nivel 3 del Jinete.

Tu maestría como jinete se hace evidente. Tienes ventaja en tiradas de salvación hechas para evitar caer de tu montura. Si te caes de tu montura y no desciendes más de 10 pies, puedes aterrizar sobre tus pies si no estás incapacitado.

Finalmente, montar o desmontar una criatura te cuesta sólo 5 pies de movimiento, en lugar de la mitad de tu velocidad.

Marca Inquebrantable

Rasgo de Nivel 3 del Jinete.

Puedes amenazar a tus enemigos, frustrar sus ataques y castigarlos por dañar a otros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes marcar la criatura hasta el final de tu siguiente turno. Este efecto termina temprano si estás incapacitado o mueres, o si alguien más marca la criatura.

Mientras está a 5 pies de ti, una criatura marcada por ti tiene desventaja en cualquier tirada de ataque que no te apunte.

Además, si una criatura marcada por ti infinge daño a alguien que no seas tú, puedes realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo especial contra la criatura marcada como acción adicional en tu próximo turno. Tienes ventaja en la tirada de ataque, y si golpea, el arma del ataque infinge daño adicional al objetivo igual a la mitad de tu nivel de guerrero. Independientemente de la cantidad de criaturas que marques, puedes hacer este ataque especial varias veces igual a tu modificador de Fuerza (mínimo de una vez), y recuperar todos los usos gastados de él cuando termines un descanso largo.

Maniobra Defensiva

Rasgo de Nivel 7 del Jinete.

Aprendes a defenderte de los golpes dirigidos hacia ti, tu montura u otras criaturas cercanas. Si tú o una criatura que puedes ver a 5 pies de ti es golpeada por un ataque, puedes lanzar 1d8 como reacción si estás empuñando un arma cuerpo a cuerpo o un escudo. Tira el dado y agrega el número lanzado a la CA del objetivo contra ese ataque. Si el ataque todavía golpea, el objetivo tiene resistencia contra el daño del ataque.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Mantener la Línea

Rasgo de Nivel 10 del Jinete.

te conviertes en un maestro del bloqueo de tus enemigos. Las criaturas provocan un ataque de oportunidad cuando se mueven 5 pies o más mientras están a tu alcance, y si golpeas a una



criatura con un ataque de oportunidad, la velocidad del objetivo se reduce a 0 hasta el final del turno actual.

Cargador Feroz

Rasgo de Nivel 15 del Jinete.

Puedes acabar con tus enemigos, estés montado o no. Si te mueves al menos 10 pies en línea recta justo antes de atacar a una criatura y la golpeas con el ataque, ese objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza (DC 8 + tu bonificador de habilidad + tu modificador de Fuerza) o ser derribado. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

Defensor Vigilante

Rasgo de Nivel 18 del Jinete.

Respondes al peligro con una vigilancia extraordinaria. En combate, obtienes una reacción especial que puedes tomar una vez en el turno de cada criatura, excepto en tu turno. Puedes usar esta reacción especial solo para hacer un ataque de oportunidad, y no puedes usarla en el mismo turno en que tomas tu reacción normal.

Samurái

El Samurái es un guerrero que recurre a un espíritu de lucha implacable para vencer a los enemigos. La resolución de un Samurái es casi inquebrantable, y los enemigos en el camino de un Samurái tienen dos opciones: ceder o morir luchando.

Competencia Adicional

Rasgo de Nivel 3 del Samurái.

Adquieres competencia en una de las siguientes habilidades de tu elección: Historia, perspicacia, interpretación o persuasión. Alternativamente, aprendes un idioma de tu elección.

Espíritu de Lucha

Rasgo de Nivel 3 del Samurái.

Tu intensidad en la batalla puede protegerte y ayudarte a golpear de manera certera. Como acción adicional en tu turno, puedes darte ventaja en las tiradas de ataque de armas hasta el final del turno actual. Cuando lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales. El número de puntos de golpe temporales aumenta cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, aumentando a 10 en el 10º nivel y 15 en el 15º nivel.

Puedes usar este rasgo tres veces, y recuperas todos los usos gastados de ella cuando terminas un descanso largo.



Cortesano Elegante

Rasgo de Nivel 7 del Samurái.

Tu disciplina y atención a los detalles te permitirán sobresalir en situaciones sociales. Cada vez que haces una prueba de Carisma (Persuasión), ganas un bono a la prueba igual a tu modificador de Sabiduría.

Tu autocontrol también hace que adquieras competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría. Si ya tienes esta habilidad, en su lugar, adquieres competencia en tiradas de salvación de Inteligencia o Carisma (tu elección).

Espíritu Incansable

Rasgo de Nivel 10 del Samurái.

Cuando lanzas la iniciativa y no tienes usos restantes de Espíritu de Lucha, recuperas un uso.

Golpe Rápido

Rasgo de Nivel 15 del Samurái.

Aprendes a intercambiar precisión por golpes rápidos. Si tomas la acción de Ataque en tu turno y tienes ventaja en una tirada de ataque contra uno de los objetivos, puedes renunciar a la ventaja de esa tirada para realizar un ataque de arma adicional contra ese objetivo, como parte de la misma acción. Puedes hacerlo no más de una vez por turno.

Fuerza Antes que Muerte

Rasgo de Nivel 18 del Samurái.

Tu espíritu de lucha puede retrasar el abrazo de la muerte. Si recibes daño que te reduce a 0 puntos de golpe y no te mata del todo, puedes usar tu reacción para retrasar caer inconsciente e inmediatamente puedes tomar un turno extra, interrumpiendo el turno actual. Mientras tienes 0 puntos de golpe durante ese turno extra, recibir daño causa los fallos de tiradas de salvación de muerte de forma normal, y tres fallos de tiradas de salvación de muerte aún pueden matarte. Cuando termina el turno extra, quedas inconsciente si aún tienes 0 puntos de golpe.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Caballero del Dragón Purpura

La siguiente subclase es de la "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada"

Los Caballeros del Dragón Púrpura son guerreros que provienen del reino de Cormyr. Juran proteger la corona y luchan contra el mal más allá de las fronteras del reino. Se ocupan de recorrer el mundo como caballeros errantes y se basan en su juicio, valentía y lealtad, que conforman un código caballeresco que les guía para derrotar a los maleantes.

Un Caballero del Dragón Púrpura inspira grandeza a otros emprendiendo hazañas valientes en combate. Su mera presencia en una aldea basta para que algunos orcos y bandidos busquen presas más fáciles. Un caballero solitario es un guerrero habilidoso, pero un caballero que lidere a un grupo de aliados transforma incluso a la milicia peor equipada en una partida de guerra feroz.

Un Caballero del Dragón Púrpura prefiere liderar con hechos y no con palabras. Cuando encabeza un ataque, sus acciones pueden despertar reservas de valor y convicción insospechadas en sus aliados.

Restricción: Caballería

Los caballeros del Dragón Púrpura están ligados a una orden específica de caballeros de Cormyr. Puedes usar Mesnadero como nombre genérico para este arquetipo si lo utilizas en otros entornos de campaña o para crear otros señores de la guerra que no sean los Caballeros del Dragón Púrpura.



Llamada a las Armas

Rasgo de Nivel 3 del Caballero del Dragon Purpura.

Aprendes a inspirar a tus aliados para que luchen, aunque estén heridos. Al usar tu rasgo Tomar Aliento, Puedes elegir hasta tres criaturas aliadas que se encuentren a 60 pies o menos de ti. Todas recuperan tantos puntos de golpe como tu nivel de guerrero, siempre puedan verte u oírte.

Enviado Real

Rasgo de Nivel 7 del Caballero del Dragon Purpura.

Un Caballero del Dragón Púrpura ejerce de enviado de la corona de Cormyr. Se espera de los caballeros de alto rango un comportamiento elegante.

Obtienes competencia en la habilidad Persuasión. Si ya tienes competencia en ella, adquieres competencia en la habilidad que prefieras entre las siguientes: Interpretación, Intimidación, Perspicacia o Trato con Animales.

Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando Persuasión. Recibes este beneficio sin tener en cuenta la competencia en habilidad que consigas con este rasgo.

Inspiración Súbita

Rasgo de Nivel 10 y 18 del Caballero del Dragon Purpura.

Cuando usas el rasgo Acción Súbita, puedes escoger a una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ti y esté aliada contigo. Esta podrá hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo o arma a distancia utilizando su reacción, siempre que pueda verte u oírte.

A partir del nivel 18, puedes elegir a dos aliados situados a 60 pies o menos de ti en vez de solo uno.

Bastión

Rasgo de Nivel 15 del Caballero del Dragon Purpura.

Puedes trasladar a un aliado los beneficios de tu rasgo Indómito. Cuando decidas emplear Indómito para volver a hacer una tirada de salvación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma, siempre que no estés incapacitado, puedes escoger a un aliado que se encuentre a 60 pies o menos de ti y que tampoco haya superado su tirada de salvación contra el mismo efecto. Si la criatura puede verte u oírte, puede volver a hacer su tirada de salvación y debe quedarse con el nuevo resultado.

Opciones de Tasha Para el Guerrero

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Guerrero.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Opciones Para el Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 1 del Guerrero.

Cuando elige un estilo de lucha, los siguientes estilos se agregan a su lista de opciones.

Lucha a Ciegas. Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puedes ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura total, incluso si está cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese rango, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.



Interceptar. Cuando una criatura que puedes ver golpea a un objetivo, que no seas tú, a menos de 5 pies de ti con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en $1d10 +$ tu bono de competencia (hasta un mínimo de 0 de daño). Debes estar empuñando un escudo o un arma simple o marcial para usar esta reacción.

Técnica Superior. Aprendes una maniobra de tu elección entre las disponibles para el arquetipo de Maestro de Batalla. Si una maniobra que usas requiere que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra, la CD de la tirada de salvación es igual a $8 +$ tu bonificador de competencia $+$ tu modificador de Fuerza o Destreza (a tu elección). Obtienes un dado de superioridad, que es un d6 (este dado se suma a cualquier dado de superioridad que tengas de otra fuente). Este dado se usa para alimentar tus maniobras. Un dado de superioridad se gasta cuando lo usas. Recuperas tus dados de superioridad gastados cuando terminas un descanso corto o largo.

Lucha Lanzando Armas. Puedes sacar un arma que tenga la propiedad arrojadiza como parte del ataque que realizas con el arma. Además, cuando golpeas con un ataque a distancia usando un arma arrojadiza, obtienes una bonificación de $+2$ a la tirada de daño.

Lucha Desarmada. Tus golpes sin armas pueden infiligr un daño contundente igual a $1d6 +$ tu modificador de Fuerza en un golpe. Si no llevas ningún arma o escudo cuando haces la tirada de ataque, el d6 se convierte en un d8. Al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes infiligr $1d4$ de daño contundente a una criatura agarrada por ti.

Versatilidad Marcial

Rasgo de Nivel 4 del Guerrero.

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorga el rasgo de mejora de puntuación de característica, puedes hacer una de las siguientes cosas, a medida que cambias el enfoque de tu práctica marcial:

- Reemplaza un estilo de combate que conozcas con otro estilo de combate disponible para los guerreros.

- Si conoces alguna maniobra del arquetipo Maestro de Batalla, puedes reemplazar una maniobra que conoces con una maniobra diferente.

Guerrero Psiónico

Despierta el poder psíónico en su interior, un Guerrero psiónico es un luchador que aumenta su poderío físico con golpes de armas imbuidos en energía psíquica, latigazos telequinéticos y barreras de fuerza mental. Muchos Githyanki se entranan para convertirse en tales guerreros, al igual que algunos de los elfos nobles más disciplinados. En el mundo de Eberron, muchos jóvenes kalashtar sueñan con convertirse en Guerreros Psiónico. Como Guerrero Psiónico, es posible que hayas perfeccionado tus habilidades psíónicas en solitario, bajo la tutela de un maestro o en una academia dedicada a ejercer el poder de la mente como arma y escudo.



Poder Psiónico

Rasgo de Nivel 3 del Guerrero Psiónico.

Albergas una fuente de energía psiónica dentro de ti. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, cada uno de los cuales es un d6. Tienes una cantidad de estos dados igual al doble de tu bonificación de competencia, y alimentan varios poderes psíonicos que tienes, que se detallan a continuación.

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, como se especifica en la descripción de un poder, y no puedes usar un poder si requiere que uses un dado cuando todos tus dados están gastados. Recuperas todos tus dados de energía psiónica gastados cuando finalizas un descanso largo. Además, como acción adicional, puedes recuperar un dado de energía psiónica gastado, pero no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de energía psiónica aumenta: en el nivel 5 (d8), nivel 11 (d10) y nivel 17 (d12).

Los siguientes poderes usan tus dados de energía psiónica



Campo de Protección. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 30 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para gastar un dado de Energía Psiónica, tirar el dado y reducir el daño recibido por el número obtenido más tu modificador de Inteligencia (reducción mínima de 1), mientras creas un escudo momentáneo de fuerza telequinética.

Golpe Psiónico. Puedes impulsar tus armas con fuerza psiónica. Una vez en cada uno de tus turnos, inmediatamente después de golpear a un objetivo a 30 pies de ti con un ataque y causarle daño con un arma, puedes gastar un dado de Energía Psiónica, tirarlo e infligir daño de fuerza al objetivo igual al número obtenido más tu modificador de Inteligencia.

Movimiento Telequinético. Puedes mover un objeto o una criatura con tu mente. Como acción, haces objetivo un objeto suelto que sea Grande o más pequeño o una criatura voluntaria, que no seas tú. Si puedes ver el objetivo y está a 30 pies de ti, puedes moverlo hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, si es un objeto diminuto, puedes moverlo hacia o desde tu mano. De cualquier manera, puedes mover el objetivo horizontalmente,

verticalmente o ambos. Una vez que realizas esta acción, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

Adepto Telequinético

Rasgo de Nivel 7 del Guerrero Psiónico.

Has dominado nuevas formas de usar tus habilidades telequinéticas, que se detallan a continuación.

Salto Psiónico. Como acción adicional, puedes impulsar tu cuerpo con tu mente. Ganas una velocidad de vuelo igual al doble de tu velocidad al caminar hasta el final del turno actual. Una vez que realizas esta acción adicional, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

Empuje Telequinético. Cuando infinges daño a un objetivo con tu Golpe Psiónico, puedes obligar al objetivo a realizar una tirada de salvación de Fuerza contra una CD igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Inteligencia. Si

la salvación falla, puedes derribar al objetivo o moverlo hasta 10 pies en cualquier dirección horizontalmente.

Mente Resguardada

Rasgo de Nivel 10 del Guerrero Psiónico.

La energía psiónica que fluye a través de ti ha reforzado tu mente. Tienes resistencia al daño psíquico. Además, si comienzas tu turno encantado o asustado, puedes gastar un dado de Energía Psiónica y acabar con todos los efectos sobre ti sometiéndote a esas condiciones.

Baluarte de Fuerza

Rasgo de Nivel 15 del Guerrero Psiónico.

Puedes protegerte a ti mismo y a los demás con fuerza telequinética. Como acción adicional, puedes elegir criaturas, incluyéndote a ti, que puedes ver a 30 pies de ti, hasta un número de criaturas igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo una criatura). Cada una de las criaturas elegidas está protegida con cobertura media durante 1 minuto o hasta que quedes incapacitado.

Una vez que realizas esta acción adicional, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a realizarla.

Maestro Telequinético

Rasgo de Nivel 18 del Guerrero Psiónico.

Tu habilidad para mover criaturas y objetos con tu mente es igualada por pocos. Puedes lanzar el hechizo de Telequinesia, no requiere componentes, y tu habilidad de lanzamiento de hechizos para el hechizo es Inteligencia. En cada uno de tus turnos mientras te concentras en el hechizo, incluido el turno en el que lo lanzas, puedes realizar un ataque con un arma como acción adicional.

Una vez que lanzas el hechizo con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para lanzarlo de nuevo.

Caballero Rúnico

Los Caballeros Rúnicos mejoran su destreza marcial utilizando el poder sobrenatural de las runas, una antigua práctica que se originó con los gigantes. Los cortadores de runas se pueden encontrar entre



cualquier familia de gigantes, y es probable que hayas aprendido sus métodos de primera o segunda mano de un artesano místico. Tanto si encontraste la obra del gigante tallada en una colina o una cueva, aprendiste las runas de un sabio o conociste al gigante en persona, estudiaste el oficio del gigante y aprendiste a aplicar runas mágicas para potenciar tu equipo.

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Rúnico.

Obtienes competencia con las herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir Gigante.

Tallador de Runas

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Rúnico.

Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección, de entre las runas que se describen a continuación, y cada vez que ganas un nivel en esta clase, puedes reemplazar una runa que conoces con una diferente de este rasgo. Cuando alcanzas ciertos

niveles en esta clase, aprendes runas adicionales, como se muestra en la tabla Runas conocidas.

Nivel de Guerrero	Runas Aprendidas
3	2
7	3
10	4
15	5

Cada vez que terminas un descanso largo, puedes tocar una cantidad de objetos igual a la cantidad de runas que conoces, e inscribes una runa diferente en cada uno de los objetos. Para ser elegible, un objeto debe ser un arma, una armadura, un escudo, una pieza de joyería u otra cosa que se pueda usar o sostener en la mano. Tu runa permanece en un objeto hasta que termines un descanso largo, y un objeto solo puede tener una de tus runas a la vez. Las siguientes runas están disponibles para ti cuando aprendes una runa. Si una runa tiene un requisito de nivel, debe tener al menos ese nivel en esta clase para aprender la runa. Si una runa requiere una tirada de salvación, tu CD de salvación de Magia Rúnica es igual a $8 + \text{tu bonificador de competencia} + \text{tu modificador de Constitución}$

Runa de la Nube. Esta runa emula la magia engañosa utilizada por algunos gigantes de las nubes. Mientras vistes o llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Juego de manos) y Carisma (Engaño). Además, cuando tú o una criatura que puedes ver a

30 pies de ti es golpeada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para invocar la runa y elegir una criatura diferente a 30 pies de ti, que no sea el atacante. La criatura elegida se convierte en el objetivo del ataque, usando la misma tirada. Esta magia puede transferir los efectos del ataque sin importar el alcance del ataque. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Fuego. La magia de esta runa canaliza la maestría artesanal de los grandes herreros. Mientras vistes o llevas un objeto inscrito con esta runa, tu bonificador de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas que use tu competencia con una herramienta. Además, cuando golpeas a una criatura con un ataque usando un arma, puedes invocar la runa para invocar grilletes ardientes: el objetivo sufre $2d6$ de daño por fuego adicional y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedar inmovilizado durante 1 minuto. Mientras está sujeto por los grilletes, el objetivo sufre $2d6$ puntos de daño por fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, desterrando los grilletes si tiene éxito. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Escarcha. La magia de esta runa evoca el poder de aquellos que sobreviven en el desierto invernal, como los gigantes de escarcha. Mientras vistes o llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Trato con animales) y Carisma (Intimidación). Además, puedes invocar la runa como acción adicional para aumentar tu robustez. Durante 10 minutos, obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de habilidad y tiradas de salvación que usen Fuerza o Constitución. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de Piedra. La magia de esta runa canaliza la sensatez asociada con los gigantes de piedra. Mientras vistes o llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia), y tienes visión en la oscuridad hasta un rango de 120 pies. Además, cuando una criatura que puedes ver termina su turno a 30 pies de ti, puedes usar tu



reacción para invocar la runa y forzar a la criatura a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. A menos que la salvación tenga éxito, la criatura queda hechizada por ti durante 1 minuto. Mientras está encantada de esta manera, la criatura tiene una velocidad de 0 y queda incapacitada, cayendo en un estupor somnoliento. La criatura repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Runa de la Colina (nivel 7 o superior). La magia de esta runa otorga una resistencia que recuerda a un gigante de la colina. Mientras vistes o llevas un objeto que lleva esta runa, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra el envenenamiento y tienes resistencia contra el daño por veneno. Además, puedes invocar la runa como una acción adicional, ganando resistencia al daño contundente, perforante y cortante durante 1 minuto. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Runa de Tormenta (Nivel 7 o Superior). Usando esta runa, puedes vislumbrar el futuro como un vidente gigante de la tormenta. Mientras vistes o llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Arcanos), y no puedes ser sorprendido mientras no estés incapacitado. Además, puedes invocar la runa como acción adicional para entrar en un estado profético durante 1 minuto o hasta que estés incapacitado. Hasta que finalice el estado, cuando tú u otra criatura que puedas ver a 60 pies de ti haga una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de habilidad, puedes usar tu reacción para hacer que la tirada tenga ventaja o desventaja. Una vez que invocas esta runa, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso corto o largo.

Poder de los Gigantes

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Rúnico.

Has aprendido a imbuirte del poder de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto:

- Si eres tu tamaño es menor a Grande, te vuelves Grande, junto con todo lo que llevas

puesto. Si no tienes espacio para volverte Grande, tu tamaño no cambia.

- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Una vez en cada uno de tus turnos, uno de tus ataques con un arma o un golpe desarmado puede infiligrir 1d6 de daño adicional a un objetivo con un golpe.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Escudo Rúnico

Rasgo de Nivel 7 del Caballero Rúnico.

Aprendes a invocar tu magia rúnica para proteger a tus aliados. Cuando otra criatura que puedes ver a 60 pies de ti es golpeada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para obligar al atacante a volver a tirar el d20 y usar la nueva tirada.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Gran Estatura

Rasgo de Nivel 10 del Caballero Rúnico.

La magia de tus runas te altera permanentemente. Cuando obtengas este rasgo, tira 3d4. Creces un número de pulgadas de altura igual a la tirada. Además, el daño adicional que infliges con el rasgo Poder de los Gigantes aumenta a 1d8.

Maestro Rúnico

Rasgo de Nivel 15 del Caballero Rúnico.

Puedes invocar cada runa que conoces del rasgo Tallador de Runas dos veces, en lugar de una, y recuperas todos los usos gastados cuando finaliza un descanso corto o largo.

Gigante Rúnico

Rasgo de Nivel 18 del Caballero Rúnico.

Aprendes a amplificar tu transformación impulsada por runas. Como resultado, el daño extra que infliges con el rasgo Poder de los Gigantes aumenta a 1d10. Además, cuando usas ese rasgo, tu tamaño puede aumentar a Enorme, y mientras tengas ese tamaño, tu alcance aumenta en 5 pies.

Caballero Eco

La subclase a continuación es del libro "Explorer's Guide to Wildemount"

Un misterioso y temido guerrero de primera línea de la dinastía Kryn, El Caballero Eco ha dominado el arte de usar dunamis para invocar las sombras que se desvanecen de las líneas de tiempo paralelas para ayudarlo en la batalla. Rodeados por los ecos de su propio poder, se lanzan a la refriega como un enjambre cíclico de sombras y golpes.

Manifestar Eco

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Eco.

Puedes usar una acción adicional para manifestar mágicamente un eco de ti mismo en un espacio desocupado que puedas ver a 15 pies de ti. Este eco es una imagen mágica, translúcida y gris de ti que dura hasta que se destruye, hasta que lo descartas como una acción adicional, hasta que manifiestas otro eco o hasta que quedas incapacitado.

Tu eco tiene CA 14 + tu bono de competencia, 1 punto de golpe e inmunidad a todas las condiciones. Si tiene que hacer una tirada de salvación, usa tu bono de tirada de salvación para la tirada. Tiene el mismo tamaño que tú y ocupa su espacio. En su turno, puedes ordenar mentalmente al eco que se mueva hasta 30 pies en cualquier dirección (no se requiere ninguna acción). Si tu eco está a más de 30 pies de ti al final de tu turno, se destruye.

Puedes usar el eco de las siguientes maneras:

- Como acción adicional, puedes teletransportarte, cambiando mágicamente de lugar con tu eco a un costo de 15 pies de tu movimiento, sin importar la distancia entre los dos.

- Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, cualquier ataque que hagas con esa acción puede originarse desde tu espacio o desde el espacio del eco. Haces esta elección para cada ataque.
- Cuando una criatura que puedes ver a 5 pies de tu eco se mueve al menos a 5 pies de ella, puedes usar tu reacción para hacer un ataque de oportunidad contra esa criatura como si estuvieras en el espacio del eco.

Desatar Encarnación

Rasgo de Nivel 3 del Caballero Eco.

Puedes aumentar la furia de tu eco. Siempre que realices la acción de Ataque, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional desde la posición del eco.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Constitución (un mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Avatar Eco

Rasgo de Nivel 7 del Caballero Eco.

Puedes transferir temporalmente tu conciencia a tu eco. Como acción, puedes ver a través de los ojos de tu eco y escuchar a través de sus oídos. Durante este tiempo, estás sordo y ciego. Puedes mantener este efecto durante un máximo de 10 minutos y



puedes finalizarlo en cualquier momento (no requiere ninguna acción). Mientras tu eco se usa de esta manera, puede estar a una distancia de hasta 1,000 pies de ti sin ser destruido.

Mártir Sombrío

Rasgo de Nivel 10 del Caballero Eco.

Puedes hacer que tu eco se lance frente a un ataque dirigido a otra criatura que puedas ver. Antes de realizar la tirada de ataque, puedes usar tu reacción para teletransportar el eco a un espacio desocupado a menos de 5 pies de la criatura objetivo. La tirada de ataque que desencadenó la reacción se realiza contra tu eco. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Reclamar Poder

Rasgo de Nivel 15 del Caballero Eco.

Has aprendido a absorber la magia fugaz de tu eco. Cuando un eco tuyo es destruido al recibir daño, puedes obtener una cantidad de puntos de golpe temporales igual a $2d6 + \text{tu modificador de Constitución}$, siempre que no tengas puntos de golpe temporales. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Constitución (un mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Ejército de Uno

Rasgo de Nivel 18 del Caballero Eco.

Puedes usar una acción adicional para crear dos ecos con tu rasgo Manifestar Eco, y estos ecos pueden coexistir. Si intentas crear un tercer eco, los dos ecos anteriores se destruyen. Cualquier cosa que puedas hacer desde la posición de un eco puede hacerse desde la del otro. Además, cuando tiras iniciativa y no te quedan usos de tu rasgo Desatar Encarnación, recuperas un uso de ese rasgo.

Hechicero

Con unos ojos dorados y brillantes, una humana extiende su mano y desata el fuego de dragón que arde en sus venas. Mientras un infierno ruge alrededor de sus enemigos, unas alas de dragón salen de su espalda y emprende el vuelo. Con su larga melena mecida por un viento conjurado, un semielfo extiende sus brazos y echa la cabeza hacia atrás. Levantándolo momentáneamente del suelo, una ola de magia surge en él, lo atraviesa, y se manifiesta como una poderosa explosión eléctrica. Escondida tras una estalagmita, una mediana apunta su dedo hacia un troglodita en carga. Un rayo de fuego surge de sus dedos y golpea a la criatura. Ella se vuelve a agachar detrás de la formación rocosa con una sonrisa, sin percatarse de que su magia salvaje le ha dado un brillo azulado a su piel.

Los hechiceros tienen una magia innata, conferida por una línea de sangre exótica, una influencia de otro mundo o la exposición a fuerzas cósmicas desconocidas.

Uno no puede estudiar hechicería como quien estudia un lenguaje, más de lo que uno puede aprender a vivir una vida legendaria. Nadie elige la hechicería, el poder elige al hechicero.

Magia en Bruto

La magia es una parte de cada hechicero que baña su cuerpo, mente y espíritu con un poder latente que espera ser utilizado. Algunos hechiceros utilizan la magia que surge de una antigua línea de sangre dracónica heredada. Otros portan una magia pura y salvaje, una tormenta caótica sin control que se manifiesta de maneras inesperadas.

La apariencia de los poderes del hechicero es altamente impredecible. Algunas líneas de sangre dracónicas producen un solo hechicero en cada generación. Pero en otras líneas de descendencia cada descendiente es un hechicero. La mayoría de las veces los talentos del hechicero aparecen por casualidad. Algunos hechiceros no podrían decir cuál es el origen de su poder, mientras que otros recuerdan extraños sucesos en sus vidas. El toque de un demonio, la bendición de una dríada en el nacimiento de un bebé o el sabor del agua de un misterioso manantial podrían despertar el don de la hechicería. También podría ser debido al regalo de un dios de la magia, a la exposición a las fuerzas



elementales de los planos interiores o al enloquecedor caos del Limbo, o una visión del funcionamiento interno de la realidad.

Poderes Inexplicables

Los hechiceros son raros en el mundo, y es inusual encontrar un hechicero que no esté envuelto en una vida de aventura de alguna manera. La gente con poder mágico hirviendo en sus venas descubre rápidamente que al poder no le gusta estar quieto. La magia de un hechicero busca ser utilizada y tiende a derramarse de impredecibles maneras si no se hace uso de ella. Los hechiceros a menudo suelen tener oscuras o quijotescas motivaciones que les impulsan a la aventura. Algunos buscan una mayor compresión de las fuerzas mágicas de las que están imbuidos, o la respuesta al misterio de

Tabla del Hechicero

Nivel	Bono de comp.	Puntos de Hechicería	Rasgos	Trucos Conocidos	Hechizos Conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	-	Lanzamiento de Conjuros, Origen de Hechicería	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Fuente de Magia	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Mejora de Puntuación de Característica	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Rasgo de Origen de Hechicería	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Mejora de Puntuación de Característica	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	12	Mejora de Puntuación de Característica	6	12	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	14	Rasgo de Origen de Hechicería	6	13	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	16	Mejora de Puntuación de Característica	6	14	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	18	Rasgo de Origen de Hechicería	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Mejora de Puntuación de Característica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restauración de Hechicero	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

cómo se originó esta. Otros desean encontrar la manera de deshacerse de ella o de cómo desatar todo su potencial. Cualesquiera que sean sus objetivos, los hechiceros son tan útiles para un grupo de aventureros como los magos, compensando la falta de amplitud en conocimiento mágico con una gran flexibilidad en el uso de los conjuros que conocen.

Creando un Hechicero

La cuestión más importante a considerar a la hora de crear tu hechicero es el origen de su poder. Cuando creas tu personaje puedes elegir un origen vinculado a una línea de sangre dráconica o la influencia de la magia salvaje, pero el origen exacto de tu poder lo decides tú. ¿Es una maldición familiar, heredada de antiguos ancestros? ¿O un evento extraordinario te bendijo con el don de la magia pero dejándote marcado? ¿Cómo te sientes

con el poder mágico que corre a través de ti? ¿Lo abrazas, intentas dominarlo o te deleitas con su naturaleza impredecible? ¿Es una bendición o una maldición? ¿Lo buscaste o te encontró él? ¿Tuviste la opción de rechazarlo, pero deseabas tenerlo? ¿Qué piensas hacer con él? ¿Tal vez sientas que se te ha dado este poder para algún noble propósito? ¿O has decidido que el poder te da derecho a hacer lo que quieras para tomar lo que se te antoje de aquellos que carecen de tal poder? Tal vez el poder te vincula con alguien poderoso de tu mundo (el feérico que te bendijo en tu nacimiento, el dragón que puso una gota de su sangre en tus venas, el liche que te creó como un experimento o la deidad que te eligió para llevar este poder).

Creación Rápida

Puedes hacer un hechicero rápidamente siguiendo las siguientes sugerencias. Primero, deberías asignar tu puntuación de característica más alta a

Carisma, seguida de Constitución. Segundo, elige el trasfondo Ermitaño. Tercero, escoge los trucos de Luz, Prestidigitación, Rayo de escarcha y Agarre electrizante, junto con los conjuros de nivel 1 Escudo y Proyectil mágico.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d6 por nivel de hechicero.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 6 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador de Constitución por cada nivel de hechicero después del primero.

Competencias

Armadura: ninguna

Armas: dagas, dardos, hondas, bastones, ballestas ligeras.

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Constitución, Carisma.

Habilidades: Escoge dos entre: Arcano, Perspicacia, Engañar, Intimidación, Persuasión y Religión.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una ballesta ligera y 20 viroles o cualquier arma simple
- una bolsa de componentes de conjuro o un foco arcano
- un equipo para dungeons un equipo de explorador
- Dos dagas.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con $3d4 \times 10$ Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Hechicero

Como Hechicero tienes las siguientes características.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 1 del Hechicero.

Un evento en tu pasado, o en la vida de un pariente o antecesor, dejó una marca imborrable en ti, infundiéndote con magia arcaña. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros.

Trucos

En nivel 1 conoces cuatro trucos de tu elección de la lista de hechizos del hechicero. Aprendes trucos de hechicero adicionales en niveles superiores, como muestra la columna de Trucos Conocidos de la tabla del Hechicero.

Espacios de Hechizo

La tabla de hechicero muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros en el primer nivel y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros de hechicero necesitas gastar un espacio del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos tus espacios de conjuros gastados después de un descanso largo. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 Manos ardientes y tienes disponible un espacio de nivel 1 y otro de nivel 2, puedes lanzar manos ardientes usando cualquier espacio.



Hechizos Conocidos de Nivel 1 y Superior

Conoces dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros del hechicero.

La columna Conjuros Conocidos de la tabla Hechicero te muestra cuándo aprendes nuevos conjuros de tu elección. Cada uno de estos hechizos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios deconjuro, tal como se ve en la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3 en esta clase, puedes aprender unconjuro de nivel 1 o 2. Además, cuando ganas un nivel en esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de hechicero que conoces y reemplazarlo por otro de la [lista de hechizos del hechicero](#) que también debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuros.

Característica Para Lanzar Hechizos

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de hechicero, puesto que el poder de tu magia se basa en tu habilidad para proyectar tu voluntad en el mundo. Usas tu Carisma siempre que unconjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de unconjuro de hechicero y cuando realizas la tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Foco de Lanzamiento de Hechizos

Puedes usar un foco arcano como foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de hechicero.

Origen de Hechicero

Rasgo de Nivel 1, 6, 14 y 18 del Hechicero.

Elige un origen de hechicero, que describa la fuente de tu poder mágico innato: Línea de sangre Dracónica o Magia Salvaje, entre otras, todas descritas más adelante.

Esta elección te otorga algunos rasgos cuando la eliges en nivel 1 y de nuevo en los niveles 6, 14 y 18.

Fuente de Magia

Rasgo de Nivel 2 del Hechicero.

Te conectas con una profunda fuente de magia en tu interior. Esta fuente es representada por los puntos de hechicería, que te permite crear una gran variedad de efectos mágicos.

Puntos de Hechicería

Tienes 2 puntos de hechicería y ganas más cuando alcanzas niveles superiores. Como se muestra en la columna puntos de hechicería de la tabla del hechicero. Nunca puedes tener más puntos de hechicería que los mostrados en la tabla para tu nivel. Recuperas tus puntos de hechicería al completar un descanso largo.

Hechizos Flexibles

Puedes usar tus puntos de hechicería para ganar espacios deconjuro adicionales, o sacrificar espacios deconjuro para ganar puntos de hechicería. Aprendes nuevas formas de usar tus puntos de hechicería al alcanzar niveles superiores. Creando espacios deconjuro. Puedes transformar puntos de hechicería sin gastar en un espacio deconjuro como una acción adicional en tu turno. La tabla de creación de espacios deconjuro muestra el coste de crear un espacio deconjuro de un nivel determinado. No puedes crear espacios deconjuro de nivel superior al 5. Convertir espacios deconjuro en puntos de hechicería. Como acción adicional en tu turno, puedes gastar un espacio deconjuro y ganar un número de puntos de hechicería igual al nivel del espacio.

Creación de Espacios de Hechizo

Nivel de Espacio de Hechizo

Nivel de Espacio de Hechizo	Coste en Puntos de Hechicería
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Metamagia

Rasgo de Nivel 3, 10 y 17 del Hechicero.

Ganas la habilidad de moldear tus conjuros para que se adapten a tus necesidades. Ganas dos de las siguientes opciones metamágicas a tu elección. Ganas una más al nivel 10 y al nivel 17.

Sólo puedes usar una opción metamágica en cada conjuro cuando lo lanzas, a menos que se indique lo contrario.

Hechizo Cuidadoso. Cuando lances un conjuro que fuerce a otras criaturas a efectuar una tirada de salvación. Puedes proteger a algunas de esas criaturas de toda la fuerza del conjuro. Para ello, gastas 1 punto de hechicería y escoges un número de criaturas igual a tu modificador de Carisma como máximo (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas pasan automáticamente la tirada de salvación del conjuro.

Hechizo Distante. Cuando lanza un conjuro con un rango de 5 pies o superior. Puedes gastar 1 punto de hechicería para doblar el rango del conjuro. Cuando lanza un conjuro con un rango de toque, puedes gastar 1 punto de hechicería para hacer el rango del conjuro de 30 pies.

Hechizo Potenciado. Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar un punto de hechicería para volver a lanzar un número de dados de daño igual a tu modificador de Carisma (mínimo de uno). Debes usar las nuevas tiradas. Puedes usar Conjuro Potenciado incluso si ya has usado una metamagia diferente durante el lanzamiento del conjuro.

Ampliar Hechizo. Cuando lanza un conjuro que tenga una duración de 1 minuto o más, puedes usar 1 punto de hechicería para doblar su duración, hasta un máximo de 24 horas

Conjuro Aumentado Cuando lanza un conjuro que fuerce a una criatura a realizar una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de hechicería para dar desventaja a un objetivo del conjuro en la primera tirada de salvación hecha contra el conjuro.

Hechizo Acelerado. Cuando lanza un conjuro que tenga un tiempo de lanzamiento igual a 1 acción. Puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a 1 acción adicional para este lanzamiento.

Hechizo sutil. Cuando lanza un conjuro puedes gastar 1 punto de hechicería para lanzarlo sin componentes verbales o somáticos.



Hechizo Duplicado. Cuando lanza un conjuro que tenga como objetivo a una sola criatura y no tenga rango "Personal", puedes gastar un número de puntos de hechicería igual al nivel del conjuro para apuntar a una segunda criatura dentro del alcance con el mismo conjuro (1 punto de hechicería si el conjuro es un truco).

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Hechicero.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Restablecimiento de Hechicero

Rasgo de Nivel 20 del Hechicero.

Recuperas 4 puntos de hechicería al finalizar un descanso corto.

Origen de Hechicero

Diferentes hechiceros necesitan diferentes orígenes para explicar su magia innata.

Sangre Dracónica

Tu magia innata proviene de la magia de los dragones, que ha sido mezclada con tu sangre o la de tus antepasados. A menudo, los hechiceros con este origen remontan su ascendencia a un poderoso hechicero de tiempos pasados que hizo un trato con un dragón o incluso podría tener algún pariente dragón. Algunas de estas líneas de sangre están bien establecidas en el mundo, pero la mayoría son oscuras. Cualquier hechicero podría ser el primero de una nueva línea de sangre, como resultado de un pacto u otra circunstancia excepcional.

Dragón	Tipo de Daño
Azul	Eléctrico
Blanco	Frío
Bronce	Eléctrico
Cobre	Ácido
Latón	Fuego
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Rojo	Fuego
Plata	Frío
Verde	Veneno

Ancestro Dragon

Rasgo de Nivel 1 del Sangre Dracónica.

Eliges qué tipo de dragón es tu ancestro. El tipo de daño asociado con ese dragón es el usado por los rasgos que ganes posteriormente. Puedes leer, escribir y hablar dracónico. Además, siempre que hagas una prueba de Carisma interactuando con dragones tu bonificador de competencia se duplica si es aplicable a la tirada.

Resistencia Dracónica

Rasgo de Nivel 1 del Sangre Dracónica.

La magia fluye a través de tu cuerpo y hace que los rasgos físicos de tu antecesor dragón emerjan. Tus puntos de golpe máximos se incrementan en 1 y en 1 más por cada nivel que ganes de esta clase. Además, partes de tu piel están cubiertas por un fino brillo como el de escamas de dragón. Cuando no llevas armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador de destreza.

Afinidad Elemental

Rasgo de Nivel 6 del Sangre Dracónica.

Cuando lances un conjuro que utilice el daño del tipo asociado a tu linaje dracónico, añade tu modificador de Carisma al daño.

Al mismo tiempo, puedes gastar 1 punto de hechicería para ganar resistencia a este tipo de daño durante una hora.





Alas de Dragón

Rasgo de Nivel 14 del Sangre Dracónica.

Ganas la habilidad de hacer brotar de tu espalda un par de alas, ganando una velocidad de vuelo igual a tu velocidad actual. Puedes crear estas alas como una acción adicional en tu turno. Duran hasta que las descartas como una acción adicional en tu turno. No puedes manifestar tus alas mientras lleves una armadura puesta, a no ser que la armadura esté hecha para acomodarlas, y la ropa que no esté hecha para acomodarse a las alas será destruida cuando las saques.

Presencia Draconiana

Rasgo de Nivel 18 del Sangre Dracónica.

Puedes canalizar la presencia aterradora de tu ancestro dragón, haciendo que los que te rodean queden sobrecogidos o asustados. Como una acción, puedes gastar 5 puntos de hechicería para usar este poder y manifestar un aura de sobrecogimiento o miedo (tú eliges) a una distancia de 60 pies. Durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si hubieras lanzado un hechizo de concentración) cualquier criatura hostil que comience su turno en esta aura deberá realizar una prueba de salvación de sabiduría o quedará encantada (si elegiste sobrecogimiento) o asustada (si elegiste miedo) hasta que el aura termine. Una criatura que supere esta tirada de salvación será inmune a tu aura durante 24 horas.

Magia Salvaje

Tu magia innata proviene de las fuerzas salvajes del caos que subyacen en el orden de la creación. Es posible que hayas sufrido la exposición a alguna forma de magia pura, quizás a través de un portal que conduce al limbo, los planos elementales o los misteriosos Reinos Lejanos. Quizás hayas sido bendecido por alguna poderosa criatura feérica o marcado por un demonio. O tu magia puede ser una casualidad de tu nacimiento, sin una causa aparente o razón. Sin embargo, ahí está, una magia caótica se revuelve dentro de ti, buscando cualquier salida.

Oleada de Magia Salvaje

Rasgo de Nivel 1 de la Magia Salvaje.

Tus lanzamientos de conjuros pueden desatar oleadas de magia salvaje. Inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, el DM puede hacerte tirar un d20. Si sacas un 1, tira en la tabla de oleada de magia salvaje para crear un efecto mágico aleatorio.

Mareas de Caos

Rasgo de Nivel 1 de la Magia Salvaje.

Puedes manipular las fuerzas de la probabilidad y del caos para ganar ventaja en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación. Una vez hecho esto, necesitas finalizar un descanso prolongado antes de usar este rasgo otra vez. En cualquier momento, antes de recuperar el uso de

este rasgo, el DM puede hacerte tirar en la tabla de oleada de magia salvaje inmediatamente después de que lances un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior. Después de esto, recuperas el uso de este rasgo.

Curvar la Suerte

Rasgo de Nivel 6 de la Magia Salvaje.

Tienes la capacidad de torcer el destino usando tu magia salvaje. Cuando otra criatura a la que puedes ver realice una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción y gastar 2 puntos de hechicería para lanzar 1d4 y aplicar el resultado como un bonificador o un penalizador (tú eliges) a la tirada de la criatura. Puedes hacer esto después de la tirada de la criatura, pero antes de saber los resultados de la tirada.

Caos Controlado

Rasgo de Nivel 14 de la Magia Salvaje.

Ganas un mínimo control sobre las oleadas de magia salvaje. Siempre que lances en la tabla de oleada de magia salvaje, puedes tirar de nuevo y usar cualquiera de las dos tiradas.

Bombardeo de Hechizos

Rasgo de Nivel 18 de la Magia Salvaje.

La energía dañina de tus conjuros se intensifica. Cuando lanzaς el daño de un conjuro y sacas el mayor resultado posible en cualquiera de los dados, elige uno de los dados, láncalo de nuevo y añade el resultado a la tirada de daño. Puedes usar este rasgo sólo una vez por turno.

Tabla de Magia Salvaje

La tabla se encuentra en la siguiente página.



d100	Efecto de Magia Salvaje	d100	Efecto de Magia Salvaje
01-02	Tira en esta tabla al comienzo de todos tus turnos durante el próximo minuto, ignorando este resultado en las siguientes tiradas.	51-52	Un escudo espectral flota cerca de ti durante el próximo minuto garantizándote un +2 a la CA e inmunidad a misiles mágico.
03-04	Durante el próximo minuto, puedes ver criaturas invisibles si tienes línea de visión hacia ellas.	53-54	Eres inmune a la intoxicación por alcohol durante los próximos 5d6 días.
05-06	Un modrón, elegido y controlado por el DM aparece en un espacio desocupado a 5 pies (1,5 metros) de ti, luego desaparece 1 minuto después.	55-56	Tu pelo se cae, pero vuelve a crecer pasadas 24 horas.
07-08	Lanzas bola de fuego como un conjuro de nivel 3 centrado en ti mismo.	57-58	Durante el próximo minuto, cualquier objeto inflamable que toques y no sea usado o llevado por otra criatura, arde en llamas.
09-10	Lanzas proyectil mágico como un conjuro de nivel 5.	59-60	Recuperas el espacio de conjuro del menor nivel que hayas gastado.
11-12	Tira 1d10. Tu altura cambia un número de pulgadas igual a la tirada. Si la tirada es impar, encoges, si es par, creces.	61-62	Durante el próximo minuto debes gritar cuando hables.
13-14	Lanzas confusión centrado en ti mismo	63-64	Lanzas nube de niebla centrada en ti.
15-16	Durante el próximo minuto, recuperas 5 puntos de golpe al comienzo de cada uno de tus turnos.	65-66	Hasta 3 criaturas a tu elección dentro de 30 pies de ti reciben 4d10 de daño eléctrico.
17-18	Te crece una larga barba de plumas que dura hasta que estornudes, momento en que explotan fuera de tu cara.	67-68	Estás asustado por la criatura más cercana hasta el final de tu siguiente turno.
19-20	Lanzas grasa centrada en ti mismo.	69-70	Las criaturas a 30 pies (9 metros) de ti se vuelven invisibles durante 1 minuto. La invisibilidad termina cuando las criaturas atacan o lanzan un conjuro.
21-22	Las criaturas tienen desventaja en la tirada de salvación contra el siguiente conjuro que lances que necesite tirada de salvación durante el próximo minuto.	71-72	Ganas resistencia a todo el daño durante el próximo minuto.
23-24	Tu piel se vuelve de un vibrante tono azul. Un conjuro de quitar maldición elimina este efecto.	73-74	1 criatura al azar a 60 pies de ti es envenenada durante 1d4 horas.
25-26	Un ojo aparece en tu frente durante el próximo minuto. Durante este tiempo, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista.	75-76	Resplandeces con una luz brillante de 30 pies de radio durante el próximo minuto. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies de ti queda cegada hasta el final del siguiente turno.
27-28	Durante el próximo minuto. Todos tus conjuros con un tiempo de lanza-miento de 1 acción tienen un tiempo de lanzamiento de una acción adicional.	77-78	Lanzas un polimorfar sobre ti mismo. Si fallas la tirada de salvación, te transformas en oveja hasta que termine el conjuro.
29-30	Te teletransportas hasta 60 pies a un espacio sin ocupar a tu elección que puedas ver.	79-80	Mariposas ilusorias y pétalos de flores flotan en torno a 10 pies de ti durante el minuto siguiente.
31-32	Eres transportado al plano astral hasta el final de tu siguiente turno. Despues de ese tiempo regresas al espacio que ocupabas previamente o al espacio vacío más cercano si ese espacio está ocupado.	81-82	Puedes usar una acción adicional inmediatamente.
33-34	Maximiza el daño del siguiente conjuro de daño que lances dentro del próximo minuto.	83-84	Todas las criaturas a 30 pies de ti reciben 1d10 de daño necrótico. Recuperas tantos puntos de vida como daño necrótico has causado.
35-36	Tira 1d10. Tu edad cambia tantos años como el resultado. Si la tirada es im-par, rejuveneces (mínimo 1 año). Si la tirada es par, envejeces.	85-86	Lanzas imagen múltiple.
37-38	1d6 flumphs a los que les asustas y que son controlados por el DM aparecen en espacios sin ocupar hasta a 60 pies (18m) de ti. Se desvanecen después de 1 minuto.	87-88	Lanzas volar a una criatura aleatoria a menos de 60 pies de ti.
39-40	Recuperas 2d10 puntos de golpe.	89-90	Te vuelves invisible durante el próximo minuto, durante este tiempo otras criaturas no podrán oírtte. La invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.
41-42	Te conviertes en una planta en su maceta hasta empezar tu siguiente turno. Como planta, estás incapacitado y tienes vulnerabilidad a todo el daño. Si llegas a 0 puntos de vida la maceta se rompe y vuelves a tu forma original.	91-92	Si mueres durante el próximo minuto, inmediatamente vuelves a la vida como si un reencarnar fuera conjurado sobre ti.
43-44	Durante el próximo minuto, puedes teletransportarte hasta 20 pies (6 metros) como una acción adicional en cada uno de tus turnos.	93-94	Tu tamaño aumenta una categoría durante el próximo minuto.
45-46	Te lanzas levitar a ti mismo.	95-96	Tú y todas las criaturas a 30 pies (9 metros) de ti ganáis vulnerabilidad al daño perforante durante el próximo minuto.
47-48	Un unicornio controlado por el DM aparece en un espacio a 5 pies (1,5 metros) de ti y desaparece pasado 1 minuto.	97-98	Eres rodeado por una música etérea débil durante el próximo minuto.
49-50	No puedes hablar durante el próximo minuto. Cada vez que lo intentes, burbujas rosadas saldrán flotando de tu boca.	99-100	Recuperas todos los puntos de hechicería gastados.



Información del Hechicero: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro “Guía de Xanathar Para Todo”

Cuando se trata de desarrollar sus habilidades en momentos de necesidad, los hechiceros lo tienen fácil en comparación con otros personajes. Su poder no solo descansa dentro de ellos, sino que probablemente requiera cierto esfuerzo para mantenerlo a raya. Todo hechicero nace con el rol, o tropieza con él a través de la posibilidad cósmica. A diferencia de otros personajes, que deben aprender activamente, abrazar y perseguir sus talentos, los hechiceros son atravesados por su poder.

Debido a que la idea de un ser innatamente mágico viaje entre ellos no sienta bien con mucha gente, los hechiceros tienden a generar desconfianza y sospecha en otros con los que se encuentran. No obstante, muchos hechiceros logran superar ese prejuicio a través de hechos que benefician a sus contemporáneos menos dotados de magia.

Los hechiceros son a menudo definidos por los eventos que rodean la manifestación de su poder. Para aquellos que lo reciben como un derecho de nacimiento esperado, su aparición es un motivo de celebración. Otros hechiceros son tratados como marginados, expulsados de sus hogares después de la repentina y aterradora llegada de sus habilidades.

Jugar con un personaje hechicero puede ser tan gratificante como desafiante. Las secciones a continuación ofrecen sugerencias sobre cómo desarrollar y personalizar tu persona.

Origen Arcano

Algunos hechiceros entienden de dónde proviene su poder, según cómo se manifiestan sus habilidades. Otros solo pueden especular, ya que sus poderes llegaron a ellos de una manera que no sugiere ninguna causa en particular.

¿Tu personaje conoce la fuente de tu poder mágico? ¿Se vincula con algún pariente lejano, un evento cósmico o una posibilidad ciega? Si tu hechicero no sabe de dónde surgió su poder, tu DM puede usar esta tabla (o seleccionar un origen) y revelarla cuando la información juegue un papel en la campaña.

Reacción

Cuando un nuevo hechicero ingresa al mundo, ya sea al nacer o después, cuando el poder de uno se hace evidente, las consecuencias de ese evento dependen en gran medida de cómo reaccionan sus testigos a lo que han visto.

Cuando aparecieron los poderes de tu hechicero, ¿cómo respondió el mundo que te rodeaba? ¿Otras

personas se atemorizaron, fueron de apoyo, o en algún punto intermedio?

Marca Sobrenatural

Un hechicero en reposo es casi imposible de distinguir de una persona normal; Es solo cuando su magia vuela que los hechiceros revelan su verdadera naturaleza. Aun así, muchos hechiceros tienen un rasgo físico sutil pero contundente que los diferencia de otras personas.

Si tu hechicero tiene una marca sobrenatural, podría ser una que se oculte fácilmente, o podría ser una fuente de orgullo que mantengas en exhibición constante.

Signo de Hechicería

Como bien sabe el mundo, algunos hechiceros son mejores que otros para controlar el lanzamiento de conjuros. A veces, un hechicero que lanza un conjuro emana un despliegue de magia salvaje que salió mal. Pero incluso cuando la magia de uno se dispara según lo planeado, el acto de lanzar está a menudo acompañado por un signo revelador que deja en claro de dónde proviene esa energía mágica.

Cuando tu personaje hechicero lanza un conjuro, ¿el esfuerzo se revela en un signo de hechicería? ¿Está este signo vinculado a tu origen o algún otro aspecto de quién eres, o es un fenómeno aparentemente aleatorio?

d6 Signo

1	Recitas los componentes verbales de tus conjuros en la voz retumbante de un titán.
2	Por un momento después de lanzar un conjuro, el área a tu alrededor se vuelve oscura y sombría.
3	Sudas profusamente mientras lanzas un conjuro y durante unos segundos después.
4	Tu cabello y Tus prendas son golpeados brevemente, como por una brisa, cada vez que invocas un conjuro.
5	Si estás parado cuando lanzas un conjuro, te elevas seis pulgadas en el aire y flotas suavemente hacia abajo.
6	Llamas azules ilusorias cubren tu cabeza cuando comienzas tu lanzamiento, luego desaparecen abruptamente.

d6 Orígenes

1	Tu poder surge del linaje de tu familia. Estás emparentado con alguna criatura poderosa, o has heredado una bendición o una maldición.
2	Eres la reencarnación de un ser de otro plano de existencia.
3	Una entidad poderosa entró en el mundo. Su magia te cambió.
4	Tu nacimiento fue profetizado en un texto antiguo, y se pronostica que usarás tu poder para fines terribles.
5	Eres el producto de generaciones de crianza cuidadosa y selectiva.
6	Fuiste hecho en un recipiente por un alquimista.

d6 Reacción

1	Tus poderes son vistos como una gran bendición por quienes te rodean, y se espera que los uses al servicio de la comunidad.
2	Tus poderes causaron destrucción e incluso la muerte cuando se hicieron evidentes y fuiste tratado como un criminal.
3	Tus vecinos odian y temen tu poder, haciendo que te eviten.
4	Llamaste la atención de un culto siniestro que planea explotar tus habilidades.
5	Las personas a tu alrededor creen que tus poderes son una maldición impuesta a tu familia por una transgresión pasada.
6	Se cree que tus poderes están vinculados a una antigua línea de reyes locos que supuestamente terminaron en una sangrienta revuelta hace más de un siglo.

d6 Marca

1	Tus ojos son de un color inusual, como el rojo.
2	Tienes un dedo extra en un pie.
3	Una de tus orejas es notablemente más grande que la otra.
4	Tu cabello crece a un ritmo prodigioso.
5	Arrugas la nariz repetidamente mientras masticas.
6	Una mancha roja aparece en tu cuello una vez al día, luego desaparece después de una hora.

Alma Divina

A veces, la chispa de magia que alimenta a un hechicero proviene de una fuente divina que brilla en el alma. Tener un alma tan bendecida es una señal de que tu magia innata podría provenir de una conexión familiar lejana pero poderosa a un ser divino. Quizás tu antepasado fue un ángel, transformado en mortal y enviado a luchar en

nombre de un dios. O tu nacimiento podría alinearse con una antigua profecía, marcándote como un sirviente de los dioses o un recipiente elegido de magia divina.

Un alma divina, con un magnetismo natural, es vista como una amenaza por algunas jerarquías religiosas. Como un forastero que comanda el poder sagrado, un Alma Divina puede socavar un orden existente al reclamar un vínculo directo con lo divino. En algunas culturas, solo aquellos que pueden reclamar el poder de un Alma Divina pueden comandar el poder religioso. En estas tierras, las posiciones eclesiásticas son dominadas por unas pocas líneas de sangre y conservadas durante generaciones.

Magia Divina

Rasgo de Nivel 1 del Alma Divina.

Tu enlace a lo divino te permite aprender conjuros de la clase clérigo. Cuando tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros te permita aprender o reemplazar un truco de hechicero o unconjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigos o la lista de conjuros de hechicero. De lo contrario, debes obedecer todas las restricciones para seleccionar el conjuro, y se convierte en un conjuro hechicero para ti.

Además, elige una afinidad para la fuente de tu poder divino: el bien, el mal, la ley, el caos o la neutralidad. Aprendes un conjuro adicional basado en esa afinidad, como se muestra a continuación. Es un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta para la cantidad de conjuros conocidos. Si luego reemplazas este conjuro, debes reemplazarlo con un conjuro de la lista de conjuros de clérigo.

Afinidad	Hechizo
Bien	Curar heridas
Mal	Infligir heridas
Ley	Bendecir
Caos	Perdición
Neutral	Protección contra el bien y el mal

Favorecido por los Dioses

Rasgo de Nivel 1 del Alma Divina.

El poder divino guarda tu destino. Si fallas una tirada de salvación o fallas con una tirada de ataque, puedes tirar 2d4 y sumarlo al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Curación Empoderada

Rasgo de Nivel 6 del Alma Divina.

La energía divina que te recorre puede potenciar los conjuros de sanación. Siempre que tu o un aliado a 5 pies de ti lance los dados para determinar el número de puntos de golpe que restaura un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar cualquier número de esos dados una vez, siempre que no estés incapacitado. Puedes usar este rasgo solo una vez por turno.

Alas de Otro Mundo

Rasgo de Nivel 14 del Alma Divina.

Puedes usar una acción adicional para manifestar un par de alas espirituales desde tu espalda. Mientras las alas están presentes, tienes una velocidad de vuelo de 30 pies. Las alas duran hasta que seas incapacitado, mueras o las descartes como acción adicional.



La afinidad que elegiste para tu rasgo de magia divina determina la apariencia de las alas espirituales: alas de águila para el bien o la ley, alas de murciélagos para el mal o el caos y alas de libélula para la neutralidad.

Recuperación Sobrenatural

Rasgo de Nivel 18 del Alma Divina.

Obtienes la habilidad de superar lesiones graves. Como acción adicional cuando te quedan menos de la mitad de tus puntos de golpe, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a la mitad de tus puntos de golpe máximos.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Magia Sombría

Eres una criatura de la sombra, porque tu magia innata proviene del propio Shadowfell. Puedes rastrear tu linaje hasta una entidad de ese lugar, o quizás estuviste expuesto a su energía corrupta y fuiste transformado por ella.

El poder de la magia de la sombra arroja una extraña capa sobre tu presencia física. La chispa de la vida que te sostiene está apagada, como si luchara por permanecer viable contra la energía oscura que impregna tu alma. A tu elección, puedes elegir o tirar en la tabla de Peculiaridades de Hechicero Sombrío para crear una peculiaridad para tu personaje.

d6 Peculiaridad

1	Siempre estás frío como el hielo al tacto
2	Cuando duermes no pareces respirar (Aunque tienes que respirar para vivir).
3	Apenas sangras, incluso cuando estás mal herido.
4	Tu corazón late una vez por minuto. Este evento a veces te sorprende
5	Te cuesta recordar que las criaturas vivas y los cadáveres deberían ser tratados de forma distinta.
6	Parpadeaste. Una vez. La semana pasada.

Ojos de la Oscuridad

Rasgo de Nivel 1 y 3 de la Magia Sombría.

Tienes visión oscura con un alcance de 120 pies.

Cuando alcanzas el 3er nivel en esta clase, aprendes el hechizo Oscuridad, que no cuenta para la cantidad de hechizos conocidos. Además, puedes lanzarlo gastando 2 puntos de hechicería o gastando un espacio de hechizo. Si lo lanzas con puntos de hechicería, puedes ver a través de la oscuridad creada por el hechizo.

Fuerza de la Tumba

Rasgo de Nivel 1 de la Magia Sombría.

Tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (DC 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si eres reducido a 0 puntos de golpe por daño radiante o por golpe crítico.

Después de que la tirada de salvación tenga éxito, no se puede usar este rasgo nuevamente hasta que termines un descanso largo.

Sabueso de Mal Augurio

Rasgo de Nivel 6 de la Magia Sombría.

Obtienes la habilidad de invocar a una criatura



aullante de la oscuridad para acosar a tus enemigos. Como acción adicional, puedes gastar 3 puntos de conjuro para invocar mágicamente a un sabueso de mal augurio para atacar a una criatura que puedes ver a 120 pies de ti. El perro utiliza las estadísticas de lobo terrible (consulta el Manual de Monstruos o el apéndice C en el Manual del Jugador), con los siguientes cambios:

- El perro es de tamaño mediano, no grande, y cuenta como una monstruosidad, no como una bestia.
- Aparece con un número de puntos de golpe temporales igual a la mitad de tu nivel de brujo.
- Puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terrenos difíciles. El perro sufre 5 de daño de fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
- Al comienzo de su turno, el perro conoce automáticamente la ubicación de su objetivo. Si el objetivo estaba oculto, ya no está oculto para el perro.

El perro aparece en un espacio desocupado de tu elección a no más de 30 pies del objetivo. Tira iniciativa para el perro. En su turno, solo puede moverse hacia su objetivo por la ruta más directa, y puede usar su acción solo para atacar a su objetivo. El sabueso puede hacer ataques de oportunidad, pero solo contra su objetivo.

Además, mientras que el perro está a 5 pies del objetivo, el objetivo tiene desventaja en tiradas de salvación contra cualquier conjuro que lance. El perro desaparece si se reduce a 0 puntos de golpe, o si su objetivo se reduce a 0 puntos de golpe, o después de 5 minutos.

Paso de las Sombras

Rasgo de Nivel 14 de la Magia Sombría.

Obtienes la habilidad de pasar de una sombra a otra. Cuando estás en luz tenue u oscuridad, como acción adicional, puedes teletransportarte mágicamente hasta 120 pies a un espacio desocupado que puedes ver que también está en luz tenue u oscuridad.

Forma Umbral

Rasgo de Nivel 18 de la Magia Sombría.

Puedes gastar 6 puntos de hechicería como acción adicional para transformarte mágicamente en una forma sombría. En esta forma, tienes resistencia a

todos los daños, excepto a la fuerza y al daño radiante, y puedes moverte a través de otras criaturas y objetos como si fueran terrenos difíciles. Recibes 5 de daño de fuerza si terminas tu turno dentro de un objeto. Permaneces en esta forma durante 1 minuto. Termina antes si te incapacitan, si mueres o si la descartas como acción adicional.

Hechicería de la Tormenta

Tu magia innata proviene del poder del aire elemental. Muchos con este poder pueden rastrear su magia hasta una experiencia cercana a la muerte causada por la Gran Lluvia, pero tal vez naciste durante una tormenta aullante tan poderosa que la gente todavía cuenta historias sobre ella, o tu linaje podría incluir la influencia de potentes criaturas de aire tales como djinn. En cualquier caso, la magia de la tormenta impregna tu ser.

Los hechiceros de la tormenta son miembros invaluables de la tripulación de un barco. Su magia les permite ejercer control sobre el viento y el clima en su área inmediata. Sus habilidades también resultan útiles para repeler los ataques de sahuagin, piratas y otras amenazas acuáticas.

Orador del Viento

Rasgo de Nivel 1 de la Hechicería de la Tormenta.

La magia arcana que diriges está infundida con aire elemental. Puedes hablar, leer y escribir Primordial. Conocer este idioma te permite entender y ser entendido por aquellos que hablan sus dialectos: Aquano, Aurano, Ígneo y Terrano.

Magia Tempestuosa

Rasgo de Nivel 1 de la Hechicería de la Tormenta.

Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que ráfagas de aire elemental te rodeen brevemente, inmediatamente antes o después de lanzar un hechizo de primer nivel o superior. Si lo haces, te permite volar hasta 10 pies sin provocar ataques de oportunidad.

Corazón de la Tormenta

Rasgo de Nivel 6 de la Hechicería de la Tormenta.

Obtienes resistencia al daño de rayo y trueno. Además, cada vez que comienzas a lanzar un conjuro de nivel 1 o superior que hace daño de



relámpagos o truenos, brota de ti una magia tormentosa. Esta erupción causa que criaturas de tu elección que puedes ver hasta 10 pies de ti reciban daño de relámpagos o truenos (elige cada vez que esta habilidad se active) igual a la mitad de tu nivel de hechicero.

Guía de la Tormenta

Rasgo de Nivel 6 de la Hechicería de la Tormenta.

Obtienes la habilidad de controlar sutilmente el clima que te rodea.

Si está lloviendo, puedes usar una acción para hacer que la lluvia deje de caer en una esfera de 20 pies de radio centrada en ti. Puedes terminar este efecto como una acción adicional.

Si hace viento, puedes usar una acción adicional en cada ronda para elegir la dirección en la que sopla el viento en una esfera de 100 pies de radio centrada en ti. El viento sopla en esa dirección hasta el final de tu siguiente turno. Este rasgo no altera la velocidad del viento.

Furia de la Tormenta

Rasgo de Nivel 14 de la Hechicería de la Tormenta.

Cuando te golpea un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para infligir daño de rayo al

atacante. El daño es igual a tu nivel de hechicero. El atacante también debe hacer una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuro de hechicero. En una salvación fallida, el atacante es empujado en una línea recta hasta 20 pies de distancia de ti.

Alma del Viento

Rasgo de Nivel 18 de la Hechicería de la Tormenta.

Obtienes inmunidad a los rayos y los truenos.

También ganas una velocidad de vuelo mágica de 60 pies. Como acción, puedes reducir tu velocidad de vuelo a 30 pies durante 1 hora y elegir un número de criaturas a no más de 30 pies de ti igual a $3 + \text{tu modificador de Carisma}$. Las criaturas elegidas ganan una velocidad de vuelo mágica de 30 pies durante 1 hora. Una vez que reduzcas tu velocidad de vuelo de esta manera, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Opciones de Tasha Para el Hechicero

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Hechicero.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente. Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Opciones de Metamagia

Rasgo de Nivel 3 del Hechicero.

Cuando eliges las opciones de Metamagia, tienes acceso a las siguientes opciones adicionales.

Hechizo Buscador. Si haces una tirada de ataque para un hechizo y fallas, puedes gastar 2 puntos de hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada.

Puedes usar el Hechizo Buscador incluso si ya has usado una opción de metamágica diferente durante el lanzamiento del hechizo.

Transmutar Hechizo. Cuando lanzas un hechizo que infinge un tipo de daño de la siguiente lista, puedes gastar 1 punto de hechicería para cambiar ese tipo de daño a uno de los otros tipos enumerados: ácido, frío, fuego, rayo, veneno, trueno.

Versatilidad Hechicera

Rasgo de Nivel 4 del Hechicero.

Cada vez que alcanzas un nivel en esta clase que otorga el rasgo de mejora de puntuación de característica, puedes hacer una de las siguientes, representando la magia dentro de ti fluyendo de nuevas maneras:

- Reemplaza una de las opciones que elegiste para el rasgo de Metamagia con una opción Metamagia diferente disponible para ti.
- Reemplaza un truco que aprendiste del rasgo Lanzamiento de hechizos de esta clase con otro truco de la lista de hechizos del hechicero.

Guía Mágica

Rasgo de Nivel 5 del Hechicero.

Puedes aprovechar tu fuente interna de magia para tratar de evocar el éxito del fracaso. Cuando haces una prueba de habilidad que falla, puedes gastar 1 punto de hechicería para volver a tirar el d20, y debes usar la nueva tirada, convirtiendo potencialmente el fracaso en un éxito.

Mente Aberrante

Una influencia alienígena ha envuelto sus zarcillos alrededor de tu mente, dándote poder psiónico. Ahora puedes tocar otras mentes con ese poder y alterar el mundo que te rodea usándolo para controlar la energía mágica del multiverso. ¿Este poder brillará en ti como un faro de esperanza para otros? ¿O serás una fuente de terror para aquellos que sientan la puñalada de tu mente y sean testigos de las extrañas manifestaciones de tu poder?

Como hechicero de Mente Aberrante, tú decides cómo adquiriste tus poderes. ¿Naciste con ellos? ¿O un evento posterior en la vida te dejó brillando con conciencia psiónica? Consulta la tabla Orígenes aberrantes para conocer un posible origen de tu poder.



d6 Origen

1	Fuiste expuesto a la influencia deformadora de un Plano Lejano. Estás convencido de que ahora te está creciendo un tentáculo, pero nadie más puede verlo.
2	Un viento psíquico del Plano Astral te llevó energía psiónica. Cuando usas tus poderes, débiles motas de luz brillan a tu alrededor.
3	Una vez sufriste los poderes dominantes de un aboleth, dejando una astilla psíquica en tu mente.
4	Te implantaron un renacuajo desuella mentes, pero la ceremorfosis nunca se completó. Y ahora su poder psíónico es tuyo. Cuando lo usas, tu carne brilla con una extraña mucosidad.
5	De niño, tenías un amigo imaginario que parecía un flumph o una extraña criatura parecida a un ornitorrinco. Un día, te dotó de poderes psíónicos, que han terminado siendo no tan imaginarios.
6	Tus pesadillas te susurran la verdad: tus poderes psíónicos no te pertenecen. ¡Los sacas de tu gemelo parásito!

Hechizos Psíónicos

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 de la Mente Aberrante.

Aprendes hechizos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos psíónicos. Cada uno de estos hechizos cuenta como un hechizo de hechicero para ti, pero no cuenta contra el número de hechizos de hechicero que conoces.

Cada vez que obtienes un nivel de hechicero, puedes reemplazar un hechizo que obtuviste de este rasgo con otro hechizo del mismo nivel. El nuevo hechizo debe ser un hechizo de adivinación o de encantamiento de la lista de hechizos del hechicero, brujo o mago.

Nivel de Hechicero

Hechizos

1	<u>Brazos de Hadar</u> , <u>Susurros disonantes</u> , <u>Astilla Mental</u>
3	<u>Calmar emociones</u> , <u>Detectar pensamientos</u>
5	<u>Hambre de Hadar</u> , <u>Recado</u>
7	<u>Tentáculos negros de Evard</u> , <u>Invocar aberración</u>
9	<u>Ligadura telepática de Rary</u> , <u>Telequinesia</u>

Habla Telepática

Rasgo de Nivel 1 de la Mente Aberrante.

Puedes formar una conexión telepática entre tu mente y la mente de otro. Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. Tú y otra criatura que elijas pueden hablar telepáticamente entre los dos mientras ambos se encuentren al menos a un número de millas el uno del otro igual a tu modificador de Carisma (mínimo una milla). Para entenderse, cada uno debe hablar mentalmente en un idioma que el otro conoce. La conexión telepática dura un número de minutos igual a tu nivel de hechicero. Termina antes de tiempo si estás incapacitado o mueres o si usas esta habilidad para formar una conexión con una criatura diferente.

Hechicería Psíónica

Rasgo de Nivel 6 de la Mente Aberrante.

Cuando lanzas cualquier hechizo de nivel 1 o superior de tu rasgo hechizos psíónicos, puedes lanzarlo gastando un espacio de hechizo como de costumbre o gastando una cantidad de puntos de hechicería igual al nivel del hechizo. Si lanzas el hechizo usando puntos de hechicería, no requiere componentes verbales o somáticos, y no requiere componentes materiales, a menos que sean consumidos por el hechizo.



Defensa Psiónica

Rasgo de Nivel 6 de la Mente Aberrante.

Obtienes resistencia al daño psíquico, y tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Revelar Aberración

Rasgo de Nivel 14 de la Mente Aberrante.

Puedes desatar la verdad aberrante escondida dentro de ti. Como acción adicional, puedes gastar 1 o más puntos de hechicería para transformar mágicamente tu cuerpo durante 10 minutos. Por cada punto de hechicería que gastes, puedes obtener uno de los siguientes beneficios de tu elección, cuyos efectos duran hasta que finaliza la transformación:

- Puedes ver cualquier criatura invisible a 60 pies o menos de ti, siempre que no esté detrás de una cobertura total. Tus ojos también se vuelven negros o se vuelven zarcillos sensoriales que se retuerzan.
- Ganas una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar y puedes flotar. Mientras vuelas, tu piel brilla con mucosidad o brilla con una luz de otro mundo.
- Ganas una velocidad de nado igual al doble de tu velocidad al caminar y puedes respirar bajo el agua. Además, las branquias crecen desde tu cuello o se abren en abanico desde detrás de tus orejas, tus dedos se vuelven palmeados o te crecen cilios que se retuerzan y se extienden a través de tu ropa.
- Tu cuerpo, junto con cualquier equipo que estés usando o cargando, se vuelve viscoso y flexible. Puedes moverte a través de cualquier espacio tan estrecho como 1 pulgada sin apretarte, y puedes gastar 5 pies de movimiento para escapar de restricciones no mágicas o ser agarrado.

Implosión Deformante

Rasgo de Nivel 18 de la Mente Aberrante.

Puedes desatar tu poder aberrante como una anomalía que deforma el espacio. Como acción, puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedas ver a 120 pies de ti. Inmediatamente después de que desaparezcas, cada criatura a 30 pies o menos del espacio que dejaste debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación

fallida, una criatura sufre 3d10 de daño por fuerza y es atraída directamente hacia el espacio que dejaste, terminando en un espacio desocupado lo más cerca posible de tu espacio anterior. Con una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad del daño y no es atraída.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para usarlo nuevamente.

Alma Mecánica

La fuerza cósmica del orden te ha inundado de magia. Ese poder surge de Mechanus o de un reino similar, un plano de existencia moldeado completamente por la eficiencia de un reloj. Tú, o alguien de tu linaje, podrías haberte enredado en las maquinaciones de los modrons, los seres ordenados que habitan en Mechanus. Quizás tu antepasado incluso participó en la Gran Marcha de Modron. Cualquiera que sea su origen dentro de ti, el poder del orden puede parecer extraño para otros, pero para ti, es parte de un vasto y glorioso sistema.

Hechizos Mecánicos

Rasgo de Nivel 1, 3, 5, 7 y 9 del Alma Mecánica.

Aprendes hechizos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos de mecánicos. Cada uno de estos conjuros cuenta como un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de hechicero que conoces.

Cada vez que obtienes un nivel de hechicero, puedes reemplazar un hechizo que obtuviste de este rasgo con otro hechizo del mismo nivel. El nuevo conjuro debe ser un conjuro de abjuración o de transmutación de la lista de conjuros de hechicero, brujo o mago.

Nivel de Hechicero

Hechizos

Nivel de Hechicero	Hechizos
1	<u>Protección contra el bien y el mal</u> , <u>Alarma</u>
3	<u>Auxilio divino</u> , <u>Restablecimiento menor</u>
5	<u>Protección contra la energía</u> , <u>Disipar magia</u>
7	<u>Libertad de movimiento</u> , <u>Invocar constructo</u>
9	<u>Restablecimiento mayor</u> , <u>Muro de fuerza</u>

Además, consulta la tabla de Manifestaciones del Orden y elige o determina al azar la forma en que se manifiesta tu conexión con el orden mientras lanzas cualquiera de tus hechizos de hechicero.

d6 Manifestación

1	Ruedas dentadas espirituales se ciernen detrás de ti.
2	Las manecillas de un reloj giran en tus ojos.
3	Tu piel brilla con un brillo cobrizo.
4	Ecuaciones flotantes y objetos geométricos se superponen a tu cuerpo.
5	Tu foco de lanzamiento de hechizos toma temporalmente la forma de un mecanismo de relojería diminuto.
6	Tu y los afectados por tu magia pueden escuchar el tic tac de los engranajes o el tañido de un reloj.

Restaurar Balance

Rasgo de Nivel 1 del Alma Mecánica.

Tu conexión con el plano del orden absoluto te permite arreglar momentos caóticos. Cuando una criatura que puedes ver a 60 pies de ti está a punto de tirar un d20 con ventaja o desventaja, puedes usar tu reacción para evitar que la tirada se vea afectada por la ventaja o desventaja.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Bastión de Orden

Rasgo de Nivel 6 del Alma Mecánica.

Puedes aprovechar la gran ecuación de la existencia para imbuir a una criatura con un reluciente escudo de orden. Como acción, puedes gastar de 1 a 5 puntos de hechicería para crear una protección

mágica a tu alrededor tuyo o de otra criatura que puedes ver a 30 pies de ti. La protección dura hasta que termines un descanso largo o hasta que vuelvas a usar este rasgo.

La protección está representada por un número de d8 igual al número de puntos de hechicería gastados para crearlo. Cuando la criatura protegida sufre daño, puede gastar una cantidad de esos dados, tirarlos y reducir el daño recibido por el total tirado en esos dados.

Trance de Orden

Rasgo de Nivel 14 del Alma Mecánica.

Obtienes la capacidad de alinear tu conciencia con los cálculos interminables de Mechanus. Como acción adicional, puedes entrar en este estado durante 1 minuto. Mientras dure, las tiradas de ataque contra ti no pueden beneficiarse de la ventaja, y cada vez que hagas una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes tratar una tirada de 9 o menos en el d20 como un 10.

Una vez que usas esta acción adicional, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para usarla de nuevo.

Cabalgar Mecanismo

Rasgo de Nivel 18 del Alma Mecánica.

Invocas espíritus del orden para eliminar el desorden a tu alrededor. Como acción, convocas a los espíritus en un cubo de 30 pies que se origina en ti. Los espíritus parecen modrones u otros constructos de tu elección. Los espíritus son intangibles e invulnerables, y crean los siguientes efectos dentro del cubo antes de desaparecer:



- Los espíritus restauran hasta 100 puntos de golpe, divididos como elijas entre cualquier número de criaturas de tu elección en el cubo.
- Cualquier objeto dañado por completo en el cubo se repara instantáneamente.
- Todos los hechizos de nivel 6 o inferior terminan en criaturas y objetos de tu elección en el cubo.

Una vez que usas esta acción, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 7 puntos de hechicería para usarla de nuevo.

Hechicero de la Luna

La subclase a continuación pertenece al libro "Dragon Lance: Shadow of the Dragon Queen"

En muchos mundos, la luna es un cuerpo celeste venerado con propiedades mágicas. En Krynn, los dioses de la magia están asociados con las tres lunas del mundo. En el mundo de Toril, la diosa Selûne usa la luz de la luna para luchar contra la oscuridad. En Eberron, los eruditos de la Profecía Dracónica descifran antiguos secretos del crecimiento y la disminución de las doce lunas de ese mundo.

Tú o alguien de tu linaje ha estado expuesto a la magia concentrada de la luna (o lunas) de tu mundo, imbuyéndote de magia lunar. Tal vez tu antepasado estuvo involucrado en un ritual druídico relacionado con un eclipse, o tal vez un fragmento místico de una luna se estrelló cerca de ti. Independientemente de cómo llegues a tener tu magia, tu conexión con la luna es obvia cuando lanzas tus hechizos, tal vez haciendo que tus pupilas brillen con el color de una luna de tu mundo, causando manifestaciones espectrales de fases lunares en tu órbita, o algún otro efecto.

Encarnación de la Luna

Rasgo de Nivel 1 del Hechicero de la Luna.

Aprendes hechizos adicionales cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, como se muestra en la tabla de hechizos lunares. Cada uno de estos conjuros cuenta como un conjuro de hechicero para ti, pero no cuenta contra el número de conjuros de hechicero que conoces.



Nivel de Hechicero	Hechizos de Luna Llena	Hechizos de Luna Nueva	Hechizos de Luna Creciente
1	<u>Escudo</u>	<u>Rayo Nauseabundo</u>	<u>Rociada de Color</u>
3	<u>Restauración Menor</u>	<u>Ceguera/ Sordera</u>	<u>Alterar Propio Aspecto</u>
5	<u>Dispar Magia</u>	<u>Toque Vampírico</u>	<u>Corcel Fantasmal</u>
7	<u>Custodia Contra la Muerte</u>	<u>Confusión</u>	<u>Terreno Alucinatorio</u>
9	<u>Ligadura Telepática de Rary</u>	<u>Inmovilizar Monstruo</u>	<u>Doble Engañoso</u>

Cada vez que termines un descanso largo, puedes elegir qué fase lunar manifiesta su poder a través de tu magia: Luna Llena, Luna Nueva o Luna Creciente. Mientras estás en la fase elegida, puedes lanzar un hechizo de primer nivel de la fase asociada en la tabla de hechizos lunares una vez sin gastar un espacio de hechizo. Una vez que lanzas un hechizo de esta manera, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Fuego Lunar

Rasgo de Nivel 1 del Hechicero de la Luna.

Puedes invocar la luz radiante de la luna cuando lo deseas. Aprendes el truco llama sagrada, que no cuenta contra la cantidad de trucos de hechicero que conoces. Cuando lanzas el hechizo, puedes hacer objetivo a una criatura de forma normal o hacer objetivo a dos criaturas dentro del alcance que estén a menos de 5 pies entre sí.

Bendiciones Lunares

Rasgo de Nivel 6 del Hechicero de la Luna.

La fase actual de tu encarnación lunar puede afectar tu rasgo de metamagia. Cada fase de encarnación lunar está asociada con ciertas escuelas de magia, como se muestra aquí:

Luna llena. Hechizos de abjuración y adivinación

Luna nueva. Hechizos de encantamiento y nigromancia

Luna creciente. Hechizos de ilusión y transmutación

Siempre que uses Metamagia en un hechizo de una escuela de magia asociada con tu fase actual de Encarnación Lunar, puedes reducir los puntos de hechicería gastados en 1 (mínimo 0). Puedes reducir los puntos de hechicería gastados para tu metamagia un número de veces igual a tu bonificación de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Creciente y Menguante

Rasgo de Nivel 6 del Hechicero de la Luna.

Obtienes un mayor control sobre las fases de tu magia lunar. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de conjuro para cambiar tu fase actual de encarnación lunar a otra diferente.

Ahora puedes lanzar un hechizo de primer nivel de cada fase lunar de la tabla de hechizos lunares una vez sin gastar un espacio de hechizo, siempre que tu fase actual sea la misma que el hechizo de la fase lunar. Una vez que lanzas un hechizo de fase lunar de esta manera, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Empoderamiento Lunar

Rasgo de Nivel 14 del Hechicero de la Luna.

El poder de una fase lunar satura tu ser. Mientras estás en una fase de encarnación lunar, también obtienes el siguiente beneficio asociado con esa fase:

Luna llena. Puedes usar una acción adicional para manar luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales o para apagar esta luz. Además, tú y las criaturas que elijas tienen ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) y Sabiduría (Percepción) mientras estén dentro de la luz brillante que emanás.

Luna nueva. Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Además, mientras estés completamente en la oscuridad, las tiradas de ataque contra ti tienen desventaja.

Luna creciente. Tienes resistencia al daño necróptico y radiante.



Fenómeno Lunar

Rasgo de Nivel 18 del Hechicero de la Luna.

Como acción adicional, puedes aprovechar un poder especial de tu fase actual de encarnación lunar. Alternativamente, como parte de la acción adicional que realizas para cambiar su fase lunar usando el rasgo "Creciente y Menguante", puedes usar inmediatamente el poder de la fase lunar en la que estas entrando:

Luna llena. Irradias luz de luna por un momento. Cada criatura de tu elección a 30 pies o menos de ti debe superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedar cegada hasta el final de su siguiente turno. Además, una criatura de tu elección en esa área recupera 3d8 puntos de golpe.

Luna nueva. Emanas momentáneamente oscuridad. Cada criatura de tu elección a 30 pies o menos de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros o recibir 3d10 de daño necrótico y ver su velocidad reducida a 0 hasta el final de su siguiente turno. Además, te vuelves invisible hasta el final de tu siguiente turno, o hasta inmediatamente después de realizar una tirada de ataque o lanzar un hechizo.

Luna creciente. Puedes teletransportarte mágicamente a un espacio desocupado que puedas ver en un rango a 60 pies de ti. Puedes traer una criatura voluntaria que puedas ver a 5 pies de ti. Esa criatura se teletransporta a un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro de 5 pies de tu espacio de destino. Además, tú y esa criatura ganan resistencia a todo el daño hasta el comienzo de tu próximo turno.

Una vez que usas uno de estos beneficios de acción adicional, no puedes volver a usar ese beneficio hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 5 puntos de hechicería para usarlo nuevamente.

Mago

Vestida con un traje de plata que denota su posición, una elfa cierra los ojos para evitar las distracciones del campo de batalla y comienza su silencioso canto. Sus dedos dibujan formas frente a ella, completa el conjuro y lanza una diminuta gota de fuego hacia las filas enemigas, donde estalla en una deflagración que engulle a los soldados.

Comprobando una y otra vez su trabajo, un humano escribe con tiza un intrincado círculo mágico en el suelo desnudo, después espolvorea polvo de hierro a lo largo de cada línea y cada grácil curva. Cuando el círculo está completo, canturrea una larga invocación. Un agujero se abre en el espacio dentro del círculo, trayendo un olor a azufre desde el plano extraterreno del más allá.

Agachado en el suelo en un cruce de caminos de una mazmorra un gnomo lanza unos pequeños huesos inscritos con símbolos místicos, susurrando unas pocas palabras de poder sobre ellos. Cerrando sus ojos para ver las visiones con más claridad, asiente lentamente, después abre los ojos y señala hacia el pasillo de su izquierda.

Los magos son los practicantes supremos de la magia, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran. A partir de la sutil onda de la magia que impregna el cosmos, los magos lanzan explosivos hechizos de fuego, arcos voltaicos, sutiles engaños y brutales formas de control mental. Su magia invoca monstruos de otros planos de existencia, vislumbra el futuro, o convierte a enemigos caídos en zombis. Sus hechizos más poderosos transforman una sustancia en otra, invocan meteoros de los cielos o abren portales a otros mundos.

Estudios de lo Arcano

Bravos y enigmáticos, variados en forma y función, el poder de la magia atrae a aquellos estudiosos que buscan dominar sus misterios. Algunos aspiran llegar a ser dioses, alterando la realidad misma.

Aunque aparentemente el lanzamiento de un típico conjuro requiere únicamente la pronunciación de unas pocas palabras, sencillos gestos, y algunas veces una pizca de exóticos materiales, estos componentes son una mínima parte del conjuro, y apenas insinúan la experiencia necesaria alcanzada a través de años de aprendizaje e incontables años de estudio. Los magos viven y mueren por sus conjuros. Todo lo demás es secundario. Aprenden nuevos conjuros a medida que experimentan y



Tabla del Mago

Nivel	Bono de Comp	Rasgos	Trucos Conocidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Lanzamiento de Conjuros, Recuperación Arcana	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradición Arcana	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Rasgo de Tradición Arcana	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	+4	Rasgo de Tradición Arcana	5	4	3	3	2	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	2	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	2	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	2	2	1	1	-	-
14	+5	Rasgo de Tradición Arcana	5	4	3	3	2	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	2	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	2	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	2	2	1	1	1	1
18	+6	Maestría en Conjuros	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuro de Signatura	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

crecen en experiencia. También pueden aprender gracias a otros magos, de antiguos libros o inscripciones, y de antiguas criaturas (como las feéricas) que están impregnadas de magia.

La Atracción del Saber

La vida del mago raramente es mundana. Lo más cerca que un mago está de la vida ordinaria es cuando ejerce de sabio o maestro de una biblioteca o universidad, enseñando a otros los secretos del multiverso. Otros magos venden sus servicios como adivinos, sirviendo en fuerzas militares o llevando una vida de delincuencia o dominación.

Pero la atracción del conocimiento y del poder llama incluso a los magos menos audaces a abandonar la seguridad de sus bibliotecas y laboratorios para aventurarse a ciudades perdidas y derruidas ruinas. La mayoría de los magos creen que sus antecesores, provenientes de antiguas civilizaciones, conocían secretos de la magia que han estado perdidos durante eras, y que descubriendo esos secretos revelarán el camino a un poder mayor que cualquier magia conocida en la era presente.

Creando un Mago

Crear un personaje mago requiere un trasfondo dominado por al menos un evento extraordinario. ¿Cómo tuvo tu personaje su primer contacto con la magia? ¿Cómo descubriste que tenías el talento para ella? ¿Tienes un talento natural, o lo conseguiste simplemente a través de estudiar mucho y de la incesante práctica? ¿Encontraste a una criatura mágica o un tomo antiguo que te enseñó las bases de la magia? ¿Qué fue lo que te sacó de la vida de estudio? ¿Tu primer bocado de conocimiento mágico te dejó ávido de más? ¿Han llegado a ti los rumores de un lugar secreto lleno de conocimientos que todavía no ha sido saqueado por ningún otro mago? Quizás simplemente estás ansioso por poner a prueba tus habilidades mágicas recientemente dominadas frente al peligro.

Creación Rápida

Puedes crear un mago rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Inteligencia, seguida de Constitución o Destreza. Segundo, elige el trasfondo de Sabio. Tercero, elige los trucos Luz, Mano de

mago o y Rayo de escarcha junto con los siguientes conjuros de nivel 1 para tu Libro de conjuros: Armadura de mago, Dormir, Escudo, Hechizar persona, Manos ardientes y Proyectil mágico.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d6 por nivel de mago.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 6 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador de Constitución por cada nivel de mago después del primero.

Competencias

Armadura: ninguna

Armas: bastones, ballestas ligeras, dagas, dardos, hondas.

Herramientas: Ninguna

Tiradas de Salvación: Inteligencia, Sabiduría.

Habilidades: Escoge dos entre: Arcano, Perspicacia, Historia, Investigación, Medicina y Religión.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- un bastón o una daga
- una bolsa de componentes de conjuro o un foco arcano
- un equipo de estudiante o un equipo de explorador
- Un libro de conjuros

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 4d4 x 10 Po para comprar tu equipo.

Rasgos de Mago

Como Mago tienes las siguientes características.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 1 del Mago.

Como estudiante de la magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos de tu verdadero poder.

Trucos

Conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros del mago. Aprenderás trucos adicionales de tu elección a niveles superiores, tal como se

Tu libro de Hechizos

Los conjuros que añades a tu libro de conjuros a medida que ganas niveles reflejan la investigación arcana que realizas por tu cuenta, así como los avances intelectuales que has tenido sobre la naturaleza del universo. Es posible que puedas encontrar otros conjuros durante tus aventuras. Podrías encontrar unconjuro contenido en un pergamo en el cofre de un malvado mago, por ejemplo, o en el polvoriento tomo de una antigua biblioteca.

Copiar un conjuro a tu libro. Cuando encuentras unconjuro de mago de nivel 1 o superior, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel para el cual tienes espacios de conjuros y si puedes conseguir tiempo suficiente para descifrarlo y copiarlo. Copiar unconjuro a un libro implica reproducir la forma básica delconjuro y después descifrar el sistema único de anotación que usó el mago para escribirlo. Debes practicar elconjuro hasta que entiendas los sonidos o gestos requeridos, después transcribirlo a tu libro de conjuros usando tu propia anotación. Por cada nivel delconjuro, el proceso dura 2 horas y requiere 50 po. El coste representa los componentes materiales que gastas en experimentar con elconjuro para dominarlo, así como las delicadas tintas que necesitas para registrarlos. Una vez que has gastado este tiempo y dinero, puedes prepararlo.

Reemplazar el libro. Puedes copiar unconjuro de tu libro de conjuros a otro libro, por ejemplo, si quieres realizar una copia de tu libro de conjuros. Este proceso es el mismo que el de copiar un nuevoconjuro a tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil puesto que entiendes tu propia anotación y ya sabes cómo lanzar elconjuro. Necesitas solo 1 hora y 10 po por cada nivel deconjuro copiado. Si pierdes tu libro de conjuros, puedes usar el mismo procedimiento para transcribir los conjuros que has preparado a un nuevo libro. Completar el resto de tu libro de conjuros requiere encontrar nuevos conjuros para hacerlo. Por este motivo, muchos magos mantienen sus libros de conjuros en lugar seguro.

La apariencia del libro. Tu libro de conjuros es una recopilación de sortilegios única, con sus propias filigranas decorativas y anotaciones. Puede ser un simple y funcional volumen que has recibido como regalo de tu maestro, un fino tomo de esquinas doradas que encontraste en una biblioteca o incluso una colección suelta de notas que te has agenciado después de perder tu anterior libro de conjuros en un percance.

muestra en la columna de Trucos Conocidos de la Tabla del Mago.

Libro de Hechizos

Tienes un libro de hechizos que contiene seis hechizos de tu elección de nivel 1 de la lista de hechizos del mago.

Preparando y Lanzando Hechizos

La tabla del mago muestra cuántos espacios de conjuros tienes para lanzar conjuros de nivel 1 o superior. Para lanzar uno de estos conjuros, debes gastar un espacio deconjuro de nivel igual o superior. Recuperas todos tus espacios de conjuros cuando finalizas un descanso largo.

Preparas la lista de conjuros que estarán disponibles para ser lanzados. Para hacer esto, elige un número de conjuros de mago de tu libro de conjuros igual a tu modificador de Inteligencia + tu nivel de mago (mínimo uno). Deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un mago de nivel 3, tienes 4 espacios de conjuro de nivel 1 y 2 de nivel 2. Con Inteligencia 16, la lista de conjuros preparados puede incluir 6 conjuros preparados de nivel 1 o 2, en cualquier combinación, de tu libro de conjuros. Si preparas elconjuro de nivel 1 proyectil mágico puedes lanzarlo usando un espacio de conjuro de nivel 1 o un espacio de conjuro de nivel 2. Lanzar un conjuro no lo quita de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar la lista de conjuros preparados cuando finalizas un descanso largo. Preparar una nueva lista de conjuros requiere tiempo para

estudiar tu libro y memorizar las gesticulaciones y mantras que debes realizar para lanzarlos: al menos 1 minuto por nivel delconjuro por cada conjuro de tu lista.

Característica Para Lanzar Hechizos

La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros, puesto que los aprendes a través del estudio dedicado y la memorización. Usas tu Inteligencia cada vez que unconjuro hace referencia a tu característica de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la clase de dificultad (CD) para las tiradas de salvación de los conjuros de mago que lanza y cuando realizas un ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Inteligencia

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tu mod. de Inteligencia

Lanzamiento Ritual

Puedes lanzar unconjuro de mago como un ritual si elconjuro tiene el término ritual y lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tenerlo preparado.

Foco de Lanzamiento de Hechizos

Puedes usar un foco arcano como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de mago.

Aprendiendo Hechizos de Nivel 1 y Superior

Cada vez que ganes un nivel de mago, puedes añadir dos conjuros de tu elección a tu libro de



conjuros. Cada uno de ellos debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro, tal como se muestra en la tabla Mago. A lo largo de tus aventuras puedes encontrar otros conjuros para añadir a tu libro.

Recuperación Arcana

Rasgo de Nivel 1 del Mago.

Has aprendido a recuperar parte de tus energías mágicas gracias al estudio de tu libro de conjuros. Una vez por día, cuando finalizas un descanso corto, puedes elegir qué espacios de conjuros quieras recuperar. Los espacios de conjuros pueden tener un nivel combinado igual a la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba), aunque ninguno de los espacios de conjuros puede ser de nivel 6 o superior. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta dos niveles en espacios de conjuros. Puedes recuperar tanto dos espacios de conjuros de nivel 1 o un espacio de conjuros de nivel 2.

Tradición Arcana

Rasgo de Nivel 2, 6, 10 y 14 del Mago.

Eliges una tradición arcana, que determina tu práctica de la magia a través de una de las ocho escuelas mágicas u otras especializaciones de mago. Tu elección te proporciona rasgos de la escuela elegida en el nivel 2, y otra vez en los niveles 6, 10 y 14.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Mago.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Maestría de Hechizos

Rasgo de Nivel 18 del Mago.

Has logrado tal grado de maestría sobre ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige unconjuro de nivel 1 de mago y otro conjuro de nivel 2 de mago que esté en tu Libro de conjuros. Puedes



lanzarlos con su nivel más bajo sin gastar un espacio de conjuro cuando los tengas preparados. Si quieres lanzar el conjuro a un nivel mayor, deberás gastar un espacio de conjuro de la manera habitual. Dedicando 8 horas de estudio, puedes intercambiar uno o ambos conjuros que hayas elegido por diferentes conjuros de los mismos niveles.

Hechizo de Signatura

Rasgo de Nivel 20 del Mago.

Obtienes maestría sobre dos poderosos conjuros y puedes lanzarlos con muy poco esfuerzo. Elige dos conjuros de mago de nivel 3 de tu libro de conjuros como tus conjuros de signatura. Siempre los tienes preparados, no cuentan para el número de conjuros preparados que puedes tener, y puedes lanzar cada uno de ellos sin gastar espacios de conjuros. No puedes volver a hacer esto a menos que finalices un descanso corto o largo. Si quieres lanzar uno de estos conjuros a mayor nivel debes gastar un espacio de conjuros de la manera habitual.

Tradiciones Arcanas

El estudio de la hechicería es antiguo; se remonta a los primeros descubrimientos de los mortales. Esto está fielmente representado en los mundos de Dungeons & Dragons con varias tradiciones dedicadas a su complejo estudio.

Las tradiciones arcana más comunes en el multiverso giran en torno a las escuelas de magia. A través de las eras los magos han catalogado miles de conjuros, agrupándolos en ocho categorías llamadas Escuelas, tal como se describen en el Capítulo 10. En algunos lugares, estas tradiciones son literalmente Escuelas. Un mago podría estudiar en la Escuela del Ilusionismo mientras que otro podría estudiar en la de Encantamiento. En otros lugares, son más bien ramas académicas, con facultades rivales compitiendo por estudiantes y financiación. Incluso los magos que entran a aprendices en la soledad de sus propias torres usan la división de la magia en Escuelas como un recurso de aprendizaje, puesto que los conjuros de cada Escuela requieren el dominio de diferentes técnicas.

Escuela de Abjuración

La Escuela de Abjuración hace énfasis en la magia que bloquea, erradica o protege. Los detractores de

esta escuela dicen que su tradición está basada en la negación, en lugar de la aserción positiva. Comprendes, aun así, que terminar con efectos dañinos, proteger a los débiles y erradicar el mal es algo más que un vacío filosófico. Es una respetada profesión de la cual estar orgulloso. Conocidos como abjuradores, los miembros de esta escuela son reclamados cuando espíritus siniestros requieren exorcismos, cuando lugares importantes deben ser resguardados contra el espionaje mágico o cuando portales hacia otros planos de existencia deben ser cerrados.

Erudito de la Abjuración

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Abjuración.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de abjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Guardián Arcano

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Abjuración

Puedes entrelazar la magia a tu alrededor para protegerte. Cuando lanzas un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, puedes usar simultáneamente una parte de la magia del conjuro para crear un guardián arcano sobre ti mismo, que dura hasta que termines un descanso largo. El guardián tiene puntos de golpe equivalentes al doble de tu nivel de mago + tu modificador de Inteligencia. Siempre que recibas daño, el guardián lo recibe en tu lugar. Si el daño reduce al guardián a 0 puntos de golpe, recibes el daño restante.

Mientras el guardián tenga 0 puntos de golpe, no puede absorber daño, pero su magia permanece. Siempre que lances un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, el guardián recobra puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro. Una vez que creas al guardián, no puedes crearlo de nuevo hasta que termines un descanso largo.

Proyectar Guardián

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de la Abjuración

Cuando una criatura que puedes ver y que esté hasta a 30 pies de distancia de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para que tu Guardián Arcano absorba el daño. Si este daño reduce al guardián a 0 puntos de golpe, la criatura protegida recibe el daño restante.



Abjuración Mejorada

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de la Abjuración

cuando lanzas un conjuro de abjuración que requiera que hagas una prueba de habilidad como parte del lanzamiento de ese conjuro (como Contrahechizo o Disipar magia), agregas tu bonificador de competencia a esa prueba de habilidad.

Resistencia a Hechizos

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de la Abjuración

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros.

Escuela de Adivinación

El consejo de un adivinador es buscado tanto por la realeza como por la gente común, ya que todos buscan una comprensión más clara del pasado, presente y futuro. Como adivinador, te afanas en abrir los velos del tiempo, del espacio y de la conciencia para ver más claramente. Trabajas para dominar conjuros de discernimiento, vista remota, conocimiento sobrenatural y premonición.

Erudito de la Adivinación

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Adivinación.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de adivinación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Portento

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Adivinación.

Cuando seleccionas esta escuela, visiones del futuro comienzan a introducirse en tu conciencia. Cuando finalizas un descanso prolongado, tira dos d20 y anota los resultados. Puedes reemplazar cualquier tirada de ataque, salvación o habilidad hecha por ti o una criatura que puedas ver por una de estas tiradas adivinatorias. Debes declararlo antes de la tirada y puedes reemplazar una tirada de esta manera únicamente una vez por turno.

Cada tirada adivinatoria puede usarse solamente una vez. Cuando terminas un descanso prolongado, pierdes cualquier tirada adivinatoria que no hayas usado.

Adivinación Experta

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de la Adivinación.

Lanzar conjuros de adivinación es tan sencillo para ti que usas solamente una fracción del esfuerzo habitual. Cuando lanzas un conjuro de adivinación de nivel 2 o superior usando un espacio de conjuro, recuperas un espacio de conjuro que hayas

gastado. El espacio que recuperes debe ser de un nivel inferior al del conjuro que lanzaste y no puede ser superior al nivel 5.

El Tercer Ojo

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de la Adivinación.

Puedes usar tu acción para incrementar tus poderes perceptivos. Cuando lo haces, elige uno de los siguientes beneficios, que dura hasta que estés incapacitado o comiences un descanso corto o largo. No puedes usar este rasgo nuevamente hasta que termines un descanso.

- **Visión en la Oscuridad.** Ganas visión en la oscuridad en un rango de 60 pies.
- **Vista Etérea.** Puedes ver en el Plano Etéreo en un rango de 60 pies en torno a ti.
- **Comprensión Mayor.** Puedes leer cualquier lenguaje.
- **Ver Invisibilidad.** Puedes ver objetos y criaturas invisibles en un rango de 10 pies que estén en tu línea de visión.

Portento Mayor

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de la Adivinación.

Las visiones de tus sueños se intensifican y dibujan una imagen más precisa en tu mente de lo que está por venir. Tira 3d20 para tu rasgo de Portento, en lugar de dos.

Escuela de Conjuración

Como un conjurador, prefieres usar conjuros que forman objetos y criaturas a partir del aire mismo. Puedes conjurar nubes de niebla asesina o invocar

criaturas de algún otro lado para que luchen por ti. A medida que crece tu dominio, aprendes conjuros de transportación y puedes teletransportarte a través de vastas distancias, incluso a otros planos de existencia, en un instante.

Erudito de la Conjuración

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Conjuración.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de conjuración en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Conjuración Menor

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de la Conjuración.

Puedes usar tu acción para conjurar un objeto inanimado en tu mano o en el suelo, en un espacio desocupado que puedas ver en un rango de 10 pies. Este objeto no puede medir más de 3 pies en ninguna de sus dimensiones ni pesar más de 10 libras, y su forma debe ser la de un objeto no mágico que hayas visto. El objeto es visiblemente mágico, e irradia una luz tenue a 5 pies.

El objeto desaparece después de una hora, cuando uses este rasgo nuevamente o si recibe algún daño.

Transposición Benigna

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de la Conjuración.

puedes usar tu acción para teletransportarte hasta 30 pies hacia un espacio desocupado que puedas ver. Alternativamente, puedes elegir un espacio a tu alcance que esté ocupado por una criatura Mediana o Pequeña. Si la criatura es voluntaria, los dos se teletransportan, intercambiando posiciones. Una vez que uses este rasgo, no puedes utilizarlo



nuevamente hasta que finalices un descanso prolongado o lances un conjuro de conjuración de nivel 1 o superior.

Conjuración Concentrada

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de la Conjuración.

Mientras estés concentrándote en un conjuro de conjuración, tu concentración no puede ser rota como resultado de recibir daño.

Invocaciones Duraderas

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de la Conjuración.

Cualquier criatura que crees o invoques con un conjuro de conjuración tiene 30 puntos de golpe temporales.

Escuela de Encantamiento

Como miembro de la Escuela de Encantamiento, has pulido tu habilidad para controlar y manipular a otras personas y monstruos. Algunos encantadores son pacifistas que embrujan a los violentos para que bajen sus armas y hechizan a los crueles para que muestren piedad. Otros son tiranos que atan mágicamente a los que son reacios a servirles. La mayoría de los encantadores son un punto medio entre estas dos opciones.

Erudito del Encantamiento

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Encantamiento.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de encantamiento en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Mirada Hipnótica

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Encantamiento.

Cuando eliges esta escuela, tus suaves palabras y mirada encantadora pueden cautivar mágicamente a otra criatura. Usando una acción, elige una criatura que puedas ver y que no esté a más de 5 pies de ti. Si el objetivo puede verte u oírte, debe tener éxito en una salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros de mago o ser encantado por ti hasta el siguiente turno. La velocidad de la criatura encantada se reduce a 0 y la criatura está incapacitada y visiblemente mareada. En turnos subsiguientes, puedes usar tus acciones para mantener este efecto hasta el final de tu



siguiente turno. Aun así, el efecto finaliza si te mueves a más de 5 pies de distancia de la criatura, si la criatura no puede verte ni oírte o si la criatura recibe daño.

Una vez que el efecto termina, o si la criatura tiene éxito en su tirada de salvación inicial, no puedes usar este efecto nuevamente en esa criatura hasta que finalices un descanso largo.

Encanto Instintivo

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de Encantamiento.

Cuando una criatura que puedes ver en un rango de 30 pies de ti haga una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para desviar el ataque, siempre que otra criatura esté dentro del rango del ataque. El atacante debe realizar una salvación de Sabiduría contra la CD de salvación de tus conjuros de mago. Si se falla la tirada de salvación, el atacante debe redirigir su ataque contra la criatura más cercana a él, sin contarte a ti ni a él mismo. Si hay más de una criatura igual de cerca, el atacante elige a quien redirigir su ataque. Si se supera la tirada salvación, no puedes usar este rasgo en el atacante nuevamente hasta que finalices un descanso largo.

Debes elegir si usar este rasgo antes de saber si el ataque tiene o no éxito. Las criaturas que no puedan ser encantadas son inmunes a este efecto.

Encantamiento Dividido

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de Encantamiento.

Cuando lanzas un hechizo de encantamiento de nivel 1 o superior que tiene como objetivo una sola criatura, puedes hacer que tenga como objetivo a una segunda criatura.

Alterar Recuerdos

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de Encantamiento.

Ganas la habilidad de hacer que una criatura desconozca tu influencia mágica en ella. Cuando lanzas un conjuro de encantamiento para encantar a una o más criaturas, puedes alterar su entendimiento para evitar que sea consciente de que ha sido encantada.

Además, una vez antes de que expire el hechizo, puedes usar tu acción para intentar que la criatura elegida olvide parte del tiempo que pasó estando encantada. La criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia contra la CD de salvación de tus conjuros de mago u olvidar un número de horas igual a $1 + \text{tu modificador de Carisma}$ (mínimo 1). Puedes hacer que la criatura olvide menos tiempo, y la cantidad de tiempo no puede exceder la duración del conjuro de encantamiento.

Escuela de Evocación

Concentras tus estudios en la magia que crea poderosos efectos elementales como un frío glacial, llamas abrasadoras, resonantes truenos, crepitantes rayos y corrosivo ácido. Algunos evocadores encuentran empleo en las fuerzas militares, sirviendo como artillería para hacer estallar ejércitos enemigos desde la lejanía. Algunos usan sus espectaculares poderes para proteger a los débiles, mientras otros solo buscan su beneficio como bandidos, aventureros o aspirantes a tiranos.

Erudito de la Evocación

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Evocación.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.



Esculpir Hechizo

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Evocación.

puedes crear burbujas de relativa seguridad dentro de los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lanzas un conjuro de evocación que afecta a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número objetivos igual a $1 + \text{nivel del conjuro}$. Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en sus tiradas de salvación contra el conjuro, y no sufren daño si normalmente reducirían a la mitad el daño con una salvación exitosa.

Truco Potente

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de Evocación.

Tus trucos que infligen daño afectan incluso a las criaturas que evitan la peor parte del mismo. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra uno de tus trucos, la criatura sufre la mitad del daño del truco (si lo hay), pero sin sufrir los efectos adicionales que este pueda tener.

Fortalecer Evocación

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de Evocación.

Puedes añadir tu bonificador de Inteligencia a las tiradas de daño de cualquier conjuro de evocación que lances.

Sobrecarga

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de Evocación.

Puedes incrementar el poder de tus conjuros más simples. Cuando lanzas unconjuro de mago de nivel 5 o menor que provoque daño, puedes realizar el daño máximo con eseconjuro.

La primera vez que hagas esto, no sufres efectos adversos. Si usas este rasgo otra vez antes de finalizar un descanso prolongado, sufres 2d12 de daño necrótico por cada nivel de conjuro, inmediatamente después del lanzamiento. Cada vez que uses este rasgo de nuevo antes de finalizar un descanso prolongado, el daño necrótico por nivel delconjuro se incrementa en 1d12. Este daño ignora resistencias e inmunidades.

Escuela de Ilusión

Enfocas tus estudios en la magia que confunde los sentidos, la mente y engañan hasta al más sabio. Tu magia es sutil, pero las ilusiones creadas por tu ágil mente hacen que lo imposible parezca real. Algunos ilusionistas (incluyendo muchos magos gnomos) son bribones benignos que usan sus conjuros para entretenerte. Otros son más siniestros, maestros del engaño, que usan sus ilusiones para asustar y engañar a otros para su beneficio personal.

Erudito de la Ilusión

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Ilusión.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar unconjuro de ilusión en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Ilusión Menor Mejorada

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Ilusión.

Aprendes el truco ilusión menor. Si ya conocías este truco, aprendes otro truco de mago de tu elección. El truco no cuenta para tu límite de trucos conocidos. Cuando lanzas ilusión menor generas tanto sonido como imagen en un único lanzamiento.

Ilusiones Maleables

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de Ilusión.

Cuando lanzas unconjuro de ilusión que tiene una duración de un minuto o superior, puedes usar tu acción para cambiar la naturaleza de esa ilusión



(usando los parámetros normales delconjuro), siempre que puedas ver la ilusión.

Ilusiones Maleables

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de Ilusión.

Puedes crear una copia ilusoria de ti mismo como una reacción instantánea, casi instintiva, frente al peligro. Cuando una criatura realiza una tirada de ataque contra ti, puedes usar tu reacción para interponer el duplicado ilusorio entre el atacante y tú. El ataque falla automáticamente y la ilusión se disipa.

Una vez que usas este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o largo.

Realidad Ilusoria

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de Ilusión.

Has aprendido el secreto de entretejer la magia de las sombras entre tus ilusiones para brindarles parte de realidad. Cuando lanzas un conjuro de Ilusión de nivel 1 o superior, puedes elegir un objeto inanimado y no mágico que sea parte de esa ilusión y convertirlo en real. Puedes hacer esto en tu turno como una acción adicional mientras el conjuro esté funcionando. El objeto será real durante un minuto. Por ejemplo, podrías crear la ilusión de un puente sobre un abismo y hacerlo real el tiempo suficiente para que tus aliados lo crucen.

El objeto no puede hacer daño a nadie directamente o de cualquier otra manera.



Escuela de Nigromancia

La escuela de Nigromancia explora las fuerzas cósmicas de la vida, la muerte y la no-muerte. Cuando concentras tus estudios en esta tradición, aprendes a manipular la energía que anima a todos los seres vivientes. A medida que progresas, aprendes a extraer la fuerza vital de una criatura mientras tu magia destruye su cuerpo, transformando esa energía vital en poder mágico que puedes manipular.

La mayoría de la gente ve a los nigromantes como amenazas, o incluso villanos, debido a su cercanía con la muerte. No todos los nigromantes son malvados, pero las fuerzas que manipulan son consideradas un tabú por muchas sociedades.

Erudito de la Nigromancia

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Nigromancia.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de nigromancia en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Cosecha Sombría

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Nigromancia.

Ganas la habilidad de recoger la energía vital de las criaturas que matas con tus conjuros. Una vez por turno, cuando matas a una o más criaturas con unconjuro de nivel 1 o superior, recuperas un número de puntos de golpe equivalentes al doble del nivel del conjuro, o el triple de su nivel si pertenece a la Escuela de Nigromancia. No ganas este beneficio al destruir constructos o no-muertos.

Esclavos No-Muertos

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de Nigromancia.

Añades el conjuro Reanimar a los muertos a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Cuando lanzas Reanimar a los muertos, puedes designar un cuerpo o una pila de huesos adicional, creando otro zombi o esqueleto, según corresponda.

Siempre que crees un no-muerto usando un conjuro de nigromancia, tiene estos beneficios adicionales:

- Los puntos de golpe de la criatura se incrementan en un número igual a tu nivel de mago.

- La criatura agrega tu bonificador de competencia a sus tiradas de daño con armas.

Acostumbrado a los No-Muertos

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de Nigromancia.

Tienes resistencia al daño necrótico y tu máximo de puntos de golpe no puede ser reducido. Has pasado tanto tiempo tratando con los muertos vivientes y las fuerzas que los animan que te has acostumbrado a algunos de sus peores efectos.

Comandar No-Muertos

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de Nigromancia.

Puedes usar la magia para conducir a los muertos vivientes bajo tu control incluso aquellos creados por otros magos. Como una acción, puedes elegir un muerto viviente que puedas ver en un rango de 60 pies. La criatura debe superar una tirada de salvación de Carisma contra la CD de tus conjuros de mago. Si tiene éxito, no puedes usar este rasgo en ella nuevamente. Si falla, se vuelve amistosa contigo y obedece tus órdenes hasta que uses este rasgo nuevamente.

Los muertos vivientes inteligentes son más difíciles de controlar de esta forma. Si el objetivo tiene una inteligencia de 8 o superior, tiene ventaja en la tirada de salvación. Si falla su salvación y tiene una Inteligencia de 12 o superior, puede repetir la tirada una vez cada hora hasta tener éxito y liberarse.

Escuela de Transmutación

Eres un estudioso de los conjuros que modifican la energía y la materia. Para ti, el mundo no es algo fijo, sino sumamente mutable, y te deleitas en la idea de ser un agente del cambio.

Blandes la materia pura de la creación y aprendes a alterar tanto las formas físicas como las cualidades mentales. Tu magia te brinda las herramientas para convertirte un herrero en la forja de la realidad. Algunos transmutadores son bromistas y curiosos, que convierten a la gente en sapos y transforman el cobre en plata por diversión y beneficios ocasionales. Otros prosiguen sus estudios mágicos con extrema seriedad, buscando el poder de los dioses para crear y destruir mundos.

Erudito de la Transmutación

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Transmutación.

El oro y el tiempo que debes invertir para copiar un conjuro de transmutación en tu libro de conjuros se divide a la mitad.

Alquimista Menor

Rasgo de Nivel 2 de la Escuela de Transmutación.

Cuando seleccionas esta escuela, puedes alterar temporalmente las propiedades físicas de un objeto no mágico, cambiándolo de una sustancia a otra. Practicas un procedimiento alquímico especial con



un objeto compuesto enteramente de madera, piedra (pero no una gema), hierro, cobre o plata, transformándolo en otro de esos materiales. Por cada 10 minutos que pases realizando el procedimiento, puedes transformar un pie cúbico de material. Después de una hora, o cuando pierdas la concentración (como si te estuvieses concentrando en un conjuro), el material vuelve a su sustancia original.

Piedra del Transmutador

Rasgo de Nivel 6 de la Escuela de Transmutación.

Puedes pasar 8 horas creando una piedra del Transmutador que almacena magia de transmutación. Puedes beneficiarte de la piedra tú mismo o dársela a otra criatura. Una criatura gana un beneficio a tu elección mientras esté en posesión de la piedra. Cuando creas la piedra, elige uno de estos beneficios:

- Visión en la Oscuridad en un rango de 60 pies, como se describe en el capítulo 8.
- Un incremento de 10 pies en la velocidad mientras la criatura no esté sobrecargada.
- Competencia en las tiradas de salvación de Constitución.
- Resistencia al daño de ácido, frío, fuego, eléctrico o sónico (eliges uno en el momento de crear la piedra).

Cada vez que lanzas un conjuro de transmutación de nivel 1 o superior, puedes cambiar el efecto de tu piedra si está en tu poder. Si creas una nueva Piedra del Transmutador, la anterior deja de funcionar.

del Transmutador en una única andanada. Cuando lo haces, elige uno de los siguientes efectos. Tu Piedra del Transmutador es destruida y no puedes crear otra hasta finalizar un descanso largo.

- **Transmutación Mayor.** Puedes transmutar un objeto no mágico (no mayor que un cubo de 5 pies) en otro objeto no mágico de tamaño similar y masa igual o menor. Debes pasar 10 minutos manipulando el objeto para transformarlo.
- **Panacea.** Eliminas todas las maldiciones, enfermedades y venenos que afecten a la criatura que toques con tu piedra del Transmutador. La criatura recobra todos sus puntos de golpe.
- **Restaurar Vida.** Lanzas el conjuro Revivir a los muertos sobre una criatura que toques con la Piedra del Transmutador, sin gastar un espacio de conjuro y sin necesidad de tenerlo en tu libro de conjuros.
- **Restaurar Juventud.** Tocas a una criatura voluntaria con tu Piedra del Transmutador, y la edad aparente de esa criatura se reduce en $3d10$ años, con un mínimo de 13 años. Este efecto no extiende la duración de la vida de una criatura.



Cambiaformas

Rasgo de Nivel 10 de la Escuela de Transmutación.

Agregas el conjuro Polimorfar a tu libro de conjuros si aún no lo tenías. Puedes lanzar Polimorfar sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lo haces, sólo puedes lanzarlo sobre ti mismo y transformarte en una bestia cuyo valor de desafío sea 1 o inferior. Una vez que lanzas Polimorfar de esta manera, no puedes hacerlo nuevamente hasta que finalices un descanso corto o largo, aunque puedes lanzarlo normalmente usando un espacio de conjuro.

Maestro Transmutador

Rasgo de Nivel 14 de la Escuela de Transmutación.

puedes usar tu acción para consumir la reserva de magia de transmutación almacenada en tu Piedra

Información del Mago: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Solo unas pocas personas seleccionadas en el mundo son portadoras de magia. De todos esos, los magos se paran en el pináculo del oficio. Incluso el más pequeño de ellos puede manipular fuerzas que burlan las leyes de la naturaleza, y los más logrados pueden lanzar conjuros con efectos que sacuden el mundo. El precio que los magos pagan por su dominio es el más valioso de los productos básicos: el tiempo.

Se requieren años de estudio, instrucción y experimentación para aprender a aprovechar la energía mágica y llevar conjuros en la propia mente. Para los magos aventureros y otros lanzadores de conjuros que aspiran a los niveles más altos de la profesión, el estudio nunca termina, ni tampoco la búsqueda del conocimiento y el poder.

Si estás jugando a un mago, aprovecha la oportunidad para hacer que tu personaje sea más que un simple hechicero. Usa los consejos que siguen para agregar algunos detalles interesantes sobre cómo interactúa tu mago con el mundo.

Libros de Hechizo

El objeto máspreciado de tu personaje mago, tu libro de conjuros, podría ser un volumen de aspecto inocuo cuyas portadas no muestran ningún indicio de lo que hay dentro. O puede mostrar algo de estilo, como lo hacen muchos magos, al llevar un libro de conjuros de un tipo inusual. Si aún no posees un objeto de este tipo, uno de sus objetivos podría ser encontrar un libro de conjuros que te diferencie por su apariencia o sus medios de fabricación.

Ambición

Pocos magos aspirantes emprenden el estudio de la magia sin un objetivo personal en mente. Muchos magos usan sus conjuros como una herramienta para producir un beneficio tangible, en bienes materiales o en estatus, para ellos o para sus compañeros. Para otros, el aspecto teórico de la magia podría tener un gran atractivo, empujando a esos magos a buscar conocimientos que apoyen nuevas teorías de lo arcano o confirmen las antiguas.



Más allá de lo obvio, ¿por qué tu mago estudia la magia y qué quieras lograr? Si no has pensado mucho en estas preguntas, puedes hacerlo ahora, y las respuestas que surjan probablemente afectarán la forma en que se desarrolla tu futuro.

Excentricidad

Las interminables horas de estudio e investigación solitaria pueden tener un efecto negativo en las habilidades sociales de cualquier persona. Los magos, que son una raza aparte para empezar, no son la excepción. Sin embargo, uno o dos gestos extraños no son necesariamente un inconveniente; una excentricidad de este tipo generalmente es inofensiva y podría proporcionar una fuente de diversión o servir como una especie de tarjeta de visita.

Si tu personaje tiene una excentricidad, ¿es un tic físico o mental? ¿Eres conocido en algunos círculos por eso? ¿Luchas para superarlo, o abrazas este reclamo menor para tu fama?

d6 Excentricidad

1	Tiene la costumbre de golpear el pie sin cesar, lo que a menudo molesta a quienes te rodean.
2	Tu memoria es bastante buena, pero no tienes problemas para fingir estar distraído cuando se adapta a tus propósitos.
3	Nunca entras a una habitación sin mirar para ver qué cuelga del techo.
4	Tu posesión más preciada es un gusano muerto que guardas dentro de un frasco de poción.
5	Cuando quieras que la gente te deje en paz, comienzas a hablar contigo mismo. Eso generalmente funciona.
6	Tu sentido de la moda y tu aseo personal, o la falta de estos para ser más precisos, a veces hacen que otros asuman que eres un mendigo.

Magia de Guerra

Una variedad de colegios arcanos se especializa en la formación de magos para la guerra. La tradición de Magia de Guerra combina los principios de evocación y abjuración, en lugar de especializarse en cualquiera de esas escuelas. Enseña técnicas que fortalecen los conjuros de un lanzador, mientras que también proporciona métodos para que los magos refuerzen sus propias defensas. Los seguidores de esta tradición son conocidos como magos de guerra. Ven su magia como un arma y una armadura, un recurso superior a cualquier pieza de acero. Los magos de guerra actúan rápido en la batalla, usando sus conjuros para tomar el control táctico de una situación. Sus conjuros golpean con fuerza, mientras que sus habilidades defensivas frustran los intentos de contraataque de sus oponentes. Los magos de guerra también son expertos en volver la energía mágica de otros lanzadores de conjuros en su contra.

En grandes batallas, un mago de guerra a menudo trabaja con evocadores, abjuradores y otros tipos de magos. Los evocadores, en particular, a veces molestan a los magos de guerra por dividir su atención entre la ofensiva y la defensa. La respuesta típica de un mago de guerra: "¿De qué sirve poder lanzar una bola de fuego poderosa si muero antes de poder conjurarla?"

d6 Libro de Hechizos

1	Un tomo con páginas que son delgadas láminas de metal, los conjuros son grabados en ellas con ácido.
2	Largas correas de cuero en las que se escriben conjuros, envueltas alrededor de un bastón para facilitar el transporte.
3	Un tomo maltratado lleno de pictografías que solo tú puedes entender.
4	Pequeñas piedras inscritas con conjuros y guardadas en una bolsa de tela.
5	Un libro chamuscado, devastado por el fuego de dragón, con la escritura de tus conjuros apenas visible en sus páginas.
6	Un tomo lleno de páginas negras cuya escritura es visible solo con luz tenue u oscuridad.

d6 Ambición

1	Probarás que los dioses no son tan poderosos como la gente cree.
2	La inmortalidad es el objetivo final de tus estudios.
3	Si puedes entender completamente la magia, puedes desbloquear su uso para todos y marcar el comienzo de una era de igualdad.
4	La magia es una herramienta peligrosa. La usas para proteger lo que atesoras.
5	El poder arcano debe ser quitado de aquellos que abusarían de él.
6	Te convertirás en el mago más grande que el mundo haya visto en generaciones.

Desviación Arcana

Rasgo de Nivel 2 de la Magia de Guerra.

Has aprendido a tejer tu magia para fortalecerte contra el daño. Cuando es golpeado por un ataque o fallas una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para obtener una bonificación de +2 a tu CA contra ese ataque o una bonificación de +4 a esa tirada de salvación.

Cuando usas este rasgo, no puedes lanzar otros conjuros, excepto trucos hasta el final de tu siguiente turno.



Astucia Táctica

Rasgo de Nivel 2 de la Magia de Guerra.

Tu gran habilidad para evaluar situaciones tácticas te permite actuar rápidamente en la batalla. Puedes darte un bono a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Inteligencia.

Sobrecarga de Poder

Rasgo de Nivel 6 de la Magia de Guerra.

Puedes almacenar energía mágica dentro de ti mismo para luego potenciar tus conjuros dañinos. En su forma almacenada, esta energía se denomina sobrecarga de poder.

Puedes almacenar un número máximo de sobrecargas de energía igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de uno). Cada vez que finalizas un descanso largo, tu número de sobrecargas de poder se restablece en uno. Siempre que termines con éxito un hechizo con Disipar magia o Contrahechizo, ganas una sobrecarga de poder mientras robas la magia del conjuro que frustraste. Si finalizas un descanso corto sin sobrecargas de poder, ganarás una sobrecarga de poder. Una vez por turno, cuando inflijes daño a una criatura u objeto con un hechizo de mago, puedes gastar una sobrecarga de poder para infijir un daño de fuerza adicional a ese objetivo. El daño extra es igual a la mitad de tu nivel de mago.

Magia Duradera

Rasgo de Nivel 10 de la Magia de Guerra.

La magia que canalizas ayuda a evitar daños. Mientras mantienes la concentración en un hechizo, tienes un bonificador +2 a la CA y todos los tiros de salvación.

Sudario Reflector

Rasgo de Nivel 14 de la Magia de Guerra.

Tu Desviación Arcana se infunde con magia mortal. Cuando usas tu rasgo de Desviación Arcana, puedes hacer que la energía mágica se derive de ti. Hasta tres criaturas de tu elección que puedes ver a 60 pies de cada una de ellas, reciben daño de fuerza igual a la mitad de tu nivel de mago.

Magia Cronúrgica

La subclase a continuación es del libro "Explorer's Guide to Wildemount"

Centrándose en la manipulación del tiempo, aquellos que siguen la tradición cronúrgica aprenden a alterar el ritmo de la realidad a su gusto. Usando el aumento de la energía dunamis anticipatoria, estos magos pueden controlar el flujo del tiempo tan hábilmente como un músico experto toca un instrumento, lo que les da a ellos y a sus aliados una ventaja en un abrir y cerrar de ojos.

Cambio Cronológico

Rasgo de Nivel 2 de la Magia Cronúrgica.

Puedes ejercer mágicamente un control limitado sobre el flujo del tiempo alrededor de una criatura.

Como reacción, después de que tú o una criatura que puedas ver a 30 pies de ti haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes obligar a la criatura a repetir la tirada. Toma esta decisión después de ver si la tirada tiene éxito o falla. El objetivo debe usar el resultado de la segunda tirada.

Puedes usar esta habilidad 2 veces y recuperas los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Conciencia Temporal

Rasgo de Nivel 2 de la Magia Cronúrgica.

Puedes añadir tu modificador de Inteligencia a tus tiradas de iniciativa.

Estasis Momentáneo

Rasgo de Nivel 6 de la Magia Cronúrgica.

Como acción, puedes obligar mágicamente a una criatura Grande o más pequeña que puedas ver a 60 pies de ti a realizar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros. A menos que la tirada de salvación tenga éxito, la criatura queda encerrada en un campo de energía mágica hasta el final de tu próximo turno o hasta que la criatura reciba algún daño. Mientras está encerrada de esta manera, la criatura está incapacitada y tiene una velocidad de 0.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (un mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Suspensión Arcana

Rasgo de Nivel 10 de la Magia Cronúrgica.

Cuando lanzas un hechizo usando un espacio de hechizo de nivel 4 o inferior, puedes condensar la magia del hechizo en una mota. El hechizo se congela en el tiempo en el momento del lanzamiento y se mantiene dentro de una cuenta gris durante 1 hora. Esta perla es un objeto diminuto con CA 15 y 1 punto de golpe, y es inmune al veneno y al daño psíquico. Cuando finaliza la duración, o si se destruye la cuenta, se desvanece en un destello de luz y el hechizo se pierde.

Una criatura que sostenga la cuenta

puede usar su acción para liberar el conjuro interior, tras lo cual la cuenta desaparece. El conjuro usa tu bono de ataque de conjuro y la CD de salvación, y el conjuro trata a la criatura que lo lanzó como el lanzador para todos los demás propósitos. Una vez que creas una cuenta con este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Futuro Convergente

Rasgo de Nivel 14 de la Magia Cronúrgica.

Puedes mirar a través de posibles futuros y atraer mágicamente uno de ellos a los eventos que te rodean, asegurando un resultado particular. Cuando tú o una criatura que puedes ver a 60 pies de ti hace una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para ignorar la tirada y decidir si el número obtenido es el mínimo necesario para tener éxito o uno menos que ese número (a tu elección). Cuando usas este rasgo, ganas un nivel de cansancio. Solo terminando un descanso largo puedes eliminar un nivel de cansancio ganado de esta manera.



Magia Gravitúrgica

La subclase a continuación es del libro "Explorer's Guide to Wildemount"

Comprendiendo y dominando las fuerzas que unen los cuerpos de materia o los separan, los estudiantes de la tradición arcana de la Graviturgia aprenden a doblar y manipular aún más la energía violenta de la gravedad para su beneficio y el terrible detimento de sus enemigos.

Ajustar Densidad

Rasgo de Nivel 2 y 10 de la Magia Gravitúrgica.

Como acción, puedes alterar mágicamente el peso de un objeto o criatura que puedas ver a 30 pies de ti. El objeto o criatura debe ser Grande o más pequeño. El peso del objetivo se reduce a la mitad o se duplica durante un máximo de 1 minuto o hasta que finaliza tu concentración (como si te estuvieras concentrando en un hechizo).

Mientras que el peso de una criatura se reduce a la mitad por este efecto, la velocidad de la criatura aumenta en 10 pies, puede saltar el doble de lo normal y tiene desventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Mientras que el peso de una criatura se duplica por este efecto, la velocidad de la criatura se reduce en 10 pies y tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.

Al alcanzar el nivel 10 en esta clase, puedes seleccionar como objetivo un objeto o una criatura que sea enorme o más pequeña.

Pozo Gravitatorio

Rasgo de Nivel 6 de la Magia Gravitúrgica.

Has aprendido a manipular la gravedad alrededor de un ser vivo: cada vez que lanzas un hechizo sobre una criatura, puedes mover el objetivo 5 pies a un espacio desocupado de tu elección si: El objetivo es voluntario, el hechizo lo golpea con un ataque, o falla una tirada de salvación contra el hechizo.

Atracción Violenta

Rasgo de Nivel 10 de la Magia Gravitúrgica.

Cuando otra criatura que puedes ver a 60 pies de ti golpea con un ataque con arma, puedes usar tu reacción para aumentar la velocidad del ataque, lo que hace que el objetivo del ataque reciba 1d10 de daño adicional del tipo del arma.

Alternativamente, si una criatura a 60 pies de ti recibe daño de una caída, puedes usar tu reacción para aumentar el daño de la caída en 2d10.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de Inteligencia (un mínimo de una vez). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Horizonte de Eventos

Rasgo de Nivel 14 de la Magia Gravitúrgica.

Como acción, puedes emitir mágicamente un poderoso campo de energía gravitatoria que atrae a otras criaturas durante un máximo de 1 minuto o hasta que finalice tu concentración (como si te estuvieras concentrando en un hechizo). Mientras dure, cada vez que una criatura hostil comience su turno a 30 pies de ti, debe hacer una tirada de salvación de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla, recibe 2d10 de daño por fuerza y su velocidad se reduce a 0 hasta el comienzo de su siguiente turno. Con una salvación exitosa, recibe la mitad de daño, y cada pie que mueve este turno cuesta 2 pies adicionales de movimiento.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo o hasta que gastes un espacio de conjuro de nivel 3 o superior en él.

Opciones de Tasha Para el Mago

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Mago.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Fórmulas de Trucos

Rasgo de Nivel 3 del Mago.

Has escrito un conjunto de fórmulas arcanas en tu libro de hechizos que puedes usar para formular un truco en tu mente. Cada vez que termines un descanso largo y consultes esas fórmulas en tu libro

de hechizos, puedes reemplazar un truco de mago que conozcas con otro truco de la lista de hechizos de mago.

Danzante del Filo

Danzantes del Filo dominan una tradición de hechicería que incorpora el manejo de la espada y la danza. Creada originalmente por los elfos, esta tradición ha sido adoptada por practicantes no elfos, que honran y amplían los caminos de los elfos.

En combate, un Danzante del Filo utiliza una serie de maniobras complejas y elegantes que evitan el daño y le permiten canalizar la magia en ataques devastadores y una astuta defensa. Muchos de los que han observado a un Danzante del Filo en acción recuerdan la exhibición como una de las experiencias más hermosas de su vida, una gloriosa danza acompañada por el canto de un filo.

Entrenamiento en Guerra y Canto

Rasgo de Nivel 2 del Danzante del Filo.

Obtienes competencia con armadura ligera, y obtienes competencia con un tipo de arma cuerpo a cuerpo de una mano de tu elección.

También obtienes competencia en la habilidad interpretación si aún no la tienes.

Canción del Filo

Rasgo de Nivel 2 del Danzante del Filo.

Puedes invocar una magia élfica llamada Canción del Filo, siempre que no lleves una armadura media o pesada ni un escudo. Te otorga una velocidad, agilidad y concentración sobrenaturales. Puedes usar una acción adicional para iniciar la Canción del Filo, que dura 1 minuto. Termina antes de tiempo si quedas incapacitado, si usas una armadura mediana o pesada o un escudo, o si usas las dos manos para realizar un ataque con un arma. También puede descartar la Canción del Filo en cualquier momento (no se requiere ninguna acción). Mientras tu Canción del Filo está activa, obtienes los siguientes beneficios:

- Obtienes una bonificación a tu CA igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).
- Tu velocidad al caminar aumenta en 10 pies.
- Tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Acrobacias).
- Ganas una bonificación a cualquier tirada de salvación de Constitución que hagas para mantener tu concentración en un hechizo. La bonificación es igual a tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1).

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos cuando finalizas un descanso largo.



Multiataque

Rasgo de Nivel 6 del Danzante del Filo.

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que realices la acción de Atacar en tu turno. Además, puedes lanzar uno de tus trucos en lugar de uno de esos ataques.

Cancion de Defensa

Rasgo de Nivel 10 del Danzante del Filo.

Puedes dirigir tu magia para absorber daño mientras tu Canción del Filo está activa. Cuando recibes daño, puedes usar tu reacción para gastar un espacio de hechizo y reducir ese daño en una cantidad igual a cinco veces el nivel del espacio de hechizo.

Cancion de Victoria

Rasgo de Nivel 14 del Danzante del Filo.

Puedes agregar tu modificador de Inteligencia (mínimo de +1) al daño de tus ataques con armas cuerpo a cuerpo mientras tu Canción del Filo está activa.

Orden de los Escribas

Magia del libro, así es como mucha gente llama a la hechicería. El nombre es apropiado, dado el tiempo que pasan los magos estudiando minuciosamente tomos y escribiendo teorías sobre la naturaleza de la magia. Es raro ver a magos viajando sin libros y pergaminos brotando de sus bolsas, y un mago haría todo lo posible para investigar un archivo de conocimiento antiguo.

Entre los magos, la Orden de los Escribas es la más libresca. Toma muchas formas en diferentes mundos, pero su misión principal es la misma en todas partes: registrar descubrimientos mágicos para que la hechicería pueda florecer. Y aunque todos los magos valoran los libros de hechizos, un mago de la Orden de los Escribas despierta mágicamente su libro, convirtiéndolo en un compañero de confianza. ¡Todos los magos estudian libros, pero un escriba mágico habla con los suyos!

Pluma Mágica

Rasgo de Nivel 2 de la Orden de los Escribas.

Como acción adicional, puedes crear mágicamente una pluma diminuta en tu mano libre. La pluma mágica tiene las siguientes propiedades:

- La pluma no requiere tinta. Cuando escribes con ella, produce tinta en un color de tu elección en la superficie de escritura.
- El tiempo que debes pasar para copiar un hechizo en tu libro de hechizos es igual a 2 minutos por nivel de hechizo si usas la pluma para la transcripción.
- Puedes borrar cualquier cosa que escribas con la pluma si pasas la pluma sobre el texto como acción adicional, siempre que el texto esté a menos de 5 pies de ti.

Esta pluma desaparece si creas otra o si mueres.

Libro de Hechizos Despierto

Rasgo de Nivel 2 de la Orden de los Escribas.

Usando tintas especiales que preparaste y conjuros antiguos transmitidos por tu orden mágica, has despertado una sensibilidad arcana dentro de tu libro de hechizos.

Mientras sostienes el libro, te otorga los siguientes beneficios:

- Puedes usar el libro como foco de lanzamiento de hechizos para tus hechizos de mago.
- Cuando lanzas un hechizo de mago con un espacio de hechizo, puedes reemplazar temporalmente su tipo de daño con un tipo que aparece en otro hechizo en tu libro de hechizos, pero del mismo nivel que el lanzado, lo que altera mágicamente la fórmula del hechizo solo para este lanzamiento.
- Cuando lanzas un hechizo de mago como un ritual, puedes usar el tiempo de lanzamiento normal del hechizo, en lugar de agregarle 10 minutos. Una vez que usas este beneficio, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo.

Si es necesario, puedes reemplazar el libro en el transcurso de un descanso corto usando tu Pluma Mágica para escribir sigilos arcanos en un libro en blanco o un libro de hechizos mágicos con el que estés sintonizado. Al final del descanso, la conciencia de tu libro de hechizos es invocada en el

nuevo libro, la cual se transforma en tu libro de hechizos, junto con todos sus hechizos. Si el libro anterior todavía existía en alguna parte, todos los hechizos se desvanecen de sus páginas.

Manifestar la Mente

Rasgo de Nivel 6 de la Orden de los Escribas.

Puedes conjurar la mente de tu Libro de hechizos despierto. Como acción adicional mientras el libro está en tu persona, puedes hacer que la mente se manifieste como un objeto espectral Diminuto, flotando en un espacio desocupado de tu elección a 60 pies de ti. La mente espectral es intangible y no ocupa su espacio, y arroja una luz tenue en un radio de 10 pies. Parece un tomo fantasmal, una cascada de texto o un erudito del pasado (tú eliges).

Mientras se manifiesta, la mente espectral puede oír y ver, y tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. La mente puede compartir telepáticamente contigo lo que ve y escucha (no se requiere ninguna acción).

Cada vez que lanzas un hechizo de mago en tu turno, puedes lanzarlo como si estuvieras en el espacio de la mente espectral, en lugar del tuyo, usando sus sentidos. Puedes hacerlo un número de veces al día igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Como acción adicional, puedes hacer que la mente espectral se eleve hasta 30 pies hasta un espacio desocupado que tú o ella puedan ver. Puede atravesar criaturas, pero no objetos.

La mente espectral deja de manifestarse si se encuentra a más de 300 pies de ti, si alguien le lanza disipar magia, si se destruye el Libro de hechizos despierto, si mueres o si descartas la mente espectral como acción adicional.

Una vez que conjuras la mente, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de cualquier nivel para conjurarlo de nuevo.

Maestro Escribano

Rasgo de Nivel 10 de la Orden de los Escribas.

Cada vez que termines un descanso largo, puedes crear un pergamo mágico tocando tu pluma mágica con una hoja de papel o pergamo en blanco y haciendo que un hechizo de tu libro de hechizos despierto se copie en el pergamo. El



libro de hechizos debe estar a 5 pies de ti cuando hagas el pergamo.

El hechizo elegido debe ser de 1º o 2º nivel y debe tener un tiempo de lanzamiento de 1 acción. Una vez en el pergamo, el poder del hechizo aumenta, contando como un nivel más alto de lo normal.

Puedes lanzar el hechizo desde el pergamo leyéndolo como una acción. El pergamo es ininteligible para cualquier otra persona, y el hechizo desaparece del pergamo cuando lo lanzas o cuando terminas tu próximo descanso largo.

También eres experto en la elaboración de pergaminos de hechizos, que se describen en el capítulo "tesoro" de la Guía del Dungeon Master. El oro y el tiempo que debes gastar para hacer tal pergamo se reducen a la mitad si usas tu Pluma Mágica.

Uno con la Palabra

Rasgo de Nivel 14 de la Orden de los Escribas.

Tu conexión con tu libro de hechizos despierto se ha vuelto tan profunda que tu alma se ha entrelazado con él. Mientras el libro está contigo, tienes ventaja en todas las pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano), ya que el libro de hechizos te ayuda a recordar conocimientos mágicos.

Además, si recibes daño mientras la mente de tu libro de hechizos se manifiesta, puedes evitar todo ese daño usando tu reacción para descartar la mente espectral, usando su magia para salvarte. Luego tira 3d6. El libro de conjuros pierde temporalmente los conjuros de tu elección que tengan un nivel de conjuro combinado igual a esa tirada o superior. Por ejemplo, si el total de la tirada es 9, los hechizos que tienen un nivel combinado de al menos 9 desaparecen del libro, lo que podría significar un hechizo de nivel 9, tres hechizos de nivel 3 o alguna otra combinación. Si no hay suficientes hechizos en el libro para cubrir este costo, te quedas con 0 puntos de golpe.

Hasta que termines 1d6 descansos largos, eres incapaz de lanzar los hechizos perdidos, incluso si los encuentras en un pergamo o en otro libro de hechizos. Después de terminar el número requerido de descansos, los conjuros reaparecen en el libro de hechizos.

Una vez que usas esta reacción, no puedes volver a hacerla hasta que termines un descanso largo.





Monje

Mientras mueve los puños como un espejismo para desviar una lluvia de flechas, una semielfa salta una barricada para lanzarse sobre las desordenadas filas de hobgoblins que se encuentran al otro lado. Girando como un tornado entre ellos, bloquea sus golpes al tiempo que los hace tambalear y caer, hasta que solo ella se mantiene en pie.

Un humano cubierto de tatuajes respira hondo al tiempo que adopta una postura de combate.

Cuando los primeros orcos lo alcanzan, exhala una ráfaga de fuego que sale de su boca, calcinando a sus enemigos.

Moviéndose en el silencio de la noche, una mediana ataviada de negro camina hacia la sombra proyectada por un arco paraemerger por otra sombra en un balcón lejos de allí. Saca su espada de la funda cubierta de tela y se desliza por la ventana abierta hacia el príncipe tirano, tan vulnerablemente dormido.

Cualquiera que sea su disciplina, los monjes están unidos por su habilidad para utilizar mágicamente la energía que corre por sus cuerpos. Ya sea canalizada en una impactante demostración de proeza marcial o en el sutil enfoque en la habilidad defensiva y la velocidad, esta energía impulsa todo lo que el monje hace.

La Magia del Ki

Los monjes realizan un estudio detallado de una energía mágica a la que la mayoría de sus tradiciones monásticas llaman ki. Esta energía es un elemento de la magia que cubre al multiverso, más específicamente, el elemento que fluye a través de todas las criaturas vivas. Los monjes utilizan esta energía dentro de sí mismos para crear efectos mágicos, exceder las capacidades físicas de sus cuerpos y realizar ataques especiales que entorpecen el flujo de ki en el cuerpo de sus adversarios. Utilizando esta energía, los monjes canalizan una tremenda fuerza y velocidad en sus golpes sin armas. Al ganar experiencia, su entrenamiento en artes marciales y su maestría en el ki les dan mayor poder sobre sus cuerpos y los de sus oponentes.

Tabla del Monje

Nivel	Bono de Comp.	Artes Marciales	Puntos de Ki	Movimiento sin Armadura	Rasgos
1	+2	1d4	-	-	Defensa sin Armadura, Artes Marciales
2	+2	1d4	2	+10 pies (3 m)	Ki, Movimiento Sin Armadura
3	+2	1d4	3	+10 pies (3 m)	Tradición Monástica, Desviar Proyectiles
4	+2	1d4	4	+10 pies (3 m)	Mejora de Puntuación de Característica, Caída Lenta
5	+3	1d6	5	+10 pies (3 m)	Ataque Extra, Golpe Aturdidor
6	+3	1d6	6	+15 pies (5 m)	Golpes Potenciados con Ki, Rasgo de Tradición Monástica
7	+3	1d6	7	+15 pies (5 m)	Evasión, Quietud de la Mente
8	+3	1d6	8	+15 pies (5 m)	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	1d6	9	+15 pies (5 m)	Mejora de Movimiento sin Armadura
10	+4	1d6	10	+20 pies (6 m)	Pureza del Cuerpo
11	+4	1d8	11	+20 pies (6 m)	Rasgo de Tradición Monástica
12	+4	1d8	12	+20 pies (6 m)	Mejora de Puntuación de Característica
13	+5	1d8	13	+20 pies (6 m)	Lengua del Sol y la Luna
14	+5	1d8	14	+25 pies (8 m)	Alma Diamantina
15	+5	1d8	15	+25 pies (8 m)	Cuerpo Imperecedero
16	+5	1d8	16	+25 pies (8 m)	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	1d10	17	+25 pies (8 m)	Rasgo de Tradición Monástica
18	+6	1d10	18	+30 pies (10 m)	Cuerpo Vacío
19	+6	1d10	19	+30 pies (10 m)	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	1d10	20	+30 pies (10 m)	Perfección de Uno Mismo

Entrenamiento y Ascetismo

A través de los paisajes de los mundos de D&D se atisban pequeños claustros amurallados, refugios ante el flujo de la vida ordinaria donde el tiempo parece detenerse. Los monjes que allí habitan buscan la perfección personal a través de la contemplación y el entrenamiento riguroso. Muchos entraron en el monasterio siendo niños, enviados a vivir allí al morir sus padres, cuando la comida era demasiado escasa para mantenerlos o como agradecimiento por la generosidad de los monjes hacia sus familias.

Algunos monjes viven completamente aislados del resto de la población, alejados de cualquier cosa que pueda impedir su progreso espiritual. Otros viven en reclusión por motivos personales, saliendo de ella sólo para servir como espías o asesinos al servicio de sus superiores, de un mecenas noble o de algún otro poder mortal o divino.

La mayoría de los monjes no rehúyen a sus vecinos, realizan visitas frecuentes a los pueblos cercanos e intercambian sus servicios por alimentos y otros bienes. Al ser versátiles guerreros, los monjes normalmente protegen a sus vecinos de monstruos y tiranos.

significa abandonar una vida estructurada y comunal para volverse un nómada. Esta puede ser una dura transición y pocos monjes están dispuestos a hacerla. Aquellos que dejan sus claustros se toman su labor muy en serio, viendo sus aventuras como una prueba a su crecimiento físico y espiritual. Como regla general, los monjes tienen poco interés en la riqueza material y buscan realizar misiones de más grandeza que simplemente matar monstruos y buscar tesoros.

Creando un Monje

Al crear tu monje, piensa acerca de su conexión con el monasterio donde aprendió sus habilidades y pasó sus años formativos. ¿Eras un huérfano o un niño dejado a las puertas del monasterio?, ¿tus padres te ofrecieron como gratitud por un servicio prestado por los monjes?, ¿adoptaste este estilo de vida para escapar de un crimen que cometiste?, ¿elegiste la vida monástica por decisión personal? Considera por qué te fuiste. ¿El cabecilla de tu monasterio te eligió para una importante misión lejos del claustro? Quizás fuiste expulsado por violar las normas de tu comunidad. ¿Dejar el monasterio te causa pesar o felicidad?, ¿hay algo que busques

fueras del monasterio?, ¿estás ansioso por regresar a casa? Como resultado de una estructurada vida en una comunidad monástica y de la disciplina necesaria para canalizar el ki, la gran mayoría de los monjes son de alineamiento legal.

Creación Rápida

Puedes hacer un monje rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu mayor puntuación de característica a Destreza, seguida de Sabiduría. Segundo, escoge el trasfondo de Ermitaño.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de monje.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de monje después del primero.

Competencias

Armadura: ninguna

Armas: armas simples, espadas cortas.

Herramientas: elige un tipo de herramienta de artesano o un instrumento musical.

Tiradas de Salvación: Fuerza, Destreza.

Habilidades: Escoge dos entre: Acrobacias, Atletismo, Perspicacia, Historia, Religión y Sigilo.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- una espada corta o cualquier arma simple
- un equipo de dungeon o un equipo de explorador
- 10 dardos

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 Po para comprar tu equipo.



Rasgos de Monje

Como Monje tienes las siguientes características.

Defensa Sin Armadura

Rasgo de Nivel 1 del Monje.

siempre que no uses armadura y no lleves escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Sabiduría.

Artes Marciales

Rasgo de Nivel 1 del Monje.

La práctica que tienes con las artes marciales te da maestría en estilos de combate que utilizan golpes sin armas y armas de monje, que son espadas cortas y cualquier arma simple que no tenga las propiedades a dos manos o pesada.

Obtienes los siguientes beneficios mientras no estés armado o uses armas de monje y no lleves armadura ni escudo:

- Puedes usar tu Destreza en lugar de tu Fuerza para el ataque y daño de tus golpes sin armas y con armas de monje.
- Puedes tirar un d4 en lugar del daño normal de tus golpes sin armas o de tus armas de monje. Este dado cambia conforme obtienes niveles de monje, tal como se muestra en la columna Artes Marciales en la tabla Monje.
- Cuando uses la acción de ataque en tu turno estando desarmado o usando un arma de monje, puedes realizar un ataque sin armas como una acción adicional. Por ejemplo, si usas la acción de ataque para atacar con un bastón, puedes hacer un ataque desarmado como una acción adicional, asumiendo que no hayas usado una acción adicional este turno.

Algunos monasterios emplean formas especializadas de armas de monje. Por ejemplo, puedes usar una clava que son dos trozos de madera unidos por una cadena corta (llamada nunchaku) o una hoz con una hoja más corta y recta (llamada kama). Cualquiera que sea el nombre que uses para un arma de monje, puedes usar las estadísticas dadas para cada arma asociada en el Capítulo 5 del manual del jugador.

Ki

Rasgo de Nivel 2 del Monje.

Tu entrenamiento te permite utilizar la mística energía del ki. Tu acceso a esta energía está representado por un número de puntos ki. Tu nivel de monje determina la cantidad de puntos de ki que tienes, tal como se muestra en la columna Puntos Ki en la tabla del Monje.

Puedes gastar estos puntos para utilizar varios rasgos. Comienzas conociendo tres: Ráfaga de Golpes, Defensa Paciente y Andar del Viento.

Aprendes más rasgos al progresar niveles en esta clase.

Cuando gastas un punto ki, no podrás volver a usarlo hasta que termine un descanso corto o prolongado, después del cual recuperas todos los puntos ki que hayas gastado. Debes pasar al menos 30 minutos del descanso en meditación para poder recuperar tus puntos ki.

Algunos de tus rasgos ki requieren que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistirse a los efectos del rasgo. La CD de la tirada de salvación se calcula de la siguiente manera:

CD de la Salvación de Ki = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Sabiduría

Ráfaga de Golpes. Inmediatamente después de realizar la acción de Ataque en tu turno, puedes gastar un punto ki para hacer dos ataques sin armas como una acción adicional.

Defensa Paciente. Puedes gastar un punto ki para usar la acción de Esquivar como una acción adicional en tu turno.

Andar del Viento. Puedes gastar un punto ki para usar la acción de Retirada o Carrera como una acción adicional en tu turno, además, tu distancia de salto se duplica durante este turno.

Movimiento Sin Armadura

Rasgo de Nivel 2 y 9 del Monje.

Tu velocidad se incrementa en 10 pies mientras no uses armadura ni escudo. Esta bonificación se



incrementa cuando alcanzas ciertos niveles de monje, tal como se muestra en la columna Movimiento sin Armadura de la tabla Monje.

Al nivel 9, obtienes la capacidad de moverte por superficies verticales o sobre líquidos durante tu turno, sin caer mientras te encuentres en movimiento.

Tradición Monástica

Rasgo de Nivel 3, 6, 11 y 17 del Monje.

Te comprometes con una tradición monástica: el Camino de la Palma, el Camino de la Sombra o el Camino de los Cuatro Elementos, entre otros, todos detallados más adelante. Tu tradición te otorga rasgos en los niveles 3, 6, 11 y 17.

Desviar Proyectiles

Rasgo de Nivel 3 del Monje.

Puedes usar tu reacción para desviar o atrapar proyectiles en el momento en que eres golpeado por un ataque a distancia. Cuando lo haces, reduces el daño que recibes de dicho ataque en $10 + \text{tu modificador de Destreza} + \text{tu nivel de monje}$. Si el daño es reducido a 0 puedes atrapar el proyectil, si éste es lo suficientemente pequeño para que lo sujetes con una mano y tienes, por lo menos, una mano libre. Si atrapas el proyectil de esta manera puedes gastar un punto ki para hacer un ataque a distancia con el arma o munición que

acabas de atrapar, como parte de la misma reacción. Haces el ataque con competencia, sin importar tus competencias con armas, y el proyectil cuenta como un arma de monje para este ataque.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Monje.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Caída Lenta

Rasgo de Nivel 4 del Monje.

Puedes usar tu reacción mientras caes para reducir el daño por caída en una cantidad igual a tu nivel de monje por cinco.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Monje.

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que uses la acción de Atacar en tu turno.



Golpe Aturdidor

Rasgo de Nivel 5 del Monje.

Puedes interferir con el flujo de ki en el cuerpo de un oponente. Cuando golpeas una criatura con un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un punto ki para intentar un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedar aturrido hasta el final de su siguiente turno.

Golpes Potenciados por Ki

Rasgo de Nivel 6 del Monje.

Tus ataques sin armas cuentan como mágicos para el propósito de sobreponer la resistencia e inmunidad a los ataques y daño no-mágicos.

Evasión

Rasgo de Nivel 7 del Monje.

Tu agilidad instintiva te permite esquivar ciertos efectos de área, como el aliento eléctrico de un dragón azul o un conjuro de bola de fuego. Cuando seas el objetivo de un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir únicamente la mitad del daño, en su lugar no recibes daño si la tirada de salvación es exitosa, y solo la mitad del daño si fallas.

Quietud de la Mente

Rasgo de Nivel 7 del Monje.

Puedes usar tu acción para que termine un efecto en ti causante del estado asustado o encantado.

Pureza del Cuerpo

Rasgo de Nivel 10 del Monje.

Tu maestría sobre el ki que recorre tu cuerpo te hace inmune a la enfermedad y el veneno.

Lengua del Sol y la Luna

Rasgo de Nivel 13 del Monje.

Aprendes a establecer contacto con el ki de otras mentes, por lo que entiendes cualquier idioma hablado. Además, cualquier criatura capaz de entender un idioma puede comprender lo que dices.

Alma Diamantina

Rasgo de Nivel 14 del Monje.

Tu maestría en el ki te otorga competencia en todas las tiradas de salvación.

De forma adicional, cuando falles una tirada de salvación, puedes gastar un punto ki para volver a realizar esa tirada y quedarte con el segundo resultado.

Cuerpo Imperecedero

Rasgo de Nivel 15 del Monje.

Obtienes sustento de tu ki, por lo que no sufres ninguna de las desventajas de la vejez, y no puedes ser envejecido por medios mágicos. Sin embargo, aun puedes morir por edad avanzada. Además, ya no necesitas alimento ni agua.

Cuerpo Vacío

Rasgo de Nivel 18 del Monje.

Puedes emplear tu acción para gastar 4 puntos ki y volverte invisible durante un minuto.

Durante ese tiempo, también eres resistente a todo tipo de daño excepto al daño de Fuerza.

Además, puedes gastar 8 puntos ki para lanzar el hechizo Proyección astral sin necesidad de componentes materiales. Cuando lo haces, no puedes llevar a ninguna otra criatura contigo.

Perfección de Uno Mismo

Rasgo de Nivel 20 del Monje.

Cuando tires iniciativa y no tengas puntos ki, recuperas 4 puntos ki.

Tradiciones Monástica

Tres tradiciones de búsqueda son comunes en los monasterios repartidos por el multiverso. En la mayoría de los monasterios practican sólo una tradición, pero algunos honran las tres tradiciones y entrena a sus monjes de acuerdo con sus aptitudes e intereses. Las tres tradiciones se basan en las mismas técnicas básicas, diferenciándose conforme el alumno gana experiencia. De esta forma un monje no debe elegir una tradición hasta alcanzar el nivel 3 de experiencia.

Camino de la Palma

Los monjes del camino de la palma son los más grandes maestros del combate con artes marciales, ya sea con armas o sin ellas. Aprenden técnicas para empujar y derribar a sus oponentes, manipulan el ki para curar el daño en sus cuerpos y practican meditación avanzada, que puede protegerlos del daño.

Técnica de la Palma

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Palma.

Puedes manipular el ki del oponente al mismo tiempo que utilizas el tuyo. Cuando golpeas a una criatura con uno de los ataques otorgados por tu ráfaga de golpes, puedes aplicar alguno de los siguientes efectos en el objetivo:

- Debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser tumbado.
- Debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, puedes empujarlo hasta 15 pies lejos de ti.
- No puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

Integridad del Cuerpo

Rasgo de Nivel 6 del Camino de la Palma.

Obtienes la capacidad para curarte a ti mismo. Como una acción, puedes recuperar puntos de golpe iguales a tres veces tu nivel de monje. Debes terminar un descanso largo antes de poder usar este rasgo de nuevo.

Tranquilidad

Rasgo de Nivel 11 del Camino de la Palma.

Puedes realizar una meditación especial que te rodea con un aura de paz. Al finalizar un descanso prolongado obtienes el efecto del conjuro santuario, que dura hasta el inicio de tu siguiente descanso largo (el conjuro puede terminar antes como es habitual). La CD de la tirada de salvación para el conjuro es igual a 8 + tu modificador de Sabiduría + tu bono de competencia.

Palma Temblorosa

Rasgo de Nivel 17 del Camino de la Palma.

Ganas la capacidad de provocar vibraciones letales en el cuerpo de alguien. Cuando golpeas con un ataque desarmado, puedes gastar 3 puntos ki para implantar estas vibraciones imperceptibles, que duran un número de días igual a tu nivel de monje. Las vibraciones son inofensivas a menos que uses tu acción para finalizarlas. Para hacerlo, tú y tu objetivo debéis estar en el mismo plano de existencia. Cuando usas esta acción, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sus puntos de golpe se reducen a 0. Si tiene éxito, recibe 10d10 de daño necrótico. Sólo puedes tener a una criatura bajo los efectos de este rasgo en un período de tiempo determinado. Puedes elegir finalizar las vibraciones de manera inofensiva sin utilizar una acción.

Camino de la Sombra

Los monjes del camino de la sombra siguen una tradición que valora el sigilo y el subterfugio. Estos monjes pueden ser conocidos como ninjas o danzarines sombríos, ya que sirven como espías y asesinos. A veces los miembros de un monasterio ninja son miembros de la misma familia, formando un clan que juró mantener en secreto sus artes y misiones. Otros monasterios son más parecidos a cofradías de ladrones, alquilando sus servicios a nobles, mercaderes ricos o cualquier otro que pueda pagar sus honorarios. Sin importar sus



métodos, los cabecillas de estos monasterios esperan absoluta e incuestionable obediencia por parte de sus estudiantes.

Artes Sombrías

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Sombra.

Puedes usar tu ki para duplicar el efecto de ciertos conjuros. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki para lanzar oscuridad, visión en la oscuridad, pasar sin dejar rastro, o silencio sin requerir componentes materiales. Además, obtienes el truco ilusión menor si es que no lo conoces de antemano.

Paso Sombrío

Rasgo de Nivel 6 del Camino de la Sombra.

Obtienes la capacidad para desplazarte de una sombra a otra. Cuando te encuentras en penumbra u oscuridad, puedes teletransportarte, como una acción adicional, hasta 60 pies (20 metros) a un espacio desocupado que también esté en penumbra u oscuridad. Tienes ventaja en el primer ataque cuerpo a cuerpo que realices antes de finalizar el turno.

Capa de Sombras

Rasgo de Nivel 11 del Camino de la Sombra.

Has aprendido a ser uno con las sombras. Cuando te encuentras en una zona de penumbra u oscuridad puedes usar tu acción para volverte invisible. Permaneces invisible hasta que hagas un ataque, lances un conjuro o entres a una zona de luz brillante.

Oportunista

Rasgo de Nivel 17 del Camino de la Sombra

Puedes sacar provecho de la distracción momentánea de una criatura al ser golpeada por un ataque. Cuando una criatura a 5 pies es golpeada por otra criatura que no seas tú, puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.



Camino de los Cuatro Elementos

Sigues una tradición monástica que te enseña cómo emplear los elementos. Cuando concentras tu ki, puedes alinear tu ser con las fuerzas de la creación y manipular los elementos a voluntad, como si fueran una extensión de tu propio cuerpo. Algunos miembros de esta tradición dedican su vida a un solo elemento, pero otros entrelazan varios elementos.

Muchos monjes de esta tradición se tatúan sus cuerpos con representaciones de su poder con el ki, generalmente como dragones enroscados, pero también como aves fénix, peces, plantas, montañas y olas.

Discípulo de los Elementos

Rasgo de Nivel 3 del Camino de los Cuatro Elementos.

Aprendes disciplinas mágicas que emplean el poder de los cuatro elementos. Una disciplina requiere que gastes puntos ki cada vez que la usas.

Conoces la disciplina de Sintonía Elemental y otra disciplina elemental de tu elección, que se detallan en la sección Disciplinas Elementales más abajo.

Aprendes una disciplina elemental adicional de tu elección a los niveles 6, 11 y 17.

Cuando aprendas una nueva disciplina elemental, puedes reemplazar una disciplina elemental que ya conozcas por otra.

Lanzar Conjuros Elementales. Algunas disciplinas elementales te permiten lanzar conjuros. Para las reglas generales sobre lanzamiento de conjuros debes ver el Capítulo 10. Para lanzar uno de estos conjuros utilizas su tiempo de lanzamiento y otras reglas, pero no necesitas emplear componentes materiales.

Una vez que alcanzas el nivel 5 en esta clase, puedes gastar puntos ki adicionales para aumentar el nivel de unconjuro de disciplina elemental que lances, suponiendo que el conjuro tenga un efecto que mejora en niveles superiores, como por ejemplo el conjuro Manos ardientes. El nivel del conjuro aumenta en 1 por cada punto ki adicional que gastes. Por ejemplo, si eres un monje de nivel 5 y usas Barrido de Cenizas para lanzar manos ardientes, puedes gastar 3 puntos ki para lanzarlo como un conjuro de nivel 2 (el coste base de la disciplina son 2 puntos ki más 1 adicional).

El máximo número de puntos ki que puedes gastar para lanzar un conjuro de esta forma

(incluyendo los puntos ki de su coste base y cualquier punto ki gastado de forma adicional para aumentar su nivel) es determinado por tu nivel de monje, tal como se muestra en la tabla Conjuros y Puntos Ki.

Niveles de Monje Puntos de Ki Máximo por Hechizo

Niveles de Monje	Puntos de Ki Máximo por Hechizo
5 - 8	3
9 - 12	4
13 - 16	5
17 - 20	6

Disciplinas Elementales

Rasgo del Camino de los Cuatro Elementos.

Las disciplinas elementales se presentan en orden alfabético. Si una disciplina requiere cierto nivel, debes tener ese nivel en esta clase para poder aprenderla.

Sintonía Elemental. Puedes usar tu acción para controlar las fuerzas elementales cercanas brevemente, causando uno de los siguientes efectos de tu elección:

- Crear un efecto sensorial inofensivo relacionado con el aire, el fuego, el agua o la tierra; como una lluvia de chispas, un soplo de viento, una bruma ligera o un leve retumbar de rocas.
- Instantáneamente encender o extinguir una vela, antorcha o pequeña fogata.
- Enfriar o entibiar hasta 1 libra de materia no viva durante una hora.

Aliento del Invierno (nivel 17). Puedes gastar 6 puntos ki para lanzar Cono de frío.

Barrido de Cenizas. Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar Manos ardientes.

Cabalgar el Viento (nivel 11). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar Volar, siendo tú el objetivo.

Defensa de la Eterna Montaña (nivel 11). Puedes gastar 5 puntos ki para lanzar Piel pétrea.

Fauces de la Serpiente de Fuego. Cuando usas la acción de ataque en tu turno, puedes gastar 1 punto ki para hacer que látigos de llamas salgan de tus puños y pies. El alcance de tus ataques sin armas aumenta 10 pies para esa acción y el resto del turno. Un golpe con uno de estos ataques

provoca daño de fuego en vez de daño contundente y si gastos 1 punto ki cuando el ataque acierta hará 1d10 de daño de fuego extra.

Forma del Río que Fluye. Como una acción, puedes gastar 1 punto ki para elegir una zona de agua o hielo no mayor a 30 pies por cada lado a una distancia de hasta 120 pies de ti. Puedes cambiar el agua a hielo dentro de esa zona y viceversa, y puedes moldear el hielo en dicha área en cualquier forma que elijas. Puedes elevar o descender la elevación del hielo, crear o llenar una zanja, erigir o aplanar una pared o formar un pilar. La magnitud de dichos cambios no puede exceder la mitad de las dimensiones totales del área. Por ejemplo, si afectas una zona de 30 pies cuadrados, puedes crear un pilar de hasta 15 pies de alto, elevar o descender dicha zona hasta 15 pies, crear una zanja con hasta 15 pies de profundidad, y así sucesivamente. No puedes moldear el hielo de forma que atrape o hiera a una criatura.

Gong de la Cumbre (nivel 6). Puedes gastar 3 puntos ki para lanzar Hacer añicos.

Ímpetu del Vendaval Espiritual. Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar Ráfaga de viento.

Látigo de Agua. Puedes gastar 2 puntos ki como una acción adicional para crear un látigo de agua que empuje y agarre a una criatura para desestabilizarla. Una criatura que puedas ver a no más de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada, la criatura recibe 3d10 de daño contundente, más 1d10 de daño contundente extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes tumbarla o apresarla y atraerla hacia ti hasta 25 pies. Si la tirada de salvación tiene éxito, la criatura recibe la mitad de ese daño y no la apresas ni la tumbas.

Llamas del Fénix (nivel 11). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar Bola de fuego.

Ola de la Tierra Rodante (nivel 17). Puedes gastar 6 puntos ki para lanzar Muro de piedra.

Postura de Niebla (nivel 11). Puedes gastar 4 puntos ki para lanzar Forma gaseosa, siendo tú el objetivo.

Presa del Viento del Norte (nivel 6). Puedes gastar 3 puntos ki para lanzar Inmovilizar persona.

Puño del Aire Indómito. Puedes crear una ráfaga de aire comprimido que golpea como un poderoso



puño. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki y elegir una criatura a 30 pies de ti. Esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, la criatura recibe 3d10 de daño contundente, más 1d10 de daño contundente extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes empujar a la criatura hasta 20 pies lejos de ti y tumbarla. Si la salvación tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño y no es empujada ni tumbada.

Puño de los Cuatro Truenos. Puedes gastar 2 puntos ki para lanzar Ola atronadora.

Río del Fuego Hambriento (nivel 17). Puedes gastar 5 puntos ki para lanzar Muro de fuego.



Camino de la Larga Muerte

Esta subclase fue añadida en "Guía para el aventurero de Costa de la Espada"

Los monjes del camino de la larga muerte están obsesionados con el significado de la muerte y el proceso de morir. Atrapan a criaturas y preparan experimentos elaborados para capturar, registrar y entender los instantes de sus fallecimientos. Luego usan este conocimiento para guiar su comprensión de las artes marciales y practican un estilo de combate mortal.

Toque de la Muerte

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Larga Muerte.

Tu estudio de la muerte te permite extraer vitalidad de otra criatura a medida que se aproxima su defunción. Cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura situada a 5 pies o menos de ti, obtienes tantos puntos de golpe temporales como tu modificador de Sabiduría + tu nivel de monje (1 punto de golpe temporal como mínimo).

Hora de la Cosecha

Rasgo de Nivel 6 del Camino de la Larga Muerte.

Obtienes la habilidad de perturbar o aterrorizar a quienes te rodean utilizando una acción, pues la sombra de la muerte ha tocado tu alma. Cuando llevas a cabo esta acción, toda criatura que se encuentre a 30 pies o menos de ti que puedas ver debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada hasta el final de tu siguiente turno.

Dominio de la Muerte

Rasgo de Nivel 11 del Camino de la Larga Muerte.

Puedes utilizar tu conocimiento sobre la muerte para escapar de su alcance. Cuando tus puntos de golpe descienden a 0, puedes gastar 1 punto de ki (no es necesario utilizar una acción) para que tus puntos de golpe pasen a ser 1.

Toque de la Larga Muerte

Rasgo de Nivel 17 del Camino de la Larga Muerte.

Tu toque es capaz de canalizar la energía de la muerte sobre una criatura. Puedes tocar a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como acción y gastar entre 1 y 10 puntos de ki. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución y sufrirá 2d10 de daño necrótico por punto de ki invertido si la falla o la mitad de ese daño si la supera.



Información del Monje: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro “Guía de Xanathar Para Todo”

Los monjes recorren un camino de contradicción. Estudian su arte como lo hace un mago, y como un mago, no usan armaduras y normalmente evitan las armas. Sin embargo, son combatientes mortales, sus habilidades a la par con las de un bárbaro furioso o un guerrero muy bien entrenado. Los monjes abrazan esta aparente contradicción, ya que habla del núcleo de todo estudio monástico. Al llegar a conocernos completamente, uno aprende mucho del mundo en general.

El enfoque de un monje en el dominio interno lleva a muchos de estos individuos a separarse de la sociedad, más preocupados por su experiencia personal que por los acontecimientos en otros lugares. Los monjes aventureros son una raza rara de un tipo de personaje ya raro, que buscan su perfección más allá de las paredes del monasterio y lo llevan al mundo en general.

Jugar un personaje de monje ofrece muchas oportunidades interesantes para probar algo diferente. Para ayudar a distinguir tu personaje monje aún más, considera las opciones en las secciones que siguen.

Monasterio

Un monje estudia en un monasterio en preparación para una vida de ascetismo. La mayoría de los que entran en un monasterio lo convierten en su hogar por el resto de sus vidas, con la excepción de los aventureros y otros que tienen razones para irse. Para esas personas, un monasterio podría servir como refugio entre excursiones al mundo o como una fuente de apoyo en momentos de necesidad.

¿Qué tipo de lugar era tu monasterio y dónde está ubicado? ¿La asistencia contribuyó a tu experiencia de una manera inusual o distintiva?

Icono Monástico

Incluso en el estilo de vida monástico, que evita el materialismo y las posesiones personales, el simbolismo juega un papel importante en la definición de la identidad de una orden. Algunas órdenes monásticas tratan a ciertas criaturas con especial atención, ya sea porque la criatura está atada a la historia de la orden o porque sirve como ejemplo de una cualidad que los monjes buscan emular.

Si el monasterio de tu personaje tuviera un ícono especial, podrías usar una imagen cruda de la criatura en algún lugar discreto en tu ropa para que sirva como una marca de identificación. O quizás el ícono de tu orden no tenga una forma física, sino que se exprese a través de un gesto o una postura que adopte, y que otros monjes puedan saber interpretar.

Maestro

Durante tus estudios, probablemente estabas bajo la tutela de un maestro que te impartió los preceptos de la orden. Tu maestro fue el más responsable de moldear tu comprensión de las artes marciales y tu actitud hacia el mundo. ¿Qué tipo de persona era tu maestro y cómo te afectó tu relación con tu maestro?

d6 Monasterio

- | | |
|---|---|
| 1 | Tu monasterio está tallado en la ladera de una montaña, donde se cierne sobre un paso traicionero. |
| 2 | Tu monasterio está en lo alto de las ramas de un inmenso árbol en el Feywild. |
| 3 | Tu monasterio fue fundado hace mucho tiempo por un gigante de las nubes y está dentro de un castillo de nubes que puede ser alcanzado solo volando. |
| 4 | Tu monasterio está construido junto a un sistema volcánico de aguas termales, géiseres y piscinas de azufre. Recibía regularmente visitas de comerciantes azer. |
| 5 | Tu monasterio fue fundado por gnomos y es un laberinto subterráneo de túneles y habitaciones. |
| 6 | Tu monasterio fue tallado en un iceberg en los confines gélidos del mundo. |

d6 Icono

- | | |
|---|--|
| 1 | Mono. Reflejos rápidos y la capacidad de viajar a través de las copas de los árboles son dos de las razones por las cuales tu orden admira al mono. |
| 2 | Tortuga Dragón. Los monjes de tu monasterio junto al Mar veneran a la tortuga dragón, recitan oraciones antiguas y ofrecen guirnaldas de flores para honrar a este espíritu vivo del mar. |
| 3 | Ki-rin. Tu monasterio ve su propósito principal en vigilar y proteger la tierra a la manera del ki-rin. |
| 4 | Oso búho. Los monjes de tu monasterio veneran una familia de osos búho y han convivido con ellos por generaciones. |
| 5 | Hidra. Tu orden destaca a la hidra por su capacidad de desatar varios ataques simultáneamente. |
| 6 | Dragón. Un dragón una vez estuvo en tu monasterio. Su influencia permanece mucho después de su partida. |

d6 Maestro

- | | |
|---|---|
| 1 | Tu maestro era un tirano al que tuviste que derrotar en combate individual para completar tu instrucción. |
| 2 | Tu maestro fue amable y te enseñó a perseguir la causa de la paz. |
| 3 | Tu maestro fue despiadado al empujarte hasta tus límites. Casi pierdes un ojo durante una sesión de práctica especialmente brutal. |
| 4 | Tu maestro parecía de buen corazón mientras te daba clases particulares, pero traicionó al monasterio al final. |
| 5 | Tu amo era frío y distante. Sospechas que ustedes dos podrían estar emparentados. |
| 6 | Tu maestro fue amable y generoso, nunca criticó tu progreso. Sin embargo, sientes que nunca estuviste totalmente a la altura de las expectativas puestas en ti. |

Camino del Maestro Borracho

El camino del maestro borracho enseña a sus estudiantes a moverse con los movimientos impredecibles de un borracho.

Un maestro borracho se balancea, tambaleándose sobre los pies inestables, para presentar lo que parece ser un combatiente incompetente que resulta frustrante encarar. Los tropiezos erráticos del maestro borracho ocultan una danza cuidadosamente ejecutada de bloqueos, paradas, avances, ataques y retiros.

Un maestro borracho a menudo disfruta jugando al tonto para traer alegría al desanimado o para demostrar humildad al arrogante, pero cuando se une a la batalla, el maestro borracho puede ser un enemigo enloquecedor y magistral.

Competencias Adicionales

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Maestro Borracho.

Adquieres competencia en la habilidad de Interpretación si aún no la tienes. Tu técnica de artes marciales combina el entrenamiento de combate con la precisión de un bailarín y las travesuras de un bufón. También adquieres competencia con los suministros de cervecero si aún no la tienes.

Técnica Ebria

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Maestro Borracho.

Aprendes a girar y cruzar rápidamente como parte de tu Ráfaga de Golpes. Siempre que uses Ráfaga de Golpes, obtienes el beneficio de la acción Desvincular y tu velocidad de movimiento aumenta 10 pies hasta el final del turno actual.



Vaivén Tambaleante

Rasgo de Nivel 6 del Camino del Maestro Borracho.

Puedes moverte de forma repentina y ondulante. Obtienes los siguientes beneficios.

Saltar a tus pies. Cuando eres derribado, puedes levantarte gastando 5 pies de movimiento, en lugar de la mitad de tu velocidad.

Redirigir el ataque. Cuando una criatura falla con una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes gastar 1 punto de ki como reacción para provocar que el ataque golpee a una criatura de tu elección, que no sea el atacante, que puedas ver a 5 pies de ti.

Suerte del Borracho

Rasgo de Nivel 11 del Camino del Maestro Borracho.

Parece que siempre tienes un rebote afortunado en el momento adecuado. Cuando haces una prueba de habilidad, una tirada de ataque o una tirada de salvación y tienes desventaja en la tirada, puedes gastar 2 puntos de ki para cancelar la desventaja de esa tirada.

Frenesí Intoxicado

Rasgo de Nivel 17 del Camino del Maestro Borracho.

Obtienes la habilidad de realizar una cantidad abrumadora de ataques contra un grupo de enemigos. Cuando usas tu Ráfaga de Golpes, puedes realizar hasta tres ataques adicionales con él (hasta un total de cinco ataques de Ráfaga de Golpes), siempre que cada ataque de Ráfaga de Golpes apunte a una criatura diferente en este turno.

Camino del Kensei

Los monjes del Camino del Kensei entran implacablemente con sus armas, hasta el punto en que el arma se convierte en una extensión del cuerpo. Fundada en un dominio de la lucha con espadas, la tradición se ha expandido para incluir muchas armas diferentes.

Un kensei ve un arma de la misma manera en que un calígrafo o pintor mira una pluma o un pincel. Cualquiera que sea el arma, el kensei lo ve como una herramienta utilizada para expresar la belleza y la precisión de las artes marciales. Que tal dominio haga de un kensei un guerrero sin par no es más

que un efecto secundario de la intensa devoción, la práctica y el estudio.

Sendero del Kensei

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Kensei.

Tu entrenamiento especial en artes marciales te lleva a dominar el uso de ciertas armas. Este camino también incluye instrucciones sobre los hábiles trazos de caligrafía o pintura. Obtienes los siguientes beneficios.

Armas Kensei. Elige dos tipos de armas para que sean tus armas kensei: un arma cuerpo a cuerpo y un arma a distancia. Cada una de estas armas puede ser cualquier arma marcial o simple que carezca de propiedades pesadas y especiales. El arco largo es también una opción válida. Obtienes competencia con estas armas si aún no las tienes. Las armas de los tipos elegidos son armas de monje para ti. Muchos de los rasgos de esta tradición solo funcionan con tus armas kensei. Cuando llegues a los niveles 6, 11 y 17 en esta clase, puedes elegir otro tipo de arma, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, para que sea un arma kensei para ti, siguiendo los criterios anteriores.

Parada Ágil. Si haces un golpe desarmado como parte de la acción de Ataque en tu turno y tienes un arma kensei, puedes usarla para defenderte si es un arma cuerpo a cuerpo. Ganas un bonificador de +2 a la CA hasta el comienzo de tu siguiente turno, mientras el arma está en tu mano y no estás incapacitado.

Tiro de Kensei. Puedes usar una acción adicional en tu turno para hacer que tus ataques a distancia con un arma kensei sean más letales. Cuando lo haces, cualquier objetivo que golpees con un ataque a distancia usando un arma kensei recibe un daño adicional de 1d4 del tipo de arma. Conservas este beneficio hasta el final del turno actual.

Camino del Pincel. Ganas competencia con tu elección de suministros de calígrafo o de pintor.

Uno con la Hoja

Rasgo de Nivel 6 del Camino del Kensei.

Extiendes tu ki a tus armas kensei, otorgándote los siguientes beneficios.

Armas de Kensei Mágicas. tus ataques con sus armas kensei cuentan como mágicos con el fin de superar la resistencia y la inmunidad a los ataques y daños no mágicos.

Golpe Ágil. Cuando golpeas a un objetivo con un arma kensei, puedes gastar 1 punto de ki para hacer que el arma infliga daño adicional al objetivo igual a tu dado de artes marciales. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

Afilar la Cuchilla

Rasgo de Nivel 11 del Camino del Kensei.

Obtienes la habilidad de aumentar tus armas aún más con tu ki. Como acción adicional, puedes gastar hasta 3 puntos de ki para otorgar a un arma kensei que toques una bonificación en tiradas de ataque y de daño cuando atacas con ella. El bono es igual al número de puntos de ki que gastaste. Este bono dura 1 minuto o hasta que vuelvas a usar este rasgo. Este rasgo no tiene efecto en un arma mágica que ya tiene una bonificación para tiradas de ataque y daño.

Precisión Infalible

Rasgo de Nivel 17 del Camino del Kensei.

Tu dominio de las armas te otorga una precisión extraordinaria. Si fallas con una tirada de ataque usando un arma de monje en tu turno, puedes volver a tirar el dado. Puedes usar este rasgo solo una vez en cada uno de tus turnos.

Camino del Alma del Sol

Los Monjes del Camino del Alma del Sol aprenden a canalizar la energía vital en destellos de luz ardiente. Enseñan que la meditación puede desbloquear la capacidad de liberar la luz indomable que arroja el alma de cada criatura viviente.

Rayo de Sol Radiante

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Alma del Sol.

Puedes lanzar rayos de resplandor mágico. Obtienes una nueva opción de ataque que puedes usar con la acción de Ataque. Este ataque especial es un ataque de conjuro a distancia con un alcance de 30 pies. Eres competente con él, y agregas tu modificador de Destreza a sus tiradas de ataque y



©PAIZO PUBLISHING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

daño. Su daño es radiante, y su dado de daño es un d4. Este dado cambia a medida que ganas niveles de monje, como se muestra en la columna de Artes Marciales de la tabla de Monje.

Cuando tomas la acción de Ataque en tu turno y usas este ataque especial como parte de él, puedes gastar 1 punto de ki para realizar el ataque especial dos veces como acción adicional.

Cuando ganas el rasgo de Multiataque, este ataque especial puede usarse para cualquiera de los ataques que hagas como parte de la acción de Ataque.

Golpe de Arco Abrasador

Rasgo de Nivel 6 del Camino del Alma del Sol.

Obtienes la habilidad de canalizar tu ki en olas de energía abrasadoras. Inmediatamente después de

realizar la acción de ataque en tu turno, puedes gastar 2 puntos de ki para lanzar el conjuro Manos ardientes como acción adicional.

Puedes gastar puntos de ki adicionales para lanzar Manos ardientes como un conjuro de nivel superior. Cada punto de ki adicional que gastes aumenta el nivel del conjuro en 1. El número máximo de puntos de ki (2 más cualquier punto adicional) que puedes gastar en el conjuro es igual a la mitad de tu nivel de monje.

Explosión Solar Abrasadora

Rasgo de Nivel 11 del Camino del Alma del Sol.

Obtienes la habilidad de crear un orbe de luz que estalla en una explosión devastadora. Como acción, mágicamente creas un orbe y lo arrojas a un punto que elijas dentro de un área de 150 pies, donde estalla en una esfera de luz radiante por un breve pero mortal instante.

Cada criatura en esa esfera de 20 pies de radio debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 2d6 de daño radiante. Una criatura no necesita hacer la salvación si la criatura está detrás de cobertura total que sea opaca. Puedes aumentar el daño de la esfera gastando puntos de ki. Cada punto que gastos, hasta un máximo de 3, aumenta el daño en 2d6.

Escudo Solar

Rasgo de Nivel 17 del Camino del Alma del Sol.

Quedas envuelto en un aura luminosa y mágica. Arrojas luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Puedes apagar o restaurar la luz como una acción adicional. Si una criatura te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esta luz brilla, puedes usar tu reacción para infilar un daño radiante a la criatura. El daño radiante es igual a 5 + tu modificador de Sabiduría.

Opciones de Tasha Para el Monje

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Monje.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.



Arma Dedicada

Rasgo de Nivel 2 del Monje.

Te entrenas para usar una variedad de armas como armas de monje, no solo armas cuerpo a cuerpo y espadas cortas. Cada vez que termines un descanso corto o largo, puedes tocar un arma, concentrar tu ki en ella y luego contar esa arma como un arma de monje hasta que vuelvas a usar esta característica. El arma elegida debe cumplir estos criterios:

- El arma debe ser un arma simple o marcial.
- Debes ser competente.
- Debe carecer de las propiedades pesadas y especiales.

Golpes Impulsados por Ki

Rasgo de Nivel 3 del Monje.

Si gastas 1 punto de ki o más como parte de tu acción en tu turno, puedes realizar un ataque con un golpe desarmado o un arma de monje como acción adicional antes del final del turno.

Curación Rápida

Rasgo de Nivel 4 del Monje.

Como acción, puedes gastar 2 puntos de ki y tirar un dado de Artes Marciales. Recuperas un número de puntos de golpe igual al número obtenido más tu bonificador de competencia.

Enfocar Objetivo

Rasgo de Nivel 5 del Monje.

Cuando fallas una tirada de ataque, puedes gastar de 1 a 3 puntos de ki para aumentar tu tirada de ataque en 2 por cada uno de estos puntos de ki que gastas, convirtiendo potencialmente la falla en un éxito.

Camino de la Misericordia

Los monjes del Camino de la Misericordia aprenden a manipular la fuerza vital de los demás para llevar ayuda a los necesitados. Son médicos errantes para los pobres y los heridos. Sin embargo, para aquellos más allá de su ayuda, traen un final rápido como un acto de misericordia.

Aquellos que siguen el Camino de la Misericordia pueden ser miembros de una orden religiosa, ayudando a los necesitados y tomando decisiones sombrías basadas en la realidad en lugar del

idealismo. Algunos pueden ser curanderos de voz suave, amados por sus comunidades, mientras que otros pueden ser portadores enmascarados de misericordias macabras.

Los caminantes de este camino suelen vestir túnicas con capuchas profundas y, a menudo, ocultan sus rostros con máscaras, presentándose como los portadores sin rostro de la vida y la muerte.

Implementos de Misericordia

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Misericordia.

Adquieres competencia en las habilidades de Perspicacia y Medicina, y adquieres competencia con el kit de herboristería.

También obtienes una máscara especial, que usas a menudo cuando usas los rasgos de esta subclase.

Tú determinas su apariencia, o la generas aleatoriamente tirando en la tabla de Máscara Misericordiosa.

d6 Apariencia de la Mascara

1	Cuervo
2	En blanco y negro
3	Cara en llanto
4	Cara de risueña
5	Cráneo
6	Mariposa

Mano Sanadora

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Misericordia.

Tu toque místico puede curar heridas. Como acción, puedes gastar 1 punto de ki para tocar a una criatura y restaurar una cantidad de puntos de golpe igual a una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador de Sabiduría.

Cuando usas tu Ráfaga de golpes, puedes reemplazar uno de los golpes desarmados con el uso de esta característica sin gastar un punto de ki para la curación.

Mano Hiriente

Rasgo de Nivel 3 del Camino de la Misericordia.

Usas tu ki para infligir heridas. Cuando golpeas a una criatura con un golpe desarmado, puedes gastar 1 punto de ki para infligir daño necrótico adicional igual a una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador de Sabiduría. Puedes usar esta característica solo una vez por turno.

Toque Medico

Rasgo de Nivel 6 del Camino de la Misericordia.

Puedes administrar curas aún mayores con un toque, y si crees que es necesario, puedes usar tu conocimiento para causar daño.

Cuando usas la Mano Sanadora en una criatura, también puedes acabar con una enfermedad o una de las siguientes condiciones que afecten a la criatura: ceguera, sordera, paralización, envenenamiento o aturdimiento.

Cuando usas la Mano Hiriente en una criatura, puedes someter a esa criatura a la condición de envenenado hasta el final de tu próximo turno.

Rafaga Hiriente y Sanadora

Rasgo de Nivel 11 del Camino de la Misericordia.

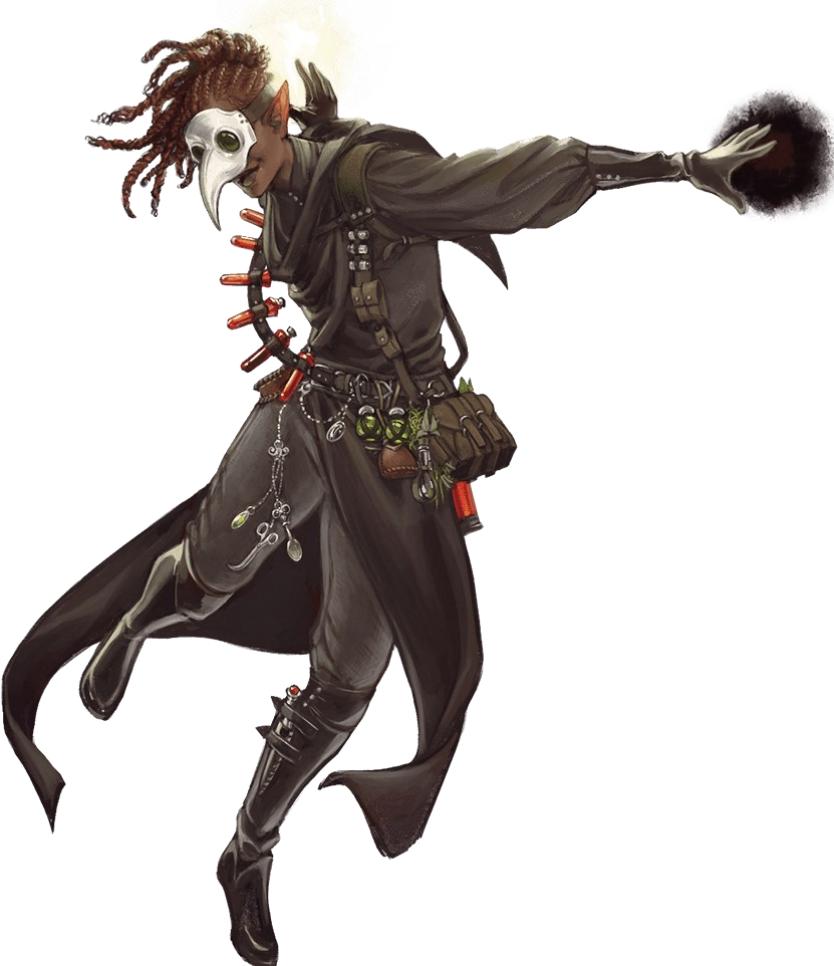
Ahora puedes repartir una ráfaga de consuelo y dolor. Cuando usas Ráfaga de golpes, ahora puedes reemplazar cada uno de los golpes sin armas con el uso de tu Mano Sanadora, sin gastar puntos de ki para la curación.

Además, cuando realizas un golpe sin armas con Ráfaga de golpes, puedes usar Mano Hiriente con ese golpe sin gastar el punto de ki de Mano Hiriente. Todavía puedes usar la Mano Hiriente solo una vez por turno.

Mano de la Suprema Misericordia

Rasgo de Nivel 17 del Camino de la Misericordia.

Tu dominio de la energía vital abre la puerta a la misericordia suprema. Como acción, puedes tocar el cadáver de una criatura que haya muerto en las últimas 24 horas y gastar 5 puntos de ki. La criatura entonces vuelve a la vida, recuperando una cantidad de puntos de golpe igual a $4d10 +$ tu modificador de Sabiduría. Si la criatura murió mientras era afectada por cualquiera de las siguientes condiciones, revive sin ellas: cegado, ensordecido, paralizado, envenenado y aturdido. Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso largo.



Camino del Ser Astral

Un monje que sigue el Camino del Ser Astral cree que su cuerpo es una ilusión. Ve su ki como una representación de su verdadera forma, un yo astral. Este ser astral tiene la capacidad de ser una fuerza de orden o desorden, con algunos monasterios entrenando a los estudiantes para usar su poder para proteger a los débiles y otros instruyendo a los aspirantes sobre cómo manifestar su verdadero ser al servicio de los poderosos.

Brazos del Ser Astral

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Ser Astral.

Tu dominio del ki te permite invocar una parte de tu ser astral. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de ki para invocar los brazos de tu ser astral. Cuando lo hagas, cada criatura de tu elección que puedas ver a 10 pies de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir daño por fuerza igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales.

Durante 10 minutos, estos brazos espirituales flotan cerca de tus hombros o rodean tus brazos (tú eliges). Tú determinas la apariencia de las armas y desaparecen pronto si estás incapacitado o mueres.

Mientras los brazos espirituales están presentes, obtienes los siguientes beneficios:

- Puedes usar tu modificador de Sabiduría en lugar de tu modificador de Fuerza al realizar pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza.
- Puedes usar los brazos espirituales para realizar ataques sin armas.
- Cuando haces un golpe desarmado con los brazos en tu turno, tu alcance es 5 pies mayor de lo normal.
- Los golpes sin armas que hagas con los brazos pueden usar tu modificador de Sabiduría en lugar de tu modificador de Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño, y su tipo de daño es fuerza.

Rostro del Ser Astral

Rasgo de Nivel 6 del Camino del Ser Astral.

Puedes invocar el rostro de tu ser astral. Como acción adicional, o como parte de la acción adicional que realizas para activar Armas del ser astral, puedes gastar 1 punto de ki para invocar este rostro durante 10 minutos. Desaparece antes de tiempo si estás incapacitado o mueres.

El rostro espectral cubre tu rostro como un casco o una máscara. Tú determinas su apariencia.

Mientras el rostro espectral está presente, obtienes los siguientes beneficios.

- **Visión Astral.** Puedes ver normalmente en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, a una distancia de 120 pies.
- **Sabiduría del Espíritu.** Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y Carisma (Intimidación).
- **Palabra del Espíritu.** Cuando hablas, puedes dirigir tus palabras a una criatura de tu elección que puedas ver a 60 pies de ti, para que solo esa criatura pueda oírtte. Alternativamente, puedes amplificar tu voz para que todas las criaturas a 600 pies puedan escucharte.

Cuerpo del Ser Astral

Rasgo de Nivel 11 del Camino del Ser Astral.

Cuando hayas convocado tanto tus brazos astrales como tu rostro, puedes hacer que aparezca el cuerpo de tu ser astral (no se requiere ninguna acción). Este cuerpo espectral cubre tu forma física

como una armadura, conectando con los brazos y el rostro. Tú determinas su apariencia.

Mientras el cuerpo espectral está presente, obtienes los siguientes beneficios.

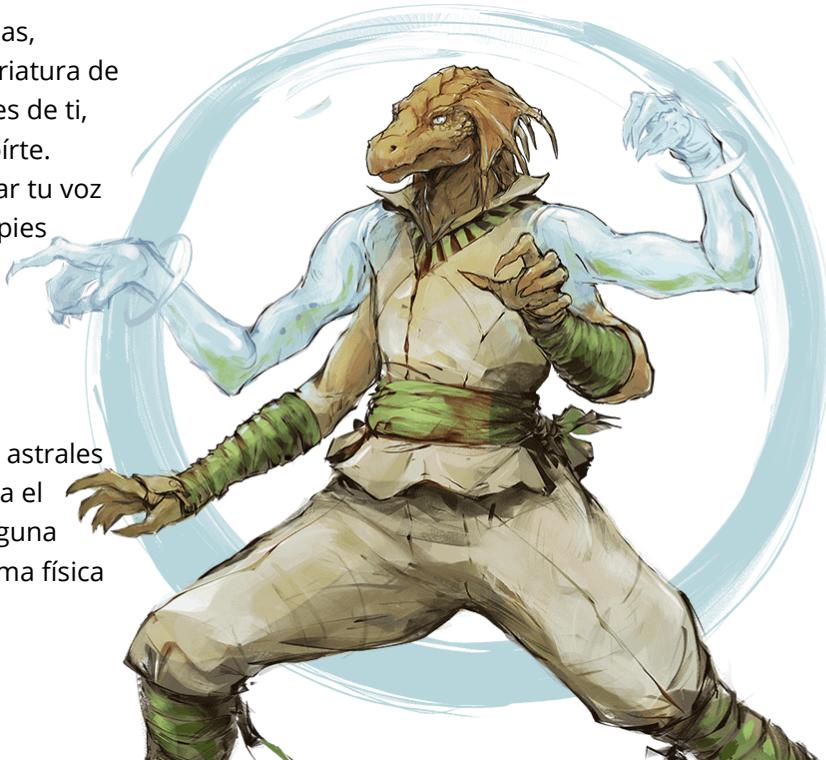
- **Desviar Energía.** Cuando recibes daño por ácido, frío, fuego, fuerza, rayo o trueno, puedes usar tu reacción para desviarlo. Cuando lo haces, el daño que recibes se reduce en $1d10 +$ tu modificador de Sabiduría (reducción mínima de 1).
- **Brazos Empoderados.** Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a un objetivo con los brazos del yo astral, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a tu dado de artes marciales.

Despertar del Ser Astral

Rasgo de Nivel 17 del Camino del Ser Astral.

Tu conexión con tu yo astral está completa, permitiéndote liberar todo su potencial. Como acción adicional, puedes gastar 5 puntos de ki para invocar los brazos, el rostro y el cuerpo de tu yo astral y despertarlo durante 10 minutos. Este despertar termina antes de tiempo si estás incapacitado o mueres. Mientras tu yo astral está despierto, obtienes los siguientes beneficios.

- **Armadura del Espíritu.** Obtienes una bonificación de +2 a la Clase de Armadura.
- **Aluvión Astral.** Cada vez que usas el rasgo Multiataque para atacar dos veces, puedes atacar tres veces si todos los ataques se realizan con tus brazos astrales.



Camino del Dragón Ascendente

Esta subclase fue añadida en "Fizban Treasury of Dragons"

Se sabe que el dios dragón Bahamut viaja por el Plano Material bajo la apariencia de un joven monje, y la leyenda dice que fundó el primer monasterio del Camino del Dragón Ascendente bajo esta apariencia. La enseñanza fundamental de esta tradición sostiene que al emular a los dragones, un monje se convierte en una parte más integrada del mundo y su magia. Al alterar su espíritu para que resuene con el poder dracónico, los monjes que siguen esta tradición aumentan su destreza en la batalla, refuerzan a sus aliados e incluso pueden volar por los aires con alas dracónicas. Pero todo este poder está al servicio de un objetivo mayor: lograr una unidad espiritual con la esencia del Plano Material.

Como seguidor del Camino del Dragón Ascendente, tú decides cómo desbloquear el poder de los dragones dentro de ti. La tabla Origen del Dragon Ascendente ofrece una serie de posibilidades.

d6 Origen

1	Perfeccionaste tus habilidades alineando tu espíritu con el poder de alteración del mundo de un dragón.
2	Un dragón tomó personalmente un papel activo en la formación de tu energía interior.
3	Estudiaste en un monasterio que remonta sus enseñanzas siglos atrás o más a la instrucción de un solo dragón, o uno que está dedicado a un dios dragón.
4	Pasaste largos períodos meditando en la región alrededor de la guarida de un antiguo dragón, absorbiendo la magia ambiental de esa guarida.
5	Encontraste un pergamo escrito en Dracónico que contenía nuevas técnicas inspiradoras.
6	Después de un sueño con un dracónido de cinco manos, te despertaste con el aliento místico de los dragones.

Disciplina Dracónica

Rasgo de Nivel 3 del Camino del Dragón Ascendente.

Puedes canalizar el poder dracónico para magnificar tu presencia e imbuir tus golpes desarmados con la esencia del aliento de un dragón. Obtienes los siguientes beneficios:

- **Presencia Dracónica.** Si fallas una prueba de Carisma (Intimidación) o Carisma (Persuasión), puedes usar tu reacción para volver a tirar el dado, mientras aprovechas la poderosa presencia de los dragones. Una vez que esta característica convierte un

fracaso en un éxito, no puedes volver a usarla hasta que finalices un descanso largo.

- **Golpe dracónico.** Cuando dasñas a un objetivo con un golpe desarmado, puedes cambiar el tipo de daño a ácido, frío, fuego, rayo o veneno.
- **Lengua de dragones.** Aprendes a hablar, leer y escribir Dracónico u otro idioma de tu elección

Aliento del Dragón

Rasgo de Nivel 3 y 11 del Camino del Dragón Ascendente.

Puedes canalizar ondas de energía destructivas, como las creadas por los dragones que simulas. Cuando realizas la acción de Ataque en tu turno, puedes reemplazar uno de los ataques con una exhalación de energía dracónica en un cono de 20 pies o en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho (a tu elección). Elige un tipo de daño: ácido, frío, fuego, rayo o veneno. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de ki, recibiendo daño del tipo elegido igual a dos tiradas de tu dado de Artes Marciales si falla la salvación, o la mitad del daño si tiene éxito.

A nivel 11, el daño de este rasgo aumenta a tres tiradas de tu dado de Artes Marciales.



Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo. Mientras no tenga usos disponibles, puede gastar 2 puntos ki para usar este rasgo nuevamente.

Desplegar Alas

Rasgo de Nivel 6 del Camino del Dragón Ascendente.

Cuando usas tu Paso del viento, puedes desplegar alas dracónicas espirituales desde tu espalda que desaparecen al final de tu turno. Mientras existan las alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu bono de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Aspecto del Wyrm

Rasgo de Nivel 11 del Camino del Dragón Ascendente.

El poder de tu espíritu draconiano ahora irradiia de ti, protegiendo a tus aliados o inspirando miedo en tus enemigos. Como acción adicional, puedes crear un aura de poder dracónico que irradiá a 10 pies de ti durante 1 minuto. Mientras dura, obtienes uno de los siguientes efectos de tu elección:

- **Presencia Espantosa.** Cuando creas esta aura, y como acción adicional en turnos posteriores, puedes elegir una criatura dentro del aura. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de ki o se asustará de ti durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, poniendo fin al efecto sobre sí mismo con una salvación exitosa.
- **Resistencia.** Elige un tipo de daño cuando actives esta aura: ácido, frío, fuego, rayo o veneno. Tú y tus aliados dentro del aura tienen resistencia a ese daño.

Una vez que creas esta aura, no puedes volver a crearla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes 3 puntos de ki para crearla nuevamente.

Aspecto Ascendente

Rasgo de Nivel 17 del Camino del Dragón Ascendente.

Tu espíritu draconiano alcanza su punto máximo. Obtienes los siguientes beneficios:

- **Exhalación Poderosa.** Cuando usas tu Aliento del Dragón, puedes gastar 1 punto de ki para aumentar su forma y poder. La exhalación de energía dracónica se convierte en un cono de 60 pies o en una línea de 90 pies que tiene 5 pies de ancho (a tu elección), y cada criatura en esa área sufre un daño equivalente a cuatro tiradas de tu dado de Artes Marciales si falla la salvación, o la mitad de daño en un éxito.
- **Vista ciega.** Ganas visión ciega de 10 pies. Dentro de ese rango, puedes ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura total, incluso si estás cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese rango, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.
- **Furia explosiva.** Cuando activas tu Aspecto del Wyrm, la furia dracónica estalla en ti. Elige cualquier número de criaturas que puedas ver en tu aura. Cada una de esas criaturas debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de ki o recibir $3d10$ de daño por ácido, frío, fuego, rayo o veneno (a tu elección).

Paladín

Revestido con una armadura de placas que resplandece a la luz del sol, a pesar del polvo y la suciedad de un largo viaje, un humano envaina su espada y aparta su escudo, apoyando sus manos en un hombre mortalmente herido. Un resplandor divino surge de sus manos, las heridas del hombre cicatrizan hasta cerrarse y sus ojos se abren de par en par de puro asombro.

Un enano se agazapa tras unos arbustos, mientras su negra capa lo vuelve prácticamente invisible en la noche, y vigila a una banda guerrera orca que celebra una reciente victoria. Silenciosamente, se infiltra entre ellos y susurra un juramento, y dos orcos pierden la vida incluso antes de que se den cuenta de que el enano está ahí.

Con cabellos plateados que brillan en un haz de luz que parece iluminarlo solo a él, un elfo ríe a carcajadas. Sus lanzas brillan con el mismo resplandor que sus ojos al tiempo que golpea una y otra vez a un retorcido gigante, hasta que finalmente la luz derrota a la repugnante oscuridad. Sean cuales sean sus orígenes y sus misiones, los paladines están unidos por sus juramentos para luchar en contra de las fuerzas del mal. Ya sea a los

pies del altar de un dios con un sacerdote como testigo, en un claro sagrado ante los espíritus de la naturaleza y los seres feéricos, o en un momento de desesperación y dolor con la muerte como única acompañante, el juramento de un paladín es un lazo muy poderoso. Es una fuente de poder que convierte a un devoto guerrero en un campeón bendecido.

La Causa de la Rectitud

Un paladín jura defender la justicia y la rectitud, mantenerse junto a las cosas buenas de la vida en contra de las invasiones de la oscuridad y dar caza a las fuerzas del mal allá donde se encuentren. Diferentes paladines afrontan su recta causa de diversas maneras, pero todos están ligados por los juramentos que les otorgan poder para realizar su sagrado trabajo. A pesar de que muchos paladines son devotos de dioses buenos, el poder del paladín proviene tanto de su compromiso con la justicia como con su dios.

Los paladines entran durante años para aprender sus habilidades de combate, especializándose en una gran variedad de armas y armaduras. Aun así, las habilidades marciales son secundarias en comparación con el poder mágico que realmente



Tabla del Paladín

Nivel	Bono de Comp.	Rasgos	1	2	3	4	5
1	+2	Imposición de Manos, Sentido Divino	-	-	-	-	-
2	+2	Estilo de Combate, Lanzamiento de Conjuros, Castigo Divino	2	-	-	-	-
3	+2	Salud Divina, Juramento Sagrado	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de Puntuación de Característica	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque Extra	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de Protección	4	2	-	-	-
7	+3	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de Puntuación de Característica	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de Coraje	4	3	2	-	-
11	+4	Castigo Divino Mejorado	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de Puntuación de Característica	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Toque Purificador	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de Puntuación de Característica	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Mejora de Auras	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de Puntuación de Característica	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de Juramento Sagrado	4	3	3	3	2

tienen: el poder para curar al enfermo y al herido, para castigar al malvado y al muerto viviente, y para proteger a los inocentes y a aquellos que se unan a él en su lucha por la justicia.

Mas Alla de la Vida Mundana

Por definición, la vida de un paladín es una vida de aventuras. A menos que una lesión permanente lo haya apartado de la vida del aventurero, todos los paladines viven en la primera línea de la batalla cósmica entre el bien y el mal. Es difícil que surja un guerrero de las filas de una milicia local o de un ejército, pero más raro es aún que alguien pueda sentir la llamada de un verdadero paladín.

Cuando esto ocurre, estos guerreros dejan atrás su vida y levantan sus armas para combatir al mal. Algunas veces sus juramentos los conducen a servir a la corona como líderes de grupos de élite de caballeros, pero incluso en esos casos su prioridad y su lealtad será hacia la causa de la rectitud y la justicia, no hacia la corona y el país.

Los aventureros paladines se toman en serio su trabajo. Una incursión que se adentra en unas ruinas antiguas o en una polvorienta cripta puede ser una misión con un propósito más elevado que la adquisición de tesoros. El mal acecha en las mazmorras y los bosques primigenios, e incluso la victoria más pequeña contra el mal puede alejar la balanza cósmica de la destrucción total.

Creando un Paladín

El aspecto más importante de un paladín es la naturaleza de su misión sagrada. Aunque las características de clase relacionadas con tu juramento no están disponibles hasta que alcances el nivel 3, puedes planear algo para tu personaje leyendo las descripciones del juramento al final de la clase. ¿Eres un devoto sirviente de la bondad, leal a los dioses de la justicia y el honor, un caballero sagrado de brillante armadura que se aventura a castigar al mal? ¿Eres un glorioso campeón de la luz, que aprecia todo lo bueno que se opone a las sombras, un caballero cuyo juramento desciende de

tradiciones aún más antiguas que muchos de los dioses? ¿O quizás eres un amargado solitario que ha jurado venganza ante aquellos que han causado un terrible mal, enviado por los dioses como un ángel vengativo o conducido por tu propia sed de venganza? En el Apéndice B hay una lista con muchas deidades adoradas por los paladines a través del multiverso, como Torm, Tyr, Heironeous, Paladin, Kirijolith, Dol Arrah, la Llama Plateada, Bahamut, Athena, ReHorakhty y Heimdall.

¿Cómo sentiste tu llamada para servir como paladín? ¿Acaso escuchaste el susurro divino de un dios o un ángel mientras rezabas? ¿Quizás otro paladín vio tu potencial y decidió entrenarte? ¿O fue un terrible evento (la destrucción de tu casa, por ejemplo) lo que te condujo a tus misiones? Puede que topases con una arboleda sagrada o un enclave élfico secreto y te dijeses cuenta de que debías proteger esos refugios de belleza y bondad. Es posible que siempre hubieras sabido que tu destino era la vida de paladín, casi como si hubieras sido enviado al mundo con ese propósito grabado en tu alma.

Como guardianes en contra de las fuerzas de la oscuridad, los paladines muy raramente tienen un alineamiento maligno. La mayoría de ellos toman el camino de la caridad y la justicia. Considera cómo tu alineamiento matiza la forma en la que persigues tu sagrada misión y la forma en la que te comportas ante los mortales y los dioses. Tu juramento y alineamiento pueden estar en armonía, o puede que tu juramento represente unos estándares de comportamiento que aún no has tomado.

Creación Rápida

Puedes crear un paladín rápidamente siguiendo estos pasos. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Fuerza, seguida de Carisma. Segundo, escoge el trasfondo de Noble.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d10 por nivel de paladín.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 10 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por cada nivel de paladín después del primero.

Competencias

Armadura: todas las armaduras y escudos.

Armas: armas simples y marciales.

Herramientas: ninguna.

Tiradas de Salvación: Sabiduría, Carisma

Habilidades: Escoge dos entre: Atletismo, Perspicacia, Intimidación, Medicina, Persuasión y Religión.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- Un arma marcial y un escudo o dos armas marciales
- Cinco jabalinas o cualquier arma cuerpo a cuerpo simple
- Un equipo de sacerdote o un equipo de explorador
- Cota de mallas y un símbolo sagrado

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 5d4 x 10Po para comprar tu equipo.

Rasgos del Paladín

Como Paladín tienes las siguientes características.

Sentido Divino

Rasgo de Nivel 1 del Paladín.

Tus sentidos captan la presencia de un terrible mal como un nauseabundo olor, y un bien poderoso



resuena en tus oídos como música celestial. Como acción, puedes expandir tus sentidos para detectar esas fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, conoces la localización de cualquier ser celestial, demoníaco o muerto viviente en un rango de 60 pies (18 metros) o menos que no esté tras una cobertura total. Conoces el tipo (celestial, demoníaco o muerto viviente) de cualquier criatura que capten tus sentidos, pero no su identidad (el Conde vampiro Strahd von Zarovich, por ejemplo). Dentro del mismo radio también puedes detectar la presencia de cualquier objeto o lugar que haya sido consagrado o profanado, como con el conjuro santificar.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a 1 + tu modificador de Carisma. Cuando finalices un descanso prolongado recuperas todos los usos gastados.

Imposición de Manos

Rasgo de Nivel 1 del Paladín.

Tu toque bendito puede curar heridas. Tienes una reserva de poder curativo que se regenera cuando haces un descanso prolongado. Con esa reserva puedes restaurar un número total de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín x 5.

Como una acción, puedes tocar a una criatura y utilizar poder de tu reserva de curación para restaurar un número de puntos de golpe a esa criatura igual hasta, como máximo, el máximo que tengas en tu reserva.

De forma alternativa, puedes gastar 5 puntos de tu reserva de curación para sanar al objetivo de una enfermedad o neutralizar un veneno que le esté afectando. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar diferentes venenos con un solo uso de Imposición de manos, gastando puntos de tu reserva de curación por separado para cada uno de ellos.

Esta característica no tiene efecto en los muertos vivientes y los constructos.

Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 2 del Paladín.

Adoptas un estilo de combate como especialidad. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes escoger un Estilo de Combate más de una vez, incluso si tienes la opción de escoger otro más adelante.

Defensa. Mientras lleves puesta una armadura ganas un +1 la CA.

Duelista. Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

Lucha con Arma a Dos Manos. Cuando obtienes un 1 o un 2 en un dado de daño con un arma a dos manos, puedes volver a realizar la tirada de daño y debiendo usar la nueva tirada, incluso si vuelve a ser un 1 o un 2. El arma debe ser un arma a dos manos o tener la propiedad versátil para ganar este beneficio.

Protección. Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y está a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para hacer que el enemigo tenga desventaja en la tirada de ataque. Debes estar usando un escudo.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 2 del Paladín.

Has aprendido a canalizar magia divina a través de la meditación y las plegarias, lo que te permite lanzar conjuros como si fueras un clérigo.

Preparando y Lanzando Hechizos

La tabla Paladín muestra cuántos espacios de conjuro tienes disponibles para lanzar tus conjuros. Para lanzar uno de tus conjuros de paladín de nivel 1 o superior, debes gastar uno de los espacios del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios gastados cuando finalizas un descanso largo.

Puedes preparar la lista de conjuros que tienes disponibles para lanzar escogiéndolos de la lista de conjuros de paladín. Para hacerlo, escoge un número de conjuros de paladín igual a tu modificador de Carisma + la mitad de tu nivel de paladín redondeando hacia abajo (un conjuro como mínimo). El conjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con un Carisma de 14, tu lista de conjuros preparados puede incluir cuatro conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 Curar heridas, puedes lanzarlo utilizando un espacio para conjuros de nivel 1 o de 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.



Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando finalizas un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros de paladín requiere gastar tiempo en plegarias y meditación: al menos 1 minuto por nivel deconjuro para cada uno de tu lista.

Característica Para el Lanzar de Hechizos

El Carisma es tu característica para lanzar tus conjuros de paladín, puesto que el poder de tu magia se basa en tu habilidad para proyectar tu voluntad en el mundo. Usas tu Carisma siempre que unconjuro haga referencia a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador de Carisma cuando determinas la CD para la tirada de salvación de unconjuro de paladín y cuando realizas la tirada de ataque con uno.

CD de la Salvación de un Conjuro = 8 + tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Modificador de Ataque de un Conjuro = tu bono de competencia + tu mod. de Carisma

Foco de Lanzamiento de Hechizos

Puedes usar un foco divino como un foco de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de Paladín.

Castigo Divino

Rasgo de Nivel 2 del Paladín.

Cuando golpeas a una criatura con un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar uno de tus espacios deconjuro de paladín para infilir daño radiante al objetivo, además del daño del arma. El daño extra es 2d8 para un espacio deconjuro de nivel 1, más 1d8 por cada nivel deconjuro superior

a 1, hasta un máximo de 5d8. El daño se incrementa en 1d8 si el objetivo es un no-muerto o infernal.

Salud Divina

Rasgo de Nivel 3 del Paladín.

La magia divina que fluye a través de ti te hace inmune a las enfermedades.

Juramento Sagrado

Rasgo de Nivel 3, 7, 15 y 20 del Paladín.

Realizas el juramento que te convertirá en un paladín para siempre. Todo lo anterior ha sido una prueba, un estado de preparación, donde te comprometías con la causa, pero aún no te habías juramentado. Ahora deberás escoger el Juramento de Devoción, el Juramento de los Ancestros o el Juramento de Venganza, todos detallados al final de la descripción de clase.

Tu elección te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 15 y 20. Estos rasgos incluyen conjuros de juramento y el rasgo Canalizar Divinidad.

Hechizos de Juramento

Cada juramento tiene una lista de conjuros asociados. Obtienes acceso a esos conjuros en los niveles especificados en la descripción del juramento. Una vez ganas acceso a unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan para el número de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque obtengas unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuros de paladín, elconjuro cuenta para ti como si fuera unconjuro de paladín.

Canalizar Divinidad

Tu juramento te permite canalizar energía divina para potenciar efectos mágicos. Cada opción de Canalizar Divinidad otorgada por tu juramento explica cómo usarla.

Cuando usas tu Canalizar Divinidad escoges qué opción utilizar. Debes finalizar un descanso corto o largo para volver a usar tu Canalizar Divinidad de nuevo.

Algunos efectos de Canalizar Divinidad requieren tiradas de salvación. Cuando esto ocurra, la CD es igual a tu CD de salvación de conjuros de paladín.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 12, 16 y 19 del Paladín.

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19 nivel, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2, o puedes aumentar dos puntuaciones de característica de tu elección en 1. Como de costumbre, puedes No puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Multiataque

Rasgo de Nivel 5 del Paladín.

Puedes atacar dos veces en lugar de una siempre que realices la acción de Atacar en tu turno.

Aura de Protección

Rasgo de Nivel 6 y 18 del Paladín.

siempre que tú o una criatura amistosa situada hasta a 10 pies de ti tenga que realizar una tirada de salvación, la criatura gana una bonificación a la tirada de salvación igual a tu modificador de Carisma (con una bonificación mínima de +1). Debes estar consciente para otorgar esta bonificación.

En nivel 18 el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

Aura de Protección

Rasgo de Nivel 10 y 18 del Paladín.

tú y las criaturas amistosas situadas hasta a 10 pies de ti no podéis ser asustadas mientras estés consciente.

En nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies.



Castigo Divino Mejorado

Rasgo de Nivel 11 del Paladín.

estás tan imbuido de poder justiciero que todos tus golpes con armas portan tu poder divino. Siempre que golpees a una criatura con un ataque con armas, la criatura recibe 1d8 de daño radiante extra. Además, si usas tu Castigo Divino con un ataque, añades este daño al daño extra de tu Castigo Divino.

Toque de Purificación

Rasgo de Nivel 14 del Paladín.

Puedes usar tu acción para finalizar un conjuro que te afecte a ti o a una criatura voluntaria con tu toque.

Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu modificador de Carisma (como mínimo una vez). Recuperas los usos gastados cuando finalizas un descanso largo.

Juramentos Sagrados

Convertirse en paladín requiere tomar votos que comprometen al paladín con la causa de la rectitud, una forma activa de luchar contra la maldad. El juramento final, llevado a cabo cuando se alcanza el nivel 3, es la culminación de todo el entrenamiento del paladín. Algunos personajes con esta clase no se consideran verdaderos paladines hasta que han alcanzado el nivel 3 y han hecho su juramento. Para otros, el juramento no es más que una mera formalidad, una forma de plasmar oficialmente aquello que ha sido siempre una verdad en el corazón del paladín.

Juramento de Devoción

El Juramento de Devoción une al paladín a los más nobles ideales de justicia, virtud y orden. Algunas veces llamados caballeros, caballeros blancos o guerreros sagrados, estos paladines encarnan el ideal del caballero de brillante armadura, actuando con honor en busca de la justicia y el bien común. Se mantienen a sí mismos en los más altos estándares de conducta, y algunos, para bien o para mal, piensan que el resto del mundo debe mantenerse también en esos estándares. Muchos de estos paladines son devotos de dioses de la ley y la bondad, y siguen sus principios tanto como demuestran su devoción por ellos. Piensan en los ángeles (los sirvientes perfectos de los dioses) como sus ideales, e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos y en sus heráldicas.

Credo de la Devoción

Aunque las restricciones y palabras exactas del Juramento de Devoción pueden cambiar, los paladines de este juramento comparten estas creencias.

- **Honestidad.** No mientas o hagas trampas. Deja que tu palabra sea tu promesa.
- **Valentía.** Nunca temas actuar, aunque ser cauteloso es de sabios.
- **Compasión.** Ayuda a los demás, protege al débil y castiga a aquellos que los amenacen. Ten piedad de tus enemigos, pero hazlo con sabiduría.
- **Honor.** Trata bien a los demás y deja que tus honorables actos sean un ejemplo para

Rompiendo Tú Juramento

Un paladín intenta mantenerse en los más altos estándares de conducta, pero hasta el más virtuoso de los paladines puede fallar. Algunas veces seguir el camino correcto requiere demasiado esfuerzo, puede que una situación requiera elegir el menor de dos males, o puede que una situación en caliente haga que un paladín tome una decisión que va más allá de lo que dicta su juramento.

Un paladín que ha roto sus votos normalmente busca la absolución en un clérigo que comparta su fe, o en otro paladín de la misma orden. Es posible que el paladín pase una noche entera de vigilia como signo de penitencia, o tome algún otro acto rápido de redención. Despues de un rito de confesión y perdón, el paladín vuelve a sentirse puro.

Si un paladín viola voluntariamente su juramento y no muestra signos de arrepentimiento, las consecuencias pueden ser mucho más serias. A criterio del DM, un paladín que no cumple sus penitencias puede ser forzado a abandonar su clase y adoptar otra, o quizás a tomar la opción de paladín Rompejuramentos, que aparece en la Guía del Dungeon Master.

los demás. Realiza todo el bien que te sea posible causando la menor cantidad de daño posible.

- **Deber.** Se responsable de tus acciones y sus consecuencias, protege a aquellos que se encuentran bajo tus cuidados y obedece a aquellos que tienen autoridad por encima de ti.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de Devoción.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Protección contra el bien y el mal</u> , <u>Santuario</u>
5	<u>Restablecimiento menor</u> , <u>Zona de la verdad</u>
9	<u>Faro de esperanza</u> , <u>Disipar magia</u>
13	<u>Guardián de la fe</u> , <u>Libertad de movimiento</u>
17	<u>Comunión</u> , <u>Descarga flamígera</u>

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de Devoción.

Obtienes las dos siguientes opciones de Canalizar Divinidad.

Arma sagrada. Como una acción, puedes imbuir un arma que estés sujetando con energía positiva usando tu Canalizar Divinidad. Durante 1 minuto, añades tu modificador de Carisma a las tiradas de ataque hechas con esa arma (con una bonificación mínima de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue otros 20 pies más allá. Si el arma no es mágica, pasa a ser un arma mágica durante la duración del efecto.

Puedes finalizar este efecto en tu turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no estás sujetando o llevando esta arma, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Expulsar al profano. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y rezas una plegaria para controlar seres demoníacos y muertos vivientes usando tu Canalizar Divinidad. Cada ser demoníaco o muerto viviente que pueda verte o escucharte dentro de un radio de 30 pies de ti, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la criatura falla la tirada, es expulsada durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño.

Una criatura expulsada debe emplear sus turnos en intentar moverse tan lejos de ti como le sea posible, y no puede moverse voluntariamente a un espacio a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. En su turno, sólo puede

realizar la acción de Carrera o intentar huir de un efecto que impida que se mueva. Si no hay sitio donde moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar.

Aura de Devoción

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de Devoción.

Tú y todas las criaturas amistosas a 10 pies de ti no podéis ser hechizados mientras estéis conscientes. En nivel 18 el rango de esta aura se incrementa a 30 pies

Pureza del Espíritu

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de Devoción.

Siempre estás bajo los efectos de un hechizo de Protección contra el bien y el mal.

Aura Sagrada

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de Devoción.

Como una acción puedes emanar un aura de luz solar. Durante 1 minuto una luz brillante sale de ti en un radio de 30 pies, y de luz tenue 30 pies más allá.

Siempre que una criatura enemiga comience su turno en la luz brillante, la criatura sufre 10 puntos de daño radiante.

Además, durante la duración, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros lanzados por seres demoníacos o muertos vivientes.





Juramento de los Ancestros

El Juramento de los Ancestros es tan antiguo como la raza élfica y los rituales de los druidas. Llamados algunas veces caballeros feéricos, caballeros verdes, o caballeros astados, los paladines que hacen este juramento luchan del lado de la luz en el conflicto cósmico en contra de la oscuridad porque aman la belleza y las cosas llenas de vida que hay en el mundo, no necesariamente porque crean en los principios del honor, el coraje o la justicia. Adornan sus armaduras y ropajes con imágenes de cosas que crecen (hojas, cornamentas, o flores) para reflejar su compromiso de preservar la vida y la luz en el mundo.

Credo de los Ancestros

Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples.

- **Aviva la Luz.** A través de tus actos de piedad, amabilidad y perdón, aviva la luz de la esperanza en el mundo, haciendo retroceder la desesperación.
- **Cobija a la Luz.** Donde hay bondad, belleza, amor y alegría en el mundo, combate contra la maldad que las ahogaría. Donde la vida florece, combate contra las fuerzas que arrasarían las tierras hasta convertirlas en un yermo.
- **Conserva tu Propia Luz.** Deléitate con la música y la risa, la belleza y el arte. Si dejas morir la luz en tu corazón, no podrás preservarla en el mundo.
- **Se la Luz.** Sé un glorioso faro para todos aquellos que viven en la desesperación. Deja que la luz de tu alegría y tu coraje brille en todas tus acciones.

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de los Ancestros

Obtienes las dos siguientes opciones de Canalizar Divinidad.

Ira de la Naturaleza. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralicen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espirituales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 10 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza o quedará apresada. Mientras está apresada por las enredaderas, la criatura repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos. Si la supera se libera y las enredaderas desaparecen.

Expulsar a los Infieles. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas feéricas y demoníacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura feérica o demoníaca en un rango de 30 pies o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, la criatura es expulsada durante 1 minuto o hasta que sufra algún daño. Una criatura expulsada debe emplear sus turnos en intentar moverse tan lejos de ti como le sea posible, y no puede moverse voluntariamente a un espacio a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. En su turno, sólo puede realizar la acción de escapar o intentar huir de un efecto que

impida que se mueva. Si no hay sitio donde moverse, la criatura puede usar la acción de Esquivar. Si la verdadera forma de una criatura está oculta por una ilusión, cambiaformas o algún otro efecto, esa verdadera forma es revelada mientras está expulsada.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de los Ancestros.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Impacto enmarañador</u> , <u>Hablar con los animales</u>
5	<u>Rayo de luna</u> , <u>Paso brumoso</u>
9	<u>Crecimiento vegetal</u> , <u>Protección contra la energía</u>
13	<u>Tormenta de hielo</u> , <u>Piel pétrea</u>
17	<u>Comunión con la naturaleza</u> , <u>Zancada arbórea</u>

Aura de Custodia

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de los Ancestros

La magia antigua te imbuye de una manera tan fuerte que forma una custodia sobrenatural. Tú y las criaturas amistosas a 10 pies o menos de ti tienen resistencia al daño de los hechizos.

En nivel 18 el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

Centinela Imperecedero

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de los Ancestros

Cuando eres reducido a 0 puntos de golpe y no estás muerto, puedes decidir ser reducido a 1 punto de golpe en lugar de a 0. Cuando utilizas esta habilidad, no puedes volver a usarla hasta que finalices un descanso prolongado. Además, no sufres ninguno de los inconvenientes de la vejez y no puedes ser envejecido mágicamente.

Campeón Ancestral

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de los Ancestros

Puedes asumir la forma de una fuerza de la naturaleza ancestral tomando una apariencia de tu elección. Por ejemplo, tu piel podría volverse verde o su textura podría volverse como la corteza, podrían surgir hojas o musgo de tu pelo, o podrían

crecer astas o una melena de león. Usando tu acción, comienzas a transformarte.

Durante 1 minuto, ganas los siguientes beneficios:

- Al comienzo de cada uno de tus turnos recuperas 10 puntos de golpe.
- Siempre que lances un conjuro de paladín que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción, puedes lanzarlo como una acción adicional en su lugar.
- Las criaturas enemigas a 10 pies o menos de ti tienen desventaja en las tiradas de salvación contra tus conjuros de paladín y opciones de Canalizar Divinidad.

Una vez hayas utilizado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que finalices un descanso largo.

Juramento de la Venganza

El Juramento de Venganza es una solemne promesa de castigar a aquellos que han cometido un gravísimo pecado. Cuando las fuerzas del mal asesinan a los indefensos aldeanos, cuando un pueblo entero se vuelve en contra de la voluntad de los dioses, cuando una hermandad de ladrones se torna demasiado violenta y poderosa, cuando un dragón masacra toda una villa; en momentos así, los paladines surgen y realizan un Juramento de Venganza para enderezar aquello que ha ido mal. Para estos paladines (que algunos llaman vengadores o caballeros oscuros) su propia pureza no es tan importante como el impartir justicia.

Credo de la Venganza

Las creencias del Juramento de la Venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la justicia necesaria a aquellos que han hecho el mal, por lo que estos paladines normalmente son de alineamiento neutral o legal neutral. Los principios centrales de este credo son brutalmente simples.

- **Combatir el Mal Mayor.** Enfrentado a una elección de luchar con los enemigos de mi juramento o combatir un mal menor, escoge el mal mayor.

- **No hay Piedad Para los Malvados.** Los enemigos normales puede que merezcan mi piedad, pero los enemigos de mi juramento no.
- **El Fin Justifica los Medios.** No tengo reparos a la hora de exterminar a mis enemigos.
- **Restitución.** Si mis enemigos traen la ruina al mundo es debido a que yo no pude pararlos. Debo ayudar a aquellos que sufren por sus fechorías.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Venganza.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	Perdición , Marca del cazador
5	Inmovilizar persona , Paso brumoso
9	Acelerar , Protección contra la energía
13	Destierro , Puerta dimensional
17	Inmovilizar monstruo , Escudriñamiento

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Venganza.

Ganas las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Renunciar al Enemigo. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonas una

plegaría de denuncia, usando tu Canalizar Divinidad. Escoge una criatura a 60 pies o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníacos y muertos vivientes tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Si se falla la tirada, la criatura estará asustada durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Mientras está asustada, la velocidad de la criatura es 0 y no puede beneficiarse de ninguna bonificación a su velocidad.

Si tiene éxito en la tirada, la velocidad de la criatura se reduce a la mitad durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsciente.

Voto de Enemistad. Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsciente.

Vengador Implacable

Rasgo de Nivel 7 del Juramento de la Venganza.

Tu concentración sobrenatural te ayuda a evitar la retirada de tu enemigo. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad inmediatamente después del ataque como parte de



esa misma reacción. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Vengador Implacable

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de la Venganza.

La autoridad con la que recitas tu Voto de Enemistad te otorga un poder aún mayor sobre tu enemigo. Cuando una criatura bajo los efectos de tu Voto de Enemistad realiza un ataque, puedes usar tu reacción para realizar un ataque con un arma cuerpo a cuerpo contra esa criatura si está dentro de tu rango.

Ángel Vengador

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de la Venganza.

Puedes asumir la forma de un vengador angelical. Usando tu acción, comienzas a transformarte. Durante 1 hora, ganas los siguientes beneficios:

- De tu espalda surgen alas y te otorgan una velocidad de vuelo de 60 pies.
- Emanas un aura amenazante en un radio de 30 pies. La primera vez que una criatura enemiga entra en el aura, o comienza su turno ahí durante la batalla, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada durante 1 minuto o hasta que reciba algún daño. Las tiradas de ataque contra la criatura asustada tienen ventaja.

Una vez hayas usado esta característica, no podrás volver a usarla hasta que finalices un descanso largo.

Paladín Rompejuramentos

La subclase a continuación es del libro "Guía del Director de Juego"

Un Rompejuramentos es un paladín que rompió sus juramentos sagrados para perseguir una ambición oscura o servir a un poder maligno. Cualquier luz que ardiese en el corazón del paladín se ha extinguido. Sólo permanece la oscuridad. Un paladín debe ser maligno y al menos de nivel 3 para convertirse en un Rompejuramentos. El paladín reemplaza los rasgos de su Juramento Sagrado con los rasgos de Rompejuramentos.

Hechizos de Rompejuramentos

Rasgo de Nivel 3 del Paladín Rompejuramentos.

Un paladín rompejuramentos pierde los conjuros de juramento previamente ganados y obtiene en su lugar los siguientes conjuros de rompejuramentos en los niveles listados.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Represión Infernal</u> , <u>Infligir heridas</u>
5	<u>Corona de la locura</u> , <u>Oscuridad</u>
9	<u>Reanimar a los muertos</u> , <u>Lanzar maldición</u>
13	<u>Marchitar</u> , <u>Confusión</u>
17	<u>Dominar persona</u> , <u>Contagio</u>

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Paladín Rompejuramentos.

Ganas las dos siguientes opciones de Canalizar Divinidad.

Controlar Muertos Vivientes. Como una acción, el paladín designa un muerto viviente que pueda ver en un rango de 30 pies . La criatura objetivo debe realizar una salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, el objetivo debe obedecer las órdenes del paladín por las siguientes 24 horas, o hasta que el paladín use esta opción de Canalizar Divinidad nuevamente. Un muerto viviente cuyo valor de desafío sea igual o mayor al nivel del paladín es inmune.

Aspecto Temerario. Como una acción, el paladín canaliza las emociones más oscuras y las concentra en un estallido de amenaza mágica. Cada criatura seleccionada por el paladín en un rango de 30 pies del paladín debe hacer una salvación de Sabiduría si puede verlo. En una salvación fallida, el objetivo está asustado del paladín por un minuto. Si una criatura asustada por este efecto termina su turno a más de 30 pies de distancia del paladín, puede intentar otra salvación de Sabiduría para terminar el efecto en ella.

Aura de Odio

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Paladín Rompejuramentos.

El paladín, así como cualquier infernal o muerto viviente en un rango de 10 pies del paladín gana un bonificador al daño de las armas cuerpo a cuerpo equivalente al modificador de Carisma del paladín (con un mínimo de +1). Una criatura puede beneficiarse de este rasgo sólo de un paladín a la vez.

En nivel 18, el rango de esta aura se incrementa a 30 pies.

Resistencia Sobrenatural

Rasgo de Nivel 15 del Paladín Rompejuramentos.

El paladín gana resistencia al daño contundente, cortante y perforante de las armas no mágicas.

Señor del Terror

Rasgo de Nivel 20 del Paladín Rompejuramentos.

El paladín puede, como una acción, rodearse con un aura de tinieblas que dura por un minuto. El aura reduce cualquier luz brillante en un rango de 30 pies del paladín a luz tenue. Siempre que un enemigo asustado por el paladín comienza su turno en el aura, recibe 4d10 de daño psíquico.

Adicionalmente, el paladín y las criaturas que elija en el aura están cubiertos por sombras profundas. Las criaturas que utilicen la vista tienen desventaja en las tiradas de ataque contra las criaturas rodeadas por estas sombras. Mientras dure el aura, el paladín puede usar una acción adicional en su turno para que las sombras del aura ataquen a una criatura. El paladín hace una tirada de ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Si el ataque tiene éxito, el objetivo recibe daño necrótico igual a 3d10 + el modificador de Carisma del paladín.

Después de activar el aura, el paladín no puede volver a activarla hasta que finalice un descanso largo.

Redención del Rompejuramentos

Si permites que un jugador elija la opción Rompejuramentos, puedes permitir luego al paladín redimirse y convertirse en un verdadero paladín nuevamente.

El paladín que deseé redimirse debe primero deshacerse de su alineamiento maligno y demostrar este cambio en su alineamiento a través de palabras y actos. Habiéndolo hecho, el paladín pierde todos los rasgos de Rompejuramentos y debe elegir una deidad y un Juramento Sagrado. (Con tu permiso, el jugador puede seleccionar una deidad o juramento sagrado diferentes a los que tenía antes.) Aun así, el paladín no gana los rasgos de clase específicos a ese juramento sagrado hasta que finalice algún tipo de misión peligrosa o prueba, determinada por el DM.

Un paladín que rompa su juramento sagrado una segunda vez puede convertirse nuevamente en un Rompejuramentos, pero no puede redimirse.



Juramento de la Corona

La subclase a continuación es del libro "Guía del Aventurero de Costa de la Espada"

El Juramento a la Corona está dedicado a los ideales de civilización, ya sea en la forma del espíritu de una nación, del vasallaje a un soberano o del servicio a un dios de la ley y el gobierno. Los paladines que hacen este juramento se dedican a servir a la sociedad y, en concreto, a las leyes justas que la mantienen unida. Son los guardianes vigilantes de los muros, que se enfrentan a las olas caóticas de barbarie que amenazan con destrozar todo lo que la civilización ha construido. Se les conoce popularmente como guardianes, parangones o centinelas. Los paladines que hacen este juramento a menudo son miembros de una orden de

caballería en servicio a una nación o un soberano y hacen el juramento como parte de la admisión a las filas de la orden.

Credo de la Corona

Los principios del Juramento a la Corona a menudo los determina el monarca al que se hace el juramento, pero se suelen enfatizar estos principios.

- **Ley.** La ley es primordial. Es la argamasa que une las piedras de la civilización y se debe respetar.
- **Lealtad.** Tu palabra es tu compromiso. Sin lealtad, los juramentos y las leyes no tienen sentido,
- **Valor.** Debes estar dispuesto a hacer lo que es necesario por el bien del orden, incluso con todo en contra. Si no haces nada, ¿quién lo hará?
- **Responsabilidad.** Debes enfrentarte a las consecuencias de tus actos. Eres responsable de cumplir con tus deberes y obligaciones.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Corona.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Duelo Forzado</u> , <u>Orden imperiosa</u>
5	<u>Zona de la verdad</u> , <u>Vínculo protector</u>
9	<u>Aura de vitalidad</u> , <u>Espíritus guardianes</u>
13	<u>Destierro</u> , <u>Guardián de la fe</u>
17	<u>Círculo de poder</u> , <u>Geas</u>

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Corona.

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Desafío del Campeón. Pronuncias un desafío que obliga a otras criaturas a luchar contigo. Todas las criaturas que escojas, puedes ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si no la supera, una criatura no se podrá mover por voluntad propia a más de 30 pies de ti. El efecto deja de afectar a la criatura si te incapacitan, si mueres o si la criatura es trasladada a más de 30 pies de ti.

Cambio de Rumbo. Como acción adicional, puedes levantar la moral de las criaturas heridas usando Canalizar Divinidad. Todas las criaturas que escojas, puedan escucharte y estén situadas a 30 pies o menos de ti recuperan hasta $1d6 + \text{tu modificador de Carisma}$ (1 como mínimo) puntos de golpe si tienen la mitad de sus puntos de golpe máximos o menos.

Lealtad Divina

Rasgo de Nivel 7 del Juramento de la Corona.

Cuando una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ti reciba daño, puedes usar tu reacción para sustituir mágicamente tu salud por la de la criatura objetivo, lo que provoca que esa criatura no reciba daño. Tú recibes el daño en su lugar, y este daño no puede ser reducido ni prevenido de ninguna manera.

Espíritu Inflexible

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de la Corona.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que ser paralizado o aturdido.

Campeón Glorificado

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de la Corona.

u presencia en el campo de batalla es una inspiración para los dedicados a tu causa. Puedes usar tu acción para obtener los beneficios siguientes durante 1 hora:

- Tienes resistencia al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas.





- Tus aliados tienen ventaja en las tiradas de salvación contra muerte cuando están a 30 pies o menos de ti.
- Tus aliados tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría cuando están a 30 pies o menos de ti.

Este efecto acaba si te incapacitan o mueres.

Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso largo para poder volver a usarlo.

Información del Paladín: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Un paladín es una encarnación viviente de un juramento, una promesa o un voto hecho manifiesto en la persona de un guerrero santo que tiene la habilidad y la determinación de ver la causa hasta el final. Algunos paladines se dedican expresamente a proteger a los inocentes y a difundir la justicia en el mundo, mientras que otros deciden alcanzar ese objetivo conquistando a quienes se muestran desafiantes y sometiéndolos al imperio de la ley.

Aunque ningún paladín en el mundo podría describirse como típico, algunos de ellos son bienhechores de mente estrecha que se niegan a tolerar incluso la más pequeña desviación de su propia perspectiva. Sin embargo, los paladines que toman la vida de aventura rara vez se mantienen tan rígidos en sus actitudes, aunque solo sea para evitar alienar a sus compañeros.

Puedes desarrollar tu personaje paladín usando las sugerencias a continuación. Es importante tener en

cuenta que la mayoría de los paladines no son robots. Tienen dudas y prejuicios y albergan pensamientos contradictorios como cualquier otro personaje. Algunos se ven obligados por una motivación interna que a veces puede estar en desacuerdo con los principios de sus juramentos.

Objetivo Personal

Los preceptos del juramento de un paladín brindan un propósito al personaje y dictan un objetivo final o una intención general que el paladín respeta y avanza. Aparte de eso, algunos paladines son impulsados por un objetivo personal que complementa o trasciende los dictados de sus juramentos. Los paladines que siguen diferentes juramentos pueden tener el mismo objetivo personal, diferenciándose solo en la forma en que aplican ese objetivo a sus acciones cuando defienden sus juramentos.

Si tu personaje paladín tiene un objetivo personal, podría extraerse de algún evento de la vida y, por lo tanto, no estar directamente vinculado al juramento.

Símbolo

Los paladines son conscientes de la influencia de los símbolos, y muchos de ellos adoptan o diseñan un dispositivo artístico que lleva una imagen distintiva. Tu símbolo ejemplifica el juramento que has tomado y comunica ese mensaje a quienes te rodean, amigos y enemigos por igual. Tu símbolo puede aparecer en un estandarte, una bandera o tu

ropa para que todos lo vean. O podría ser menos obvio, como una baratija o una ficha que llevas oculta en tu persona.

Némesis

Su adhesión a un juramento sagrado exige que los paladines adopten una postura activa para llevar sus creencias al mundo. Esta actividad naturalmente conduce a un conflicto con las criaturas o entidades que se oponen a esas creencias. Entre esos oponentes, uno se destaca a menudo como el enemigo más persistente o formidable de un paladín, una némesis cuya presencia o influencia es un factor constante en la vida de un paladín.

Tu personaje paladín puede tener un enemigo que data de los días anteriores a que tomaste el camino. O podrías ser un objetivo porque cuando te convertiste en un paladín, inmediatamente atrajiste la atención de aquellos que te dejarían en evidencia. Si tienes una némesis, ¿quién o qué es? ¿A quién entre tus enemigos consideras que es la mayor amenaza para lograr tus objetivos?

Tentación

Aunque los paladines están dedicados a sus juramentos, son mortales y, por lo tanto, tienen fallas. Muchos de ellos exhiben un tipo de comportamiento o se aferran a una actitud que no se ajusta a los ideales más elevados de su vocación. ¿Cuál es la tentación a la que tu personaje sucumbe o le cuesta resistir?

d6 Tentación

1	Furia. Cuando tu ira se alza, tienes dificultad para pensar claro y temes que puedas arrepentirte de lo que hagas.
2	Orgullo. Tus acciones son notorias, y nadie las reconoce más que tu.
3	Lujuria. No puedes resistir un rostro atractivo y una sonrisa agradable.
4	Envidia. Eres consciente de lo que algunos famosos han logrado, y te sientes inadecuado cuando tus hazañas no se comparan a las suyas.
5	Desesperanza. Consideras la gran fuerza de los enemigos que debes vencer, y a veces no encuentras la manera de alcanzar la victoria.
6	Avaricia. Sin importar cuanta gloria y tesoros amases, nunca es suficiente para ti.

d6 Objetivo

1	Paz. Luchas para que las futuras generaciones no tengan que hacerlo.
2	Venganza. Tu juramento es el vehículo a través del cual corregirás una antigua ofensa.
3	Deber. Vivirás para cumplir lo que juraste o morirás en el intento.
4	Liderazgo. Ganarás una gran batalla que los bardos cantarán, y al hacerlo, te convertirás en un ejemplo que inspire a otros.
5	Fe. Sabes que tu camino es justo, o los dioses no te habrían puesto en el.
6	Gloria. Guiarás al mundo a una grandiosa nueva era, una que llevará tu nombre grabado.

d6 Símbolo

1	Un dragón, emblemático de tu nobleza en la paz y tu ferocidad en combate.
2	Un puño cerrado, porque siempre estás listo para luchar por tus creencias.
3	Una mano abierta en alto, indicando tu preferencia por la diplomacia sobre el combate.
4	Un corazón rojo, mostrando al mundo tu dedicación a la justicia.
5	Un corazón negro, simbolizando que emociones como la piedad no desviarán la dedicación a tu juramento.
6	Un ojo abierto, que significa que siempre estás alerta a todas las amenazas contra tu causa.

d6 Némesis

1	Un poderoso caudillo orco que amenaza con perseguir y destruir todo lo que es sagrado para ti.
2	Un demonio o celestial, el agente de un poder de los Planos Externos, encargado de corromper o redimirte, según corresponda.
3	Un dragón cuyos sirvientes huelen tus pasos.
4	Un sumo sacerdote quien te ve como un tonto mal guiado y quiere que abandones tu religión.
5	Un paladín rival que entrenó contigo, pero rompió su juramento y te hace responsable.
6	Un vampiro que ha jurado venganza contra todos los paladines después de haber sido vencido por uno.

Juramento de Conquista

El Juramento de la Conquista llama a los paladines que buscan la gloria en la batalla y la subyugación de sus enemigos. No es suficiente que estos paladines establezcan el orden. Deben aplastar las fuerzas del caos. A veces llamados tiranos caballeros o traficantes de hierro, los que siguen este juramento se reúnen en severas órdenes que

sirven a los dioses o filosofías de la guerra y al poder bien ordenado. Algunos de estos paladines llegan tan lejos como para juntarse con los poderes de los Nueve Infiernos, valorando el imperio de la ley sobre el bálsamo de la misericordia. El archidiablo Bel, señor de la guerra del Averno, cuenta con muchos de estos paladines, llamados caballeros infernales, como sus más fervientes seguidores. Los caballeros infernales cubren su armadura con trofeos tomados de los enemigos caídos, una sombría advertencia para cualquiera que se atreva a oponerse a ellos y los decretos de sus señores. Estos caballeros son a menudo más ferozmente resistidos por otros paladines de este juramento, que creen que los caballeros del infierno han vagado demasiado en la oscuridad.

Credo de la Conquista

Un paladín que toma este juramento tiene los principios de la conquista grabados en la parte superior del brazo.

- **Apaga la Llama de la Esperanza.** No es suficiente simplemente derrotar a un enemigo en la batalla. Tu victoria debe ser tan abrumadora que la voluntad de lucha de tus enemigos se rompa para siempre. Una cuchilla puede acabar con una vida. El miedo puede acabar con un imperio.
- **Gobierna con Puño de Hierro.** Una vez que hayas vencido, no toleres el disentimiento. Tu palabra es ley. Quienes lo obedezcan serán favorecidos. Aquellos que lo desafían serán castigados como ejemplo para todos los que puedan seguir.
- **Fuerza, Sobre Todo.** Gobernarás hasta que surja uno más fuerte. Entonces debes hacerte más fuerte y enfrentar el desafío, o caer en tu propia ruina.

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Conquista.

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Ve el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Presencia Conquistadora. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para exudar una presencia aterradora. Como acción, fuerzas a cada criatura de tu elección a la que puedes ver hasta 30 pies de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una

salvación fallida, una criatura se asusta de ti durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Golpe Guiado. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para atacar con precisión sobrenatural. Cuando haces una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para obtener un bonificador de + 10 a la tirada. Realiza esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque impacta o falla.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Conquista.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	Orden imperiosa , Armadura de Agathys
5	Inmovilizar persona , Arma mágica
9	Lanzar maldición , Miedo
13	Dominar Bestia , Piel pétrea
17	Nube aniquiladora , Dominar persona



Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de la Conquista.

Constantemente emanas un aura amenazante mientras no estás incapacitado. El aura se extiende a 10 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total.

Si una criatura te teme, su velocidad se reduce a 0 mientras está en el aura, y esa criatura recibe un daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de paladín si comienza su turno allí.

A nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

Reprimenda de Desprecio

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de la Conquista.

Los que se atreven a golpearte son castigados psíquicamente por su audacia. Cada vez que una criatura te golpea con un ataque, esa criatura recibe daño psíquico igual a tu modificador de Carisma (mínimo 1) si no estás incapacitado.

Conquistador Invencible

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de la Conquista.

Obtienes la habilidad de desplegar una destreza marcial extraordinaria. Como acción, puedes convertirte mágicamente en un avatar de conquista, obteniendo los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Tienes resistencia a todo daño.
- Cuando tomas la acción de Ataque en tu turno, puedes realizar un ataque adicional como parte de esa acción.
- Los ataques con armas cuerpo a cuerpo anotan un golpe crítico en una tirada de 19 o 20 en el d20

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

otras vidas. Los paladines que siguen este camino son conocidos como redentores.

Aunque que los redentores son idealistas, no son tontos. Los redentores saben que los muertos vivientes, los demonios, los diablos y otras amenazas sobrenaturales pueden ser inherentemente malos. Contra tales enemigos, los paladines que siguen este juramento traen toda la ira de sus armas y conjuros. Sin embargo, los redentores aún rezan para que, un día, incluso las criaturas malvadas invitén a su propia redención.

Credo de la Redención

Los principios del Juramento de la Redención hacen que un paladín alcance un alto nivel de paz y justicia.

- **Paz.** La violencia es un arma de último recurso. La diplomacia y la comprensión son los caminos hacia la paz duradera.
- **Inocencia.** Todas las personas comienzan la vida en un estado inocente y es su entorno o la influencia de las fuerzas oscuras lo que los lleva al mal. Al establecer el ejemplo adecuado y trabajar para curar las heridas de un mundo profundamente defectuoso, puedes poner a cualquiera en un camino recto.
- **Paciencia.** El cambio requiere tiempo. Los que han transitado el camino de los impíos deben ser recordados para mantenerlos honestos y verdaderos. Una vez que hayas plantado la semilla de la justicia en una criatura, debes trabajar día tras día para permitir que esa semilla sobreviva y florezca.
- **Sabiduría.** Tu corazón y tu mente deben permanecer claros, porque eventualmente te verás obligado a admitir la derrota. Si bien todas las criaturas pueden ser redimidas, algunas están tan lejos en el camino del mal que no tienes más remedio que terminar sus vidas por el bien mayor. Cualquier acción de este tipo debe sopesarse cuidadosamente y las consecuencias deben entenderse en su totalidad, pero una vez que hayas tomado la decisión, sigue adelante sabiendo que tu camino es justo.

Juramento de Redención

El Juramento de la Redención coloca a un paladín en un camino difícil, uno que requiere que un guerrero santo use la violencia solo como último recurso. Los paladines que se dedican a este juramento creen que cualquier persona puede ser redimida y que el camino de la benevolencia y la justicia es uno que todos pueden caminar. Estos paladines se enfrentan a criaturas malvadas con la esperanza de convertir a sus enemigos a la luz, y matan a sus enemigos solo cuando tal hecho claramente salvará

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Redención.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Santuario</u> , <u>Dormir</u>
5	<u>Calmar emociones</u> , <u>Inmovilizar persona</u>
9	<u>Contrahechizo</u> , <u>Patrón hipnótico</u>
13	<u>Esfera elástica de Otiluke</u> , <u>Piel pétreas</u>
17	<u>Inmovilizar monstruo</u> , <u>Muro de fuerza</u>

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de la Redención.

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad.

Emisario de la Paz. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para aumentar tu presencia con poder divino. Como acción adicional, te otorgas una bonificación de + 5 a las pruebas de Carisma (Persuasión) durante los próximos 10 minutos.

Reprender a los Violentos. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para reprender a aquellos que usan la violencia. Inmediatamente después de que un atacante a 30 pies de ti haga daño con un ataque a una criatura que no seas tú, puedes usar tu reacción para forzar al atacante a hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, el atacante recibe daño radiante igual al daño que acaba de infligir. En una salvación exitosa, toma la mitad de daño.

Aura del Guardian

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de la Redención.

Puedes proteger a otros de daños a costa de su propia salud. Cuando una criatura a menos de 10 pies de ti recibe daño, puedes usar tu reacción para recibir ese daño mágicamente, en lugar de que esa criatura lo tome. Este rasgo no transfiere ningún otro efecto que pueda acompañar el daño, y este daño no puede reducirse de ninguna manera.

A nivel 18, el rango de esta aura aumenta a 30 pies.

Espíritu Protector

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de la Redención.

Una presencia sagrada repara tus heridas en la batalla. Recuperas puntos de golpe iguales a $1d6 +$ la mitad de tu nivel de paladín si terminas tu turno en combate con menos de la mitad de tus puntos de golpe restantes y no estás incapacitado.

Emisario de Redención

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de la Redención.

Te conviertes en un avatar de la paz, lo que te brinda dos beneficios:

- Tienes resistencia a todo el daño infligido por otras criaturas (sus ataques, conjuros y otros efectos).
- Cada vez que una criatura te golpea con un ataque, recibe un daño radiante igual a la mitad del daño que recibes del ataque.

Si atacas a una criatura, le lanzas un conjuro o le haces daño por cualquier medio que no sea este rasgo, ninguno de los beneficios funciona contra esa criatura hasta que finalices un descanso largo.



Opciones de Tasha Para el Paladín

Las opciones y subclases a continuación son del libro “Tasha’s Cauldron of Everything”

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Paladín.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Estilo de Combate

Rasgo de Nivel 2 del Paladín.

Cuando eliges un estilo de combate, los siguientes estilos se agregan a tu lista de opciones.

Lucha a Ciegas. Tienes visión ciega con un alcance de 10 pies. Dentro de ese rango, puede ver efectivamente cualquier cosa que no esté detrás de una cobertura total, incluso si está cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible dentro de ese rango, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.

Guerrero Bendito. Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y el Carisma es tu aptitud mágica para ellos. Cada vez que ganas un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de conjuros de clérigo.

Interceptar. Cuando una criatura que puedes ver impacta a un objetivo, que no seas tú, a 5 pies o menos de ti con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir el daño que recibe el objetivo en $1d10 + \text{tu bonificador por competencia}$ (a un mínimo de 0 de daño). Debes estar sosteniendo un escudo o un Arma sencilla o marcial para usar esta reacción.

Aprovechar el Poder Divino

Rasgo de Nivel 3, 7 y 15 del Paladín.

Puedes gastar un uso de tu Canalizar divinidad para alimentar tus conjuros. Como acción adicional, tocas tu símbolo sagrado, pronuncias una oración y recuperas un espacio de conjuro gastado, cuyo nivel no puede ser superior a la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba). La

cantidad de veces que puedes usar este rasgo se basa en el nivel que hayas alcanzado en esta clase: nivel 3, una vez; nivel 7, dos veces; y nivel 15, tres veces. Recuperas los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Versatilidad Marcial

Rasgo de Nivel 4 del Paladín.

Cada vez que alcances un nivel en esta clase que otorgue el rasgo Mejora de Característica, puedes reemplazar un estilo de combate que conozcas por otro estilo de combate disponible para los paladines. Este reemplazo representa un cambio de enfoque en tu práctica marcial.

Juramento de Gloria

Los paladines que hacen el Juramento de Gloria creen que ellos y sus compañeros están destinados a alcanzar la gloria mediante actos de heroísmo. Entrenan con diligencia y animan a sus compañeros para que estén todos preparados cuando el destino los llame.

Credo de la Gloria

Los principios del Juramento de Gloria llevan a un paladín a intentar actos heroicos que algún día podrían brillar en las leyendas.

- **Acciones sobre Palabras.** Esfuérzate por ser conocido por actos gloriosos, no por palabras.
- **Los Desafíos no Son más que Pruebas.** Afronta las dificultades con valentía y anima a tus aliados a que las enfrenten contigo.
- **Perfeccionar el Cuerpo.** Como piedra en bruto, tu cuerpo debe trabajarse para que se pueda alcanzar su potencial.
- **Disciplinar el Alma.** Debes reunir la disciplina para superar las fallas dentro de ti que amenazan con empañar tu gloria y la de tus amigos.

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de Gloria.

Obtienes las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Atleta Incomparable. Como acción adicional, puedes usar tu Canalizar Divinidad para aumentar tu atletismo. Durante los próximos 10 minutos, tienes ventaja en pruebas de Fuerza (Atletismo) y Destreza (Acrobacias); puedes cargar, empujar, arrastrar y levantar el doble de peso de lo normal; y la distancia de tus saltos largos y altos aumenta en 10 pies (esta distancia adicional cuesta el movimiento como de costumbre).

Castigo Inspirador. Inmediatamente después de infilir daño a una criatura con tu rasgo Castigo Divino, puedes usar tu Canalizar divinidad como una acción adicional y distribuir puntos de golpe temporales a las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti, puedes incluirte. El total de puntos de golpe temporales es igual a $2d8 + \text{tu nivel en esta clase}$, dividido entre las criaturas elegidas como quieras.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de Gloria.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	Saeta Guiada, Heroísmo
5	Arma mágica, Aumentar característica
9	Acelerar, Protección contra la energía
13	Compulsión, Libertad de movimiento
17	Descarga flamígera, Comunión

Aura de Presteza

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de Gloria.

Emanas un aura que te llena a ti y a tus compañeros con una velocidad sobrenatural, lo que les permite correr por un campo de batalla en formación. Tu velocidad caminando aumenta en 10 pies. Además, si no estás incapacitado, la velocidad caminando de cualquier aliado que comience su turno a 5 pies o menos de ti aumenta en 10 pies hasta el final de ese turno.

Cuando alcanzas el nivel 18 en esta clase, el alcance del aura aumenta a 10 pies.

Defensa Gloriosa

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de Gloria.

Puedes convertir la defensa en un golpe repentino. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 10 pies



o menos de ti es impactada por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para otorgar un bonificador a la CA del objetivo contra ese ataque, lo que podría hacer que falle. El bonificador es igual a tu modificador por Carisma (mínimo de +1). Si el ataque falla, puedes realizar un ataque con arma contra el atacante como parte de esta reacción, siempre que el atacante esté dentro del alcance de tu arma.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Leyenda Viviente

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de Gloria

Puedes fortalecerte con las leyendas, verdaderas o exageradas, de tus grandes hazañas. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Eres bendecido con una presencia de otro mundo, obteniendo ventaja en todas las pruebas de Carisma.

- Una vez en cada uno de tus turnos cuando haces un ataque con arma y fallas, puedes hacer que ese ataque impacte en lugar de ello.
- Si fallas en una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para volver a tirarla. Debes usar este nuevo resultado.

Una vez que uses esta acción adicional, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para usarla nuevamente.

Juramento de los Vigilantes

El Juramento de los Vigilantes obliga a los paladines a proteger los reinos mortales de la depredación de criaturas extraplanares, muchas de las cuales pueden devastar a los soldados mortales. Por lo tanto, los Vigilantes perfeccionan sus mentes, espíritus y cuerpos para ser las armas definitivas contra tales amenazas.

Los paladines que siguen el juramento de los Vigilantes están siempre atentos para detectar la influencia de las fuerzas extraplanares, a menudo estableciendo una red de espías e informantes para recopilar información sobre supuestos cultos. Para un Vigilante, mantener una sana sospecha y conciencia sobre el entorno es tan natural como llevar una armadura en la batalla.

Credo de los Vigilantes

Un paladín que asume el Juramento de los Vigilantes jura proteger los reinos mortales de las amenazas de otro mundo.

- **Vigilancia.** Las amenazas que enfrentas son astutas, poderosas y subversivas. Está siempre alerta por su corrupción.
- **Lealtad.** Nunca aceptes obsequios o favores de infernales o de quienes tratan con ellos. Mantente fiel a tu orden, a tus camaradas y a tu deber.
- **Disciplina.** Eres el escudo contra los terrores interminables que se encuentran más allá de las estrellas. Tu espada debe estar siempre afilada y tu mente dispuesta a sobrevivir a lo que hay más allá.

Hechizos de Juramento

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de los Vigilantes.

Ganas los siguientes hechizos de juramento a los niveles de paladín listados a continuación.

Nivel de Paladín	Hechizos
3	<u>Alarma</u> , <u>Detectar magia</u>
5	<u>Rayo de luna</u> , <u>Ver lo invisible</u>
9	<u>Contrahechizo</u> , <u>Indetectable</u>
13	<u>Aura de pureza</u> , <u>Destierro</u>
17	<u>Escudriñamiento</u> , <u>Inmovilizar monstruo</u>

Canalizar Divinidad

Rasgo de Nivel 3 del Juramento de los Vigilantes.

Obtienes las siguientes opciones de Canalizar Divinidad. Consulta el rasgo de clase Juramento Sagrado para saber cómo funciona Canalizar Divinidad.

Voluntad del Vigilante. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para investir tu presencia con el poder protector de tu fe. Como acción, puedes elegir tantas criaturas que puedas ver a 30 pies o menos de ti, como tu modificador por Carisma (mínimo de una criatura). Durante 1 minuto, tú y las criaturas elegidas tienen ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.



Abjurar lo Extraplanar. Puedes usar tu Canalizar Divinidad para castigar a seres de otros mundos. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y cada aberración, celestial, elemental, feérico o infernal a 30 pies o menos de ti que pueda oírtre debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, la criatura quedará expulsada durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe pasar sus turnos tratando de moverse lo más lejos posible de ti, si es que puede, y no puede terminar voluntariamente su movimiento en un espacio a 30 pies o menos de ti. Para su acción, puede usar solo la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene a dónde moverse, la criatura llevará a cabo la acción de Esquivar.

Aura de Centinela

Rasgo de Nivel 7 y 18 del Juramento de los Vigilantes.

Emites un aura de alerta mientras no estás incapacitado. Cuando tú y cualquier criatura de tu elección a 10 pies de ti tiran iniciativa, todos ganan un bonificador a la iniciativa igual a tu bonificador por competencia.

A nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Represión Vigilante

Rasgo de Nivel 15 del Juramento de los Vigilantes.

Has aprendido a castigar a cualquiera que se atreva a engañarte y a tus protegidos. Siempre que tú o una criatura que puedes ver a 30 pies o menos de ti superan una tirada de salvación de Inteligencia,

Sabiduría o Carisma, puedes usar tu reacción para infijir $2d8 + \text{tu modificador por Carisma}$ de daño de fuerza a la criatura que forzó la tirada de salvación.

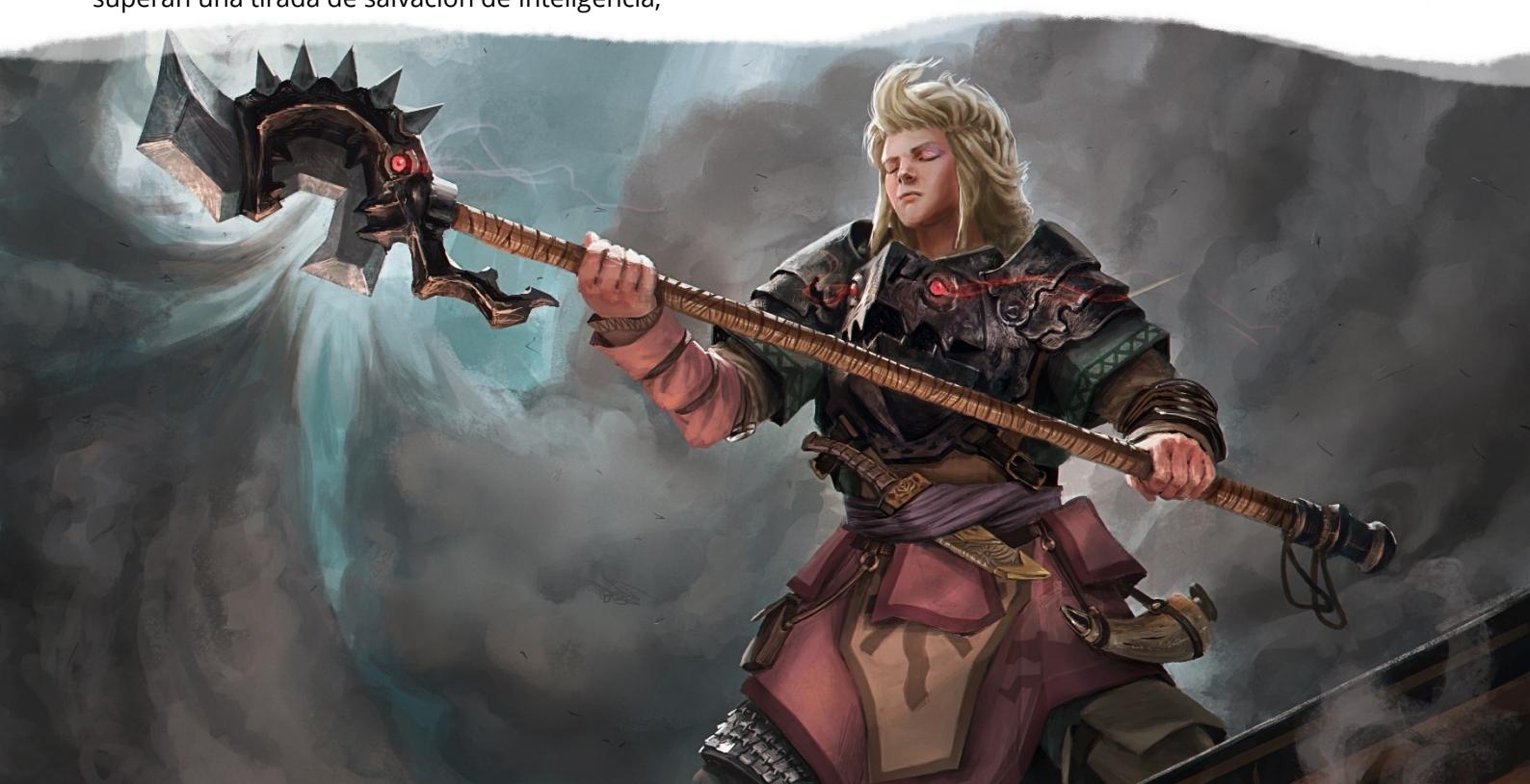
Represión Vigilante

Rasgo de Nivel 20 del Juramento de los Vigilantes.

Manifiestas una chispa de poder divino en defensa de los reinos mortales. Como acción adicional, obtienes los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Obtienes visión verdadera con un alcance de 120 pies.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos e infernales.
- Cuando impactas a una criatura con una tirada de ataque y le haces daño, también puedes forzarla a hacer una tirada de salvación de Carisma contra tu CD de salvación de conjuros. Si falla, la criatura es desterrada mágicamente a su plano de existencia nativo si no se encuentra allí. En una salvación exitosa, la criatura no puede ser desterrada por este rasgo durante 24 horas.

Una vez que uses esta acción adicional, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un espacio de conjuro de nivel 5 para usarla nuevamente.



Pícaro

Mientras hace señas a sus compañeros para que esperen, una mediana se arrastra a través del salón de la mazmorra. Presiona su oreja contra la puerta, saca un juego de herramientas y coge la ganzúa tan rápido como un pestaño. Luego desaparece en las sombras mientras su compañero guerrero avanza para pegar una patada a la puerta y abrirla.

Un humano acecha en las sombras de un callejón mientras su cómplice se prepara para la emboscada. Cuando su objetivo, un esclavista muy conocido, pasa por el callejón, el cómplice grita, el esclavista corre a investigar, y la hoja del asesino corta su garganta antes de que pueda hacer ningún sonido.

Aguantando una risilla, una gnoma mueve sus dedos, y como por arte de magia eleva el manojo de llaves del cinturón del guardián. En un momento, las llaves están en su mano, la puerta de la celda está abierta y ella y sus compañeros son libres para poder escapar.

Los pícaros confían sus habilidades, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando un ingenio y versatilidad, que es la piedra angular de cualquier buen grupo de aventureros.

Habilidad y Precisión

Los pícaros dedican tanto esfuerzo a dominar el uso de una gran variedad de habilidades como a perfeccionar sus capacidades de combate, dándoles una amplia experiencia que pocos personajes pueden igualar. Muchos pícaros se centran en el sigilo y el engaño, mientras que otros refinan las habilidades que les ayudan en un entorno de mazmorras, tales como trepar, buscar, desarmar trampas y abrir cerraduras.

En lo que se refiere al combate, los pícaros dan prioridad a la astucia sobre la fuerza bruta. Un pícaro prefiere hacer un golpe preciso, impactando en el punto exacto donde el ataque dañe lo más posible al objetivo, en lugar de desgastar a un oponente con un bombardeo de ataques. Los pícaros tienen un don casi sobrenatural para evitar el peligro, y algunos aprenden trucos mágicos para complementar sus otras capacidades.



ART BY YAMA ORCÉ /YAMADORCE.DEVIANTART.COM/

Una Vida en las Sombras

Todo pueblo y ciudad tiene su cuota de pícaros, la mayoría de ellos encajan con los peores estereotipos de su clase, viviendo como ladrones, asesinos, rateros o estafadores. A menudo estos sinvergüenzas se organizan en cofradías de ladrones o en familias criminales. Muchos pícaros actúan de forma independiente, pero incluso algunas veces ellos reclutan aprendices para ayudarlos en sus estafas y robos. Unos pocos pícaros llevan una vida honesta como cerrajeros, investigadores, o exterminadores, lo que puede ser un trabajo peligroso en un mundo donde ratas gigantes (y hombres rata) acechan en las alcantarillas.

Como aventureros, los pícaros se encuentran en ambos lados de la ley. Algunos son duros criminales que deciden perseguir su fortuna buscando en montones de tesoros, mientras que otros toman una vida de aventura para escapar de la ley. Algunos han aprendido y perfeccionado sus habilidades con el único propósito de infiltrarse en ruinas antiguas y criptas ocultas en busca de tesoros.

Nivel	Bono de Comp	Ataque Furtivo	Rasgos
1	+2	1d6	Ataque Furtivo, Experto, Jerga de L a drones
2	+2	1d6	Acción Astuta
3	+2	2d6	Arquetipo de Pícaro
4	+2	2d6	Mejora de Puntuación de Característica
5	+3	3d6	Esquiva Asombrosa
6	+3	3d6	Pericia
7	+3	4d6	Evasión
8	+3	4d6	Mejora de Puntuación de Característica
9	+4	5d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
10	+4	5d6	Mejora de Puntuación de Característica
11	+4	6d6	Talento Seguro
12	+4	6d6	Mejora de Puntuación de Característica
13	+5	7d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
14	+5	7d6	Sentido Ciego
15	+5	8d6	Mente Escurrídiza
16	+5	8d6	Mejora de Puntuación de Característica
17	+6	9d6	Rasgo de Arquetipo de Pícaro
18	+6	9d6	Escurrídizo
19	+6	10d6	Mejora de Puntuación de Característica
20	+6	10d6	Golpe de Suerte

grupo de aventuras) que te enseñó nuevas posibilidades de ganarte la vida y usar tus particulares talentos.

Creación Rápida

Puedes crear un pícaro rápidamente siguiendo estas sugerencias. Primero, asigna tu puntuación de característica más alta a Destreza. Haz que la Inteligencia sea la siguiente puntuación más alta si quieres destacar en la investigación o si planeas tomar el arquetipo de Bribón Arcano. Escoge Carisma en su lugar si planeas enfatizar el engaño y las interacciones sociales. Segundo, escoge el trasfondo de Criminal.

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: 1d8 por nivel de Pícaro.

Puntos de Golpe en el Primer Nivel: 8 + tu modificador de Constitución.

Puntos de Golpe a Niveles Superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador de Constitución por cada nivel de Pícaro después del primero.

Creando un Pícaro

Mientras creas tu pícaro, considera la relación de tú personaje con la ley. ¿Fuiste un criminal en tu pasado? ¿Lo eres aún? ¿Estás escapando de la ley o de algún furioso cabecilla de un gremio de ladrones? ¿O Quizás dejaste tu hermandad en busca de grandes riesgos y mayores recompensas? ¿Es la codicia lo que te conduce en tus aventuras, o es otro deseo o ideal?

¿Cuál fue el detonante que hizo que te apartaras de tu vida pasada? ¿Acaso un gran robo o estafa que salió terriblemente mal hizo que te replantearas tu profesión? ¿Quizás tuviste suerte y un buen golpe te dio la moneda que necesitabas para escapar de tu miserable vida? ¿Fue el deseo de viajar lo que finalmente te alejó de tu hogar? Quizás de repente te encontrabas separado de tu familia o mentor, y tuviste que encontrar nuevas formas de sustento. O quizás hiciste un nuevo amigo (otro miembro de tu



Competencias

Armadura: armadura ligera.

Armas: armas simples, ballesta de mano, espada larga, estoque, espada corta.

Herramientas: herramientas de ladrón.

Tiradas de Salvación: Destreza, Inteligencia.

Habilidades: escoge cuatro entre Acrobacias, Atletismo, Perspicacia, Engaño, Interpretación, Intimidación, Investigación, Juego de Manos, Percepción, Persuasión y Sigilo.

Equipo

Comienzas con el siguiente equipo, además del otorgado por tu trasfondo:

- un estoque o una espada corta
- un arco pequeño y carcaj con 20 flechas o una espada corta
- un equipo de ladrón, o un equipo para dungeons o un equipo de explorador
- Armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón.

Puedes renunciar al equipo inicial, así como a los objetos que ofrece tu trasfondo, y comenzar con 4d4 x 10Po para comprar tu equipo.

Rasgos del Pícaro

Como Pícaro tienes las siguientes características.

Experto

Rasgo de Nivel 1 y 6 del Pícaro.

Escoge dos de tus competencias con habilidades o una de tus competencias con habilidades y tu

competencia con las herramientas de ladrón. Tu bonificador de competencia será el doble para cualquier prueba de característica que hagas usando cualquiera de las competencias escogidas. A nivel 6, puedes escoger dos competencias más (habilidades o herramientas de ladrón) para ganar este beneficio.

Ataque Furtivo

Rasgo de Nivel 1 del Pícaro.

Sabes cómo atacar sutilmente y aprovechar la distracción de tu oponente. Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque puedes infijir 1d6 de daño extra a la criatura que golpees. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.

No necesitas ventaja en la tirada de ataque para realizar un Ataque Furtivo si tu objetivo tiene otro adversario a 5 pies que no esté incapacitado y tú no tengas desventaja en esta tirada.

La cantidad de daño extra se incrementa a medida que ganas niveles en esta clase, como se muestra en la columna de Ataque Furtivo en la Tabla Pícaro.

Jerga de Ladrones

Rasgo de Nivel 1 del Pícaro.

Durante tu entrenamiento de pícaro aprendiste la jerga de los ladrones, una mezcla secreta de dialectos, argot y código que te permite esconder mensajes en lo que aparentemente sería una conversación normal. Solo otra criatura que conozca la jerga de los ladrones puede entender esos mensajes. Requiere cuatro veces más tiempo transmitir un mensaje de esta forma que hacerlo de manera convencional.



Además, entiendes una serie de signos y símbolos secretos usados para transmitir mensajes simples y cortos, tales como que un área es peligrosa o el territorio de una cofradía de ladrones, si es que hay un botín cercano, o si es que las personas de un lugar son presa fácil, o si es que proveerán una casa segura para los ladrones que estén escapando.

Acción Astuta

Rasgo de Nivel 2 del Pícaro.

Tu rapidez mental y agilidad permiten que te muevas y actúes rápidamente. Puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Puedes usar esta acción solamente para acciones de Carrera, Retirada o Esconderse

Arquetipo de Pícaro

Rasgo de Nivel 3, 9, 13, 17 del Pícaro.

Eliges un arquetipo que se parezca a la forma en la que usas tus habilidades de pícaro: Ladrón, Asesino o Bribón Arcano, todos detallados al final de la descripción de la clase. Tu elección de arquetipo te ofrecerá rasgos a nivel 3 y de nuevo en los niveles 9, 13 y 17.

Mejora de Puntuación de Característica

Rasgo de Nivel 4, 8, 10, 12, 16 y 19 del Pícaro.

Cuando alcanzas el nivel 4 y también al nivel 8, 10, 12, 16 y 19, puedes incrementar una puntuación de característica que elijas en 2 puntos o puedes incrementar dos puntuaciones de características que escojas en 1 punto cada una. Como es habitual, no puedes incrementar una puntuación de característica por encima de 20 utilizando este rasgo.

Esquiva Asombrosa

Rasgo de Nivel 5 del Pícaro.

Cuando un atacante que puedes ver te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que sufras.

Evasión

Rasgo de Nivel 7 del Pícaro.

Puedes esquivar ágilmente algunos efectos de área como por ejemplo el ardiente aliento de un dragón rojo o un hechizo de tormenta de hielo. Cuando estás sometido a un efecto que te permite hacer

una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo la mitad de daño, en lugar de eso no sufres ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación y solo la mitad de daño si fallas la tirada

Talento Seguro

Rasgo de Nivel 11 del Pícaro.

Has refinado tus habilidades hasta casi la perfección. Siempre que hagas una prueba de característica que te permita añadir tu bonificador de competencia, si en la tirada d20 obtienes un 9 o menor puedes tratarlo como un 10.

Sentido Ciego

Rasgo de Nivel 14 del Pícaro.

Si eres capaz de oír, eres consciente de dónde se encuentra cualquier criatura escondida o invisible a 10 pies o menos de ti.

Mente Escurridiza

Rasgo de Nivel 15 del Pícaro.

Has adquirido una fuerza mental excepcional. Obtienes competencia en tiradas de salvación de Sabiduría.

Escurridizo

Rasgo de Nivel 18 del Pícaro.

Eres tan evasivo que raramente los atacantes pueden comprometer tu defensa. Ninguna tirada de ataque tiene ventaja contra ti mientras no estés incapacitado.





Golpe de Suerte

Rasgo de Nivel 20 del Pícaro.

Tienes un don asombroso para acertar cuando necesitas hacerlo. Si tu ataque no golpea a un objetivo que está dentro de tu rango, puedes convertir el fallo en un golpe. Además, si fallas en una prueba de característica, puedes tratar la tirada d20 como un 20.

Una vez que hayas usado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que hayas completado un descanso corto o un descanso largo.

Arquetipo de Pícaro

Los pícaros tienen muchos rasgos en común, incluyendo su énfasis en perfeccionar sus habilidades, su preciso y mortífero acercamiento en combate, y sus cada vez más rápidos reflejos. Sin embargo, cada pícaro puede dirigir esos talentos en diferentes direcciones, personificando los arquetipos de pícaro. El arquetipo de tu elección es un reflejo de cómo enfocas a tu pícaro, no es necesariamente una indicación de la profesión que hayas elegido, sino una descripción de tus técnicas preferidas.

Ladrón

Perfeccionalas tus habilidades en las artes del robo. Ladrones, bandidos, rateros, y otros criminales son los que normalmente siguen este arquetipo, pero también lo hacen los pícaros que prefieren pensar en ellos mismos como buscadores de tesoros profesionales, exploradores, saqueadores e investigadores. Además de mejorar tu agilidad y sigilo, aprendes habilidades útiles para adentrarte en ruinas antiguas, leer lenguas extrañas, y usar objetos mágicos que normalmente no podrías utilizar.

Manos Rápidas

Rasgo de Nivel 3 del Ladrón.

Puedes usar la acción adicional que te otorga tu Acción Astuta para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos), usar tus herramientas de ladrón para desarmar una trampa o abrir una cerradura, o para ejecutar la acción de Usar un Objeto.

Trabajo en el Segundo Piso

Rasgo de Nivel 3 del Ladrón.

Ganas la habilidad de trepar más rápido de lo normal; trepar ya no te costará movimiento extra. Además, cuando haces un salto en carrera la distancia que cubres se incrementa en un número de pies igual a tu modificador de Destreza.

Sigilo Supremo

Rasgo de Nivel 9 del Ladrón.

Tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

Usar Objeto Mágico

Rasgo de Nivel 13 del Ladrón.

Has aprendido tanto sobre cómo funciona la magia que puedes improvisar el uso de objetos incluso cuando no están pensados para que tú puedas usarlos. Ignoras todos los requisitos de clase, raza y nivel para el uso de objetos mágicos.

Reflejos de Ladrón

Rasgo de Nivel 17 del Ladrón.

Te has convertido en un experto en tender emboscadas y escapar rápidamente del peligro.

Puedes llevar a cabo dos turnos durante el primer asalto de cualquier combate. Realizas tu primer turno con tu iniciativa normal y el segundo turno con tu iniciativa menos 10. No puedes usar esta característica cuando eres sorprendido.

Asesino

Concentras tu entrenamiento en el macabro arte de la muerte. Aquellos que se adhieren a este arquetipo son diversos personajes: Asesinos pagados, caza recompensas, espías e incluso clérigos especialmente ungidos para exterminar los enemigos de su deidad. El sigilo, el veneno y el disfraz te ayudan a eliminar a tus enemigos con eficacia mortal.

Competencias Adicionales

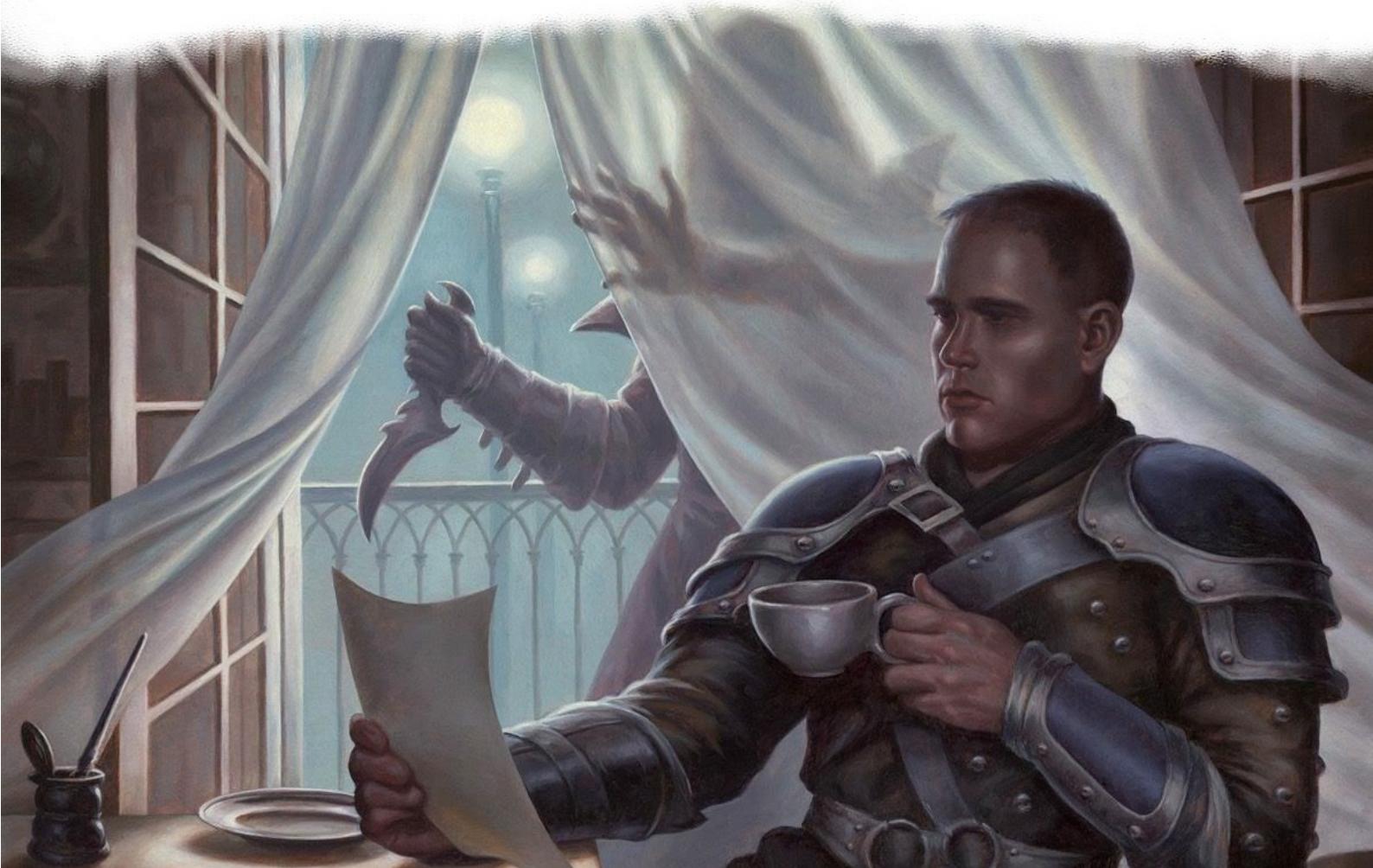
Rasgo de Nivel 3 del Asesino.

Ganas competencia con el equipo de disfraz y el equipo de envenenador.

Asesinar

Rasgo de Nivel 3 del Asesino.

Eres aún más mortal cuando te anticipas a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque realizadas contra cualquier criatura que no haya



resuelto su turno aún. Además, cualquier golpe que inflijas contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

Experto en Infiltración

Rasgo de Nivel 9 del Asesino.

Puedes crear falsas identidades para ti mismo de manera infalible. Debes emplear siete días y 25 po para establecer la historia, profesión y afiliaciones para crear una identidad. No puedes establecer una identidad que pertenezca a alguien más. Por ejemplo, podrías adquirir la vestimenta adecuada, cartas de introducción y certificaciones que parezcan oficiales para establecerte como miembro de un gremio de comerciantes de una ciudad remota y así poder acercarte a otros mercaderes adinerados.

Entonces, si adoptas la nueva identidad como un disfraz, las demás criaturas creen que eres esa persona hasta que tengan un motivo obvio para no hacerlo.

Impostor

Rasgo de Nivel 13 del Asesino.

Ganas la habilidad para imitar el habla, la escritura y el comportamiento de otra persona. Debes emplear al menos tres horas estudiando estos tres componentes del comportamiento de una persona, escuchándola hablar, examinando su escritura y observando sus peculiaridades

Tu ardid es indiscernible frente al observador casual. Si una criatura alerta sospecha que algo está mal, tienes ventaja en cualquier tirada de Carisma (Engañar) para evitar ser detectado

Golpe Mortal

Rasgo de Nivel 17 del Asesino.

Te conviertes en un maestro de la muerte instantánea. Cuando atacas y golpeas a una criatura sorprendida, ésta debe hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 8 + tu modificador de Destreza + tu bonificador de competencia). Si falla la tirada de salvación, duplica el daño de tu ataque contra esa criatura.

Bribón Arcano

Algunos pícaros potencian sus refinadas habilidades de sigilo y agilidad mediante la magia, aprendiendo trucos de encantamiento e ilusión. Estos pícaros abarcan rateros y asaltantes, pero también bromistas, traviesos y un número significativo de aventureros.

Lanzamiento de Hechizos

Rasgo de Nivel 3 del Bribón Arcano.

Ganas la habilidad de lanzar conjuros.

Trucos. Aprendes tres trucos: mano de mago y otros dos trucos a tu elección de la lista de conjuros del mago. Aprendes otro truco de mago a tu elección al nivel 10.

Espacios de Conjuro. La tabla Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros de nivel 1 y superiores. Para lanzar uno de estos conjuros debes gastar un espacio de conjuro, del mismo nivel del conjuro o superior. Recuperarás



todos los espacios usados cuando termines un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 hechizar persona y tienes un espacio de conjuro de nivel 1 y uno de nivel 2, puedes lanzar hechizar persona usando cualquiera de los dos.

Conjuros Conocidos de Nivel 1 y Superiores.

Conoces tres conjuros de mago de nivel 1, dos de los cuales deben ser elegidos de la escuela de encantamiento y escuela de ilusión de la lista de conjuros de mago.

La columna de Conjuros Conocidos de la tabla Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano muestra cuándo aprendes más conjuros de mago de nivel 1 o superiores. Cada uno de estos conjuros deben ser un encantamiento o ilusión de tu elección, y deben ser de un nivel en el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 7 en esta clase puedes aprender un nuevoconjuro de nivel 1 o nivel 2.

Los conjuros que aprendes en nivel 8, 14 y 20 pueden pertenecer a cualquier escuela de magia. Siempre que ganas un nuevo nivel en esta clase puedes reemplazar uno de los conjuros de mago que conocías por otro de la lista de conjuros de mago. El nuevo conjuro debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro y debe ser un encantamiento o una ilusión, a menos que estés reemplazando uno de los conjuros que obtuviste en el nivel 8, 14 o 20.

Característica para Lanzamiento de Conjuros.

La Inteligencia es tu característica de lanzamiento de conjuros para tus conjuros de mago debido a que aprendes tus conjuros a través del dedicado estudio y la memorización. Usas tu Inteligencia cada vez que un conjuro hace referencia a tu característica de lanzamiento de conjuros. Además, usas tu modificador de Inteligencia cuando estableces la clase de dificultad (CD) para las tiradas de salvación de los conjuros de mago que lanza y cuando realizas una tirada de ataque con uno.

Prestidigitación de Mano de Mago

Rasgo de Nivel 3 del Bribón Arcano.

Cuando lanzaς mano del mago, puedes hacer invisible la mano espectral y puedes hacer las siguientes tareas adicionales con ella:

- Puedes depositar un objeto que estés sosteniendo en un contenedor portado por otra criatura.

Lanzamiento de Conjuros del Bribón Arcano

Nivel de Picaro	Trucos Conocidos	Conjuros Conocidos	Espacios de Conjuro por Nivel de Conjuro			
			1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

- Puedes coger un objeto de un contenedor portado por otra criatura.
- Puedes usar herramientas de ladrón a distancia para abrir cerraduras y desarmar trampas a distancia.

Puedes realizar una de estos trucos sin ser percibido por una criatura si tienes éxito en una prueba de Destreza (Juego de Manos) enfrentada a una prueba de Sabiduría (Percepción) de la criatura. Además, puedes utilizar la acción adicional que te brinda Acción Astuta para controlar la mano.

Emboscada Mágica

Rasgo de Nivel 9 del Bribón Arcano.

Si estás escondido de una criatura en el momento en que lanza un conjuro sobre ella, la criatura tiene desventaja en cualquier tirada de salvación contra el conjuro este turno.

Bribón Versátil

Rasgo de Nivel 13 del Bribón Arcano.

Ganas la habilidad de distraer objetivos con tu mano del mago. Como una acción adicional en tu turno puedes designar una criatura que no esté a

más de 5 pies de la mano espectral creada por el hechizo. Hacerlo te proporciona ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura hasta el final del turno.

Ladrón de Hechizos

Rasgo de Nivel 17 del Bribón Arcano.

Ganas la habilidad de robar mágicamente el conocimiento para lanzar un conjuro de otro lanzador de conjuros.

Inmediatamente después de que una criatura lance un conjuro del cual seas objetivo o que te incluya en su área de efecto, puedes usar tu reacción para forzar a la criatura a realizar una tirada de salvación con el modificador de su característica de lanzamiento de conjuros. La CD equivale a la CD de salvación de tus conjuros. Si falla la tirada de salvación, niegas el efecto del conjuro en ti y robas el conocimiento del conjuro si es al menos de nivel 1 y de un nivel que puedas lanzar (no es preciso que sea un conjuro de mago). Durante las siguientes 8 horas conoces el conjuro y puedes lanzarlo usando tus espacios de conjuro. La criatura no puede lanzar dicho conjuro hasta que las 8 horas hayan pasado. Una vez que utilices este rasgo, no puedes usarlo nuevamente hasta que finalices un descanso largo.

Información del Pícaro: Xanathar

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Guía de Xanathar Para Todo"

Cuando la fuerza bruta no hace el trabajo, o cuando la magia no está disponible o no es apropiada, el pícaro se eleva a la palestra. Con habilidades relacionadas con el sigilo, el subterfugio y el engaño, los pícaros pueden meterse en, y salir de, problemas de una manera que pocos otros personajes pueden emular.

Algunos pícaros que recurren a la aventura son antiguos criminales que han decidido que esquivar monstruos es preferible a mantenerse un paso por delante de la ley.

Otros son asesinos profesionales en busca de una aplicación rentable de sus talentos entre contratos. Algunos simplemente aman la emoción de superar cualquier desafío que se cruce en su camino.

En las aventuras, un pícaro es probable que mezcle un enfoque notablemente cauteloso - pocos pícaros disfrutan de combate- con un hambre voraz por el botín. La mayoría de las veces, en la mente de un pícaro, tomar las armas contra una criatura no se

trata de matar a la criatura, sino de convertirse en el nuevo propietario de su tesoro.

Las siguientes secciones exploran ciertas facetas de lo que significa ser un pícaro, que puedes usar para agregar profundidad a tu personaje.

Placer Culposo

La mayoría de lo que hacen los pícaros gira en torno a la obtención de tesoros y la prevención de que otros hagan lo mismo. Poco se interpone en el camino de alcanzar esos objetivos, excepto que muchos de los pícaros se apartan de ese camino por una compulsión que nubla su pensamiento, una necesidad irresistible que debe satisfacerse, incluso si hacerlo es arriesgado.

El placer culposo de un pícaro podría ser la adquisición de un objeto físico, algo que se experimenta o una forma de conducirse uno mismo en ciertos momentos. Es posible que un pícaro no pueda pasar ningún botín de plata, por ejemplo, incluso si dicho botín cuelga del cuello de un guardia del castillo. Otro no puede pasar un día en la ciudad sin levantar un bolso o dos, solo para mantenerse en práctica.

¿Cuál es la única forma de tentación que tu personaje pícaro no puede resistir cuando se presenta la oportunidad, incluso si ceder podría significar problemas para ti y tus compañeros?

Adversario

Naturalmente, aquellos que hacen cumplir la ley están obligados a enfrentarse a quienes la violan, y es raro el pícaro que no aparezca en al menos un



póster buscado. Más allá de eso, es en la naturaleza de su profesión que los pícaros a menudo entran en contacto con elementos criminales, ya sea por elección o por necesidad. Algunas de esas personas también pueden ser adversarios, y es probable que sean más difíciles de tratar que el miembro promedio de la ciudad.

Si la historia de fondo de tu personaje no incluye a una persona de este tipo, podrías trabajar con tu DM para encontrar una razón por la que haya aparecido un adversario en tu vida. Tal vez hayas sido objeto de escrutinio durante un tiempo por parte de alguien que quiere usarte con propósitos nefarios y que acabas de conocer. Tal incidente podría ser la base para una próxima aventura. ¿Tu personaje pícaro tiene un adversario que también es un criminal? Si es así, ¿cómo está afectando tu vida esta relación?

Benefactor

Pocos pícaros llegan muy lejos en la vida antes de necesitar la ayuda de alguien, lo que significa que a partir de entonces le debemos a ese benefactor una deuda significativa.

Si la historia de fondo de tu personaje no incluye un personaje de este tipo, podrías trabajar con tu DM para determinar por qué un benefactor ha aparecido en tu vida. Tal vez te hayas beneficiado de algo que tu benefactor hizo por ti sin darte cuenta de quién era el responsable, y esa persona se acaba de revelar. ¿Quién te ayudó en el pasado, lo supieras o no en ese momento y qué le debes a esa persona como recompensa?

Inquisitivo

Como un Inquisitivo arquetípico, destacas por eliminar secretos y desentrañar misterios. Dependes de tu agudo ojo para los detalles, pero también de tu habilidad perfeccionada para leer las palabras y las acciones de otras criaturas para determinar su verdadera intención. Eres excelente en derrotar a las criaturas que se esconden y se aprovechan de la gente común, y tu dominio de la tradición y tus agudas deducciones te hacen bien equipado para exponer y acabar con los males ocultos.

d6 Placer Culposo

1	Gemas grandes.
2	Una sonrisa de una cara bonita.
3	Un nuevo anillo para tu dedo.
4	La oportunidad de desinflar el ego de alguien.
5	La mejor comida y bebida.
6	Sumar a tu colección de monedas exóticas.

d6 Adversario

1	El capitán pirata en cuyo barco serviste una vez; lo que llamas seguir adelante, el capitán lo llama motín.
2	Un espía maestro al que involuntariamente pasaste mala información, lo que condujo al asesinato del objetivo equivocado.
3	El maestro del gremio local de ladrones, que quiere que te unas a la organización o te vayas de la ciudad.
4	Un coleccionista de arte que usa medios ilegales para adquirir obras maestras.
5	Una cerca que te usa como mensajero para organizar reuniones ilícitas.
6	El propietario de una arena ilegal de lucha donde alguna vez hiciste apuestas.

d6 Benefactor

1	Un contrabandista evitó que te atraparan, pero perdió un cargamento valioso al hacerlo. Ahora le debes a esa persona un favor igualmente valioso.
2	El Rey Mendigo te ha escondido de tus perseguidores muchas veces, a cambio de consideraciones futuras.
3	Un magistrado una vez te mantuvo fuera de la cárcel a cambio de información sobre un poderoso señor del crimen.
4	Tus padres usaron sus ahorros para rescatarte de problemas en tu juventud y ahora son indigentes.
5	Un dragón no te comió cuando tuvo la oportunidad, y a cambio prometiste dejar de lado piezas de tesoro para él.
6	Un druida una vez te ayudó a salir de un aprieto; ahora cualquier animal al azar que veas podría ser ese benefactor, que tal vez venga a reclamar un favor.

Oído Para el Engaño

Rasgo de Nivel 3 del Inquisitivo.

Desarrollas un talento para captar mentiras. Siempre que hagas una prueba de Sabiduría (Perspicacia) para determinar si una criatura está mintiendo, trata una tirada de 7 o inferior en el d20 como un 8.

Ojo Para los Detalles

Rasgo de Nivel 3 del Inquisitivo.

Puedes usar una acción adicional para hacer una prueba de Sabiduría (Percepción) para detectar una criatura u objeto oculto o para hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) para descubrir o descifrar pistas.

Lucha Inteligente

Rasgo de Nivel 3 del Inquisitivo.

obtienes la habilidad de descifrar las tácticas de un oponente y desarrollar un contraataque. Como acción adicional, puedes hacer una prueba enfrentada entre tu Sabiduría (Perspicacia) y el Carisma (Engaño) de una criatura que puedes ver que no está incapacitada. Si tienes éxito, puedes usar tu Ataque Furtivo contra ese objetivo incluso si no tienes ventaja en la tirada de ataque, pero no si tienes desventaja.

Este beneficio dura 1 minuto o hasta que uses con éxito este rasgo contra un objetivo diferente.

Ojo Estático

Rasgo de Nivel 9 del Inquisitivo.

Tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

Ojo Infalible

Rasgo de Nivel 13 del Inquisitivo.

Tus sentidos son casi imposibles de frustrar. Como acción, sientes la presencia de ilusiones, cambiaformas que no están en su forma original y otra magia diseñada para engañar a los sentidos hasta 30 pies de ti, siempre que no estés ciego o ensordecido. Sientes que un efecto está intentando engañarte, pero no obtienes una idea de lo que está oculto o de su verdadera naturaleza.

Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador de Sabiduría (mínimo de una vez), y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Ojo Para la Debilidad

Rasgo de Nivel 17 del Inquisitivo.

Aprendes a explotar las debilidades de una criatura estudiando cuidadosamente sus tácticas y movimientos. Mientras que tu rasgo de Lucha Inteligente aplica a una criatura, tu daño de Ataque furtivo contra esa criatura aumenta en 3d6.



Mente Maestra

Tu atención se centra en las personas y en la influencia y los secretos que tienen. Muchos espías, cortesanos y conspiradores siguen este arquetipo, llevando vidas de intriga. Las palabras son tus armas tan a menudo como los cuchillos o el veneno, y los secretos y los favores son algunos de tus tesoros favoritos.

Maestro de la Intriga

Rasgo de Nivel 3 de la Mente Maestra.

Ganas competencia con el kit de disfraces, el kit de falsificación y un kit de juego de tu elección. También aprendes dos idiomas de tu elección. Además, puedes imitar infaliblemente los patrones de habla y el acento de una criatura a la que escuchas hablar durante al menos 1 minuto, lo que te permite hacerte pasar por un hablante nativo de una tierra en particular, siempre que sepas el idioma.

Maestro de Tácticas

Rasgo de Nivel 3 de la Mente Maestra.

Puedes usar la acción de ayuda como acción adicional. Además, cuando usas la acción de Ayuda para ayudar a un aliado a atacar a una criatura, el objetivo de ese ataque puede estar a 30 pies de ti, en lugar de a 5 pies de ti, si el objetivo puede verte o escucharte.

Manipulador Perspicaz

Rasgo de Nivel 9 de la Mente Maestra.

Si pasas al menos 1 minuto observando o interactuando con otra criatura fuera del combate, puedes aprender cierta información sobre sus capacidades en comparación con las tuyas. El DM te dice si la criatura es igual, superior o inferior con respecto a dos de los siguientes rasgos de tu elección:

- Puntaje de Inteligencia
- Puntuación de Sabiduría
- Puntuación de Carisma
- Niveles de clase (si los hay)

A opción del DM, también podrías darte cuenta de que conoces una parte de la historia de la criatura o uno de sus rasgos de personalidad, si tiene alguno.

Desorientar

Rasgo de Nivel 13 de la Mente Maestra.

A veces puedes hacer que otra criatura sufra un ataque destinado a ti. Cuando eres señalado por un ataque mientras una criatura a menos de 5 pies de ti te está concediendo cobertura contra ese ataque, puedes usar tu reacción para que el ataque impacte a esa criatura en lugar de a ti.

Alma de Engaño

Rasgo de Nivel 17 de la Mente Maestra.

Tus pensamientos no pueden leerse por telepatía u otros medios, a menos que lo permitas. Puedes presentar pensamientos falsos si tienes éxito en una prueba enfrentada de tu Carisma (Engaño) y la Sabiduría (Perspicacia) del lector mental. Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo veraz si así lo eliges, y no puedes ser obligado a decir la verdad por magia.



Rastreador

Eres hábil en el sigilo y sobrevives lejos de las calles de una ciudad, lo que te permite explorar delante de tus compañeros durante las expediciones. Los pícaros que abrazan este arquetipo están en casa en el desierto y entre bárbaros y exploradores, y muchos Rastreadores sirven como los ojos y oídos de las bandas de guerra. Emboscador, espía, cazarrecompensas: estos son solo algunos de los roles que los Rastreadores asumen a medida que se extienden por el mundo.

Escaramuzador

Rasgo de Nivel 3 del Rastreador.

Eres difícil de alcanzar durante una pelea. Puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad como reacción cuando un enemigo termina su turno a menos de 5 pies de ti. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Superviviente

Rasgo de Nivel 3 del Rastreador.

Obtienes dominio de las habilidades de Naturaleza y Supervivencia si aún no lo tienes. Tu bono de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que hagas y que use cualquiera de esos conocimientos.

Movilidad Superior

Rasgo de Nivel 9 del Rastreador.

Tu velocidad a pie aumenta 10 pies. Si tienes una velocidad de escalada o natación, este aumento también se aplica a esa velocidad.

Maestro de la Emboscada

Rasgo de Nivel 13 del Rastreador.

Sobresales al dirigir emboscadas y actuando primero en una pelea.
Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Adicionalmente, la primera criatura que golpeas durante la primera ronda de combate se vuelve más fácil de golpear para ti y para otros; las tiradas de ataque contra ese objetivo tienen ventaja hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Golpe Repentino

Rasgo de Nivel 17 del Rastreador.

Puedes atacar con una velocidad mortal. Si realizas la acción de ataque en tu turno, puedes realizar un ataque adicional como acción adicional. Este ataque puede beneficiarse de tu Ataque Furtivo incluso si ya lo has usado este turno, pero no puedes usar tu Ataque Furtivo contra el mismo objetivo más de una vez en un turno.



Espadachín

Enfocas tu entrenamiento en el arte de la espada, confiando en velocidad, elegancia y encanto a partes iguales. Aunque algunos guerreros son brutos vestidos con armadura pesada, tu método de lucha parece casi una actuación. Duelistas y piratas típicamente pertenecen a este arquetipo. Un espadachín sobresale en combate uno a uno, y puede luchar con dos armas mientras se aleja de forma segura de un adversario.

Juego de Pies Elegante

Rasgo de Nivel 3 del Espadachín.

Aprendes a atestar un golpe y luego escapar sin represalias. Durante tu turno, si haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esa criatura no puede hacer ataques de oportunidad contra ti por el resto de tu turno.

Audacia Gallarda

Rasgo de Nivel 3 del Espadachín.

Tu confianza te impulsa a la batalla. Puedes darte una bonificación a tus tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Carisma.

También obtienes una forma adicional de usar tu Ataque Furtivo; no necesitas ventaja en la tirada de ataque para usar tu Ataque Furtivo contra una criatura si estás a manos de 5 pies de distancia, ninguna otra criatura está a menos de 5 pies de ti y no tienes desventaja en la tirada de ataque. Todas las demás reglas para Ataque Furtivo todavía se aplican a ti.

Estilo

Rasgo de Nivel 9 del Espadachín.

Tu encanto se vuelve extraordinariamente seductor. Como acción, puedes hacer una prueba de Carisma (Persuasión) disputado por una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de una criatura. La criatura debe poder oírtte, y los dos deben compartir un idioma.

Si tienes éxito en la prueba y la criatura te es hostil, tiene desventaja en las tiradas de ataque contra otros objetivos y no puede realizar ataques de oportunidad contra otros objetivos que no sean tú. Este efecto dura 1 minuto, hasta que uno de tus compañeros ataca al objetivo o lo afecta con un conjuro, o hasta que tú y el objetivo están a más de 60 pies de distancia.

Si tienes éxito en la prueba y la criatura no es hostil para ti, queda encantada por ti durante 1 minuto. Aunque está encantado, te considera un conocido amigable. Este efecto finaliza inmediatamente si tu o tus compañeros hacen algo que lo dañe.

Maniobra Elegante

Rasgo de Nivel 13 del Espadachín.

Puedes usar una acción adicional en tu turno para obtener ventaja en la siguiente prueba de Destreza (Acrobacia) o Fuerza (Atletismo) que realizas durante el mismo turno.

Maniobra Elegante

Rasgo de Nivel 17 del Espadachín.

Tu dominio de la hoja te permite convertir el fracaso en el éxito en el combate. Si fallas con una tirada de ataque, puedes lanzarla nuevamente con ventaja. Una vez que lo hagas, no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que termines un descanso corto o largo.



Opciones de Tasha Para el Pícaro

Las opciones y subclases a continuación son del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

Obtienes rasgos de clase en el Manual del jugador cuando alcanzas ciertos niveles en tu clase. Esta sección ofrece características adicionales que puedes obtener como Pícaro.

A diferencia de los rasgos del Manual del jugador, aquí no obtiene los rasgos automáticamente.

Consultando con tu DM, decides si deseas obtener un rasgo de esta sección si cumples con el requisito de nivel indicado en la descripción del rasgo. Estos rasgos se pueden seleccionar por separado unos de otros; puedes usar uno, ambos o ninguno de ellos.

Buena Puntería

Rasgo de Nivel 3 del Pícaro.

Como acción adicional, te das ventaja en tu próxima tirada de ataque en el turno actual. Puedes usar esta acción adicional solo si no te has movido durante este turno, y después de usar la acción adicional, tu velocidad es 0 hasta el final del turno actual.

Fantasma

Muchos pícaros caminan por una delgada línea entre la vida y la muerte, arriesgando sus propias vidas y tomando las vidas de otros. Mientras se aventuran en esa línea, algunos pícaros descubren una conexión mística con la muerte misma. Estos pícaros toman conocimiento de los muertos y se sumergen en energía negativa, convirtiéndose eventualmente en fantasmas. Los gremios de ladrones los valoran como espías y recolectores de información altamente efectivos

Muchos shadar-kai del Shadowfell (Páramo Sombrío) son maestros en estas macabras técnicas, y algunos están dispuestos a enseñar este camino. En lugares como Thay en los Reinos Olvidados y Karrnath en Eberron, donde muchos nigromantes practican su oficio, un Fantasma puede convertirse en el confidente y la mano derecha de un mago. En los templos de los dioses de la muerte, el Fantasma podría funcionar como un agente para rastrear a aquellos que intentan engañar a la muerte y recuperar conocimientos que de otro modo podrían perderse en la tumba.

¿Cómo descubriste este poder siniestro? ¿Dormiste en un cementerio y te despertaste con tus nuevas habilidades? ¿O las cultivaste en un templo o en un gremio de ladrones dedicado a una deidad de la muerte?



Susurros de los Muertos

Rasgo de Nivel 3 del Fantasma.

Los ecos de los que han muerto se te pegan.

Siempre que termine un descanso corto o largo, puedes elegir una habilidad o competencia con herramienta que te falte y obtenerla, ya que una presencia fantasmal comparte su conocimiento contigo. Pierdes esta competencia al usar este rasgo para elegir una competencia diferente que no tienes.

Lamento de la Tumba

Rasgo de Nivel 3 del Fantasma.

A medida que empujas a alguien más hacia la tumba, puede canalizar el poder de la muerte para dañar a otra persona también. Inmediatamente después de infligir tu daño de Ataque Furtivo a una criatura en tu turno, puedes seleccionar una segunda criatura que puedas ver a 30 pies o menos de la primera criatura. Tira la mitad de dados de Ataque Furtivo para tu nivel (redondeando hacia arriba), y la segunda criatura recibe un daño necrótico igual al total de la tirada, mientras los lamentos de los muertos suenan a su alrededor por un momento. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia, y recuperas todos los usos gastados al finalizar un descanso largo.

Ficha de los Difuntos

Rasgo de Nivel 9 del Fantasma.

Cuando una vida termina en tu presencia, puedes arrebatarle una ficha al alma que se va, una astilla de su esencia vital que toma forma física: como reacción cuando una criatura que puedes ver muere a 30 pies o menos de ti, puedes abrir tu mano libre y hacer que aparezca una pequeña baratija, una baratija del alma. El DM determina la forma de la baratija o te hace tirar en la tabla de Baratijas en el Manual del Jugador para generarla. Puedes tener un número máximo de baratijas de alma igual a tu bonificador por competencia, y no puedes crear una mientras estás en tu máximo. Puedes usar baratijas del alma de las siguientes maneras:

- Mientras tengas una baratija de alma en tu persona, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra muerte y las tiradas de salvación de Constitución, ya que tu

vitalidad se ve reforzada por la esencia de vida dentro del objeto.

- Cuando infliges daño de Ataque furtivo en tu turno, puedes destruir una de tus baratijas de alma que tienes en tu persona y luego usar Lamentos de la Tumba inmediatamente, sin gastar un uso de ese rasgo.
- Como acción, puedes destruir una de tus baratijas de alma, sin importar dónde se encuentre. Cuando lo hagas, puede hacerle una pregunta al espíritu asociado con la baratija. El espíritu se te aparece y te responde en un idioma que conocía en vida. No tiene la obligación de ser sincero y responde de la manera más concisa posible, ansioso por ser libre. El espíritu sólo sabe lo que sabía en vida, según lo determina el DM.

Paso Fantasma

Rasgo de Nivel 13 del Fantasma.

Puedes entrar parcialmente en el reino de los muertos, volviéndote como un fantasma. Como acción adicional, asumes una forma espectral.



Mientras estás en esta forma, tienes una velocidad de vuelo de 10 pies, puedes levitar y las tiradas de ataque tienen desventaja contra ti. También puedes moverte a través de criaturas y objetos como si fueran terreno difícil, pero recibes 1d10 de daño de fuerza si terminas tu turno dentro de una criatura u objeto.

Permaneces en esta forma durante 10 minutos o hasta que la termines como acción adicional. Para usar este rasgo nuevamente, debes terminar un descanso largo o destruir una de tus baratijas del alma como parte de la acción adicional que usas para activar Paso Fantasma.

Ficha de los Difuntos

Rasgo de Nivel 17 del Fantasma.

Tu asociación con la muerte se ha vuelto tan cercana que obtiene los siguientes beneficios:

- Cuando usas Lamentos de la Tumba, puedes infligir daño necrótico tanto a la primera como a la segunda criatura.
- Al final de un descanso largo, aparece una baratija del alma en tu mano si no tienes ninguna baratija del alma, ya que los espíritus de los muertos se sienten atraídos hacia ti.

Cuchilla Espiritual o Soulknife

La mayoría de los asesinos atacan con armas físicas, y muchos ladrones y espías utilizan herramientas de ladrones para infiltrarse en lugares seguros. Por el contrario, un Cuchilla Espiritual ataca y se infiltra en la mente, cortando barreras tanto físicas como psíquicas. Estos pícaros descubren el poder psiónico dentro de sí.

Encuentran un empleo fácil como miembros de los gremios de ladrones, aunque a menudo son objeto de prejuicios por los pícaros que desconfían de cualquiera que use poderes mentales extraños para llevar a cabo sus negocios. La mayoría de los gobiernos también estarían felices de emplear un Cuchilla Espiritual como espía.

En medio de los árboles de los bosques ancestrales en el Plano Material y en El Feywild, algunos elfos del bosque recorren el camino del Cuchilla Espiritual, sirviendo como guardianes silenciosos y letales de sus bosques. En la guerra interminable entre los gith, se anima a un githzerai a convertirse

en Cuchilla Espiritual cuando se requiere sigilo contra el enemigo githyanki.

Como Cuchilla Espiritual, tus habilidades psíquicas pueden haberte perseguido desde que eras un niño, solo revelando todo su potencial cuando experimentaste el estrés de la aventura. O puede que hayas buscado una orden solitaria de adeptos psíquicos y hayas pasado años aprendiendo cómo manifestar tu poder.

Poder Psiónico

Rasgo de Nivel 3, 5, 11 y 17 del Cuchilla Espiritual.

Albergas una fuente de energía psiónica dentro de ti. Esta energía está representada por tus dados de Energía Psiónica, cada uno de los cuales es un d6. Tienes tantos dados de estos como el doble de tu bonificador por competencia, y alimentan varios poderes psíquicos que tienes, que se detallan a continuación.

Algunos de tus poderes gastan el dado de Energía Psiónica que usan, como se especifica en la descripción de un poder, y no puedes usar un poder si requiere que uses un dado cuando todos tus dados están gastados. Recuperas todos los dados de Energía Psiónica gastados cuando terminas un descanso largo. Adicionalmente, como acción adicional, puedes recuperar un dado de Energía Psiónica gastado, pero no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.



Cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase, el tamaño de tus dados de Energía Psiónica aumenta: a nivel 5 (d8), nivel 11 (d10) y nivel 17 (d12). Los siguientes poderes usan tus dados de Energía Psiónica.

Destreza Reforzada por Psiónica. Cuando tu entrenamiento no psíónico te falla, tu poder psíónico puede ayudarte: si fallas en una prueba de característica usando una habilidad o herramienta con la que eres competente, puedes tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el número obtenido a la prueba, lo que podría convertir el fracaso en éxito. Gastas el dado solo si la tirada tiene éxito.

Susurros Psíquicos. Puede establecer una comunicación telepática entre los demás y tú, perfecta para una infiltración silenciosa. Como acción, elige una o más criaturas que puedas ver, hasta un máximo igual a tu bonificador por competencia, y luego tira un dado de Energía Psiónica. Durante un número de horas igual al número obtenido, las criaturas elegidas pueden hablar telepáticamente contigo y tú puedes hablar telepáticamente con ellas. Para enviar o recibir un mensaje (no se requiere ninguna acción), tú y la otra criatura deben estar a menos de 1 milla el uno del otro. Una criatura no puede usar esta telepatía si no puede hablar ningún idioma, y una criatura puede finalizar la conexión telepática en cualquier momento (no se requiere ninguna acción). Tú y la criatura no necesitan hablar un idioma común para entenderse.

La primera vez que usas este poder después de cada descanso largo, no gastas el dado de Energía Psiónica. Todas las demás veces que usas el poder, gastas el dado.

Espadas Psíquicas

Rasgo de Nivel 3 del Cuchilla Espiritual.

Puedes manifestar tu poder psíónico como brillantes hojas de energía psíquica. Cada vez que realices la acción de Ataque, puedes manifestar una hoja psíquica de tu mano libre y hacer el ataque con esa hoja. Esta espada mágica es un arma cuerpo a cuerpo sencilla con las propiedades sutil y arrojadiza. Tiene un alcance normal de 60 pies y no tiene un alcance largo, y si impactas, causa daño psíquico igual a 1d6 más el modificador de característica que usaste para la tirada de ataque. La hoja desaparece inmediatamente después de

que impacta o falla su objetivo, y no deja ninguna marca en su objetivo si inflige daño.

Después de atacar con la hoja, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia con una segunda espada psíquica como acción adicional en el mismo turno, siempre que tu otra mano esté libre para crearla. El dado de daño de este ataque adicional es 1d4, en lugar de 1d6.

Hojas Espirituales

Rasgo de Nivel 9 del Cuchilla Espiritual.

Tus espadas psíquicas ahora son una expresión de tu alma impregnada de psiónica, lo que te otorga estos poderes que usan tus dados de Energía Psiónica:

Impactos Dirigidos. Si haces una tirada de ataque con tus Espadas Psíquicas y fallas al objetivo, puedes tirar un dado de Energía Psiónica y sumar el número obtenido a la tirada de ataque. Si esto hace que el ataque impacte, gastas el dado de Energía Psiónica.

Teletransportación Psíquica. Como acción adicional, manifiestas una de tus Espadas Psíquicas, gastas un dado de Energía Psiónica y lo tiras, y lanzas la cuchilla a un espacio desocupado que puedas ver, hasta tantos pies de distancia como 10 veces el número obtenido. Luego te teletransportas a ese espacio y la hoja desaparece.



Velo Psíquico

Rasgo de Nivel 13 del Cuchilla Espiritual.

Puedes tejer un velo de estática psíquica para enmascararte. Como acción, puedes volverse invisible mágicamente, junto con cualquier cosa que estés vistiendo o llevando, durante 1 hora o hasta que descartes este efecto (no requiere una acción).

Esta invisibilidad termina antes de tiempo inmediatamente después de que infliges daño a una criatura u obligas a una criatura a hacer una tirada de salvación.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes un dado de Energía Psiónica para volver a utilizar este rasgo.

Desgarrar la Mente

Rasgo de Nivel 17 del Cuchilla Espiritual.

Puedes barrer tus Espadas Psíquicas directamente a través de la mente de una criatura. Cuando usas tus Espadas Psíquicas para infilir daño de Ataque Furtivo a una criatura, puedes forzar a ese objetivo a hacer una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador por Destreza). Si la salvación falla, el objetivo queda aturdido durante 1 minuto. El objetivo aturdido puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo si tiene éxito.

Una vez que uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo, a menos que gastes tres dados de Energía Psiónica para usarlo nuevamente.

Trasfondos

En esta sección están recopilados los trasfondos del Manual del Jugador.

Cada historia tiene un principio. El trasfondo de tu personaje revela de dónde vienes, cómo te convertiste en un aventurero, y cuál es tu lugar en el mundo. Puede que tu guerrero haya sido un valiente caballero o un soldado veterano. Tu hechicero pudo haber sido un sabio o un artesano. Tu pícaro quizás ha estado en una cofradía de ladrones o ha actuado para grandes audiencias como bufón.

Escoger un trasfondo te proporciona pistas importantes sobre la identidad de tu personaje. La pregunta más importante acerca de tu trasfondo es ¿qué ha cambiado? ¿Por qué dejaste de hacer lo que sea que describe tu trasfondo para empezar una vida de aventurero? ¿De dónde sacaste el dinero para tu equipo inicial, o, si vienes de un trasfondo adinerado, por qué no tienes más dinero? ¿Cómo aprendiste las habilidades de tu clase? ¿Qué es lo que te separa de la gente normal que comparte tu trasfondo?

Los trasfondos de ejemplo de este capítulo otorgan beneficios concretos (características, competencias e idiomas) y sugerencias de interpretación.

Competencia

Cada trasfondo otorga al personaje competencia en dos habilidades.

Además, la mayoría de trasfondos le dan al personaje una competencia con una o más herramientas.

Si un personaje ganase la misma competencia de dos fuentes diferentes, podrá escoger una competencia diferente del mismo tipo (habilidad o herramienta).

Idiomas

Algunos trasfondos permiten que los personajes aprendan idiomas adicionales además de los otorgados por la raza.

Equipamiento

Cada trasfondo otorga un conjunto inicial de equipamiento.

Características Sugeridas

Un trasfondo contiene características personales sugeridas basadas en tu trasfondo. Puedes escoger características, hacer tiradas para escogerlas de forma aleatoria, o usar las sugerencias como inspiración para usar características de tu propia creación.

Personalizando un Trasfondo

Es posible que estés interesado en ajustar algunas de las características de un trasfondo de forma que encaje mejor con tu personaje o con tu campaña. Para ajustar un trasfondo, puedes reemplazar una característica por otra, escoger dos habilidades cualesquiera, y escoger un total de dos competencias con herramientas o idiomas de los trasfondos de ejemplo. Puedes usar el conjunto de equipamiento de tu trasfondo o gastar dinero en equipo como se describe en el Capítulo 5. (Si gastas dinero, no puedes escoger el conjunto de equipamiento inicial de tu clase). Por último, escoge dos rasgos de personalidad, un ideal, un vínculo, y un defecto. Si no encuentras una característica que concuerde con el trasfondo que estás buscando, trabaja con tu Dungeon Master para crear una.



Acólito

Has pasado tu vida al servicio de un templo dedicado a un dios o panteón específico. Actúas como intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo de los mortales, realizando ritos sagrados y ofreciendo sacrificios con el fin de conducir a los fieles a la presencia de lo divino. Esto no significa que seas un clérigo realizar ritos sagrados no es lo mismo que canalizar la energía divina.

Elige un dios, un panteón de dioses o algún otro ser quasi divino de los listados en el Apéndice B o aquellos especificados por tu DM y habla con tu DM para detallar la naturaleza de tus servicios religiosos. ¿Realizabas funciones menores en un templo, viviendo allí desde la infancia ayudando a los sacerdotes en los ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que de pronto fue convocado para servir a su dios de una forma diferente? O tal vez eras el líder de un culto pequeño fuera de cualquier estructura establecida del templo, o incluso un grupo ocultista que sirvió a un maestro diabólico del que ahora reniegas.

Competencia con Habilidades: Perspicacia, Religión.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: un símbolo sagrado (un regalo de cuando entraste en el sacerdocio), un libro de oraciones o rueda de plegarias, 5 barritas de incienso, vestiduras, un conjunto de ropa común y una bolsa que contiene 15 po.

Rasgo: Refugio de los Fieles

Como acólito, mereces el respeto de aquellos que comparten tu fe y puedes realizar las ceremonias religiosas de tu deidad.

Tus compañeros de aventuras y tú podéis recibir sanación gratuita y atención en un templo, santuario, u otra presencia establecida de tu fe, aunque debes proporcionar los componentes materiales necesarios para los conjuros. Aquellos que comparten tu religión te podrán proporcionar (pero sólo a ti) un estilo de vida modesto.

También podrías tener vínculos con un templo específico dedicado a tu deidad o panteón y tener una residencia allí. Podría tratarse del templo que utilizas para realizar los servicios, si mantienes una buena relación con la comunidad, o un templo en el que has encontrado un nuevo hogar. Mientras estés cerca de tu templo, puedes llamar a los

sacerdotes para que te asistan, siempre y cuando la ayuda que solicitas no ponga en peligro a quien la realiza y permanezcas en buena relación con tu templo.



Artesano Gremial

Eres miembro de un gremio de artesanos, especializado en un campo particular y cercanamente asociado con otros artesanos. Eres una parte bien establecida del mundo mercantil, liberado por tu talento y riqueza de las limitaciones de la sociedad feudal. Aprendiste tus habilidades como aprendiz de un maestro, bajo el patrocinio de

tu gremio, hasta que te convertiste en un maestro por tus propios medios.

Competencia con Habilidades: Perspicacia, Persuasión.

Competencia con Herramientas: un tipo de herramientas de artesano.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: un set de herramientas de artesano (de tu elección), una carta de introducción de tu gremio, una muda de ropas de viaje, una bolsa que contiene 15 po.

Ocupaciones de Gremio

Los gremios generalmente se encuentran en ciudades lo suficientemente grandes para albergar varios artesanos que practiquen el mismo oficio. Aun así, tu gremio podría ser en su lugar una gran red de artesanos que trabajan cada uno en un pueblo distinto dentro de un reino más grande. Trabaja con tu DM para determinar la naturaleza de tu gremio. Puedes seleccionar la ocupación de tu gremio de la tabla Ocupaciones del Gremio o tirar al azar.

Como miembro de tu gremio, conoces tanto las habilidades necesarias para crear objetos finalizados a partir de materias primas (reflejadas en tu competencia con un determinado tipo de herramientas de artesano) como los principios del comercio y las prácticas adecuadas para llevar adelante un negocio. La pregunta ahora es si abandonaste tu comercio por la aventura o si te tomaste el esfuerzo para entrelazar aventuras y comercio.

Rasgo: Membresía de Gremio

Como un miembro de un gremio establecido y respetado, tienes ciertos beneficios que te provee tu membresía. Tus compañeros de gremio te proveerán alojamiento y comida si la necesitas y pagarán por tu funeral si es necesario. En algunos

pueblos y ciudades, un salón del gremio ofrece un lugar central para encontrarse con otros miembros de tu profesión, que puede ser un buen lugar para conocer potenciales patrones, aliados o empleados. Los gremios a menudo poseen gran peso político. Si eres acusado de un crimen, tu gremio te apoyará si es factible presentar una buena defensa o si tu crimen es justificable. También ganas acceso a poderosas figuras políticas a través del gremio, si tienes una buena posición dentro de él. Tales conexiones podrían requerir la donación de dinero u objetos mágicos a las arcas del gremio.

Debes pagar 5 po por mes al gremio. Si te saltas tus pagas, debes pagar tus deudas para permanecer en la buena gracia del gremio.

d20 Ocupaciones de Gremio

1	Alquimistas y boticarios
2	Armeros, cerrajeros y orfebres
3	Cerveceros, destiladores y vinateros
4	Calígrafos, escribas y escribanos
5	Carpinteros, techadores y yeseros
6	Cartógrafos, topógrafo y delineantes
7	Zapateros y remendones
8	Cocineros y panaderos
9	Vidrieros y sopladores de vidrio
10	Joyerías y talladores de gemas
11	Desolladores, peleteros y curtidores
12	Albañiles y canteros
13	Pintores y retratistas
14	Alfareros y azulejeros
15	Carpinteros de barcos y fabricantes de velas
16	Herreros y forjadores
17	Reparadores, estañeros y vertedores
18	Fabricantes de ruedas y vagones
19	Tejedores y tintoreros
20	Talladores, toneleros y fabricantes de arcos



Variante: Mercader de Gremio

En lugar de a un gremio de artesanos, podrías pertenecer a un gremio de comerciantes, mercaderes o dueños de caravanas. No creas objetos por ti mismo, pero te ganas la vida comprando y vendiendo el trabajo de otros (o las materias primas que los artesanos necesitan para practicar su oficio). Tu gremio podría ser un gran consorcio (o familia) de mercaderes con intereses en toda la región. Quizá transportabas bienes de un lugar a otro, por barco, vagón o caravana; o los comprabas de mercaderes viajeros y los vendías en tu propia tienda. En cierta forma, la vida de mercader lleva a la aventura mucho más que la de un artesano.

En lugar de competencia con herramientas de artesano, podrías ser competente con herramientas de navegación, o un idioma adicional. Y en lugar de herramientas de artesano, podrías empezar con una mula y un carro.

Artista

Te creces frente a una audiencia. Sabes cómo deleitarlos, entretenerte e incluso cómo inspirarlos. Tu poesía puede agitar los corazones de los que te escuchan, despertar el dolor o la alegría, la risa o la ira. Tu música eleva sus espíritus o captura su dolor. Tus pasos de danza cautivan, tu humor es hiriente. Sea cual sea la técnica que utilizas, tu arte es tu vida.

Competencia con Habilidades: Acrobacias, Interpretación.

Competencia con Herramientas: kit de disfraz, un tipo de instrumento musical.

Equipo: un instrumento musical (de tu elección), el favor de un admirador (una carta de amor, un mechón de pelo o una baratija), un traje y una bolsa que contiene 15 po.

Especialidad Artística

Un buen artista es versátil y condimenta cada actuación con una variedad de diferentes especialidades. Elige dos o tres especialidades o tira en la siguiente tabla para definir tu experiencia como artista.

d10 Especialidad Artística

1	Actor
2	Bailarín
3	Tragafuegos
4	Bufón
5	Malabarista
6	Instrumentista
7	Poeta
8	Cantante
9	Narrador
10	Saltimbanqui

Rasgo: A Petición Popular

Siempre puedes encontrar un lugar para actuar, por lo general en una posada o taberna, pero posiblemente en un circo, un teatro o incluso en la corte de un noble. En ese lugar, recibirás alojamiento y comida modesta o confortable (dependiendo de la calidad del establecimiento) gratuitos, siempre y cuando actúes cada noche. Además, tu actuación te convierte en algo así como una figura local. Cuando unos desconocidos te reconozcan en una ciudad en la que hayas actuado, por lo general mostrarán simpatía hacia tu persona.

Variante: Gladiador

Un gladiador es tan artista como cualquier juglar o artista de circo, capacitado para convertir las artes del combate en un espectáculo que la multitud pueda disfrutar. Este tipo de combate llamativo es su especialidad, aunque también podría tener algunas habilidades como saltimbanqui o actor. Al utilizar tu rasgo A Petición Popular, puedes encontrar un lugar para actuar que esté habilitado para el combate de entretenimiento, tal vez una arena de gladiadores o un club de lucha secreto. Puedes sustituir el instrumento musical del equipo por un arma barata pero poco común, como un tridente o una red.

Charlatán

Siempre has tenido mano con la gente. Sabes qué los motiva, puedes desentrañar los deseos de sus corazones tras apenas unos minutos de conversación, y con algunas preguntas principales puedes leer en ellos como si fueran libros para niños. Es un talento útil que estás perfectamente dispuesto a utilizar en tu favor.

Sabes lo que la gente quiere y se lo das, o más bien, te comprometes a dárselo. El sentido común debería apartar a la gente de las cosas que son demasiado buenas para ser verdad, pero el sentido común parece escasear cuando estás cerca. Esa botella de líquido rosa seguramente curará la indecorosa erupción, este ungüento, nada más que un poco de grasa con una pizca de polvo de plata, puede restaurar la juventud y el vigor, y hay un puente en la ciudad que resulta que está a la venta. Estas maravillas parecen inverosímiles, pero tú haces que suenen como una verdadera oportunidad.

Competencia con Habilidades: Engañar, Juego de Manos.

Competencia con Herramientas: kit de disfraz, kit de falsificación.

Equipo: un conjunto de ropa fina, un kit de disfraz, herramientas de estafa de tu elección (diez botellas con tapón llenas con un líquido de color, unos dados cargados, una baraja de cartas marcadas, o un anillo de sello de un duque imaginario) y una bolsa con 15 po.

Ardides Favoritos

Cada charlatán tiene un enfoque propio que lo hace tener preferencia por unos ardides frente a otros. Elige una estafa preferida o tira en la tabla de abajo.

d6 Estafa

1	Hago trampa en los juegos de azar.
2	Falsifico monedas o documentos.
3	Me introduzco en la vida de la gente para aprovecharme de su debilidad y "asegurar" sus fortunas.
4	Cambio de identidad con tanta facilidad como cambio de ropa.
5	Hago estafas de prestidigitador en las esquinas de las calles.
6	Convenzo a la gente de que la basura sin valor bien vale su dinero duramente ganado.

Rasgo: Identidad Falsa

Te has creado una segunda identidad que incluye documentación, citas establecidas y disfraces que te permiten asumir ese personaje.

Además, puedes falsificar documentos oficiales y cartas personales, siempre y cuando hayas visto un ejemplo de la clase de documento o escritura que estás tratando de copiar.



Criminal

Eres un criminal experimentado con un historial delictivo. Has pasado mucho tiempo entre criminales y todavía tienes contactos dentro del mundo del hampa. Estas mucho más cerca que la mayoría de la gente del mundo del asesinato, el robo y la violencia que prevalece en los barrios bajos de la civilización, y has sobrevivido hasta ahora gracias a burlarte de las reglas y reglamentos de la sociedad.

Competencia con Habilidades: Engañar, Sigilo.

Competencia con Herramientas: set de juego (dados de hueso o cartas), herramientas de ladrón.

Equipo: una barreta, un conjunto de ropa común oscura, incluyendo una capucha, y una bolsa que contiene 15 po.

Especialidad Criminal

Hay muchos tipos de delincuentes, y dentro de un gremio de ladrones o una organización criminal similar, los miembros individuales tienen especialidades particulares. Incluso los criminales que operan fuera de esas organizaciones tienen

fuertes preferencias por ciertos tipos de delitos en detrimento de otros. Elige el papel que jugaste en tu vida criminal, o tira en la tabla de abajo.

d8 Especialidad

1	Chantajista
2	Ladrón
3	Sicario
4	Matón
5	Asaltador de caminos
6	Asesino a sueldo
7	Carterista
8	Contrabandista

Rasgo: Contacto Criminal

Tienes un contacto de confianza que actúa como enlace con una red de delincuentes. Sabes cómo hacerles llegar mensajes y te los envíen mediante ese contacto, incluso a grandes distancias; específicamente, conoces los mensajeros locales, conductores de caravana corruptos y marineros de mala muerte que te pueden entregar mensajes.

Variante: Espía

Aunque tus capacidades no son muy diferentes de las de un ladrón o contrabandista, aprendiste y practicaste en un contexto muy diferente: el de un agente de espionaje. Es posible que hayas sido un agente oficialmente nombrado por la corona, o tal vez vendías secretos al mejor postor.

Ermitaño

Vivías en la reclusión ya sea en una comunidad resguardada, como un monasterio o completamente solo por una parte importante de tu vida. Durante el tiempo que pasaste lejos del clamor de la sociedad, encontraste quietud, soledad, y quizás alguna de las respuestas que buscabas.

Competencia con Habilidades: Medicina, Religión.

Competencia con Herramientas: kit de herboristería.

Idioma: uno de tu elección.

Equipo: un rollo de pergamino lleno de notas de tus estudios o plegarias, una frazada de invierno, una muda de ropa común, un kit de herboristería y una bolsa con 5 po.



Vida en Reclusión

¿Cuál fue la razón para tu aislamiento y qué cambió para permitirte terminar tu soledad? Puedes trabajar con tu DM para determinar la exacta naturaleza de tu reclusión, o puedes elegir o tirar en la tabla de abajo para determinar el motivo detrás de tu reclusión.

d8 Vida en Reclusión

1	Buscaba iluminación espiritual.
2	Estaba participando de un estilo de vida comunal de acuerdo con los dictados de una orden religiosa.
3	Fui exiliado por un crimen que no cometí.
4	Me retiré de la sociedad después de un evento que alteró mi vida.
5	Necesitaba un lugar tranquilo para trabajar en mi pintura, literatura, música o manifiesto.
6	Necesitaba armonizar con la naturaleza, lejos de la civilización.
7	Era el cuidador de una reliquia o ruina antigua.
8	Era un peregrino en busca de una persona, lugar o reliquia de importancia espiritual.

Rasgo: Descubrimiento

La reclusión pacífica de tu extendido aislamiento te dio acceso a un único y poderoso descubrimiento. La exacta naturaleza de esta revelación depende de la naturaleza de tu reclusión. Podría ser una gran verdad acerca del cosmos, las deidades, los seres poderosos de otros planos o las fuerzas de la naturaleza. Podría ser un sitio que nadie más vio nunca. Podrías haber descubierto un hecho que fue olvidado hace mucho, o desenterrado alguna reliquia del pasado que podría reescribir la historia. Podría ser información potencialmente dañina para la gente que te consignó al exilio, y he ahí la razón por la cual regresas a la sociedad.

Trabaja con tu DM para determinar los detalles de tu descubrimiento y su impacto en la campaña.

Fronterizo

Creciste en las tierras salvajes, lejos de la civilización y del confort de la ciudad y la tecnología. Has sido testigo de la migración de rebaños grandes como bosques enteros, sobrevivido a un clima más extremo que el que cualquier habitante de la ciudad haya podido padecer y disfrutado de la soledad de ser el único ser pensante en muchas millas a la redonda. Llevas las tierras salvajes en la sangre, fuertas un nómada, un explorador, un eremita, un cazador recolector o incluso un saqueador. Incluso en lugares donde no conozcas las características específicas del terreno, comprendes las formas de lo salvaje.



Competencia con Habilidades: Atletismo, Supervivencia.

Competencia con Herramientas: un tipo de instrumento musical.

Idioma: uno de tu elección.

Equipo: un bastón, una trampa de caza, un trofeo de un animal que mataste, un conjunto de ropa de viajero y una bolsa que contiene 10 po.

Origen

Has estado en lugares extraños y has visto cosas que otros no alcanzan a comprender. Piensa en alguna de estas tierras lejanas que has visitado y en cómo te han impactado. Puedes tirar en la siguiente tabla para determinar tu ocupación durante tu estancia en las tierras salvajes o elegir una que se adapte mejor a tu personaje.

d10 Origen

1	Guardabosques
2	Trampero
3	Colono
4	Guía
5	Exiliado o paria
6	Cazarrecompensas
7	Peregrino
8	Nómada
9	Cazador-recolector
10	Saqueador

Rasgo: Vagabundo

Tienes una excelente memoria para los mapas y la geografía y siempre puedes recordar la disposición general del terreno, los asentamientos y otras circunstancias de entorno que te rodea. Además, puedes encontrar comida y agua fresca para ti y para otras cinco personas cada día, siempre y cuando la tierra tenga bayas, algo de caza menor, agua y cosas por el estilo.

Héroe de Pueblo

Vienes de una clase social humilde, pero estás destinado para mucho más. Ya la gente de tu pueblo natal te considera como su campeón, y tú destino te llama a estar en contra de los tiranos y los monstruos que amenazan a la gente común en todas partes.

Competencia con Habilidades: Tacto con animales, Supervivencia.

Competencia con Herramientas: un tipo de herramientas de artesanos, vehículos (terrestres).

Idioma: uno de tu elección.

Equipo: un conjunto de herramientas de artesano (de tu elección), una pala, una olla de hierro, un conjunto de ropa común y una bolsa que contiene 10 po.

Definición del Evento

Antes de convertirte en un héroe has ejercido una profesión sencilla entre los campesinos, tal vez como granjero, minero, siervo, pastor, leñador, o sepulturero. Pero algo sucedió que fijo un camino diferente y que te marcó para realizar cosas más grandes. Escoge al azar o determina un acontecimiento decisivo que te marca como un héroe del pueblo.

d10 Definicion de Evento

1	Me alcé en contra de los agentes de un tirano.
2	Salvé a la gente durante un desastre natural.
3	Me quedé solo contra un terrible monstruo.
4	Le robé a un mercader corrupto para ayudar a los pobres.
5	Encabecé una milicia para luchar contra un ejército invasor
6	Entré en el castillo de un tirano y robé armas para armar al pueblo.
7	Entrené al campesinado a utilizar instrumentos de la granja como armas contra los soldados de un tirano.
8	Un señor rescindió un decreto impopular después que dirigí un acto simbólico de protesta en contra de este.
9	Un celestial, un hada, o alguna criatura similar me dio una bendición o me rebeló mi origen secreto.
10	Fui reclutado en el ejército de un señor, me alcé con el liderazgo y fui elogiado por mi heroísmo.

Rasgo: Hospitalidad Rústica

Dado que vienes de las filas de la gente común, encajas entre ellos con facilidad. Puedes encontrar un lugar para esconderte, descansar o recuperarte entre otros comuneros, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te protegerán de la ley o de cualquier otra persona que te busque, aunque no arriesgarán sus vidas por ti.

Huérfano

Creciste en las calles solo, huérfano y pobre. No tenías a nadie que te cuidara o te proveyese, así que aprendiste a proveerte por ti mismo. Luchaste ferozmente por la comida y te mantuviste en una alerta constante por si otras almas desesperadas te robaban. Dormiste en azoteas y en callejones, expuesto a los elementos, y te sobre pusiste a enfermedades sin las ventajas de la medicina o un lugar para recuperarte. Sobreviviste contra toda posibilidad, y lo hiciste a través de la astucia, la fuerza, la velocidad, o una combinación de todas. Comienzas tu carrera de aventurero con suficiente dinero para vivir modestamente diez días. ¿Cómo conseguiste ese dinero? ¿Qué te permitió liberarte de tus desesperadas circunstancias y embarcarte en una vida mejor?

Competencia con Habilidades: Juego de Manos, Sigilo.

Competencia con Herramientas: kit de disfraz, herramientas de ladrón.

Equipo: un pequeño cuchillo, un mapa de la ciudad en la que creciste, un ratón como mascota, un símbolo para recordar a tus padres, una muda de ropa común y una bolsa con 10po.



Rasgo: Secretos de la Ciudad

Conoces los patrones y flujos secretos de las ciudades, y puedes encontrar pasadizos a través de la masa urbana que otros pasarían por alto. Cuando no estás en combate, puedes viajar (junto a los compañeros que guíes) a través de dos puntos en la ciudad el doble de rápido de lo que tu velocidad te permitiría normalmente.

Marinero

Navegaste en una nave marítima por años. En ese tiempo, enfrentaste exitosamente poderosas tormentas, monstruos de las profundidades y a aquellos que quisieron hundir tu trabajo en las infinitas profundidades. Tu primer amor es la lejana línea del horizonte, pero el tiempo llegó para probarte en algo nuevo.

Discute la naturaleza de la nave que usaste previamente con tu Dungeon Master. ¿Fue una nave mercante, un buque de guerra, una embarcación exploradora o un navío pirata? ¿Qué tan buena (o mala) es su reputación? ¿Qué tanto la usa la gente para viajar? ¿Todavía está navegando o está desaparecida y se la presume perdida? ¿Cuáles eran tus labores abordo contramaestre, capitán, navegante, cocinero o alguna otra posición? ¿Quiénes eran el capitán y el primero al mando? ¿Dejaste tu puesto en buenos términos o huiste?

Competencia con Habilidades: Atletismo, Percepción.

Competencia con Herramientas: herramientas de navegación, vehículos (acuáticos).

Equipo: una barra de madera o metal (una clava), 50 pies de cuerda de seda, un amuleto de la suerte, como una pata de conejo o una piedra pequeña con un agujero en el centro (o podrías tener una baratija), una muda de ropa común y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Pasaje Marítimo

Cuando lo necesites, puedes asegurar un pasaje gratis en un barco para ti y tus compañeros de aventuras. Podrías navegar en la nave en la que serviste, o en otra nave con la que tengas buenas relaciones (quizá en una cuyo capitán fue tu compañero de tripulación). Ya que estás pidiendo un favor, no puedes asegurar un calendario o una ruta que cumpla con todas tus necesidades. Tu

Dungeon Master determinará cuánto toma el llegar a donde necesites ir. A cambio de tu pasaje gratuito, se espera de ti y tus compañeros que sirvan a la tripulación durante el viaje.

Variante: Pirata

Pasaste tu juventud bajo la influencia de un temerario pirata, un despiadado asesino que te enseñó a sobrevivir en un mundo de tiburones y salvajes. Te has permitido el saqueo en altamar y has enviado a más de un alma culpable a una tumba salada. El miedo y el derramamiento de sangre no te son ajenos, y te has ganado una desagradable reputación en muchas ciudades portuarias.

Si decides que tu carrera de marinero involucró la piratería, puedes elegir el rasgo Mala Reputación en lugar del rasgo Pasaje Marítimo.

Rasgo Variante: Mala Reputación

Si tu personaje tiene un trasfondo de marinero, puedes seleccionar este rasgo en lugar de Pasaje Marítimo.

No importa donde vayas, la gente te teme por tu reputación. Cuando estés en un asentamiento civilizado, puedes realizar crímenes menores impunemente, como negarte a pagar por la comida en una taberna o romper la puerta de las tiendas, dado que la mayoría de la gente no reportará tu actividad a las autoridades.

Noble

Entiendes de riqueza, poder y privilegio. Tienes un título nobiliario, y tu familia posee tierras, recauda impuestos y ejerce un significativo poder político. Podrías ser un mimado aristócrata desconocedor de lo que es el trabajo o la falta de comodidades, un antiguo comerciante recién elevado a la nobleza, o un canalla desheredado con un desproporcionado sentido sobre sus legítimos derechos. O podrías ser un honesto y trabajador terrateniente que se preocupa profundamente por la gente que vive y trabaja en tus tierras, muy consciente de tus responsabilidades para con ellos.

Trabaja junto a tu DM para conseguir un título apropiado y determinar cuanta autoridad ese título proporciona. Un título nobiliario no se sostiene por sí solo, está conectado a la totalidad de una familia, y sea cual sea el título que tengas, será heredado

por tus hijos. No solo necesitas determinar tu título nobiliario, sino que también deberías trabajar con tu DM en describir a tu familia y su influencia sobre ti.

¿Es tu familia antigua y bien establecida, o su título ha sido otorgado recientemente? ¿Cuánta influencia política tiene, y sobre qué área? ¿Qué tipo de reputación tiene tu familia entre los aristócratas de su región? ¿Cómo es la consideración que tiene la gente común?

¿Cuál es tu posición en la familia? ¿Eres el cabeza de familia? ¿Has heredado ya el título? ¿Qué sientes sobre la responsabilidad? ¿Estás tan abajo en la línea sucesoria que lo que hagas no le importa a nadie, mientras no avergüences a la familia? ¿Qué piensa el cabeza de familia de tu carrera de aventurero? ¿Estás en buenas relaciones familiares o has sido rechazado por el resto de tu familia? ¿Tiene tu familia un escudo de armas? ¿Una insignia que puedas llevar o un anillo de sello? ¿Colores particulares que debas llevar todo el tiempo? ¿Un animal al que consideras un símbolo de tu linaje o incluso un miembro espiritual de tu familia? Estos detalles ayudan a establecer a tu familia y título como rasgos del mundo de campaña.



Competencia con Habilidades: Historia, Persuasión.

Competencia con Herramientas: un tipo de set de juego.

Idioma: uno de tu elección.

Equipo: una muda de ropas finas, un anillo con sello, un pergamo con tu genealogía, y un monedero con 25 po.

Rasgo: Posición Privilegiada

Gracias a tu cuna noble, la gente tiende a pensar lo mejor de ti. Eres bienvenido en la alta sociedad y la gente asume que tienes el derecho de estar donde quiera que estés. La gente común hace todo lo posible para que te sientas cómodo y evitar tu descontento, y otras personas de alta cuna te tratan como miembro de la misma esfera social. Puedes asegurar una audiencia con un noble local, si es necesario.

Variante: Caballero

El título de caballero es uno de los títulos nobiliarios más bajos en la mayoría de las sociedades, pero puede ser una senda hacia un estatus mayor. Si deseas ser un caballero, escoge el rasgo Seguidores (ver la barra lateral) en lugar de Posición de Privilegio. Uno de tus seguidores se reemplaza por un noble que sirve como tu escudero, ayudándote a cambio de entrenarlo en su propio camino hacia la caballería. Tus otros dos seguidores podrían ser un mozo que se ocupe de tu caballo y un sirviente que pula tu armadura (y quizás te ayude a ponértela). Como emblema de la caballerosidad y los ideales de amor cortés, podrías incluir entre tu equipo un estandarte u otro símbolo de un señor o una dama noble a quien has entregado tu corazón en una casta forma de devoción. (Esta persona podría ser tu vínculo).

Rasgo Variante: Seguidores

Si tu personaje tiene un trasfondo noble, podrías seleccionar este rasgo en lugar de Posición de Privilegio.

Tienes el servicio de tres seguidores leales a tu familia. Estos seguidores pueden ser asistentes o mensajeros, y uno podría ser un mayordomo. Tus seguidores son gente común que puede realizar tareas rutinarias para ti, pero no lucharán por ti, no te seguirán hacia lugares obviamente peligrosos (como los dungeons), y te abandonarán si son

puestos frecuentemente en peligro o abusas de ellos.

Sabio

Pasaste años aprendiendo la sabiduría del multiverso. Has rastreado manuscritos, estudiado pergaminos y escuchado a los mayores expertos en los temas que te interesan. Tus esfuerzos te han hecho un maestro en tus campos de estudio.

Competencia con Habilidades: Arcano, Historia.

Idioma: dos de tu elección.

Equipo: un tintero, una pluma, un cuchillo pequeño, una carta de un colega muerto con una pregunta que aún no ha sido capaz de responder, una muda de ropa común y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Investigador

Cuando intentas aprender o recordar un fragmento de información, si no sabes nada sobre el tema, a menudo sí sabes a dónde o de quién puedes obtenerlo. Por lo general, esta información viene de una biblioteca, scriptorium, universidad o un sabio u otra persona o criatura culta. Tu DM podría decidir que el conocimiento que buscas está oculto en un lugar lejano y casi inaccesible, o que simplemente no puede ser encontrado. Desvelar los secretos más profundos del multiverso puede requerir una aventura o incluso toda una campaña.

Soldado

La guerra ha sido tu vida desde que puedes recordar. Fuiste entrenado en tu juventud en el estudio del uso de las armas y armaduras y aprendido las técnicas básicas de supervivencia, incluida la forma de mantenerte con vida en el campo de batalla. Es posible que hayas sido parte de un ejército nacional permanente o de una compañía de mercenarios, o tal vez miembro de una milicia local que saltó a la fama durante una guerra reciente.

Al elegir este contexto, trabaja con tu DM para determinar de qué organización militar formabas parte, cual fue tu progreso en sus filas o si avanzaste en rango y qué tipo de experiencias tuviste durante tu carrera militar. ¿Era un ejército permanente, un grupo de guardias de una ciudad o la milicia de un pueblo? O podrías haber sido

miembro del ejército privado de un noble de o de un comerciante, o pertenecido a una compañía de mercenarios.

Competencia con Habilidades: Atletismo, Intimidación.

Competencia con Herramientas: un tipo de set de juego, vehículos (terrestres).

Equipo: una insignia con tu rango, un trofeo tomado de un enemigo caído (una daga, una hoja rota o un trozo de un estandarte), un conjunto de dados de hueso o baraja de cartas, una muda de ropa común, y una bolsa que contiene 10 po.

Especialidad

Durante tu tiempo como soldado, tenías un papel específico desempeñar en tu unidad o ejército. Tira un d8 o elige entre las opciones en la tabla de abajo para determinar tu rol.

d8 Especialidad

1	Oficial
2	Explorador
3	Infantería
4	Caballería
5	Sanador
6	Intendente
7	Portaestandartes
8	Personal de Apoyo (cocinero, herrero, o similares)

Rasgo: Rango Militar

Tienes un rango militar de tu carrera como soldado. Aquellos leales a tu antigua organización militar aún reconocen tu autoridad e influencia, y se dirigirán a ti con respeto si son de un rango inferior. Puedes invocar tu rango para ejercer influencia sobre los demás soldados y requisar equipo simple o caballos para un uso temporal. Generalmente también puedes tener acceso a los campamentos y fortalezas amistosas en las que se reconozca tu rango militar.

Trasfondos Extras

En esta sección están recopilados los trasfondos de la "Guía del Aventurero de la Costa de la Espada".

Los trasfondos que se describen en el Manual del Jugador se dan en las distintas sociedades de Faerun, pero en este capítulo se muestran otros trasfondos para los personajes de una campaña ambientada en los Reinos Olvidados. Muchos son particulares de Faerun y, en concreto, de la Costa de la Espada y el Norte. Como ocurre con los del Manual del Jugador, los trasfondos que se muestran aquí aportan competencias, idiomas y equipo, además del rasgo de trasfondo y, en ocasiones, una variante.

Agente de una Facción

Muchas organizaciones activas en el Norte y por toda la faz de Faerun no se ven limitadas por los límites de la geografía. Estas facciones siguen sus prioridades ocultas sin preocuparse por las divisiones políticas y sus miembros actúan donde la organización lo considera necesario. Usan fisgones, chismosos, contrabandistas, mercenarios, guardianes de alijos (que custodian reservas de riqueza o magía para que los usen los agentes de la facción), responsables de refugios y mensajeros, entre otros. En el centro de todas las facciones hay quienes no solo se ocupan de una pequeña función en la organización, sino que son su cerebro y su corazón.

Como preludio de tu carrera como aventurero (y para prepararla) fuiste un agente de una facción específica de Faerun. Puede que trabajaras en público o en secreto, dependiendo de la organización y sus objetivos, así como de cuánto se solaparan sus objetivos con los tuyos. Convertirte en aventurero no significa por fuerza que renuncies a formar parte de tu facción (si bien puedes elegir hacerlo) y puede hasta mejorar tu posición en ella.

Competencia con Habilidades: Perspicacia y una habilidad a tu elección de entre las de Inteligencia, Sabiduría o Carisma que sea apropiada para tu facción.

Idiomas: dos de tu elección

Equipo: insignia o emblema de tu facción, copia de un texto influyente para tu facción (o código de

conducta para facciones encubiertas), muda de ropa común y una bolsa que contiene 15 po.

Facciones de la Costa de la Espada

Es posible que la falta de gobiernos grandes y centralizados en el Norte y a lo largo de la Costa de la Espada esté directamente ligada a la proliferación de sociedades secretas y conspiraciones en las naciones de la zona. Si tu trasfondo es ser un agente de una de las principales facciones del Norte y la Costa de la Espada, aquí tienes algunas posibilidades.

Los Arpistas: Los Arpistas fueron fundados hace más de un milenio y se han disuelto y reorganizado en varias ocasiones. Siguen siendo un grupo poderoso que actúa entre bambalinas para frustrar actos malvados y promover la justicia a través del conocimiento y no por la fuerza bruta. Los agentes de los Arpistas suelen tener competencia en Investigación, lo que les convierte en expertos en fisgar y espiar. A menudo piden ayuda a otros Arpistas, bardos y posaderos solidarios, exploradores y el clero de los dioses que encajan con sus ideales.

La Orden del Guantelete: Una de las potencias más recientes de Faerun es la Orden del Guantelete, que posee unas motivaciones parecidas a las de los Arpistas. Sin embargo, usan métodos de lo más distinto: quienes portan el guantelete son



guerreros sagrados en una aventura virtuosa para aplastar al mal y promover la justicia. Jamás se quedan entre las sombras. Los agentes de la orden suelen tener competencia en Religión y a menudo piden ayuda a los cuerpos de seguridad que casan bien con los ideales de su grupo, así como al clero de los dioses patrones de la orden.

El Enclave Esmeralda: Mantener el equilibrio del orden natural y combatir las fuerzas que lo amenazan es el doble objetivo del Enclave Esmeralda. Quienes trabajan para esa facción son maestros de la supervivencia y de vivir de la tierra. Suelen ser competentes en Naturaleza y pueden buscar ayuda de leñadores, cazadores, exploradores, tribus bárbaras, círculos druídicos y sacerdotes que veneren a los dioses de la naturaleza.

La Alianza de los Lores: Por una parte, los agentes de la Alianza de los Lores representan a las ciudades y otros gobiernos que constituyen la alianza. Sin embargo, como es una facción con intereses y preocupaciones que trascienden la política y la geografía de una zona, tiene su propio equipo de individuos que trabaja en nombre de los intereses ocultos más extendidos de la organización. Se requiere que sus agentes estén bien versados en Historia. Siempre pueden contar con la ayuda de los gobiernos que forman parte de la alianza, además de la de los líderes y grupos que mantienen los ideales de la misma.

Los Zhentarim: En los últimos años, los Zhentarim han ganado visibilidad en el mundo a medida que el grupo trata de mejorar su reputación entre el pueblo llano. La facción consigue empleados y asociados de toda clase social y les ofrece tareas que ayudan a los fines de la Red Negra, pero no tienen por qué ser de naturaleza criminal. Los agentes de la Red Negra a menudo deben trabajar en secreto y con frecuencia son competentes en Engaño. Buscan la ayuda de magos, mercenarios, mercaderes y clero liado con los Zhentarim.

Rasgo: Refugio

Como agente de una facción posees acceso a una red secreta de simpatizantes y agentes que pueden ofrecerte ayuda en tus aventuras. Conoces un conjunto de señales y contraseñas secretas que puedes usar para identificar al tipo de agentes que te pueden proveer de acceso a un refugio secreto, de alojamiento y comida, de ayuda para encontrar

información. Estos agentes nunca ponen en peligro sus vidas por ti o se arriesgan a revelar sus identidades reales.



Artesano del Clan

El Pueblo Robusto es muy conocido por su artesanía y el valor de sus manualidades. Ai te han formado en esta tradición antigua. Te has pasado años trabajando para un maestro artesano enano; has padecido largas horas de trabajo y un tratamiento desdeñoso y amargo para obtener las exquisitas habilidades que ahora posees.

Es muy probable que seas un enano, pero no tiene por qué ser así. Especialmente en el Norte, los Clanes de enanos escudo hace mucho que aprendieron que solo los necios orgullosos que están más preocupados por sus egos que por su oficio dan la espalda a los aprendices prometedores, aunque sean de otras razas. Sí embargo, sino eres enano, has jurado solemnemente que nunca tendrás un aprendiz de tu oficio, pues solo los enanos pueden trasmitir las habilidades de los hijos favoritos de Moradin. Con todo, no debería serte difícil encontrar un maestro enano que esté dispuesto a recibir a aprendices en potencia que vengan recomendados por ti

Competencia con Habilidades: Historia, Perspicacia.

Competencias con herramientas: un tipo de herramientas de artesano.

Idiomas: Enano o un idioma de tu elección si ya hablas enano.

Equipo: herramientas de artesano con la que eres competente, un cincel con la marca del creador para marcar tus obras con el símbolo del clan de artesanos del que aprendiste tu habilidad, una muda de ropas de viaje y una bolsa que contiene 5po y una piedra preciosa valorada en 10 po.

Rasgo: Respeto del Pueblo Robusto

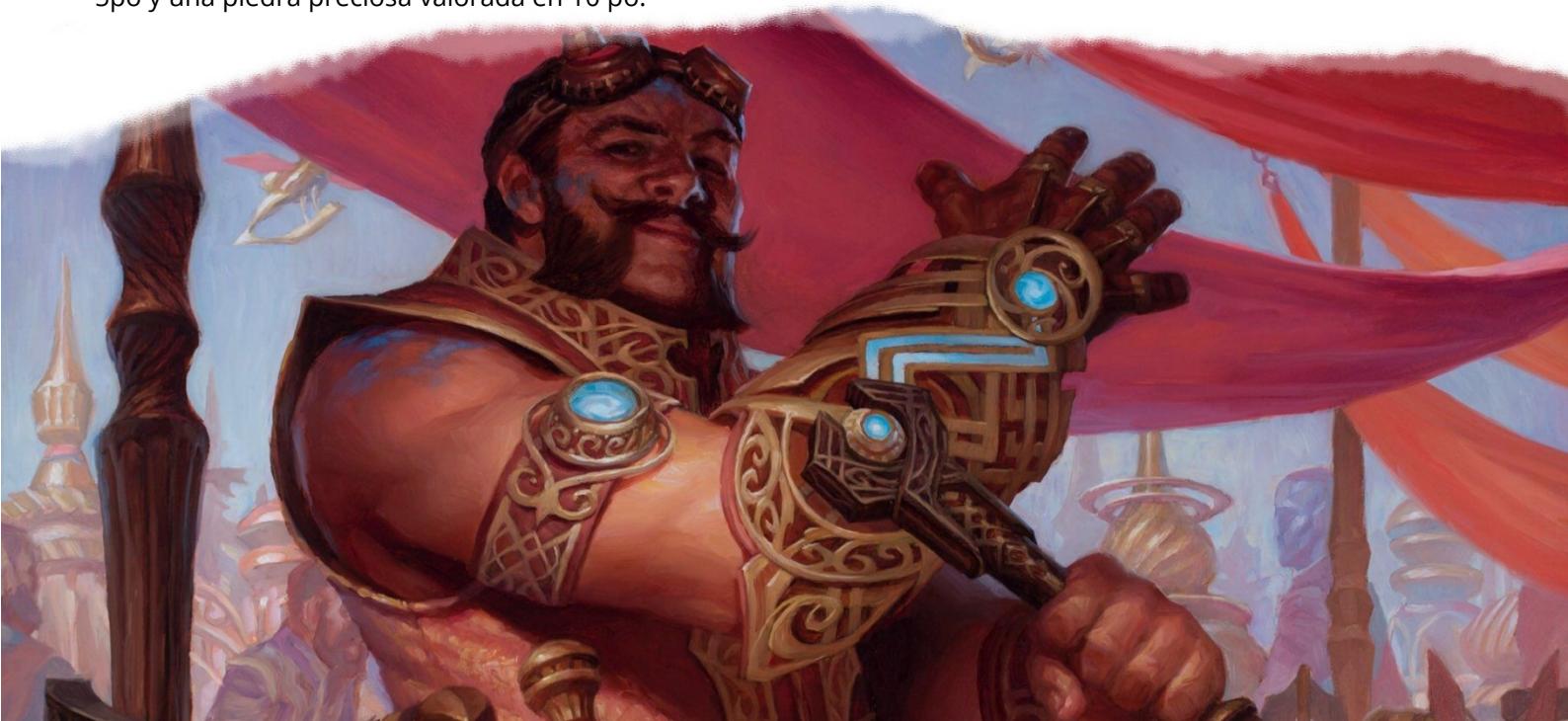
Si bien los artesanos de un clan son muy respetados entre los extranjeros, nadie los tiene en tan alta estima como los enanos. Siempre hay una habitación y comida gratis en cualquier lugar en el que moren los enanos escudo o enanos de oro, y los individuos de esa clase de asentamientos pueden llegar a competir para determinar quién te puede ofrecer (a ti y seguramente a tus compañeros) el mejor alojamiento y servicio.

Caballero de la Orden

Perteneces a una orden de caballería que ha hecho juramentos para conseguir un objetivo concreto. La naturaleza de ese fin depende de la orden en la que trabajes, pero a tu parecer es sin duda una tarea vital y honrada. Faerun tiene una gran variedad de órdenes de caballería que comparten una visión parecida en lo que respecta a sus acciones y responsabilidades.

Aunque el término "caballero" conjura la imagen de guerreros de noble cuna a caballo y con armadura pesada, la mayoría de órdenes de caballería faerunenses no limitan su membresía a estos individuos. Sus metas y sus filosofías son más importantes que el equipo y el estilo de combate de sus integrantes. Por eso, la mayoría de estas órdenes no están limitadas a quienes luchan, sino que están abiertas todo tipo de personas dispuestas a combatir y morir por la causa.

La caja "Órdenes de caballería de Faerun" describe a varias órdenes que están activas en la actualidad y



está pensada para ayudarte en tu decisión sobre a qué grupo le has jurado lealtad.

Competencias en habilidades: Persuasión, además de otra habilidad a escoger entre Conocimiento Arcano, Historia, Naturaleza o Religión (según encaje con tu orden).

Competencias con herramientas: elige un instrumento musical o un juego.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: una muda de ropas de viaje, un estandarte o sello que representa tu papel o rango en la orden, y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Estima Caballeresca

Recibes refugio y auxilio de los miembros de tu orden de caballería y de quienes simpatizan con sus objetivos. Si tu orden es religiosa, puedes conseguir ayuda de templos y otras comunidades devotas de tu deidad. Los caballeros de órdenes cívicas pueden ser auxiliados por la sociedad a la que sirven, sea un asentamiento solitario o una nación enorme. Por su parte, los caballeros de órdenes filosóficas pueden recibir ayuda de aquellos a quienes han amparado en la búsqueda de sus ideales y quienes comparten esas mismas creencias.

Esta colaboración se materializa en forma de refugio y alimento, así como curación si es necesario, además de socorro en alguna que otra ocasión si se corre peligro. Por ejemplo, un grupo de ciudadanos unidos puede ayudar a un caballero en graves apuros durante un combate o quienes apoyan a la orden pueden sacar a escondidas a un caballero del pueblo cuando se le persigue injustamente.

Cazarrecompensas Urbano

Antes de convertirte en aventurero, tu vida ya estaba llena de conflictos y emoción, pues te ganabas el sustento persiguiendo a personas a cambio de dinero. Pero, a diferencia de quienes recogen recompensas, no eres un salvaje que sigue a una presa cruzando la naturaleza. Estás relacionado con un comercio lucrativo en el lugar en el que resides, trabajo que a diario pone a prueba tus habilidades e instintos de supervivencia. Además, no estás solo como lo estaría un cazarrecompensas en la naturaleza. Habitualmente interactúas tanto con la subcultura criminal como con otros cazadores de recompensas y conservas contactos en ambos ambientes que te permiten triunfar.

Quizá seas un cazador de ladrones astuto, que acecha en los tejados para capturar a uno de los muchísimos rateros de la ciudad. Puede que seas alguien con los oídos abiertos en la calle, un individuo que sabe qué se traen entre manos los gremios de ladrones y las bandas callejeras. O quizás seas un cazarrecompensas con máscara de terciopelo, alguien capaz de infiltrarse en la alta sociedad y los círculos negros para atrapar a los criminales que se aprovechan de los ricos, sean carteristas o estafadores. La comunidad en la que llevabas a cabo tus negocios tal vez fuera una de las mayores metrópolis faerunenses (como Waterdeep o Puerta de Baldur) o un lugar menos poblado (como Luskan o Yartar). Sirve cualquier lugar lo suficientemente grande como para tener un fijo continuo de presas potenciales.



Como miembro de un grupo de aventureros, quizás descubras que es más complicado servir tus intereses personales cuando no encajan con los objetivos del resto. Por otra parte, puedes hacer caer a objetivos mucho más imponentes con la ayuda de tus compañeros.

Competencias en habilidades: escoge dos habilidades entre Engaño, Perspicacia, Persuasión y Sigilo

Competencias con herramientas: elige dos conjuntos de herramientas entre las siguientes: un juego, un instrumento musical y herramientas de ladrón.

Equipo: una muda apropiada para tus deberes y una bolsa con 20 po.

Rasgo: Oídos Atentos

Suelos estar en contacto con personas de la clase social en la que se mueven las presas que has elegido. Estos individuos pueden estar asociados al mundo criminal, pertenecer al pueblo llano o ser miembros de la alta sociedad. Esta conexión se manifiesta en forma de un contacto en cualquier ciudad que visites alguien que te informa sobre las personas y los lugares de la zona.

Cortesano

En el pasado fuiste una figura pública de cierta importancia en una corte noble o una organización burocrática. Es tan posible que provengas de una familia de clase alta como lo contrario. Tus habilidades, no las circunstancias de tu nacimiento, podrían haberte asegurado ese puesto.

Puede que seas uno de los muchos funcionarios, sirvientes y otros parásitos de la corte de Silverymoon. Tal vez hayas recorrido el bizantino, y en ocasiones desalmado, conglomerado de gremios, nobles, aventureros y sociedades secretas de Waterdeep. Quizá fuiste alguien que hacía cumplirlas leyes entre bastidores o un funcionario en Puerta de Baldur o Neverwinter. O tal vez creciste en el castillo de Daggerford o alrededor de él.

Aunque ya no seas un miembro hecho y derecho del grupo que te brindó una oportunidad, tus relaciones con tus antiguos compañeros pueden suponer una ventaja. para ti y el resto de aventureros, Posiblemente hagas misiones con tus nuevos compañeros que resulten de interés para la

organización que te brindó la oportunidad de tu vida. En cualquier caso, las habilidades que cultivaste mientras te dedicabas a ser cortesano te servirán como aventurero.

Competencias en habilidades: Perspicacia, Persuasión.

Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: una muda de ropa elegante y una bolsa con 5 po.

Rasgo: Funcionario de la Corte

Saber cómo funciona la burocracia te permite acceder a los registros y el funcionamiento interno de cualquier corte noble o gobierno que encuentres. Conoces a los peces gordos, a quién recurrir para los favores que necesites y qué intrigas ocupan al grupo actualmente.



Erudito Enclaustrado

De niño eras curioso, mientras que tus compañeros de juego eran posesivos y estridentes. Durante tus años de formación, acabaste en alguno de los grandes centros de aprendizaje de Faerún, donde fuiste aprendiz y se te enseñó un conocimiento más valioso que el oro o las piedras preciosas. Ahora estás listo para dejar atrás tu hogar. No para abandonarlo, sino para buscar nuevos conocimientos e incorporarlos a sus almacenes de sabiduría.

La fuente de conocimiento más conocida de Faerun es Candlekeep. La enorme biblioteca siempre necesita trabajadores y ayudantes. Algunos de ellos medran entre sus filas y consiguen papeles de más responsabilidad e importancia. Puede que seas parte de Candlekeep y estés entregado a la conservación del que probablemente sea el mayor cuerpo de conocimiento e historia del mundo, o tal vez te acogieron los académicos de la Cúpula de los Eruditos o la Casa de los Mapas de Silvermoon y ahora te dispongas a aumentar tu conocimiento y ofrecerte como apoyo a terceros en otros lugares que busquen tu pericia. Puede que seas de los pocos que colabora en la Fortaleza del Heraldo y ayuda a catalogar y conservar los registros de información que llegan a diario de todo Faerun.

Competencias en habilidades: Historia, así como otra a tu elección entre Conocimiento Arcano, Naturaleza y Religión.



Idiomas: dos de tu elección.

Equipo: la túnica de erudito de tu claustro, un juego de escritura (una bolsita con pluma, tinta, pergamo enrollado y un pequeño cortaplumas), un libro prestado sobre el tema de tu estudio actual y una bolsa que contiene 10 po.

Rasgo: Acceso a la Biblioteca

Aunque otros deben soportar entrevistas exhaustivas y pagar tasas considerables para acceder a incluso los archivos más vulgares de tu biblioteca, tú puedes acceder de forma gratuita y con facilidad a la mayoría de ella, aunque puede que tenga depósitos de conocimiento demasiado valioso, mágico o secreto como para permitir el acceso inmediato a nadie.

Tienes cierto conocimiento práctico del personal de tu claustro y de su burocracia y sabes cómo moverte entre esos contactos con cierta facilidad. Además, es posible que consigas un trato preferente de las bibliotecas de los Reinos, en calidad de la cortesía profesional que se muestra a otros eruditos.

Forastero Errante

Casi todo el pueblo llano y el resto de individuos que se pueden encontrar en a Costa de la Espada y el Norte tienen algo en común: se pasan la vida sin viajar a más de unas pocas millas desde donde nacieron. No eres como ellos.

Vienes de un lugar distante, tan remoto que pocos habitantes del Norte son conscientes de su existencia. Es muy probable que, incluso si alguien ha oído hablar de tu patria, la conozca solo de nombre y tal vez a causa de algunos relatos extravagantes. Has venido a este rincón de Faerun por razones propias que puede que quieras divulgar o no.

Aunque sin duda te parecerá que ciertas costumbres de estas tierras son extrañas y desconcertantes, ten por seguro también que algunas cosas que otros dan por sentado te parecerán maravillas novedosas que jamás habías visto antes. Por la misma regla, eres alguien interesante para quienes te rodean en casi cualquier lugar al que vayas, para bien y para mal.

Competencias en habilidades: Percepción, Perspicacia.

Competencias con herramientas: un instrumento o juego a tu elección, probablemente procedente de tu patria.

Idiomas: cualquiera que elijas.

Equipo: una muda de ropas de viaje, un instrumento o Juego con el que tengas competencia, mapas trazados toscamente en tu patria que muestran el lugar en el que te encuentras en Faerun, una pequeña joya que vale 10 po y está creada con el estilo de artesanía de tu lugar de origen, y una bolsa con 5 po.

¿Qué Haces Aquí?

Un forastero errante puede haber iniciado un viaje por una serie de razones. Dejar atrás su patria puede haber sido un acto voluntario o involuntario. Para determinar por qué estás tan lejos de tu hogar, haz una tirada usando la tabla que se presenta a continuación o escoge una de las opciones que se te ofrecen. El apartado siguiente presenta posibles patrias de origen e incluye algunos motivos que encajan bien con cada ubicación.

d6	Razón
1	Emisario
2	Exiliado
3	Fago
4	Peregrino
5	Vidente
6	Vagabundo

¿De Dónde Eres?

La decisión más importante para crear un trasfondo de viajero es concretar tu patria. Los lugares que se muestran aquí están lo suficientemente lejos del Norte y la Costa de la Espada como para justificar el uso de este trasfondo.

Evermeet. Estas islas élficas de leyenda están muy lejos, al oeste, y son el hogar de elfos que jamás han visitado Faerún. A menudo les parece un lugar más duro de lo que esperaban cuando empezaron a viajar. Si eres elfo, Evermeet es una elección de patria lógica, si bien no obligatoria.

La mayoría de quienes emigran de Evermeet son exiliados, expulsados tras haber cometido una infracción de la ley élfica, o emisarios que vienen a Faerún con un propósito que beneficia la cultura o la sociedad de los elfos.

Halruaa. La magocracia de Halruaa, Situada en los confines más lejanos del Sur Resplandeciente y

cercada por montañas en todo su perímetro, es un país extrañísimo para la mayoría de faerúñenses que lo conocen. Muchos han oído hablar de los extraños barcos voladores que llevan los habitantes de Halruaa y algunos conocen los rumores de que hasta el más insignificante de ellos puede practicarla magia. Los habitantes de Halruaa suelen viajar a Faerún por motivos personales, ya que su gobierno tiene una Política estricta de no intervenir sin autorización en otras naciones u organizaciones. Tal vez te exiliaron por infringir una de las muchas complejas leyes de Halruaa o puede que seas un peregrino que busca los templos de los dioses de la magia.

Kara-Tur: El continente de Kara Tur, muy al este de Faerún, acoge a un pueblo con costumbres desconocidas para quienes habitan en la Costa de la Espada. Si provienes de Kara-Tur, es posible que los faerúñenses te llamen shou incluso si esa no es tu etnia real, porque es el término general que usan para todo aquel que comparte tu origen. Los habitantes de Kara Tur a veces viajan a Faerún como diplomáticos o para crear relaciones comerciales con consorcios de mercaderes prósperos. Tal vez llegaste formando parte de una de esas delegaciones y decidiste quedarte cuando acabó la misión.

Mulhiorand. Casi todo lo que hay en Mulhiorand es foráneo para alguien de la Costa de la Espada, desde el terreno a la arquitectura, pasando por los dioses-reyes que gobiernan esas tierras. Seguramente hayas experimentado un impacto cultural parecido cuando abandonaste tu hogar desértico y viajaste a los climas desconocidos del norte de Faerun. Los recientes acontecimientos de tu patria han provocado la abolición de la esclavitud y, en consecuencia, un aumento de la circulación entre Mulhiorand y los lugares distantes de Faerun. Quienes abandonan los desiertos ardientes y las pirámides vetustas de Mulhiorand a cambio de un vistazo a una nueva vida lo hacen por varios motivos. Tal vez te encuentras en el Norte para contemplar las rarezas que ofrece esta tierra húmeda o porque te has ganado muchos enemigos entre las comunidades desérticas de tu hogar.

Sossal. Pocos han oido hablar de tu patria, pero muchos se hacen preguntas al verte. Los humanos de Sossal parecen estar hechos de nieve, con piel de alabastro y cabello Albo, y suelen ir vestidos de blanco.

Sossal se encuentra muy a los lejos, en el noroeste, encajada contra el hielo eterno al norte y limitada en el resto de fronteras por los cientos de millas del Gran Glaciar y el Gran Mar de Hielo. Nadie en tu nación se molesta en cruzar barreras tan colosales sin un motivo convincente. Debes temer a algo realmente terrible o buscar algo de increíble importancia.

Zakhara. Los faerunenses que conocen el lugar tienen este dicho: "Para llegar a Zakhara, ve al sur y después sigue yendo al sur". Por supuesto, tú recorriste una ruta igual de larga para alcanzar el Norte desde la ciudad en la que naciste. Aunque no es poco común que los habitantes de Zakhara visiten los extremos meridionales de Faerún para comerciar, pocos se alejan tanto de su hogar como tú.

Tal vez viajas para descubrir qué maravillas se esconden más allá de los desiertos y las montañas de tu patria. Puede que estés peregrinando para comprender a dioses distintos de los que veneras y así apreciar mejor tus propias divinidades.

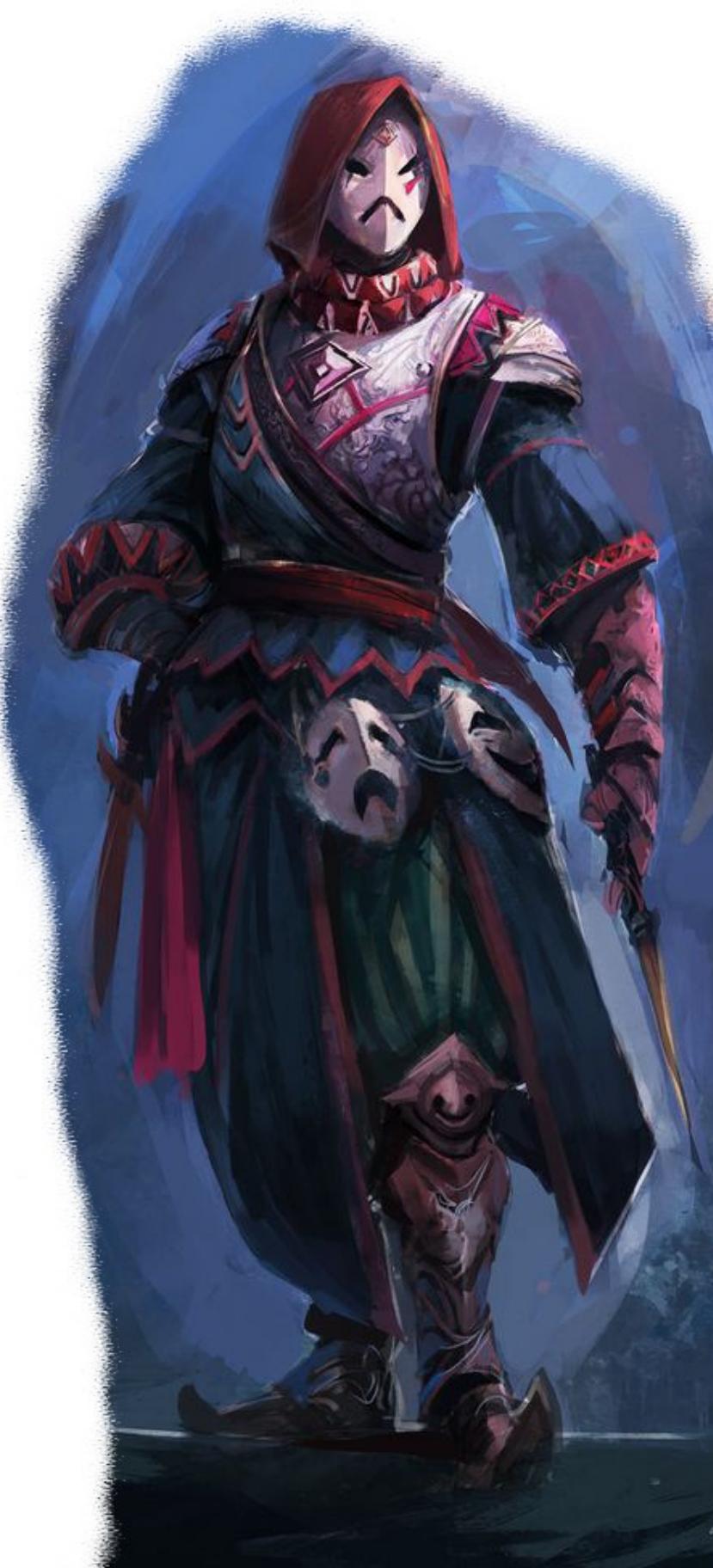
El Underdark. Aunque tu hogar está físicamente más cerca de la Costa de la Espada que el resto de lugares que se han mencionado, es más antinatural. Procedes de uno de los asentamientos del Underdark y todos ellos tienen sus propias costumbres y leyes extrañas.

Si eres nativo de una de las grandes ciudades o de los enclaves subterráneos, seguramente pertenezcas a la raza que ocupa ese espacio, si bien podrías haberte criado allí tras ser capturado y llevado a las profundidades en tu niñez. Si eres un auténtico nativo del Underdark, quizás has llegado a la superficie como emisario de tu pueblo o tal vez para huir al ser acusado de un comportamiento criminal, sea este cierto o no. Si no eres nativo, tu razón para abandonar tu "hogar" seguramente tenga que ver con salir de una mala situación.

Rasgo: Todos se Fijan en Ti

Tu acento, maneras, figuras retóricas e incluso tu apariencia te señalan como extranjero. Se te dedican miradas curiosas doquier que vayas, lo que puede ser un engorro, pero también te brinda el interés amistoso de eruditos y otros fascinados por tierras lejanas, por no mencionar al pueblo llano, que ansía escuchar anécdotasy sobre tu patria. Puedes negociar con esta atención para obtener acceso a personas y lugares que de otro modo no

conseguiría, tanto para ti como para tus compañeros de aventura. Señores, nobles, estudiosos y príncipes mercantes, por mencionar solo un puñado, pueden tener interés en saber más sobre tu patria lejana y sus gentes.



Guardia de Ciudad

Trabajas para la comunidad en la que has crecido y eres su primera línea de defensa contra el crimen. No eres un soldado, sino alguien que dirige su mirada a posibles enemigos. En vez de eso, tu servicio a tu ciudad natal consistió en ayudar a controlar su población y proteger a sus ciudadanos de delincuentes y maleantes de toda clase.

Puede que hayas formado parte de la Guardia de la Ciudad de Waterdeep, la fuerza policial armada con porras de la Ciudad de los Esplendores, que defiende al pueblo llano tanto de ladrones como de la nobleza pendenciera. O puedes haber sido uno de los valientes defensores de Silverymoon, miembro de la Guardia de Plata o incluso un miembro de la Guardia Sortilega, portador de magia. Quizá provienes de Neverwinter y has sido uno de los guardias de Wintershield la nueva fuerza que jura mantener a salvo la Ciudad de las Manos Diestras.

Aunque no hayas nacido o te hayas criado en una ciudad, este trasfondo puede describir tus primeros años como miembro de un cuerpo policial. La mayoría de asentamientos de cualquier tamaño tienen agentes y fuerzas policiales. Incluso las comunidades más pequeñas cuentan con sherifís y alguaciles preparados para proteger su comunidad.



Competencias en habilidades: Atletismo, Perspicacia.

Idiomas: Dos de tu elección.

Equipo: Uniforme como el que lleva tu unidad y que indique tu rango, un cuerno para pedir ayuda, un juego de esposas y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Ojo de Guardian

Debido a tu experiencia haciendo cumplirlas leyes y lidiando con malhechores, tienes cierta intuición para entender la legislación y los criminales de una zona. Puedes encontrar sin mayores problemas el puesto fronterizo de la guardia o una organización parecida en cualquier lugar, así como los escondrijos de la actividad criminal de una comunidad con la misma facilidad, aunque es más probable que seas mejor acogido entre los guardias que entre los ladrones.

Variante: Investigador

Los investigadores de una comunidad, menos numerosos que los guardias o los miembros de una patrulla, poseen el deber de resolver crímenes en base a hechos. Aunque raramente se da este tipo de persona en zonas rurales, casi cualquier asentamiento de tamaño decente tiene como mínimo a uno o dos miembros de la guardia con la habilidad de investigar los lugares en los que se ha cometido un crimen y perseguir a los malhechores. Si tienes experiencia previa como investigador, posees competencia en Investigación en vez de en Atletismo.

Heredero

Has heredado algo de gran valor; no solo dinero o fortuna, sino un objeto que se te ha confiado a ti y solo a ti. Puede que esta herencia te la haya legado directamente un miembro de tu familia por derecho de nacimiento, o bien que te la haya dejado un amigo, mentor, profesor o alguien importante. La revelación de esta herencia te cambió la vida, y quizás te condujo al camino de la aventura. Sin embargo, también puede estar cargada de peligros, incluyendo a quienes codician tu tesoro y te lo quieren arrebatarte, si hace falta, por la fuerza.

Competencias en habilidades: Supervivencia, además de una habilidad a escoger entre Conocimiento Arcano, Historia y Religión.

Competencias con herramientas: elige un instrumento musical o un juego.
Idiomas: cualquiera que elijas.
Equipo: tu herencia, una muda de ropas de viaje, cualquier objeto con el que tengas competencia y una bolsa con 15 po.

Rasgo: Herencia

Escoge o determina aleatoriamente tu herencia a partir de las posibilidades de la tabla que hay a continuación. Para definir los detalles colabora con tu Dungeon Master, ¿Por qué te es tan importante y cuál es la historia que hay tras ella? Tal vez prefieras que el DM invente esos datos como parte de juego, lo que te permite ir averiguando aspectos de tu herencia a medida que lo hace tu personaje.

El Dungeon Master puede usar tu herencia como gancho para una historia. Puede hacerte cumplir misiones para destapar su historia o su naturaleza real, o bien obligarte a enfrentarte con enemigos que quieren quedársela o evitar que averigües lo que buscas. El DM también elige las propiedades de tu herencia y cómo encajan en la narración y la importancia del objeto. Por ejemplo, puede tratarse de un objeto mágico de poca trascendencia o de uno que empieza con una capacidad moderada y aumente de poder a medida que pasa el tiempo. También puede ser que la naturaleza real no sea aparente al principio y solo se revele si se dan ciertas condiciones.

Cuando empiezas tu carrera como aventurero, puedes decidir si hablas de inmediato sobre tu herencia con tus compañeros. En vez de atraer la atención, quizás prefieras que siga siendo un secreto hasta que sepas más sobre su significado y sobre su utilidad para ti.

d8 Objeto o Característica

1	Documento, como un mapa, una carta o un diario
2-3	Una bagatela
4	Una prenda de ropa
5	Una joya
6	Un libro un formulario de conocimiento arcano
7	Un relato, una canción, un poema o un secreto puesto por escrito
8	Un tatuaje u otra marca corporal

Mercenario Veterano

Como mercenario que lucha en contiendas a cambio de dinero, estás muy acostumbrado a jugarte la vida por la oportunidad de ganar parte de un tesoro. Ahora estás dispuesto a matar a enemigos y a conseguir incluso mejores recompensas como aventurero. Tu experiencia te familiariza con los pormenores de la vida del mercenario y es posible que tengas relatos desgarradores de lo acontecido en el campo de batalla. Tal vez serviste en un batallón grande, como



el de los Zhentaris o los soldados de Mintarn, o en un grupo menor de mercenarios (o puede que incluso en más de uno). Consulta la caja "Mercenarios del Norte" para ver varias posibilidades.

Ahora buscas algo distinto, tal vez una recompensa mayor a cambio de los riesgos que asumes o quizá la libertad de escoger tus propias actividades. Sea cual sea el motivo, dejas atrás la vida de un soldado a sueldo, pero tus habilidades son sin duda adecuadas para el combate, de modo que ahora sigues luchando, pero de otro modo.

Competencias en habilidades: Atletismo, Persuasión.

Competencias con herramientas: un juego, vehículos terrestres

Equipo: el uniforme de tu compañía (ropas de viaje de calidad), la insignia con tu rango, las piezas de un juego que escojas y una bolsa que contiene lo que queda de tu última paga (10 po).



Rasgo: Vida Mercenaria

Conoces la vida mercenaria como solo puede hacerlo quien la ha vivido. Eres capaz de identificar a las compañías de mercenarios por sus emblemas y sabes un poco sobre cualquiera de ella, incluyendo los nombres y la reputación de sus comandantes y líderes, así como quién los ha contratado últimamente. Puedes hallar las tabernas y los salones donde moran los mercenarios en cualquier lugar, siempre que hables el idioma de esa zona. Encuentras el suficiente trabajo de mercenario entre aventuras como para tener un nivel de vida cómodo.

Miembro de Una Tribu Uthgardt

Puede que acabes de llegar a tierras civilizadas, pero los valores de la cooperación y el trabajo en equipo para conseguir la supremacía no te son extraños. Aprendiste estos principios y mucho más siendo miembro de una tribu uthgardt.

Los tuyos siempre habéis intentado preservar las antiguas costumbres. La tradición y los tabúes han mantenido fuertes a los uthgardis mientras que los reinos ajenos se hundían en el caos y la ruina. No obstante, en estas últimas generaciones, algunos grupos de las tribus tuvieron la tentación de asentarse, hacer las paces, comerciar e incluso construir pueblos.

Tal vez por eso Ulhgar quiso erigir los tótems entre su pueblo, como encarnación en vida de su poder. Quizá necesitaban que les recordasen quiénes eran y de dónde venían. Los Elegidos de Uthgar devolvieron a los grupos al pasado y la mayoría de tu pueblo abandonó las blandas costumbres de la civilización. Tal vez te criaste en una de las tribus que decidieron echar raíces y te sientes a la deriva, ahora que han abandonado ese camino. O quizás provienes de una parte de los uthgardis que se mantienen fieles a la tradición, pero quieres traer grandeza a tu tribu consiguiendo gestas memorables como un aventurero extraordinario.

Competencias en habilidades: Atletismo, Supervivencia.

Competencias con herramientas: un tipo de herramientas de artesano o un instrumento musical

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: una trampa para cazar, un símbolo de tótem o un conjunto de tatuajes que marquen tu

lealtad a Uthgar y al tótem de tu tribu, una muda de ropas de viaje y una bolsa con 10 po.

Rasgo: Linaje Uthgardt

No solo tienes un conocimiento excelente del territorio de tu tribu, sino que también conoces el terreno y los recursos naturales del resto del Norte. Estás lo suficientemente familiarizado con cualquier zona de naturaleza salvaje como para encontrar el doble de comida y agua de la que conseguirías forrajeando.

Además, puedes recurrir a la hospitalidad de tu pueblo y de los aliados de tu tribu, lo que a menudo incluye a miembros de círculos druídicos, tribus de elfos nómadas, los Arpistas y los sacerdotes devotos de los dioses del Primer Círculo.

Noble de Waterdeep

Eres un vástagos de uno de los grandes linajes nobles de Waterdeep. La nobleza de Waterdeep se compone de familias humanas que protegen afanosamente su privilegio y su posición en la Ciudad de los Esplendores. Tienen la reputación por todo Faerun de ser excéntricos, mimados, corruptos y, sobre todo, ricos.

Tanto si eres un ejemplo perfecto que coincide con esta fama o la excepción que confirma la norma, se esperan cosas de ti cuando se sabe tu apellido y lo que significa. Probablemente, tus motivos para dedicarte a ser aventurero estén relacionados con tu linaje. ¿Eres el rebelde de la familia que prefiere recorrer mazmorras mugrientas a aburrirte en un baile, o has aceptado la espada o los conjuros de parte de tu casa para asegurarte de que tienen a alguien de prestigio que proteja su legado?

Colabora con tu DM para crear al linaje del que formas parte. Hay unas setenta y cinco familias en Waterdeep y cada una cuenta con sus propios intereses económicos, especialidades y ardides. Tal vez formas parte del linaje principal de tu familia y seas candidato a convertirte en su líder en el futuro. O quizás seas uno de muchos primos, con menos prestigio, pero también menos responsabilidad.

Competencias en habilidades: Historia, Persuasión.

Competencias con herramientas: un tipo de instrumento musical o de juego.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: una muda de ropas elegantes, un anillo de sellar o un broche, un pergamo que marca tu genealogía, una bota de buen zzar o de vino y un monedero con 20 po.

Rasgo: Atendido Como Corresponde

Mientras te encuentres en Waterdeep o en cualquier parte del Norte tu linaje se ocupa de tus necesidades diarias. Tu nombre y sello bastan para cubrir la mayoría de tus gastos. Las posadas, tabernas y salas de fiestas que frecuentas suelen estar encantadas de anotar tu deuda y enviarla factura a tu casa familiar en Waterdeep para que se les abone lo que debes.

Esta ventaja te permite asumir un nivel de vida cómodo sin pagar 2 po al día por ello o bien reducir el coste del nivel de vida lujoso o aristocrático en esa cantidad. No puedes mantener un nivel de vida menos pudiente y usar la diferencia como ingresos. Este beneficio es una apertura de crédito y no una recompensa monetaria en sí.



Equipo

En esta sección están recopilados todos los objetos de equipo del "Manual del Jugador"

El mercado de una gran ciudad está lleno de compradores y vendedores de muchas clases: herreros enanos y elfos talladores de madera, agricultores medianos y joyeros gnomos, por no hablar de humanos de diferente aspecto, tamaño y condición provenientes de un amplio espectro de naciones y culturas. En las ciudades más grandes, casi cualquier cosa imaginable está a la venta, desde especias exóticas puestas en cestas de mimbre, ropa de lujo y prácticas espadas.

Para un aventurero, la disponibilidad de armaduras, armas, mochilas, cuerdas, y bienes similares es de suma importancia, ya que el equipo adecuado puede significar la diferencia entre la vida y la muerte en un dungeon o en las indómitas tierras salvajes. En este capítulo se detalla la mercancía mundana y exótica que los aventureros encontrarán útil frente a las amenazas que el mundo de D&D presenta.

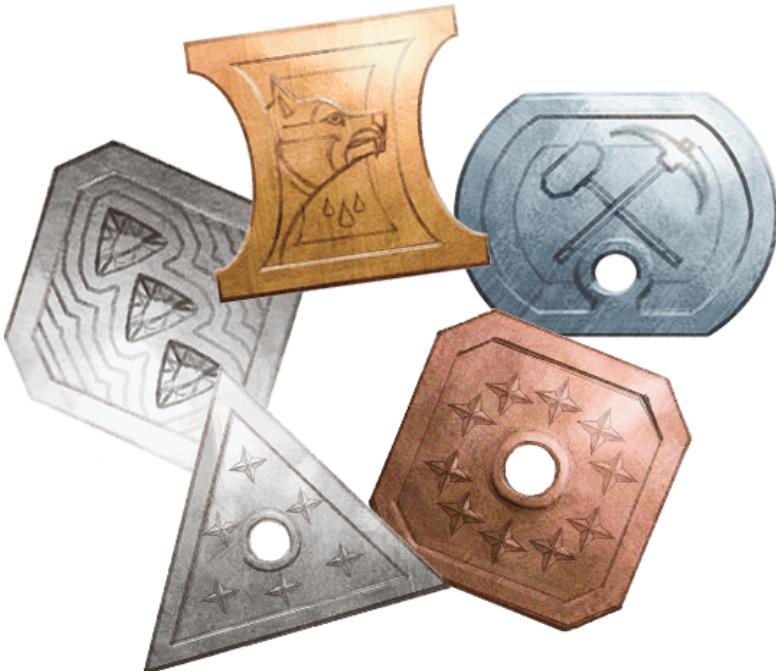
Acuñación

Las monedas tienen diferentes denominaciones basándose en el valor relativo del metal del que están hechas. Las tres monedas más comunes son las piezas de oro (po), las de plata (pp) y las de cobre (pc).

Con una pieza de oro, un personaje puede comprar un carcaj, una buena cuerda de 50 pies de largo o una cabra. Un artesano experto (pero no excepcional) puede ganar una moneda de oro al día. La pieza de oro es la unidad de medida estándar para la riqueza, incluso si la moneda en sí misma no es de uso común. Cuando los comerciantes discuten ofertas que involucran bienes o servicios por valor de cientos o miles de piezas de oro, las transacciones no suelen implicar el intercambio de monedas individuales. Más bien, la pieza de oro es una medida estándar de valor, y el intercambio real es en barras de oro, cartas de crédito, o bienes valiosos.

Una pieza de oro tiene un valor de diez piezas de plata, la moneda más frecuente entre los plebeyos. Con una pieza de plata se puede comprar un juego de dados, un frasco de aceite de lámpara o una noche de descanso en una mala posada.

Una moneda de plata vale diez piezas de cobre, que son comunes entre los trabajadores y los mendigos.



Una sola pieza de cobre compra una vela, una antorcha, o un pedazo de tiza.

Tipo de Cambio Estándar

Moneda	pc	pp	pe	po	ppt
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Plata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (po)	100	10	2	1	1/10
Platino (ppt)	1000	100	20	10	1

Además, las monedas inusuales hechas de otros metales preciosos a veces aparecen en pilas de tesoros. La pieza de electro (pe) y la pieza de platino (ppt) son originarias de imperios caídos y reinos perdidos, y a veces despiertan la sospecha y el escepticismo cuando se utilizan en transacciones. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata, y una pieza de platino tiene un valor de diez piezas de oro.

Una moneda estándar pesa alrededor de un tercio de una onza, así que cincuenta monedas pesan una libra.



Armaduras y Escudos

Los mundos de D&D son un vasto tapiz formado por muchas culturas diferentes, cada una con su propio nivel de tecnología. Por esta razón, los aventureros tienen acceso a una variedad de tipos de armaduras, que van desde la armadura de cuero a la cota de malla o la costosa armadura de placas, con varios tipos de armaduras entre medias. La tabla Armaduras muestra los tipos disponibles que más comúnmente se encuentran en el juego y los separa en tres categorías: las armaduras ligeras, intermedias y pesadas. Muchos guerreros complementan su armadura con un escudo. La tabla Armaduras muestra el coste, peso y otras propiedades de los tipos comunes de armaduras usadas en los mundos de D&D.

Competencia con Armadura. Cualquiera puede ponerse una armadura o atar un escudo a un brazo. Sin embargo, sólo aquellos competentes en el uso de la armadura saben cómo usarla de manera eficaz. Tu clase te da competencia con ciertos tipos de armadura. Si usas una armadura con la cual no tienes competencia, tienes desventaja en cualquier prueba de habilidad, tiro de salvación o tirada de ataque que implica fuerza o destreza, y no puedes lanzar hechizos.

Clase de Armadura (CA). La armadura protege a su portador de los ataques. La armadura (y escudo) que te pones determina tu Clase de Armadura base.

Armadura Pesada. La armadura más pesada interfiere con la capacidad del usuario para moverse rápida, sigilosa y libremente. Si en la tabla Armaduras pone FUE 13 o FUE 15 en la columna de la Fuerza para un tipo de armadura, la armadura reduce la velocidad del usuario por 10 pies a menos que el usuario tiene una puntuación de Fuerza igual o mayor que la puntuación en la lista.

Sigilo. Si la tabla Armaduras muestra "desventaja" en la columna de Sigilo, el usuario tiene desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Escudos. Un escudo está hecho de madera o metal y se lleva en una mano. Empuñando un escudo aumenta tu Clase de Armadura en 2. Sólo puedes beneficiarte de un escudo a la vez.

Armadura Ligera

Hecha de materiales suaves y delgados, favorece a los aventureros ágiles, ya que ofrece una cierta protección sin sacrificar la movilidad. Si llevas armadura ligera, agrega tu modificador de Destreza al número base de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.



Acolchada. La armadura acolchada consiste en capas de tela acolchadas y reforzada.

Cuero. Las protecciones para el pecho y los hombros de esta armadura están hechas de cuero endurecido en aceite hirviendo. Las demás partes de la armadura son de cuero más blando y flexible.

Cuero Tachonado. Esta armadura está fabricada de cuero, resistente y flexible y reforzada con remaches metálicos entrelazados.

Armadura Media

Ofrece más protección que la armadura ligera, pero también perjudica más el movimiento. Si llevas armadura media, añades tu modificador de Destreza, hasta un máximo de +2, al número de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.



Piel. Esta vasta armadura está compuesta por varias capas de cuero y pieles de animales. Es comúnmente usada por las tribus bárbaras, humanoides malignos, y otra gente que no tienen acceso a las herramientas y materiales necesarios para crear armaduras mejores.

Camisote de Mallas. Hecho de anillos metálicos entrelazados, se pone entre capas de ropa o cuero. Esta armadura ofrece una protección modesta para la parte superior del cuerpo del usuario y permite que el sonido del roce de los anillos entre sí sea amortiguado por las capas externas.

Cota de Escamas. Una armadura formada por cota y grebas de cuero (y quizás un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas a modo de escamas de pez. Incluye guantes.

Coraza. Esta armadura se compone de una pieza de metal en el pecho equipada con cuero flexible debajo. Aunque deja las piernas y los brazos relativamente sin protección, esta armadura proporciona una buena protección para los órganos vitales del usuario, dejando al usuario relativamente no comprometido.

Semiplacas. Se compone de placas de metal de forma que cubren la mayor parte de cuerpo del usuario. No incluye protección para las piernas más allá de simples grebas que se fijan con tiras de cuero.

Armadura Pesada

De todas las categorías de armadura, las armaduras pesadas ofrecen la mejor protección. Estas armaduras cubren todo el cuerpo y están diseñadas para detener una amplia gama de ataques. Sólo los guerreros competentes pueden manejar su peso y volumen.

La armadura pesada no te permite añadir tu modificador de Destreza a tu Clase de Armadura, pero tampoco te penaliza si tu modificador de Destreza es negativo.

Cota de Anillas. Esta armadura es una armadura de cuero con anillas pesadas cosidas en ella. Las anillas ayudan a reforzar la armadura contra los golpes de las espadas y hachas. La Cota de anillas es inferior a la cota de malla, y por lo



general es usada sólo por aquellos que no se pueden permitir una armadura mejor.

Cota de Malla. Esta armadura está compuesta de anillas de acero entrelazadas. Un forro acolchado impide que haya irritación y amortigua los golpes. Incluye los guanteletes.

Bandas. Esta armadura está hecha de tiras verticales estrechas de metal remachadas a un soporte de cuero que se coloca debajo de tela acolchada. Una Cota de malla flexible protege las articulaciones.

Placas. Esta armadura está compuesta de placas metálicas, remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Incluye guanteletes, botas pesadas de cuero y yelmo con visera. Debajo se lleva un acolchado grueso (incluido). Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada.

Ponerse y Quitar la Armadura

El tiempo que requiere ponerse o quitarse una armadura depende de la categoría de la armadura.

Equipar. Este es el tiempo que se necesita para ponerse una armadura. Se beneficia de la CA de la armadura sólo si se toma el tiempo completo para ponérsela.

Quitar. Este es el tiempo que se necesita para quitarse una armadura. Si tienes ayuda, reduce este tiempo a la mitad.

Categoría	Ponérsela	Quitársela
Armadura ligera	1 minuto	1 minuto
Armadura intermedia	5 minutos	1 minuto
Armadura pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 acción	1 acción

Armadura	Coste	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armaduras ligeras					
Acolchada	5 oro	11 + modificador de Destreza	-	Desventaja	8 lb.
Cuero	10 oro	11 + modificador de Destreza	-	-	10 lb.
Cuero tachonado	45 oro	12 + modificador de Destreza	-	-	13 lb.
Armaduras medias					
Piel	10 oro	12 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	-	12 lb.
Camisote de malla	50 oro	13 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	-	20 lb.
Cota de escamas	50 oro	14 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	Desventaja	45 lb.
Coraza	400 oro	14 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	-	20 lb.
Placas y malla	750 oro	15 + modificador de Destreza (máximo 2)	-	Desventaja	40 lb.
Armaduras pesadas					
Cota de anillas	30 oro	14	-	Desventaja	40 lb.
Cota de malla	75 oro	16	Fue 13	Desventaja	55 lb.
Laminada	200 oro	17	Fue 15	Desventaja	60 lb.
Placas	1500 oro	18	Fue 15	Desventaja	65 lb.
Escudo					
Escudo	10 oro	+2	-	-	6 lb

Armas

Tu clase te proporciona competencia con ciertas armas, lo que refleja tanto el enfoque de la clase como las herramientas que tiene mayor probabilidad de usar. Ya sea que estés a favor de una espada larga o un arco largo, tu arma y tu capacidad de manejarla de forma efectiva pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte cuando estás de aventuras.

La tabla Armas muestra las más comunes que se utilizan en los mundos de D&D, su precio y el peso, el daño que hacen cuando golpean y propiedades especiales que poseen. Cada arma se clasifica como cuerpo a cuerpo o a distancia. Un arma cuerpo a cuerpo se utiliza para atacar a un objetivo en un radio de 5 pies de ti, mientras que un arma a distancia se utiliza para atacar a un blanco a distancia.

Competencia con un Arma

Tu raza, la clase y dotes te pueden otorgar competencia con determinadas armas o categorías de armas. Las dos categorías son simples y marciales. La mayoría de la gente puede utilizar armas sencillas con competencia. Estas armas incluyen porras, mazas y otras armas que a menudo se encuentran en manos de los plebeyos. Las armas marciales, incluyen espadas, hachas y armas de asta, requieren un entrenamiento más especializado para utilizarlas con eficacia. La mayoría de los guerreros usan armas marciales, porque con estas armas realizan un mejor uso de sus estilos de combate y entrenamiento.

Tener competencia con un arma te permite añadir tu bonificador de competencia a la tirada de ataque que se haga con esa arma. Si haces una tirada de ataque con un arma con la que te falta competencia, no añades tu bonificador de competencia a la tirada de ataque.

Propiedades de las Armas

Muchas armas tienen propiedades especiales relacionadas con su uso, como se muestra en la tabla Armas.

Alcance. Esta arma añade 5 pies a su alcance cuando atacas con ella. A Dos Manos. Esta arma requiere de dos manos para su uso.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzar el arma para hacer un ataque a distancia. Si el arma es un arma cuerpo a cuerpo, se utiliza el mismo modificador de característica para esa tirada de ataque y daño que el que usarías en un ataque cuerpo a cuerpo con el arma. Por ejemplo, si lanzas un hacha de mano, utiliza tu Fuerza, pero si lanzas una daga, puedes utilizar tu Fuerza o Destreza, ya que la daga tiene la propiedad de Sutileza.



Cargar. Debido al tiempo requerido para cargar esta arma, Sólo se puede disparar una sola pieza de munición cuando se utiliza una acción, una acción bonificada o reacción al disparar, sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.

Distancia. Un arma que se puede utilizar para hacer un ataque a distancia tiene un rango que se muestra entre paréntesis después de la propiedad de munición o arrojadiza. La distancia se lista mediante dos números. El primero es el rango normal del arma en pies, y el segundo indica el alcance largo del arma. Cuando se ataca un objetivo más allá del rango normal, tienes desventaja en la tirada de ataque. No se puede atacar a un objetivo más allá del alcance largo del arma.

Especial. Un arma con la propiedad especial tiene reglas inusuales que rigen su uso, explicadas en la Des en esta sección).

Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, por lo que es ideal para usarlas cuando se combate con dos armas.

Munición. Puedes utilizar un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque a distancia sólo si tienes munición para disparar desde el arma. Cada vez que atacas con el arma, gastas una pieza de munición. Coger la munición de un carcaj, caja u otro recipiente es parte del ataque. Al final de la batalla, se puede



recuperar la mitad de tu munición gastada tomando un minuto para buscar en el campo de batalla. Si utilizas un arma que tiene la propiedad de munición para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, tratas el arma como arma improvisada (ver "Armas Improvisados" más adelante en la sección). Una honda debe estar cargada para hacer daño cuando se usa de esta manera.

Pesada. Las criaturas pequeñas tienen desventaja en tiradas de ataque con armas pesadas. El tamaño y volumen de un arma pesada hace que sea demasiado grande para una criatura pequeña utilizarla con eficacia.

Sutil. Al realizar un ataque con un arma sutil, puedes utilizar como opción usar tu modificador de Fuerza o de Destreza para las tiradas de ataque y daño. Debes utilizar el mismo modificador en ambas tiradas.

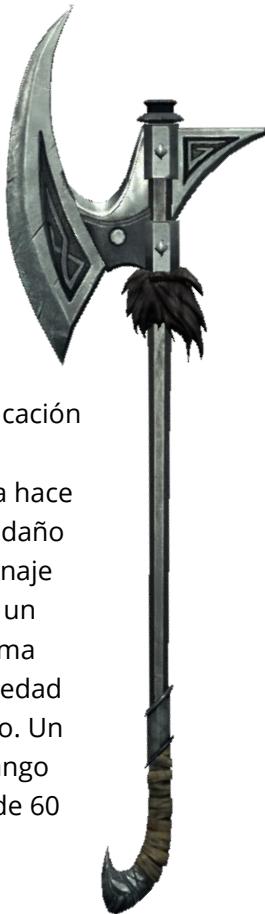
Versátil. Esta arma se puede usar a una o dos manos. Un valor de daño entre paréntesis aparece para indicar el daño que hace cuando se utiliza el arma con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Armas Improvisadas

A veces los personajes no tienen las armas y tienen que atacar con todo lo que este a mano. Un arma improvisada incluye cualquier objeto que puedas empuñar con una o dos manos, como un vaso roto, una pata de la mesa, una sartén, una rueda de carro, o un goblin muerto.

En muchos casos, un arma improvisada es similar a un arma real y puede ser tratada como tal. Por ejemplo, una pata de la mesa es similar a una porra. A discreción del DM, un personaje hábil con un arma puede utilizar un objeto similar como si se tratará de esa arma y utilizar su bonificación de competencia.

Un objeto que no se parece a un arma hace 1d4 de daño (el DM asigna un tipo de daño apropiado para el objeto). Si un personaje utiliza un arma a distancia para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o lanza un arma cuerpo a cuerpo que no tiene la propiedad arrojadiza, también causa 1d4 de daño. Un arma improvisada lanzada tiene un rango normal de 20 pies y un alcance largo de 60 pies.



Armas de Plata

Algunos monstruos que tienen inmunidad o resistencia a las armas no mágicas son susceptibles a las armas de plata, así, aventureros cautelosos invierten monedas adicionales para chapar sus armas con placas de plata. Sólo puedes utilizar esta técnica con un arma o diez piezas de munición por 100 po. Este coste representa no sólo el precio de la plata, también el tiempo y la experiencia necesaria para agregar plata al arma sin que sea menos eficaz.



Tabla de Armas

Arma	Coste	Daño	Peso	Propiedades
Armas simples cuerpo a cuerpo				
Bastón	2 plata	1d6 contundente	4 lb.	Versátil (1d8)
Daga	2 oro	1d4 perforante	1 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Ligera, Sutil
Garrote	2 plata	1d8 contundente	10 lb.	A dos manos
Hacha de mano	5 oro	1d6 cortante	2 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Ligera
Hoz	1 oro	1d4 cortante	2 lb.	Ligera
Jabalina	5 plata	1d6 perforante	2 lb.	Arrojadiza (distancia 30/120)
Lanza	1 oro	1d6 perforante	3 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Versátil (1d8)
Martillo ligero	2 oro	1d4 contundente	2 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Ligera
Maza	5 oro	1d6 contundente	4 lb.	-
Porra	1 plata	1d4 contundente	2 lb.	Ligera
Armas simples a distancia				
Arco corto	25 oro	1d6 perforante	2 lb.	A dos manos, Munición (distancia 80/320)
Ballesta ligera	25 oro	1d8 perforante	5 lb.	A dos manos, Munición (distancia 80/320), Carga
Dardo	5 cobre	1d4 perforante	1/4 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Sutil
Honda	1 plata	1d4 contundente	-	Munición (distancia 30/120)
Armas marciales cuerpo a cuerpo				
Alabarda	20 oro	1d10 cortante	6 lb.	A dos manos, Alcance, Pesada
Cimitarra	25 oro	1d6 cortante	3 lb.	Ligera, Sutil
Espada corta	10 oro	1d6 perforante	2 lb.	Ligera, Sutil
Espada larga	15 oro	1d8 cortante	3 lb.	Versátil (1d10)
Espadón	50 oro	2d6 cortante	6 lb.	A dos manos, Pesada
Estoque	25 oro	1d8 perforante	2 lb.	Sutil
Gran hacha	30 oro	1d12 cortante	7 lb.	A dos manos, Pesada
Guja	20 oro	1d10 cortante	6 lb.	A dos manos, Alcance, Pesada
Hacha de guerra	10 oro	1d8 cortante	4 lb.	Versátil (1d10)
Látigo	2 oro	1d4 cortante	3 lb.	Alcance, Sutil
Lanza de caballería	10 oro	1d12 perforante	6 lb.	Alcance, Especial
Lucero del alba	15 oro	1d8 perforante	4 lb.	-
Mangual	10 oro	1d8 contundente	2 lb.	-
Martillo de guerra	15 oro	1d8 contundente	2 lb.	Versátil (1d10)
Mazo	10 oro	2d6 contundente	10 lb.	A dos manos, Pesada
Pica	5 oro	1d10 perforante	18 lb.	A dos manos, Alcance, Pesada
Pico de cuervo	5 oro	1d8 perforante	2 lb.	-
Tridente	5 oro	1d6 perforante	4 lb.	Arrojadiza (distancia 20/60), Versátil (1d8)
Armas marciales a distancia				
Arco largo	50 oro	1d8 perforante	2 lb.	A dos manos, Munición (distancia 150/600), Pesada
Ballesta de mano	75 oro	1d6 perforante	3 lb.	Ligera, Munición (distancia 30/120), Carga
Ballesta pesada	50 oro	1d10 perforante	18 lb.	A dos manos, Munición (distancia 100/400), Pesada, Carga
Cerbatana	10 oro	1 perforante	1 lb.	Munición (distancia 25/100), Carga
Red	1 oro	-	3 lb.	Arrojadiza (distancia 5/15), Especial

Armas Especiales

A continuación, se describen armas que tienen reglas especiales.

Lanza. Tienes desventaja cuando se utiliza para atacar a un objetivo dentro de un radio de 5 pies cerca de ti. Además, requiere dos manos para empuñarla cuando no estás montado.

Red. Una criatura grande o más pequeño impactada por una red es retenida hasta que se libere. Una red no tiene efecto en criaturas sin forma o criaturas enormes o muy grandes. Una criatura puede utilizar su acción para realizar una prueba de Fuerza a CD 10, liberándose a sí mismo o a otra criatura dentro su alcance de éxito. Haciendo 5 puntos de daño cortante a la red (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla, terminando el efecto y destruyendo la red.

Cuando se utiliza una acción, acción adicional o reacción para atacar con una red, solo puedes hacer un ataque sin importar el número de ataques que puedas hacer normalmente.

Equipo de Aventurero

Esta sección describe los artículos que tienen normas especiales o requieren de más explicaciones.

Abrojos. Como una acción, puedes desplegar una sola bolsa de abrojos para cubrir un área de 5 pies cuadrados. Cualquier criatura que entra en la zona debe tener éxito en una tirada de salvación Destreza CD 15 o dejar de moverse y recibir 1 punto de daño perforante. Hasta que la criatura no recupera al menos 1 punto de golpe, su velocidad al caminar se reduce en 10 pies. Una criatura que se mueve a través del área a la mitad de su velocidad no tiene que hacer la tirada de salvación.

Aceite. Por lo general viene en un frasco de arcilla que contiene 1 pinta. Como una acción, puedes salpicar el aceite de este frasco sobre una criatura dentro de un radio de 5 metros de ti o tirarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Para hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo u objeto, trata el aceite como un arma improvisada. Con un golpe, el objetivo está cubierto de aceite. Si el objetivo sufre cualquier daño por fuego antes de que el aceite se seque (después de 1 minuto), el objetivo recibe 5 puntos de daño adicional de fuego por el aceite ardiendo. También puedes verter un frasco de aceite en el suelo para cubrir un área de 5 pies

cuadrados, a condición de que la superficie esté nivelada. Si está encendido, el aceite se quema durante 2 asaltos e infinge 5 puntos de daño de fuego a cualquier criatura que entra en el área o termina su turno en la zona. Una criatura sólo puede recibir este daño una vez por turno.

Ácido. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este vial en una criatura dentro de un radio de 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquiera de los casos, haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratando el ácido como un arma improvisada. Con un impacto, el objetivo sufre 2d6 de daño por ácido.

Agua Bendita. Como una acción, puedes salpicar el contenido de este frasco a una criatura dentro de un radio de 5 pies de ti o lanzarlo hasta una distancia de 20 pies, rompiéndolo en el impacto. En cualquier caso, hacer un ataque a distancia contra una criatura objetivo, se trata el agua bendita como un arma improvisada. Si el objetivo es un demonio o muertos vivientes, sufre 2d6 de daño radiante. Un clérigo o paladín puede crear agua bendita realizando un ritual especial. El ritual dura 1 hora para llevarlo a cabo, usa 25 po de plata en polvo y requiere que el lanzador gaste un espacio de conjuro de nivel 1.

Antídoto. Una criatura que beba el líquido de este vial gana ventaja en los tiros de salvación contra veneno durante 1 hora. No otorga beneficios a los muertos vivientes o constructos.

Antorcha. Arde durante 1 hora, proporcionando una luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue adicional en 20 pies. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, haces 1 punto de daño por fuego.



Aparejo de Pesca. Este Equipo incluye una caña de madera, hilo de seda, flotador de corcho, ganchos de acero, lastres de plomo, señuelos de terciopelo y redes estrechas.

Aparejo de Poleas. Un conjunto de poleas con un cable enroscado a través de ellos y un gancho para sujetar los objetos, permite izar hasta cuatro veces el peso normal que puedes levantar.

Ariete Portátil. Puedes utilizarlo para derribar puertas. Al hacerlo, ganas una bonificación de +4 en la Prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a utilizar el ariete, que te da ventaja en esa prueba.

Balanza de Mercader. Incluye una pequeña balanza, platillos y un surtido adecuado de pesos de hasta 2 libras. Con él, puedes medir el peso exacto de los objetos pequeños, como los metales preciosos en bruto, o comerciar bienes, para ayudar a determinar su valor.

Bolsa de Componentes. Se trata de una pequeña bolsa de cuero para la cintura a prueba de agua, que cuenta con compartimentos para contener todos los componentes materiales y otros elementos especiales que necesitas para lanzar tus conjuros, a excepción de los componentes que tienen un coste específico (como se indica en la Descripción del conjuro).

Bolsa. Este objeto este hecho de tela o de cuero y puede contener hasta 20 balas de honda o

50 agujas de cerbatana, entre otras cosas. Una bolsa compartimentada para contener componentes de conjuros se llama una bolsa de componentes (que se describe anteriormente en esta sección).

Cadena. Una cadena cuenta con 10 puntos de golpe. Se puede romper con una prueba exitosa de Fuerza CD 20

Carcaj. Puede contener hasta 20 flechas.

Cerradura. Se proporciona una llave con ella. Si no se tiene, una criatura hábil con las herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba exitosa de Destreza CD 15. Tu DM puede decidir que cerraduras mejores están disponibles a precios más altos.

Cuerda. Ya sea hecha de cáñamo o seda, tiene 2 puntos de golpe y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 17.

Catalejo. Los objetos vistos a través de él son ampliados al doble de su tamaño.

Estuche de Viroles de Ballesta. Esta caja de madera puede contener hasta 20 saetas.

Estuche de Mapas o Pergaminos. Este estuche de cuero cilíndrico puede contener hasta 10 hojas de papel o 5 hojas de pergamo enrolladas.

Foco Arcano. Un foco arcano es un objeto especial: un orbe, un cristal, un cetro, un bastón



especialmente construido, una varita como un trozo de madera o algún objeto similar diseñado para canalizar el poder de conjuros arcanos. Un hechicero, brujo o mago puede utilizar uno de estos objetos como un foco de lanzamiento de conjuros.

Foco Druídico. Este objeto podría ser una ramita de muérdago o acebo, una varita o cetro hechos de tejo u otra madera especial, un bastón esculpido como un árbol vivo o un objeto totémico que incorpora plumas, piel, huesos y dientes de animales sagrados. Un druida puede utilizarlo como un foco de lanzamiento de conjuros.

Fuego de Alquimista. Este fluido pegajoso y adhesivo, se inflama cuando se expone al aire. Como una acción, puedes lanzar este frasco hasta 20 pies, rompiéndolo en el impacto. Haz un ataque a distancia contra una criatura u objeto, tratándolo como un arma improvisada. Si se tiene éxito, el objetivo sufre 1d4 de daño por fuego en el inicio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede poner fin a este daño gastando su acción para hacer una prueba Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

Grilletes. Estas restricciones de metal pueden retener una criatura Pequeña o Mediana. Para escapar de los grilletes se requiere una prueba exitosa de Destreza CD 20. Para romperlos se requiere una prueba una exitosa de Fuerza CD 20. Cada conjunto de grilletes viene con una llave. Sin la llave, una criatura hábil con herramientas de ladrón puede abrir la cerradura de las esposas con una prueba con éxito de Destreza CD 15. Los grilletes tienen 15 puntos de golpe.

Kit de Escalada. Incluye pitones especiales, botas puentiagudas, guantes y un arnés. Puedes utilizar el kit de escalada como una acción para anclarte; cuando hagas eso, no puedes caer más allá de 25 pies desde el punto donde te has anclado y no puedes subir más de 25 pies de distancia de ese punto sin deshacer el anclaje.

Kit de Cocina. Esta caja de metal contiene una taza y cubiertos simples. La caja consta de dos partes que se cierran juntas, y uno de las partes puede ser usado como un recipiente de cocción y la otra como una placa o recipiente poco profundo.

Kit de Curandero. Este kit es una bolsa de piel que contiene vendas, pomadas, y férulas. El kit cuenta con diez usos. Como una acción, puedes gastar un uso del kit para estabilizar una criatura

que tiene 0 puntos de golpe, sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Lámpara. Ilumina con luz brillante en un radio de 15 pies y 30 de pies adicionales de luz tenue. Una vez encendida, la llama dura 6 horas con un frasco de aceite (1 pinta).

Libro. Un libro puede contener poesía, descripciones históricas, información relativa a un campo en particular de conocimiento, diagramas y notas sobre artilugios gnomos o casi cualquier otra cosa que pueda ser representado mediante el uso de texto o imágenes.

Libro de Conjuros. Esencial para los magos, un libro de hechizos es un tomo encuadrado en cuero con 100 páginas de pergamino en blanco adecuadas para escribir conjuros.

Vela. Durante 1 hora, ilumina con luz brillante en un radio de 5 pies y 5 pies adicionales de luz tenue.

Veneno Básico. Puedes utilizar el veneno contenido en este vial para cubrir un arma cortante o perforante o un máximo de tres piezas de munición. Aplicar el veneno toma una acción. Una criatura golpeada por el arma o la munición envenenada debe hacer una tirada de salvación de CD 10 de Constitución o recibir 1d4 de daño de veneno. Una vez aplicado, el veneno conserva la potencia durante 1 minuto antes de secarse.

Yesquero. Este pequeño recipiente contiene acero y pedernal, y la yesca (por lo general tela seca empapada ligeramente en aceite) utilizada para encender fuego. Usarlo para encender una antorcha o cualquier otra cosa expuesta a abundante combustible, toma una acción. Encender cualquier otro fuego tarda 1 minuto.



Objeto	Coste	Peso	Objeto	Coste	Peso
Ábaco	2 po	2 lb	Lámpara	5 pp	1 lb
Abrojos (bolsa de 20)	1 po	2 lb	Lata de yesca	5 pp	1 lb
Aceite (frasco)	1 pp	1 lb	Lente de aumento	100 po	–
Ácido (vial)	25 po	1 lb	Libro	25 po	5 lb
Agua bendita (frasco)	25 po	1 lb	Libro de conjuros	50 po	3 lb
Aljaba	1 po	1 lb	Linterna con capuchón	5 po	2 lb
Anillo de sello	5 po	–	Linterna de ojo de buey	10 po	2 lb
Antitoxina (vial)	50 po	–	Manta	5 pp	3 lb
Antorcha	1 pc	–	Martillo	1 po	3 lb
Aparejo de pesca	1 po	4 lb	Mazo	2 po	10 lb
Aparejo de poleas	1 po	5 lb	Mochila	2 po	5 lb
Ariete portátil	4 po	35 lb	Munición		
Balanza de mercader	5 po	3 lb	Agujas de cerbatanas (50)	1 po	1 lb
Barril	2 po	70 lb	Balas para honda (20)	4 pc	1 1/2 lb
Bolas de metal (bolsa de 1000)	1 po	2 lb	Flechas (20)	1 po	1 lb
Bolsa	5 pp	1 lb	Virotes de ballesta (20)	1 po	1 1/2 lb
Bolsa de componentes	25 po	2 lb	Odre	2 pp	5 lb (lleno)
Botella de cristal	2 po	2 lb	Olla de hierro	2 pc	10 lb
Cadena (10 pies)	5 po	10 lb	Pala	2 po	5 lb
Campana	1 po	–	Palanca	2 po	5 lb
Catalejo	1000 po	1 lb	Papel (una hoja)	2 pp	–
Cerradura	10 po	1 lb	Perfume (vial)	5 po	–
Cesto	4 pp	2 lb	Pergamino (una hoja)	1 pp	–
Cofre	5 po	25 lb	Pértiga (10 pies)	5 pc	7 lb
Cubo	5 pc	2 lb	Pico de minero	2 po	10 lb
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po	10 lb	Piedra de afilar	1 pc	1 lb
Cuerda de seda (50 pies)	10 po	5 lb	Piquetas de hierro (10)	1 po	5 lb
Escalera (10 pies)	1 pp	25 lb	Pitón	5 pc	1/4 lb
Espejo de acero	5 po	1/2 lb	Pluma de escritura	2 pc	–
Esposas	2 po	6 lb	Poción de curación	50 po	1/2 lb
Estuche para mapas o pergaminos	1 po	1 lb	Raciones (1 día)	5 pp	2 lb
Estuche para virotes de ballesta	1 po	1 lb	Reloj de arena	25 po	1 lb
Fiambreira	2 pp	1 lb	Ropa común	5 pp	3 lb
Foco arcano			Ropa de disfraz	5 po	4 lb
Bastón	5 po	4 lb	Ropa de viajero	2 po	4 lb
Cetro	10 po	2 lb	Ropa fina	5 po	6 lb
Cristal	10 po	1 lb	Saco	1 pc	1/2 lb
Orbe	20 po	3 lb	Saco de dormir	1 po	7 lb
Varita	10 po	1 lb	Silbato de señales	5 pc	–
Foco druídico			Símbolo sagrado		
Bastón de madera	5 po	4 lb	Amuleto	5 po	1 lb
Ramo de muérdago	1 po	–	Emblema	5 po	–
Tótem	1 po	–	Relicario	5 po	2 lb
Varita de tejo	10 po	1 lb	Tienda de campaña para dos personas	2 po	Lb
Frasco o jarra de metal	2 pc	1 lb	Tinta (botella de 1 onza)	10 po	–
Fuego de alquimista (frasco)	50 po	1 lb	Tiza (1 trozo)	1 pc	–
Garfio de escalada	2 po	4 lb	Trampa de cazador	5 po	25 lb
Jabón	2 pc	–	Túnica	1 po	4 lb
Jarro o jarra	2 pc	4 lb	Vela	1 pc	–
Kit de escalada	25 po	12 lb	Veneno básico (vial)	100 po	–
Kit de sanador	2 po	3 lb	Vial	1 po	–
Lacre	5 pp	–	–	–	–

Herramientas

Una herramienta te ayuda a hacer algo que de otro modo no podrías hacer, como crear o reparar un objeto, falsificar un documento o forzar una cerradura. Tu raza, clase, trasfondo, o dotes te proporcionan competencia con ciertas herramientas. La competencia con esta herramienta te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando uses una de estas herramientas. El uso de una herramienta de artesano no está ligada a ninguna característica en particular, la competencia con una herramienta representa un conocimiento más amplio de uso. Por ejemplo, el DM podría pedir una prueba de Destreza para realizar una fina talla con las herramientas de tallista, o una prueba de Fuerza para hacer algo en una madera especialmente dura.

Herramientas de Artesano. Estas herramientas especiales incluyen los elementos necesarios para ejercer un oficio o comercio. La tabla muestra los ejemplos de los tipos de herramientas más comunes, cada uno proporcionando los elementos relacionados con un tipo de oficio. La competencia con las herramientas de artesano te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices cuando usas las herramientas en tu oficio. Cada tipo de herramientas de artesano requiere una competencia por separado.

Herramientas de Ladrón. Este set de herramientas incluye una pequeña lima, un juego de ganzúas, un pequeño espejo montado en un mango de metal, unas tijeras de hoja estrecha y un par de tenazas.

Contenedor	Capacidad
Mochila *	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Barril	40 galones de líquido, 4 pies cúbicos sólidos
Cesta	2 pies cúbicos / 40 kilos de equipo
Botella	1 ½ pinta de líquido
Cubo	3 galones de líquido, medio pie cúbico sólido
Cofre	12 pies cúbicos / 300 libras de equipo
Frasco o taza	1 pinta de líquido
Jarro o jarra	1 galón de líquido
Olla, de hierro	1 galón de líquido
Bolsa	1/5 pies cúbicos / 6 libras de equipo
Saco	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Vial	4 onzas de líquido
Odre	4 pintas de líquido

Herramientas de Navegación. Este set de instrumentos es usado para la navegación por el mar. La competencia con las herramientas de navegación te permite trazar el rumbo de un barco y seguir cartas de navegación. Además, esta herramienta permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para evitar perderte en el mar.

Instrumentos Musicales. Varios de los tipos de instrumentos musicales más comunes son mostrados en la tabla como ejemplos. Si eres competente con un instrumento musical dado puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para tocar música con el instrumento. Cada tipo de instrumento musical requiere una competencia por separado.



Kit de Disfraz. Esta bolsa de cosméticos, tinte de cabello, y pequeños accesorios permiten crear disfraces que cambian tu apariencia física. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas que realices para crear disfraces visuales.

Kit de Envenenador. Un kit de envenenador incluye los viales, químicos y otro equipo necesario para la creación de venenos. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para crear o usar venenos.

Kit de Falsificación. Esta pequeña caja contiene varios papeles y pergaminos, plumas de escritura y tintas, sellos y lacre, láminas de oro y plata y otros suministros necesarios para crear falsificaciones convincentes de documentos físicos. La competencia con este kit te permite añadir tú bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear una falsificación física de un documento.

Kit de Herboristería. Este kit contiene varios instrumentos tales como unas podaderas, mortero y almirez, y saquitos y viales usados por los herboristas para crear remedios y pociones. La competencia con este kit te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba de característica que realices para identificar o aplicar hierbas. Además, la competencia con este kit es requisito para crear antídotos y poción de curación.

Set de Juego. Este objeto engloba un amplio rango de piezas de juego incluyendo dados y barajas de cartas (para juegos tales como Tres dragones). Unos pocos ejemplos comunes aparecen en la tabla Herramientas, pero existen otro tipo de sets de juego. Si eres competente con un set de juego puedes añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set. Cada tipo de set de juego requiere una competencia por separado.

Tabla de Herramientas

Objeto	Coste	Peso
Herramientas de artesano		
Herramientas de carpintero	8 po	6 lb.
Herramientas de cartógrafo	15 po	6 lb.
Herramientas de zapatero	5 po	5 lb.
Herramientas de alfarero	10 po	3 lb.
Herramientas de herrero	20 po	8 lb.
Herramientas de hojalatero	50 po	10 lb.
Herramientas de tejedor	1 po	5 lb.
Herramientas de tallista	1 po	5 lb.
Herramientas de soplador de vidrio	30 po	5 lb.
Herramientas de joyero	25 po	2 lb.
Herramientas de peletero	5 po	5 lb.
Herramientas de albañil	10 po	8 lb.
Materiales de pintor	10 po	5 lb.
Materiales alquímicos	50 po	8 lb.
Materiales de cervecería	20 po	9 lb.
Materiales de caligrafía	10 po	5 lb.
Utensilios de cocina	1 po	8 lb.
Herramientas de ladrón	25 po	1 lb.
Herramientas de navegación	25 po	2 lb.
Instrumentos musicales		
Caramillo	2 po	1 lb.
Cuerno	3 po	2 lb.
Dulcimer	25 po	10 lb.
Flauta	2 po	1 lb.
Flauta de pan	12 po	2 lb.
Gaita	30 po	6 lb.
Laúd	35 po	2 lb.
Lira	30 po	2 lb.
Tambor	6 po	3 lb.
Viola	30 po	1 lb.
Kits		
Kit de disfraz	25 po	3 lb.
Kit de envenenador	50 po	2 lb.
Kit de falsificación	15 po	5 lb.
Kit de herboristería	5 po	3 lb.
Set de juego		
Set de ajedrez de dragón	1 po	½ lb.
Set de baraja de cartas	5 pp	—
Set de dados	1 pp	—
Set de tres dragones	1 po	—

Monturas y Vehículos

Una buena montura puede ayudarte a moverte más rápidamente a través de la naturaleza, pero su función principal es transportar el equipo que de otra manera te ralentizaría. La tabla Monturas y Otros Animales muestra la velocidad de cada animal y la capacidad de carga base.

Un animal tirando de un carro, carruaje, carroza, trineo o vagón puede mover hasta 5 veces su capacidad de carga base incluyendo el peso del vehículo. Si múltiples animales tiran del mismo vehículo pueden añadir su capacidad de carga juntas.

Otras monturas, además de las listadas aquí, están disponibles en los mundos de D&D, pero son raras y no están normalmente disponibles para la compra. Esto incluye monturas voladoras (pegasos, grifos, hipogrifos y animales similares) e incluso monturas acuáticas (por ejemplo, caballitos de mar gigantes). Adquirir tales monturas normalmente significa obtener un huevo y criar a la criatura por ti mismo, realizar un trato con una poderosa entidad o negociar con la propia montura.

Bardas. Las bardas son la armadura diseñada para proteger la cabeza, pecho, cuello y cuerpo de un animal. Cualquier tipo de armadura mostrada en la tabla Armaduras en este capítulo puede ser comprada como una barda. El coste es cuatro veces el precio de la armadura equivalente hecha para humanoides y su peso es el doble.



Sillas de Montar. Una silla de montar militar sostiene al jinete ayudándole a permanecer en su silla en una montura activa en la batalla. Te proporciona ventaja en cualquier prueba que realices para permanecer montado. Una silla de montar exótica es requisito para montar cualquier montura acuática o voladora.

Competencia con Vehículos. Si eres competente con un cierto tipo de vehículo terrestre o acuático puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar ese tipo de vehículo en circunstancias difíciles.

Embarcaciones de Remo. Barcazas y botes de remos son usados en lagos y ríos. Si van a favor de la corriente añade la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas por hora) a la velocidad del vehículo. Estos vehículos no pueden remar contracorriente en cursos del río significativamente fuertes, pero pueden ser transportados río arriba por animales de carga por las orillas. Un bote de remos pesa 100 libras en caso de que los aventureros lo transporten por tierra.

Monturas y Otros Animales

Objeto	Coste	Velocidad	Capacidad de carga
Burro o mula	8 po	40 pies	420 lb
Caballo de guerra	400 po	60 pies	540 lb
Caballo de monta	75 po	60 pies	480 lb
Caballo de tiro	50 po	40 pies	540 lb
Camello	50 po	50 pies	480 lb
Elefante	200 po	40 pies	1320 lb
Mastín	25 po	40 pies	195 lb
Poni	30 po	40 pies	225 lb



Aparejos, Adornos, y Vehículos de Tracción

Objeto	Coste	Peso
Alforjas	4 po	8 lb
Barda	×4	×2
Bocado y brida	2 po	1 lb
Carreta	35 po	400 lb
Carro	15 po	200 lb
Carruaje	100 po	600 lb
Comida (por día)	5 pc	10 lb
Cuadriga	250 po	100 lb
Establo (por día)	5 pp	—



Silla de montar

De carga	5 po	15 lb
De montar	10 po	25 lb
Exótica	60 po	40 lb
Militar	20 po	30 lb
Trineo	20 po	300 lb

Vehículos de Agua

Objeto	Coste	Velocidad
Bote de remos	50 po	1,5 millas/hora
Chalupa	3000 po	1 milla/hora
Galera	30.000 po	4 millas/hora
Nave larga	10.000 po	3 millas/hora
Navío de guerra	25.000 po	2,5 millas/hora
Velero	10.000 po	2 millas/hora





Kits de Inicio

El equipo inicial que recibes de tu clase incluye una colección de equipo de aventuras útil, puesto todo junto en un paquete. El contenido de estos paquetes se enumera aquí. Si estás comprando tu equipo inicial, puedes comprar uno por el precio mostrado, que podría ser más barato que la compra de los artículos individualmente.

Equipo de Ladrón (16 po). Incluye una mochila, una bolsa de 1000 rodamientos, 10 pies de hilo, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna con capucha, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, un yesquero y un odre de agua. El paquete también tiene 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.

Equipo de Diplomático (39 po). Incluye un cofre, 2 estuches de mapas y pergaminos, un conjunto de ropa fina, un frasco de tinta, una pluma, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un frasco de perfume, lacre, y jabón.

Equipo para Dungeons (12 po). Incluye un saco de dormir, una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días y un odre de agua. El paquete también

cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada a un lado de la misma.

Equipo de Actor (40 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, 2 trajes, 5 velas, raciones para 5 días, un odre de agua y un kit de disfraz.

Equipo de Explorador (10 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, un Equipo de cocina, un yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. El paquete también cuenta con 50 pies de cuerda de cáñamo atada al lado de la misma.

Equipo de Sacerdote (19 po). Incluye una mochila, una manta, 10 velas, un yesquero, una caja de limosnas, 2 barras de incienso, un incensario, vestimentas, raciones para 2 días y un odre de agua.

Equipo de Erudito (40 po). Incluye una mochila, un libro de conocimiento, un tintero, una pluma, 10 hojas de pergamo, una bolsa pequeña de arena y un pequeño cuchillo.

Dotes

En esta sección están recopilados todos los dotes de los siguientes manuales o fuentes: "Manual del Jugador", "Tasha's Cauldron of Everything"

Una dote representa el talento en un área de pericia que da a un personaje habilidades especiales. Incluye entrenamiento, experiencia, y habilidades más allá de lo que provee una clase. A ciertos niveles, tu clase te da el rasgo de Mejora de Puntuación de Característica. Usando la regla opcional de las dotes, puedes renunciar a tomar este rasgo para coger una dote de tu elección. Sólo puedes escoger cada dote una vez, a menos que la descripción de la dote diga lo contrario. Debes cumplir cualquier requisito especificado en una dote para poder cogerla. Si en algún momento pierdes los requisitos para esa dote, la perderás hasta que puedas cumplir los requisitos otra vez. Por ejemplo, la dote Apresador requiere que tengas una Fuerza de 13 o superior. Si tu Fuerza es reducida por debajo de 13 por alguna razón quizás, por una maldición fulminante no podrás beneficiarte de esta dote hasta que tu Fuerza sea restaurada.

Acechador

Requisito: Destreza 13 o superior

Eres un experto en ocultarte en las sombras. Ganas los siguientes beneficios:

- Puedes intentar esconderte cuando estás en penumbra de la criatura de la cual te estás ocultando.
- Cuando estás escondido de una criatura y fallas con un arma a distancia, hacer el ataque no delatará tu posición.
- La luz tenue no supone una desventaja para tus tiradas de Sabiduría (Percepción) si estas se basan en la vista.

Actor

Eres experimentado en la imitación y en el arte del drama. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Tienes ventaja en las tiradas de Carisma (Engañar) y Carisma (Interpretar) cuando intentas hacerte pasar por otra persona.



- Puedes imitar el habla de otra persona o los sonidos hechos por otras criaturas. Debes haber oído a la persona hablar, o haber escuchado a la criatura haber hecho el sonido, por al menos un minuto. Una tirada exitosa de Sabiduría (Averiguar Intenciones) contra tu tirada de Carisma (Engañar) permite a alguien o algo que escucha determinar que el efecto es falso.

Adepto de lo Oculto (Tasha)

Requisito: función Lanzamiento de hechizos o Magia de pacto.

Estudiando conocimientos ocultos, has desbloqueado poder misterioso dentro de ti: aprendes una opción de Invocación sobrenatural de tu elección de la clase de brujo. Si la invocación tiene un requisito previo de cualquier tipo, solo puedes elegir esa invocación si eres un brujo que cumple con el requisito previo. Siempre que ganes un nivel, puedes reemplazar la invocación con otra de la clase de brujo.

Adepto Elemental

Requisito: La habilidad de lanzar al menos un conjuro

Cuando ganas esta dote, eliges uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Los hechizos que lances ignoran la resistencia al daño del tipo elegido.

Además, cuando realices tirada de daño por un conjuro que lances que haga daño de este tipo, puedes tratar cada 1 que salga en el dado como un 2. Puedes elegir esta dote múltiples veces. Cada vez que la elijas podrás elegir un tipo de daño diferente.

Adepto Marcial

Tienes entrenamiento marcial que te permite llevar a cabo maniobras especiales de combate. Ganas los siguientes beneficios:

- Aprendes dos maniobras de tu elección entre las disponibles en el Arquetipo del guerrero Maestro de Batalla. Si una maniobra que tú usas requiere que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistir los efectos de la maniobra, la tirada de salvación por clase de dificultad (CD) es igual a $8 + \text{tu bonificador de competencia} + \text{tu modificador de Fuerza o Destreza}$ (a tu elección).
- Si ya tienes dado de superioridad, ganas uno más; si no, tú tienes un dado de superioridad, que es un d6. Este dado es usado para alimentar tus maniobras. Recuperas tu superioridad gastada teniendo un descanso corto o largo.

Adepto Metamágico (Tasha)

Requisito: Ser Lanzador de hechizos o Magia de Pacto

Has aprendido a ejercer tu voluntad en tus hechizos para alterar la forma en que funcionan:

- Aprendes dos opciones de Meta magia de tu elección de la clase hechicero. Puedes usar solo una opción de metamágia en un hechizo cuando lo lanzas, a menos que la opción diga lo contrario. Cuando alcanzas un nivel que otorga la función de aumento de característica, puedes reemplazar una de tus opciones de metamágia con otra de la clase de hechicero.
- Ganas 2 puntos de hechicería para gastar en metamágia (estos puntos se suman a cualquier punto de hechicería que tengas de otra fuente, pero solo se pueden usar en metamágia). Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso largo.

Afortunado

Tienes una suerte inexplicable que parece ocurrir en el momento justo. Tienes 3 puntos de suerte. Cada vez que hagas una tirada de ataque, una tirada de habilidad, o una tirada de salvación, puedes gastar 1 punto para tirar un d20 adicional. Puedes elegir gastar uno de tus puntos de suerte después de tirar el dado, pero antes se determina el resultado. Tú eliges cuál de los dados d20 es usado para la tirada de ataque, tirada de habilidad o tirada de salvación. También puedes gastar un punto de suerte cuando un ataque es hecho contra ti. Tira un dado d20 y entonces elige si el ataque usa tu tirada de ataque o la suya. Si más de una criatura gasta un punto de suerte para influenciar en el resultado, se cancelan el uno al otro. No se tiran más dados. Recuperas tus puntos de suerte cuando terminas un descanso largo.

Ágil

Eres extraordinariamente rápido y ágil. Ganas los siguientes beneficios:

- Tu velocidad se incrementa en 10 pies.
- Cuando usas la acción Carrera, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional en ese turno.
- Cuando haces un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, no provocas ataques de oportunidad de esa criatura por el resto del turno, tanto si golpeaste como si no.

Alborotador de Taberna

Estás acostumbrado a las peleas de taberna usando cualquier arma que tengas a tu alcance. Ganas los siguientes beneficios:

- Aumentas tu puntuación en Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Eres competente con armas improvisadas y golpes sin armas.
- Tu puñetazo sin armas usa un d4 para el daño.
- Cuando golpeas una criatura con un golpe sin armas o un arma improvisada en tu turno, puedes usar una acción adicional para intentar agarrar al objetivo.

Alerta

Como siempre estás vigilando el peligro, ganas los siguientes beneficios:

- Ganas un +5 a la iniciativa.

- No puedes ser sorprendido mientras estés consciente.
- Otras criaturas no pueden tomar ventaja en tiradas de ataque contra ti como resultado de estar ocultos de ti.

Apresador

Requisito: Fuerza 13 o superior.

Has desarrollado las habilidades necesarias para defenderte en agarres en espacios reducidos.

Ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en tiradas de ataque contra una criatura que tengas apresada.
- Puedes usar tu acción para intentar detener a una criatura que estés apresando. Para hacerlo, haz otra tirada de presa. Si tienes éxito, tú y la criatura estáis detenidos hasta que termina. Criaturas que son una talla más grande que tú no se libran automáticamente en sus tiradas para escapar de tu apresamiento.

Artillero (Tasha)

Tienes una mano rápida y un buen ojo cuando empleas armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Aumentas tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Obtienes competencia con armas de fuego (ver "Armas de fuego" en la Guía del director de Juego).
- Ignoras la propiedad de carga de las armas de fuego.
- Estar a 5 pies o menos de una criatura hostil no te impone desventaja en tus tiradas de ataque a distancia.

Articiero Iniciado (Tasha)

Has aprendido algo de la inventiva de un articiero:

- Aprendes un truco de tu elección de la lista de hechizos del articiero, y aprendes un hechizo de nivel 1 de tu elección de esa lista. La inteligencia es tu capacidad de lanzamiento para estos hechizos.
- Puedes lanzar el hechizo de 1er nivel de esta dote sin espacio de conjuro, y debes terminar un descanso largo antes puedes lanzarlo de esta manera otra vez. También puedes lanzar el hechizo usando cualquier espacio de hechizo que tengas.

- Obtienes competencia con un tipo de herramienta de artesano de tu elección, y puede usar ese tipo de herramienta como foco de lanzamiento de hechizos para cualquier hechizo que lance que use Inteligencia.

Asesino de Magos

Has practicado técnicas útiles en combate cuerpo a cuerpo contra lanzadores de conjuros, ganando los siguientes beneficios:

- Cuando una criatura dentro de cinco pies a la redonda lanza un conjuro puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura.
- Cuando dasñas a una criatura que se está concentrando en un conjuro, esa criatura tiene desventaja haciendo la tirada de salvación que necesita para mantener la concentración.
- Tienes ventaja en tiradas de salvación contra hechizos lanzados por criaturas a cinco pies de ti. Atacante Salvaje Una vez por turno cuando hagas tiradas de daño por el ataque de un arma de cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar los dados y usar cualquiera de los dos totales.

Atleta

Te has sometido a un entrenamiento físico extensivo para ganar los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando estás tumbado, levantarte sólo usa 5 pies de tu movimiento.
- Escalar no disminuye tu velocidad.
- Puedes hacer un salto corriendo, alto o largo, después de haber recorrido sólo 5 pies a pie, en vez de 10 pies.

Cargar

Cuando usas la acción de Carrera, puedes usar una acción adicional para hacer un ataque con arma cuerpo a cuerpo o empujar una criatura. Si te mueves al menos 10 pies en línea recta inmediatamente antes de hacer esta acción, ganas un +5 de bonificador al daño del ataque (si elegiste hacer un ataque cuerpo a cuerpo) o empujas el

objetivo hasta a 10 pies lejos de ti (si elegiste empujar y tuviste éxito).

Centinela

Has dominado técnicas para tomar ventaja de todos los fallos en la guardia de cualquier enemigo, ganando los siguientes beneficios:

- Cuando golpees una criatura con un ataque de oportunidad, la velocidad de la criatura se reduce a 0 para el resto del turno.
- Criaturas en un radio de 5 pies de ti provocan ataques de oportunidad incluso si ellos hacen acción de Retirada antes de dejar tu alcance.
- Cuando una criatura en un radio de 5 pies de ti hace un ataque contra otro objetivo que no eres tú (y el objetivo no tiene esta dote), puedes usar tu reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura atacante.

Chef (Tasha)

El tiempo dedicado a dominar las artes culinarias ha valido la pena, otorgándole los siguientes beneficios:

- Aumentas tu puntuación de Constitución o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.
- Adquieres competencia con los utensilios de cocina si no la tenías ya.
- Como parte de un descanso corto, puede cocinar comida especial, siempre que tengas ingredientes y utensilios de cocina a mano puedes preparar suficiente de este alimento para un número de criaturas igual a $4 + \text{tu bono de competencia}$. Al final del descanso corto, cualquier criatura que coma la comida y gaste uno o más Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe recuperan 1d8 extra de puntos de golpe.
- Con una hora de trabajo o cuando terminas un descanso largo, puede cocinar una cantidad de golosinas igual a tu bono de competencia. Estas delicias especiales duran 8 horas después de ser cocinadas. Una criatura puede usar una acción adicional para comer una de estas golosinas para ganar puntos de golpe temporales iguales a tu bono de competencia.



Combatiente Montado

Eres un adversario peligroso de confrontar cuando estás montado. Mientras estés montado y no estés incapacitado, ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no lleve montura y que sea más pequeño que tu esta.
- Puedes forzar a que un ataque destinado a tu montura sea recibido por ti.
- Si tu montura está sujeta a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación para recibir la mitad de daño, en vez de eso no recibe daño si consigue la tirada de salvación, y sólo la mitad de daño si falla la tirada.

Conjurador de Guerra

Requisitos: La habilidad de lanzar al menos un conjuro.

Has practicado lanzando conjuros en medio del combate, aprendiendo técnicas que te garantizan los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Constitución hechas para mantener la concentración en un conjuro cuando recibes daño.
- Puedes interpretar los componentes somáticos de conjuros incluso cuando tienes armas o escudo en una o dos manos.
- Cuando el movimiento de una criatura hostil provoca un ataque de oportunidad para ti, puedes usar tu reacción para lanzar un conjuro a la criatura en vez de hacer un ataque de oportunidad. El conjuro debe tener un tiempo de lanzamiento de una acción y sólo puede afectar a esa criatura.

Desgarrador (Tasha)

Has aprendido dónde cortar para obtener herir gravemente a tus enemigos, lo que te otorga los siguientes beneficios:

- Incrementa tu Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno cuando golpeas a una criatura con un ataque que infinge daño cortante, puedes reducir la velocidad del

objetivo en 10 pies hasta el comienzo de tu próximo turno.

- Cuando aciertas un golpe crítico que infinge daño cortante a una criatura, la hieres gravemente. Hasta el comienzo de tu próximo turno, el objetivo tiene desventaja en todas las tiradas de ataque.

Destructor (Tasha)

Tienes práctica en el arte de aplastar a tus enemigos, otorgándote los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque que infinge daño contundente, puedes moverlo 5 pies a un espacio desocupado, siempre que el objetivo no sea más de un tamaño más grande que tú.
- Cuando logras un golpe crítico con daño contundente a una criatura, esta criatura recibe ataques con ventaja hasta el comienzo de tu próximo turno.

Duelista Defensivo

Requisito: Destreza 13 o superior.

Mientras blandes un arma ligera con la que eres competente y otra criatura te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para añadir tu bonificador de competencia a tu CA por ese ataque, causando potencialmente que este falle.

Duro

Duro y resistente, ganas los siguientes beneficios:

- Incrementas tu puntuación de Constitución en 1, hasta un máximo de 20.
- Cuando tiras un dado de golpe para recuperar puntos de golpe, el número mínimo de puntos que recuperas por la tirada es igual a dos veces el modificador de tu constitución (mínimo de 2).

Envenenador (Tasha)

Puedes preparar venenos mortales, otorgándote los siguientes beneficios:

- Cuando haces una tirada de daño que infinge daño por veneno, ignoras la resistencia al daño por veneno.

- Puedes aplicar veneno a un arma o munición como una acción adicional, en lugar de una acción.
- Obtiene competencia con el equipo del envenenador si no lo tiene ya. Con una hora de trabajo usando un equipo de envenenador y gastando 50 po de materiales, puede crear una serie de dosis de potente veneno igual a tu bonificador de competencia. Una vez aplicado a un arma o pieza de munición, el veneno conserva su potencia durante 1 minuto o hasta golpear con la arma o la munición. Cuando una criatura recibe daño de la arma o la munición recubierta, esa criatura debe tener éxito en una Salvación CD14 para no recibir 2d8 de daño por veneno y quedar envenenada hasta el final de tu próximo turno.

Experto en Armadura Media

Requisito: Competencia con armadura media.

Has practicado moviéndote con una armadura media para ganar los siguientes beneficios:

- Llevar armadura media no te supone una desventaja en tus tiradas de Destreza (Sigilo).
- Cuando llevas armadura media, puedes añadir 3, en vez de 2, a tu CA si tienes 16 o más en Destreza.

Experto en Armadura Pesada

Requisito: Competente con armadura pesada.

Puedes usar tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.
- Mientras llevas armadura pesada, el daño contundente, perforante y cortante recibido de armas no mágicas es reducido en 3.

Experto en Armas

Has practicado extensivamente con una variedad de armas, ganando los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con cuatro armas de tu elección.

Experto en Armas de Asta

Puedes mantener a tus enemigos a raya con armas de asta. Ganas los siguientes beneficios:

- Cuando llevas a cabo una acción de ataque con solo una guja, alabarda o bastón, puedes usar una acción adicional para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con el otro extremo del arma. El dado de daño del arma para este ataque es 1d4, y el ataque es daño contundente.
- Mientras sostengas una guja, alabarda, pica o bastón, las otras criaturas provocan un ataque de oportunidad de ti cuando entran a tu alcance.

Experto en Ballestas

Gracias a la extensiva práctica con la ballesta, ganas los siguientes beneficios:

- Ignoras la calidad de carga de las ballestas con las que tú eres competente.
- Estar a 5 pies de una criatura hostil no te causa desventaja en tus tiradas de ataque a distancia.
- Cuando usas la acción de atacar y atacar con un arma de mano, puedes usar una acción adicional para atacar con una ballesta de mano cargada que sostengas.

Experto en Escudos

Usas los escudos no solamente para protección, sino que también para atacar. Ganas estos beneficios cuando sostienes un escudo:

- Si llevas a cabo una acción de ataque en tu turno, puedes usar una acción adicional para tratar de empujar a una criatura a 5 pies de ti con tu escudo.
- Si no estás incapacitado, puedes añadir la CA de tu escudo a cualquier tirada de salvación basada en destreza contra un conjuro u otro efecto dañino dirigido sólo a ti.
- Si estás sujeto a un efecto que te permite recibir sólo la mitad del daño, puedes usar tu reacción para no llevarte daño si aciertas la tirada de salvación, poniendo el escudo entre ti y el origen del efecto.

Experto en Varias Habilidades (Tasha)

Has perfeccionado tus habilidades, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- Elije una habilidad en la que tengas competencia. Obtienes pericia con esa habilidad, lo que significa tu bonificador de competencia se duplica para cualquier prueba que haces con ella. La habilidad que elijas debe ser una que no se esté beneficiando ya de una característica, como Pericia, que duplica su bonificación de competencia.

Explorador de Mazmorras

Estás alerta ante las trampas ocultas y las puertas secretas localizadas en muchas mazmorras, y ganas los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de sabiduría (percepción) e inteligencia (investigación) para detectar la presencia de puertas ocultas.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o resistir trampas.
- Tienes resistencia al daño hecho por trampas. Puedes buscar trampas mientras andas a paso normal, en vez de lentamente.

Francotirador

Has dominado las armas a distancia y puedes hacer disparos que otros consideran imposibles. Ganas las siguientes bonificaciones:

- Atacar a larga distancia no supone desventaja en tus tiradas de arma a distancia.
- Tus disparos a larga distancia ignoran objetivos medio cubiertos o cubiertos a tres cuartos.
- Antes de que hagas un ataque con un arma a distancia con la que eres competente, puedes elegir un -5 de penalización en la tirada. Si el ataque tiene éxito, añades +10 al daño causado por el ataque.

Francotirador de Conjuros

Requisito: La habilidad de lanzar al menos un conjuro.

Has aprendido técnicas para mejorar tus ataques con ciertas clases de conjuros, ganando los siguientes beneficios:

- Cuando lanzas un conjuro que requiere que hagas una tirada de ataque, el alcance del conjuro se dobla.
- Tus conjuros a distancia ignoran que el objetivo esté medio cubierto o a tres cuartos.
- Aprendes un truco que requiera una tirada de ataque. Elije un truco de la lista de conjuros del bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Tu habilidad para lanzar el truco depende de la lista de conjuros que elijas: Carisma para el bardo, hechicero o brujo; Sabiduría para el clérigo o druida, o Inteligencia para el mago.

Fuertemente Acorazado

Requisito: Competente con armadura media.

Has entrenado para dominar el uso de armadura pesada, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas la competencia con armadura pesada.

Gran Experto en Armas

Has aprendido a usar el peso de un arma en tu beneficio, usándolo en su momento para dar poder a tus ataques. Ganas los siguientes beneficios:

- En tu turno, cuando aciertes un golpe crítico con un arma cuerpo a cuerpo o reduzcas los puntos de golpe de una criatura a 0 con un golpe crítico, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo como una acción adicional.
- Antes de que tú hagas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma pesada en la que eres competente, puedes elegir un -5 de penalización a la tirada de ataque. Si el ataque acierta, añade +10 al daño causado por el ataque.

Habilidoso

Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas de tu elección.

Iniciado en la Lucha (Tasha)

Requisito: Competencia con un arma marcial

Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo particular de combate. Como resultado, aprendes una opción de estilo de combate de tu elección de la clase de Guerrero. Si

ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Cada vez que alcanzas un nivel que otorga el Aumento de Característica, puedes reemplazar el estilo de combate de esta dote con otro de la clase de guerrero que no tengas.

Iniciado en la Magia

Elegí una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Aprendes dos trucos de esa lista de conjuros de clase. Además, elige un hechizo de nivel 1 de esa misma lista. Tu aprendes ese hechizo y puedes lanzarlo a su nivel más bajo. Una vez lanzado, debes terminar un descanso largo antes de poder lanzarlo otra vez. La habilidad de lanzar estos hechizos depende de la clase a la que pertenezcas: Carisma para el bardo, hechicero o brujo; o Inteligencia para mago.

Líder Inspirador

Requisito: Carisma 13 o superior.

Puedes gastar 10 minutos inspirando a tus compañeros, animando sus ganas de luchar. Cuando lo hagas, elige seis criaturas amistosas (te puedes incluir entre ellas) en un radio de 30 metros a la redonda que puedan verte u oírte y que puedan entenderte. Cada una de esas criaturas gana puntos de golpe temporales equivalentes a tu nivel + tu modificador de Carisma. Una criatura no puede ganar otra vez estos puntos de golpe temporales hasta que haya terminado un descanso corto o largo.

Ligeramente Acorazado

Has entrenado para dominar el uso de armadura ligera, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia con armadura ligera.

Lingüista

Has estudiado códigos y lenguajes, ganando los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes tres lenguajes de tu elección.
- Puedes crear hábilmente escritos cifrados. Otros no pueden descifrar el código a menos que les enseñes a hacerlo, tengan éxito con una tirada de Inteligencia (CD igual a tu puntuación de Inteligencia + tu

bonificador de Competencia) o usen magia para descifrarlo.

Luchador con Dos Armas

Has dominado la lucha con dos armas, consiguiendo los siguientes beneficios:

- Ganas una bonificación de +1 a la CA cuando sostienes un arma en cada mano.
- Puedes usar la lucha con dos armas incluso cuando las armas a una mano que sostienes no son ligeras.
- Puedes desenfundar o enfundar dos armas de una sola mano cuando normalmente podrías enfundar y desenfundar sólo una.

Mente Aguda

Tienes una mente que puede rastrear el tiempo, dirección y detalle con asombrosa precisión. Ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Inteligencia en 1, hasta un máximo de 20.
- Siempre sabes dónde está el norte.
- Siempre sabes el número de horas que quedan antes del amanecer o el anochecer.
- Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto u oído el mes pasado.

Moderadamente Acorazado

Requisito: Competencia con armadura ligera.

Has entrenado para dominar el uso de armadura media y escudos, ganando los siguientes beneficios:

Incrementa tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20.

- Ganas competencia con armadura media y escudos.

Observador

Eres rápido observando los detalles de tu entorno, ganas los siguientes beneficios:

- Incrementa tu puntuación de Inteligencia o Sabiduría en 1, hasta un máximo de 20.
- Si puedes ver la boca de una criatura mientras está hablando un lenguaje que puedes entender, puedes interpretar lo que dice leyendo sus labios.
- Tienes un +5 de bonificador a tus puntuaciones de Sabiduría pasiva (Percepción) e Inteligencia pasiva (Investigación).

Perforador (Tasha)

Has desarrollado una precisión muy aguda en combate, otorgándote los siguientes beneficios:

- Incrementa tu Fuerza o Destreza en 1, a un máximo de 20.
- Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque que infinge daño perforante, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del ataque, debes usar la nueva tirada.
- Cuando obtienes un golpe crítico que infinge daño perforante a una criatura, puedes tirar un dado adicional de daño para el golpe crítico.

Resistente

Elige una puntuación de habilidad, ganas los siguientes beneficios:

- Incrementas tu puntuación de habilidad en 1, hasta un máximo de 20.
- Ganas competencia en tiradas de salvación usando la habilidad elegida.

Ritualista

Requisito: Inteligencia o Sabiduría 13 o superior.

Has aprendido un número de conjuros que puedes lanzar como rituales. Estos conjuros están escritos en un libro de rituales, que debe estar en tu mano mientras lanzas uno de estos conjuros. Cuando eliges esta dote, adquieres un libro de rituales que contiene dos conjuros de nivel 1 de tu elección. Elige una de las siguientes clases: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero, o mago. Debes elegir tus conjuros de la lista de hechizos de esta clase, y los hechizos que elijas deben tener la etiqueta de ritual. La clase que eliges también determina tu habilidad para lanzar estos conjuros. Carisma para bardo, hechicero o brujo; Sabiduría para clérigo o druida; o Inteligencia para mago. Si consigues unconjuro en forma escrita, como un pergamo de conjuro mágico o un libro de conjuros de mago, puedes añadirlos a tu libro de rituales. El conjuro debe ser de la lista que tú elegiste, el nivel de los conjuros no puede ser mayor que la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba), y debe tener la etiqueta de ritual. El proceso de copiar el conjuro en tu libro de rituales lleva 2 horas por nivel del hechizo y un costo 50 po. El costo representa el gasto en materiales que necesitas mientras experimentas

con el conjuro para dominarlo, así como la tinta fina que necesitas para escribirlo.

Sanador

Eres un curandero hábil, permitiéndote curar heridas rápidamente y conseguir que tus aliados vuelvan a la pelea. Consigues los siguientes beneficios.

- Cuando uses un kit de sanador para estabilizar una criatura agonizante, esta criatura recupera un punto de golpe.
- Como acción, puedes gastar un uso del kit de curandero en una criatura y restaurarle $1d6 + 4$ puntos de golpe más una cantidad de puntos de golpe adicionales iguales al número de Puntos de Golpe máximos de la criatura. La criatura no puede volver a recuperar puntos de golpe de esta dote hasta que haya tomado un descanso corto o largo.

Telepatía (Tasha)

Despiertas la capacidad de conectarte mentalmente con los demás, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumentas tu inteligencia, sabiduría o carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Puedes hablar telepáticamente con cualquier criatura que puede ver a 60 pies de ti. Tu comunicación telepática está en un idioma que conoces, y la criatura te entiende sólo si conoce ese idioma. Tu comunicación no le da a la criatura la capacidad de responderte telepáticamente.
- Puedes lanzar el hechizo Detectar Pensamientos, sin gastar espacio de hechizo o componentes, y debes terminar un descanso largo antes de que puedas lanzarlo de esta manera otra vez. Tu habilidad de lanzamiento para este hechizo es la habilidad aumentada por esta dote. Si tienes espacios de hechizos de 2º nivel o superior, puedes lanzar este hechizo con ellos.

Telequinético (Tasha)

Aprendes a mover las cosas con la mente, obtienes los siguientes beneficios:

- Aumentas tu inteligencia, sabiduría o carisma en 1, hasta un máximo de 20.

- Aprendes el truco Mano del Mago. Puedes lanzarlo sin componentes verbales o somáticos, y puedes hacer que la mano espectral sea invisible. Si ya conoces este hechizo, su alcance aumenta en 30 pies cuando lo lanzas. Tu habilidad para lanzar este hechizo es la aumentada por esta dote.
- Como acción adicional, puedes intentar empujar telequinéticamente a una criatura que puedas ver a 30 pies de ti. Cuando lo haces, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza (CD 8 + tu bono de competencia + el modificador de la característica que aumentaste por esta dote) o ser movido 5 pies hacia ti o lejos de ti. Una criatura puede fallar voluntariamente esta salvación.

Tocado por lo Desconocido (Tasha)

Tu exposición a la magia del Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta tu puntuación de inteligencia, sabiduría o carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el hechizo Paso Brumoso y un hechizo de nivel 1 de tu elección. El hechizo de nivel 1 debe ser de la escuela de adivinación o encantamiento. Puedes lanzar cada uno de estos hechizos sin gastar un espacio de conjuro. Una vez que lanzas cualquiera de estos hechizos de esta manera, no puedes lanzar ese hechizo de esta manera hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzar estos hechizos usando los espacios de hechizo que tienes del nivel correspondiente. Tu capacidad para lanzar estos hechizos es la aumentada por esta dote.

Tocado por las Sombras (Tasha)

Tu exposición a la magia del Shadowfell provocó cambios en ti, otorgándote los siguientes beneficios:

- Aumenta tu inteligencia, sabiduría o carisma en 1, hasta un máximo de 20.
- Aprendes el hechizo Invisibilidad y un hechizo de nivel 1 a tu elección. El hechizo debe ser de la escuela de la ilusión o nigromancia. Puedes lanzar cada uno de estos hechizos sin gastar un espacio de hechizo. Una vez que lanzas cualquiera de

estos hechizos de esta manera, no puedes lanzarlos de este modo de nuevo hasta terminar un descanso largo. También puedes lanzar estos hechizos usando los espacios de hechizo que tienes del nivel correspondiente. La capacidad de lanzamiento de hechizos es la habilidad aumentada por este dote.

Vigoroso

Tus puntos de golpe se incrementan en una cantidad igual a dos veces tu nivel cuando ganas esta característica. Cada vez que ganes un nivel más adelante tu máximo de puntos de vida se incrementan con dos puntos de golpe adicionales.



Dotes Raciales

En esta sección están recopilados todos los dotes del libro "La Guía de Xanathar para Todo"

Esta sección presenta una colección de dotes especiales que te permiten explorar más a fondo la raza de tu personaje. Estas dotes se asocian a una raza del Manual del Jugador.

Una dote racial representa una conexión más profunda con la cultura de tu raza o una transformación física que te acerca a un aspecto del linaje de tu raza. La causa de una transformación particular depende de ti y tu DM. Una dote de transformación puede simbolizar una cualidad latente que ha surgido a medida que envejeces, o una transformación puede ser el resultado de un evento en la campaña, como exponerte a magia poderosa o visitar un lugar antiguo y de gran importancia para tu raza. Las transformaciones son un motivo fundamental de la literatura fantástica y el folclore. Descubrir por qué tu personaje ha cambiado puede ser una gran adición a la historia de tu campaña.

Constitución Infernal

Requisito Previo: Tiefling

La sangre diabólica corre fuerte en ti, desbloqueando una resistencia similar a la que poseen algunos demonios. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntaje de Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Tienes resistencia al daño por frío y daño de veneno. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra ser envenenado.

Desvanecerse

Requisito Previo: Gnomo

Tu gente es inteligente, con un don para la magia de la ilusión. Has aprendido un truco mágico para desaparecer cuando sufres daño. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza o Inteligencia en 1, a un máximo de 20. Inmediatamente después de recibir daño, puedes usar una reacción para volverte invisible mágicamente hasta el final de tu siguiente turno o hasta atacar, infijir daño o forzar a alguien a realizar una tirada de salvación. Una vez que usas esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Elasticidad a Gachas

Requisito Previo: Enano o una raza Pequeña

Eres extraordinariamente ágil para tu raza. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Aumenta tu velocidad de movimiento en 5 pies. Obtienes competencia en la habilidad Acrobacia o Atletismo (tu elección). Tienes ventaja en cualquier prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacia) que hagas para escapar de ser agarrado.

Fortaleza Enana

Requisito Previo: Enano

La sangre de héroes enanos fluye a través de tus venas. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntaje de Constitución en 1, a un máximo de 20. Siempre que tomes la acción Esquivar en combate, puedes gastar un Dado de Vitalidad para curarte a ti mismo. Tira el dado, agrega tu modificador de Constitución y recupera una cantidad de puntos de golpe igual al total (mínimo de 1).

Furia Orca

Requisito Previo: Semiorco

Tu furia interior arde incansablemente. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Cuando golpeas con un ataque con un arma simple o marcial, puedes lanzar uno de los dados de daño del arma una vez adicional y agregarlo como daño adicional del tipo de daño del arma. Una vez que usas esta habilidad, no puedes usarla de nuevo hasta que termines un descanso corto o largo. Inmediatamente después de usar tu rasgo de Resistencia implacable, puedes usar tu reacción para atacar con un arma.

Llamas de Flegetos

Requisito Previo: Tiefling

Aprendes a llamar al fuego del infierno para cumplir tus órdenes. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Cuando tiras daño de fuego por un conjuro que lanzas, puedes repetir cualquier tirada de 1 en los dados de daño de fuego, pero debes usar la nueva tirada, incluso si es otro 1. Siempre que lances un conjuro que cause daño de fuego, puedes provocar que las llamas te

cubran hasta el final de tu siguiente turno. Las llamas no te dañan ni a ti ni a tus posesiones, y arrojan luz brillante a 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales. Mientras las llamas están presentes, cualquier criatura a no más de 5 pies de ti que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo recibe 1d4 de daño de fuego.

Magia Alta de Drow

Requisito Previo: Elfo (drow)

Aprendes más de la magia típica de los elfos oscuros. Aprendes elconjuro detectar magia y puedes lanzarlo a voluntad, sin gastar una ranura de conjuro. También aprendes levitar y disipar magia, cada uno de las cuales puedes lanzar una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzar esos dos conjuros de esta manera cuando terminas un descanso largo. El carisma es tu habilidad de lanzar conjuros para los tres conjuros.

Magia de Elfo del Bosque

Requisito Previo: Elfo (bosque)

Aprendes la magia de los bosques primitivos, que son venerados y protegidos por tu gente. Aprendes un truco de druida de tu elección. También aprendes los conjuros zancada prodigiosa y pasar sin rastro, cada uno de los cuales puedes lanzar una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzar estos dos conjuros de esta manera cuando terminas un descanso largo. La sabiduría es tu habilidad de lanzamiento de conjuros para los tres conjuros.

Piel de Dragón

Requisito Previo: Dracónico

Manifiestas escamas y garras que recuerdan a tus ancestros dracónicos. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Fuerza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Tus escamas se endurecen. Mientras no estés usando una armadura, puedes calcular tu CA como $13 + \text{tu modificador de Destreza}$. Puedes usar un escudo y aun así obtener este beneficio. Crecen garras retráctiles de las puntas de tus dedos. Extender o retraer las garras no requiere ninguna acción. Las garras son armas naturales, que puedes usar para hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, infinges un daño de corte igual a $1d4 + \text{tu modificador de Fuerza}$, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.

Precisión Élfica

Requisito Previo: elfo o semielfo

La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de los arqueros elfos y los lanzadores de conjuros. Tienes puntería incomparable con ataques que dependen de la precisión en lugar de la fuerza bruta. Obtienes los siguientes beneficios: Incrementa tu Puntuación de Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Siempre que tengas ventaja en una tirada de ataque con Destreza, Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes volver a tirar uno de los dados una vez.

Prodigo

Requisito previo: semielfo, semiorco o humano

Tienes un don para aprender cosas nuevas. Obtienes los siguientes beneficios: Obtienes competencia en una habilidad de tu elección, una habilidad de herramienta de tu elección y fluidez en un idioma de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Obtienes experiencia con esa habilidad, lo que significa que tu bono de competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad con ella. La habilidad que elijas debe ser una que no se esté beneficiando de un rasgo, como Pericia, que duplica tu bono de competencia.

Segunda Oportunidad

Requisito Previo: Mediano

La fortuna te favorece cuando alguien trata de golpearte. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Cuando una criatura que puedes ver te golpea con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a volver a tirar. Una vez que usas esta habilidad, no puedes volver a usarla hasta que lances la iniciativa al comienzo del combate o hasta que termines un descanso corto o largo.

Suerte Abundante

Requisito Previo: Mediano

Tu gente tiene una suerte extraordinaria, que has aprendido a prestar místicamente a tus compañeros cuando los ves vacilar. No estás seguro de cómo lo haces; Sólo lo deseas, y sucede. ¡Seguramente una señal del favor de la fortuna! Cuando un aliado que puedes ver hasta 30 pies de ti, saca un 1 en el d20 para una tirada de ataque,

una prueba de habilidad o una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para permitir que el aliado vuelva a tirar el dado. El aliado debe utilizar el nuevo resultado. Cuando usas esta habilidad, no puedes usar tu rasgo racial de Afortunado antes del final de tu próximo turno.

Teletransportación Feérica

Requisito Previo: Elfo (alto)

Tu estudio de la tradición de los elfos altos ha desbloqueado el poder feérico que otros pocos elfos poseen, excepto tus primos eladrines. Basándose en tu genealogía feérica, puedes caminar momentáneamente a través del Feywild para acortar tu camino de un lugar a otro. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes a hablar, leer y escribir Silvano. Aprendes el conjuro paso brumoso y puedes lanzarlo una vez sin gastar una ranura de conjuro. Recuperas la habilidad de lanzarlo de esta manera cuando terminas un descanso corto o largo. La inteligencia es tu habilidad de lanzar conjuros para este conjuro.

Temor al Dragón

Requisito Previo: Dracónico

Cuando te enojas, puedes irradiar amenaza. Obtienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Fuerza, Constitución o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. En lugar de exhalar energía destructiva, puedes gastar un uso de tu atributo Ataque de Aliento para rugir, obligando a cada criatura de tu elección hasta 30 pies de ti a hacer una tirada de salvación de Sabiduría (DC 8 + tu bono de competencia + tu modificador de Carisma). Un objetivo tiene éxito automáticamente en la tirada si no puede escucharte o verte. En una salvación fallida, un objetivo se asusta de ti durante 1 minuto. Si el objetivo asustado sufre algún daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.



Dotes Dracónicos

En esta sección están recopilados todos los dotes del libro "Fizban Treasury of Dragons"

Un dote representa a un personaje que logra el dominio de una de sus capacidades o descubre la habilidad de hacer algo nuevo. Cuando surge este dominio de una fuente dracónica, ya sea el regalo de un dragón, la manifestación de algún tipo de herencia dracónica, la bendición de un dios dracónico o una consecuencia de matar a un dragón, puede tener efectos sobrenaturales. Aquí hay dotes que otorgan poder dracónico, disponibles para ti si usas la regla opcional de dotes en el Manual del jugador.

Bendición del Dragón Cromático

Has manifestado algo del poder de los dragones cromáticos, otorgándote los siguientes beneficios:

Infusión cromática: Como acción adicional, puedes tocar un arma simple o marcial e infundirla con uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o veneno. Durante el siguiente minuto, el arma infinge 1d4 de daño extra del tipo elegido cuando impacta. Después de usar esta acción adicional, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

Resistencia reactiva: Cuando recibes daño por ácido, frío, fuego, rayos o veneno, puedes usar tu reacción para darte resistencia a ese tipo de daño. Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.

Bendición del Dragón Gemático

Has manifestado algo del poder de los dragones gemáticos, otorgándote los siguientes beneficios:

Aumento de puntuación de Características:

Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20.

Represalia telequinética: Cuando recibes daño de una criatura que está a 10 pies de ti, puedes usar tu reacción para emanar energía telequinética.

La criatura que te infligió daño debe hacer una tirada de salvación de Fuerza (la CD es igual a 8 + tu bonificador de competencia + el modificador de competencia de la puntuación aumentada por este dote). Si falla, la criatura recibe 2d8 puntos de daño por fuerza y es empujada hasta 10 pies de ti. En una

salvación exitosa, la criatura recibe la mitad de daño y no es empujada. Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu modificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo

Bendición del Dragón Metálico

Has manifestado algo del poder de los dragones metálicos, otorgándote los siguientes beneficios:

Sanación dracónica: Aprendes el hechizo curar heridas. Puedes lanzar este hechizo sin gastar un espacio de hechizo. Una vez que lanza este hechizo de esta manera, no puedes volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes lanzar este hechizo usando los espacios de hechizo que tengas. La característica de lanzamiento de hechizos del hechizo es Inteligencia, Sabiduría o Carisma cuando lo lanza con este dote (elige cuándo obtienes el dote).

Alas protectoras: Puedes manifestar alas protectoras para protegerte a ti o a otros. Cuando tú u otra criatura que puedas ver a 5 pies de ti es golpeado por una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para manifestar alas espectrales desde tu espalda por un momento. Otorgas una bonificación a la CA del objetivo igual a tu bonificador de competencia contra esa tirada de ataque, lo que podría hacer que falle. Puedes usar esta reacción un número de veces igual a tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo.



Multiclasses

La combinación de puntos de habilidad, raza, clase y trasfondo define las habilidades de tu personaje en el juego, y los detalles personales que tú creas distinguen tu personaje de cualquier otro personaje. Incluso dentro de tu clase y raza, dispones de opciones para ajustar lo que tu personaje puede hacer. Pero este capítulo es para jugadores que con el permiso del DM quieren ir un paso más allá. Esta sección define la regla opcional para personalizar tu personaje: multiclase.

Hacer multiclase te permite combinar clases. Tu DM será quien decida si esta opción está disponible durante una campaña.

Personaje Multiclase

Ser multiclase te permite ganar niveles en múltiples clases. Hacerlo te permite mezclar las habilidades de dichas clases para desarrollar un concepto de personaje que se distingue de uno basado en las opciones normales de clase. Con esta regla, tú tienes la opción de ganar un nivel en una nueva clase cada vez que avanzas un nivel, en vez de ganar un nivel en tu clase actual. Los niveles de todas tus clases se suman para calcular el nivel de tu personaje. Por ejemplo, si tienes tres niveles de mago y dos de guerrero, tienes un personaje de 5to nivel.

Mientras avanzas en niveles te mantendrás principalmente como un miembro de tu clase principal con sólo unos pocos niveles en otra clase, o puedes cambiar por completo el desarrollo de tu personaje sin mirar atrás la clase que dejaste rezagada. Incluso puedes empezar a desarrollar una tercera o cuarta clase, sacrificando enfoque a cambio de versatilidad.

Requisitos

Para poder acogerse a una nueva clase, debes cumplir los requisitos de puntos de habilidad de tu clase actual y tu nueva clase, como se muestra en la tabla Requisitos de Multiclase. Por ejemplo, un bárbaro que decide adoptar como multiclase a la clase de druida debe tener puntos de Fuerza y Sabiduría de

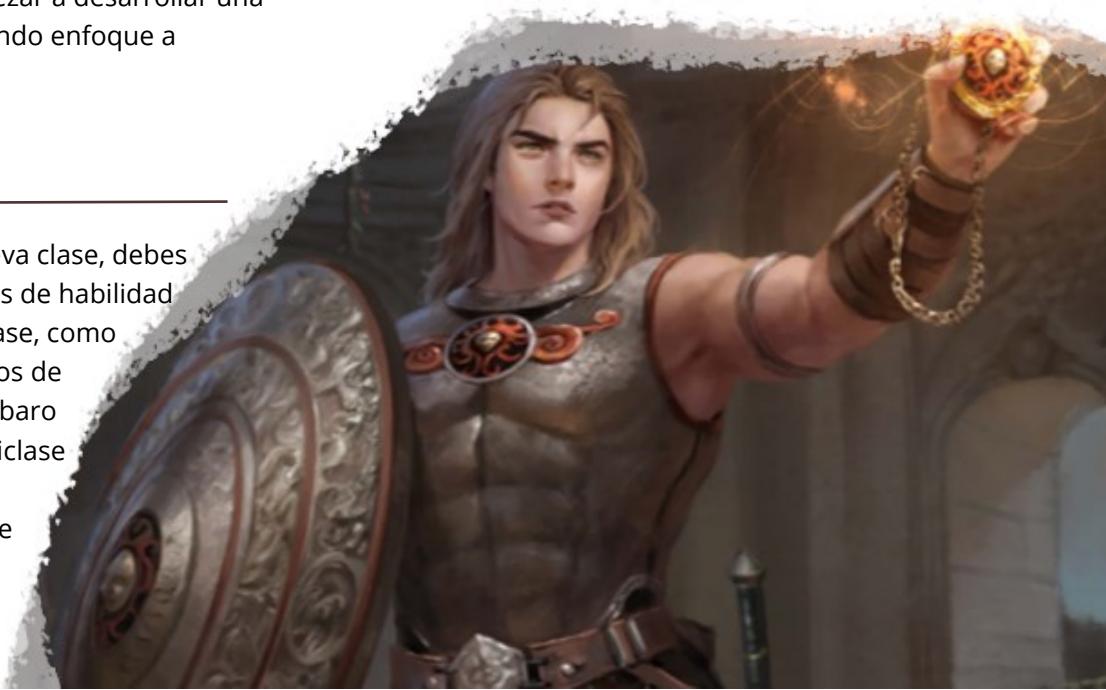
13 o mayores. Sin el entrenamiento completo que recibe un personaje principiante, debes aprender rápido sobre tu nueva clase, teniendo una aptitud natural que se refleja en tus puntos de habilidad por encima de la media.

Requisitos de Multiclase

Clase	Puntuación mínima de Característica
Articiero	Inteligencia 13
Bárbaro	Fuerza 13
Bardo	Carisma 13
Brujo	Carisma 13
Clérigo	Sabiduría 13
Druída	Sabiduría 13
Explorador	Destreza 13 y Sabiduría 13
Guerrero	Fuerza 13 o Destreza 13
Hechicero	Carisma 13
Mago	Inteligencia 13
Monje	Destreza 13 y Sabiduría 13
Paladín	Fuerza 13 y Carisma 13
Pícaro	Destreza 13

Puntos de Experiencia

El coste de los puntos de experiencia para ganar un nivel siempre está basado en tu nivel total de personaje, como se muestra en la tabla Avance de Personajes en el Capítulo 1 del Manual del Jugador, no en tu nivel en una clase en concreto. Así pues, si tú eres un multiclase clérigo 6/guerrero 1, tienes que conseguir los suficientes puntos de experiencia para conseguir nivel 8 antes de que puedas alcanzar tu segundo nivel como guerrero o tu séptimo nivel como clérigo.



Puntos de Golpe y Dados de Golpe

Tú ganas los puntos de golpe de tu nueva clase como se describe según los niveles después del primero. Ganas los puntos de golpe del primer nivel para una clase sólo cuando eres un personaje de nivel 1.

Sumas todos los dados de golpe que te proporcionan todas tus clases para formar tu reserva de dados de golpe. Si los dados de golpe son todos iguales, simplemente ponlos juntos. Por ejemplo, tanto el guerrero como el paladín tienen un d10 como dado de golpe, así que, si tienes un paladín 5/guerrero 5, tienes 10 dados d10 de golpe, si tus clases tienen diferentes dados de golpe, lleva las cuentas de ellos por separado. Por ejemplo, si tienes un paladín 5/clérigo 5, tienes cinco dados d10 y cinco dados d8.

Bono de Competencia

Tu bono de competencia siempre se basa en tu nivel total de personaje, como se muestra en la tabla Avance de Personajes en el Capítulo 1, no en el nivel concreto de una clase. Por ejemplo, si eres guerrero 3/pícaro 2, tienes un bono de competencia de un personaje de nivel 5, el cual es +3.

Competencias

Cuando ganas un nivel en una clase que no sea tu primera clase, obtienes sólo algunas de las competencias de inicio de esa clase, como se muestra en la tabla Competencias de Multiclase.

Características de Clase

Cuando ganas un nuevo nivel en una clase, tú consigues las características de ese nivel. Unas pocas características, en cambio, tiene reglas adicionales cuando eres multiclase: Canalizar Divinidad, Ataque Extra, Defensa sin Armadura y Lanzamiento de Conjuros.

Canalizar Divinidad

Si ya tienes la característica Canalizar Divinidad y ganas un nivel en una clase que también permite esta característica, ganas los efectos de Canalizar

Divinidad garantizados por esa clase, pero consiguiendo esta característica otra vez no te permite un uso adicional de ello. Solamente consigues usos adicionales cuando alcanzas un nivel de clase que explícitamente te lo permite. Por ejemplo, si eres clérigo 6/paladín 4, Puedes usar dos veces Canalizar Divinidad entre descanso y descanso porque eres de un nivel lo suficientemente alto en la clase clérigo para tener más usos. Cuando uses esta característica, puedes elegir cualquiera de los efectos de Canalizar Divinidad disponibles en tus dos clases.

Competencias de Multiclase

Clase	Competencia Adquirida
Artífice	armadura ligera, media, escudos, herramientas de ladrón y de hojalatero.
Bárbaro	Escudos, armas simples y marciales.
Bardo	Armadura ligera, una habilidad de tu elección, un instrumento musical de tu elección.
Brujo	Armadura ligera, armas simples.
Clérigo	Armadura ligera, media, escudos.
Druida	Armadura ligera, media, escudos (los druidas no usan armaduras o escudos de metal).
Explorador	Armadura ligera, media, escudos, armas simples y marciales, una habilidad a elegir de la lista de habilidades de clase.
Guerrero	Armadura ligera, media, escudos, armas simples y marciales.
Hechicero	—
Mago	—
Monje	Armas simples, espadas cortas.
Paladín	Armadura ligera, media, escudos, armas simples y marciales.
Pícaro	Armadura ligera, una habilidad a elegir de la lista de habilidades de clase, herramientas de ladrón.

Multiataque

Si ganas el rasgo de clase Multiataque de más de una clase, los rasgos no se suman. No puedes hacer más de dos ataques con este rasgo a menos que se diga que puedes (como ocurre con la versión del guerrero de Multiataque). Similarmente, la Invocación Sobrenatural del brujo Espada Sedienta tampoco te da ataques adicionales si tienes Multiataque.

Defensa Sin Armadura

Si ya tienes la característica Defensa sin Armadura, no puedes ganarla otra vez de otra clase.

Lanzamiento de Hechizos

Tu capacidad para lanzar conjuros depende parcialmente de tus niveles combinados de todas tus clases que lanzan conjuros y parcialmente en tus niveles individuales en esas clases. Una vez que tienes la característica Lanzamiento de Conjuros de más de una clase, usa las reglas descritas más abajo. Si eres multiclase pero tienes la característica Lanzamiento de Conjuros de solo una clase, sigue las reglas descritas para esa clase.

Conjuros Conocidos y Preparados. Determina qué conjuros conoces y puedes preparar por cada clase individualmente, como si fueras un personaje perteneciente exclusivamente a esa clase. Si tú eres un explorador 4/mago 3, por ejemplo, tú conoces tres hechizos de explorador de nivel 1 basados en tus niveles de explorador. Como mago de nivel 3, conoces tres trucos de mago, y tu libro de conjuros contiene diez conjuros de mago, dos de los cuales (los dos que ganaste cuando alcanzaste el nivel 3 como mago) pueden ser de nivel 2. Si tu Inteligencia es 16 puedes preparar seis conjuros de tu libro de conjuros.

Cadaconjuro que conoces y preparas está asociado con una de tus clases, y si tu usas la habilidad de Lanzamiento de Conjuros de esa clase cuando tú lanzas elconjuro. Similarmente, un foco de Lanzamiento de Hechizos como el Símbolo Sagrado, puede ser usado sólo para la clase asociada con ese foco.

Espacios de Conjuro. Determina tus espacios deconjuro añadiendo todos tus niveles de las clases bardo, clérigo, druida, hechicero, y mago, la mitad de tus niveles (redondeando hacia abajo) en las clases paladín y explorador, y un tercio (redondeando hacia abajo) en las clases guerrero y pícaro si tienes la característica Caballero Místico o Bribón Arcano. Usa este total para determinar tus espacios para conjuros consultando la tabla Lanzador de Conjuros Multiclase.

Si tienes más de una clase lanzadora de conjuros, esta tabla te dará espacios de conjuros de un nivel más alto que los hechizos que conoces o puedes preparar. Puedes usar esos espacios, pero

sólo para lanzar tus conjuros de nivel más bajo. Si lanzas unconjuro de nivel bajo como manos ardientes, este tiene un efecto mejorado cuando se usa un espacio de hechizo superior, incluso cuando no tienes ningún hechizo de ese nivel superior.

Por ejemplo. Si tú eres el anteriormente mencionado explorador 4/mago 3, tu cuentas como un personaje de nivel 5 cuando determinas tus espacios de conjuros. Tienes cuatro espacios para conjuros nivel 1, tres conjuros de nivel 2, y dos de nivel 3. De todas formas, no conoces ningúnconjuro de nivel 3, ni conoces ningúnconjuro de explorador de nivel 2. Puedes usar estos espacios de conjuro para lanzar conjuros que conoces y para aumentar potencialmente sus efectos.

Magia de Pacto. Si tienes tanto la característica Lanzamiento de Conjuros y la característica de clase Magia de Pacto propia de los brujos, puedes usar los espacios de conjuros que ganas de esta característica para lanzar conjuros que sabes o has preparado de clases con la característica de Lanzamiento de Conjuros, y puedes usar los espacios que ganas de la característica Lanzamiento de Conjuros para lanzar hechizos de brujo que conozcas.

Lanzador de Conjuros Multiclase

Espacios de Conjuro por Nivel de Hechizo

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Lista de Hechizos

En esta sección están listados los hechizos para cada clase y separados según libros para evitar confusiones. Las listas corresponden a las siguientes clases: Bardo, Brujo, Clérigo, Druída, Explorador, Hechicero, Mago, Paladín. (haz click en la clase para ver la lista de hechizo directamente)

¿Como Funciona esta lista?

La lista está dividida por clases. Debajo del nombre de cada clase hay una serie de números en los cuales al hacer click serás redirigido al nivel de hechizos correspondiente al número. Además, cada uno de los hechizos está vinculado con su descripción, por lo que puedes ir a verla clicando el nombre el hechizo. Al final de la lista de hechizos de cada clase hay una opción para volver al comienzo de la lista.

Las listas se encuentran separadas por nivel y por libro. También verás unas palabras y letras al lado del nombre del hechizo, estas palabras son la escuela de magia a la que pertenece el hechizo; la letra **C** significa Concentración y la letra **R** significa ritual. Las Clases que no pueden lanzar rituales no tienen la **R** en los hechizos de ritual. Si el nombre de un hechizo aparece **de este color** significa que es un hechizo adicional añadido a la clase en el libro de Tasha, pídele permiso a tu DM para poder añadir o aprender estos hechizos con tu clase.

hechizos. El fin de esta tabla es ayudar a imaginar mejor las situaciones en partida para un jugador o un DM. En la tabla se refiere a las pulgadas como "In", a los pies como "ft" y las millas como "mi".

Sistema Anglosajón	Sistema Métrico
1 In	2,5 cm
5 In	13 cm
1 ft	30,5 cm
5 ft	1,5 m
10 ft	3 m
15 ft	4,5 m
20 ft	6 m
30 ft	9 m
40 ft	12 m
50 ft	15 m
60 ft	18 m
100 ft	30 m
150 ft	45 m
200 ft	60 m
300 ft	90 m
500 ft	150 m
600 ft	180 m
1 mi	1,5 km
5 mi	8 km
10 mi	16 km
15 mi	24 km
20 mi	32 km
25 mi	40 km
50 mi	80 km
120 mi	190 km
500 mi	800 km

Tabla de Pies A Metros

En la tabla de esta página se encuentran las medidas aproximadas de pulgadas, pies y millas transformados a metros para algunas de las distancias más comunes de encontrar en los



El Articiero fue añadido en "Tasha's Cauldron of Everything"

Hechizos de Articiero

Nivel: 3 - 4 - 5

Trucos

- Agarre Electrizante (Evocación)
- Descarga de Fuego (Evocación)
- Guía (Adivinación) **C**
- Látigo de espinas (Transmutación)
- Luces danzantes (Evocación) **C**
- Luz (Evocación)
- Mano de mago (Conjuración)
- Mensaje (Transmutación)
- Piedad con los moribundos (Nigromancia)
- Prestidigitación (Transmutación)
- Rayo de escarcha (Evocación)
- Reparar (Transmutación)
- Resistencia (Abjuración) **C**
- Rociada Venenosa (Conjuración)
- Salpicadura Acida (Conjuración)

Trucos de Xanathar

- Congelación (evocación)
- Crear hoguera (conjuración)
- Palmada atronadora (evocación)
- Piedra mágica (transmutación)

Trucos de Tasha

- Atraer el relámpago (Evocación)
- Estallido de espadas (Conjuración)
- Filo Atronador (Evocación)
- Filo de las llamas verdes (Evocación)

Nivel 1

- Alarma (Abjuración) **R**
- Caída de pluma (Transmutación)
- Curar heridas (Evocación)
- Detectar magia (Adivinación) **R C**
- Disfrazarse (Ilusión)
- Falsa Vida (Nigromancia)
- Fuego feérico (Evocación) **C**
- Grasa (Conjuración)
- Identificar (Adivinación) **R**
- Purificar comida y bebida (Transmutación) **R**
- Retirada expeditiva (Transmutación) **C**
- Salto (Transmutación)
- Santuario (Abjuración)
- Zancada prodigiosa (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

- Absorber elementos (Abjuración)
- Catapulta (Transmutación)

Trampa de lazo (Abjuración)

Nivel 1 Tasha

Aliento Caustico de Tasha (Evocación) **C**

Nivel 2

- Alterar el propio aspecto (transmutación) **C**
- Agrandar/Reducir (transmutación) **C**
- Arma mágica (transmutación) **C**
- Aumentar característica (transmutación) **C**
- Auxilio divino (abjuración)
- Boca mágica (ilusión) **R**
- Calentar metal (transmutación) **C**
- Cerradura arcana (abjuración)
- Contorno borroso (ilusión) **C**
- Invisibilidad (ilusión) **C**
- Levitar (transmutación) **C**
- Llama continua (evocación)
- Protección contra el veneno (abjuración)
- Restablecimiento menor (abjuración)
- Visión en la oscuridad (transmutación)
- Trepar cual arácnido (transmutación) **C**
- Truco de la cuerda (conjuración)
- Ver lo invisible (adivinación)
- Restablecimiento menor (abjuración)

Nivel 2 Xanathar

- Escritura celeste (transmutación) **R C**
- Pirotecnia (transmutación)

Nivel 3

- Arma Elemental (transmutación) **C**
- Caminar sobre las aguas (transmutación) **R**
- Crear comida y bebida (conjuración)
- Disipar Magia (abjuración)
- Glifo custodio (abjuración)
- Intermitencia (transmutación)
- Protección contra la energía (abjuración) **C**
- Respiración acuática (transmutación) **R**
- Revivir (nigromancia)
- Volar (transmutación) **C**

Nivel 3 Xanathar

- Flechas flamígeras (transmutación) **C**
- Servidor minúsculo (transmutación)
- Siestecita (encantamiento)

Nivel 3 Tasha

Fortalecer Mente (abjuración) **C**

Nivel 3 de Fizban

Zancada de Ashardalon (Transmutación) **C**

Nivel 4

Cofre secreto de Leomund (conjuración)

Elaborar (transmutación)

Esfera elástica de Otiluke (evocación) **C**

Libertad de movimiento (abjuración)

Mastín fiel de Mordenkainen (conjuración)

Ojo arcano (adivinación) **C**

Piel pétreas (abjuración) **C**

Sanctasanctórum privado de Mordenkainen

(abjuración)

Transformar Piedra (transmutación)

Nivel 4 Xanathar

Perdición elemental (transmutación) **C**

Nivel 4 Tasha

Invocar constructo (conjuración) **C**

Nivel 5

Animar los objetos (transmutación) **C**

Creación (ilusión)

La mano de Bigby (evocación) **C**

Muro de Piedra (evocación) **C**

Restablecimiento mayor (abjuración)

Nivel 5 Xanathar

Empoderar habilidades (transmutación) **C**

Transmutar roca (transmutación)

Hechizos de Artificiero

Hechizos de Bardo

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Trucos

Amigos (Encantamiento) C
Burla Dañina (Encantamiento)
Impacto Certero (Adivinación) C
Ilusión menor (Ilusión)
Guardia de Cuchillas (Abjuración)
Luz (Evocación)
Luces danzantes (Evocación) C
Mano de mago (Conjuración)
Mensaje (Transmutación)
Prestidigitación (Transmutación)
Reparar (Transmutación)

Truco de Xanathar

Palmada atronadora (evocación)

Nivel 1

Encantar animal(Encantamiento)
Caída de pluma (Transmutación)
Curar heridas (Evocación)
Detectar magia (Adivinación) R C
Disfrazarse (Ilusión)
Dormir (Encantamiento)
Entender idiomas (Adivinación) R
Fuego feérico (Evocación) C
Hablar con los animales (Adivinación) R
Hechizar persona (Encantamiento)
Heroísmo (Encantamiento) C
Identificar (Adivinación) R
Imagen silenciosa (Ilusión) C
Ola atronadora (Evocación)
Orden imperiosa (Encantamiento)
Palabra curativa (Evocación)
Perdición (Encantamiento) C
Risa horrible de Tasha (Encantamiento) C
Rociada de color (Ilusión)
Sirviente invisible (Conjuración) R
Susurros disonantes (Encantamiento)
Texto Ilusorio (Ilusión) R
Zancada prodigiosa (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

Tremblor de tierra (evocación)

Nivel 2

Abrir (transmutación)
Agrandar/Reducir (transmutación) C
Animal mensajero (encantamiento) R
Aumentar característica (transmutación) C

Auxilio divino (abjuración)

Boca mágica (ilusión) R
Calentar metal (transmutación) C
Calmar emociones (encantamiento) C
Ceguera/Sordera (nigromancia)
Corona de la locura (encantamiento) C
Detectar pensamientos (adivinación) C
Embelesar (encantamiento)
Fuerza fantasmal (ilusión) C
Hacer añicos (evocación)
Inmovilizar persona (encantamiento) C
Invisibilidad (ilusión) C
Localizar animales o plantas (adivinación) R
Localizar objeto (adivinación) C
Nube de dagas (conjuración) C
Restablecimiento menor (abjuración)
Silencio (ilusión) R C
Sugestión (encantamiento) C
Ver lo invisible (adivinación)
Zona de verdad (conjuración)

Nivel 2 de Xanathar

Escritura celeste (transmutación) R C
Pirotecnia (transmutación)
Viento de salvaguardia (evocación) C

Nivel 2 de Fizban

Travesuras de Nathair (Ilusión) C

Nivel 3

Clarividencia (adivinación)
Crecimiento vegetal (transmutación)
Disipar magia (abjuración)
Don de lenguas (adivinación)
Fingir muerte (nigromancia) R
Glifo custodio (abjuración)
Hablar con los animales (adivinación) R
Hablar con los muertos (nigromancia)
Imagen mayor (ilusión) C
Indetectable (abjuración)
Lanzar maldición (nigromancia) C
Miedo (ilusión) C
Nube apesposa (conjuración) C
Palabra curativa en masa (evocación)
Patrón hipnótico (ilusión) C
Pequeña choza de Leomund (evocación) R
Recado (evocación)
Ralentizar (transmutación) C

Nivel 3 de Xanathar

Enemigos abundantes (encantamiento) C
Siestecita (encantamiento)

Visión verdadera (adivinación)

Nivel 3 de Tasha

Fortalecer Mente (Abjuración) C

Nivel 4

Asesino fantasmal (ilusión) C

Compulsión (encantamiento) C

Confusión (encantamiento) C

Invisibilidad mayor (ilusión) C

Libertad de movimiento (abjuración)

Localizar criatura (adivinación) C

Polimorfar (transmutación) C

Puerta dimensional (conjuración)

Terreno alucinatorio (ilusión)

Nivel 7

Espada de Mordenkainen (evocación) C

Espejismo Arcano (ilusión)

Etereidad (transmutación)

Jaula de Fuerza (evocación)

Magnifica Mansión de Mordenkainen (conjuración)

Proyectar Imagen (ilusión) C

Regenerar (transmutación)

Resurrección (nigromancia)

Rociada prismática (evocación)

Símbolo (abjuración)

Teleportar (conjuración)

Nivel 4 de Xanathar

Hechizar Monstruo (encantamiento)

Nivel 4 de Fizban

Lanza psíquica de Raúlothim (Encantamiento) C

Nivel 5

Animar los objetos (transmutación) C

Círculo de teletransportación (conjuración)

Conocer las leyendas (adivinación)

Curar heridas en masa (conjuración)

Doble engañoso (ilusión) C

Dominar persona (encantamiento) C

Dotar de conciencia (transmutación)

Escudriñamiento (adivinación) C

Geas (encantamiento)

Inmovilizar monstruo (encantamiento) C

Ligadura de los planos (abjuración)

Ligadura telepática de Rary (adivinación) R

Mensaje onírico (ilusión)

Modificar recuerdo (encantamiento) C

Restablecimiento mayor (abjuración)

Revivir a los muertos (nigromancia)

Similitud (ilusión)

Nivel 5 de Xanathar

Empoderar habilidades (transmutación) C

Estática sináptica (encantamiento)

Nivel 6

Baile irresistible de Otto (encantamiento) C

Encontrar la senda (adivinación) C

Festín de los héroes (conjuración)

Guardas y custodias (abjuración)

Ilusión programada (ilusión)

Mirada penetrante (nigromancia) C

Sugestión en masa (encantamiento)

Nivel 7 de Tasha

Sueño del velo azul (conjuración)

Nivel 8

Antipatía/Simpatía (encantamiento)

Debilidad mental (encantamiento)

Dominar monstruo (encantamiento) C

Labia (transmutación)

Mente en Blanco (abjuración)

Palabra de Poder: Aturdir (encantamiento)

Nivel 9

Muro prismático (abjuración)

Palabra de poder: matar (encantamiento)

Palabra de poder: sanar (evocación)

Polimorfismo verdadero (transmutación) C

Presciencia (adivinación)

Nivel 9 de Xanathar

Grito psíquico (encantamiento)

Polimorfar en grupo (transmutación) C

Hechizos de Bardo

Hechizos de Brujo

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Trucos

Amigos (Encantamiento) **C**
Descarga sobrenatural (Evocación)
Ilusión menor (Ilusión)
Guardia de Cuchillas (Abjuración)
Mano de mago (Conjuración)
Prestidigitación (Transmutación)
Rociada Venenosa (Conjuración)
Toque Helado (Nigromancia)

Trucos de Xanathar

Congelación (Evocación)
Crear Hoguera (Conjuración) **C**
Infestación (Conjuración)
Piedra mágica (Transmutación)
Palmada atronadora (evocación)
Tocar a los muertos (nigromancia)

Trucos de Tasha

Astilla Mental (Encantamiento)
Atraer el relámpago (Evocación)
Estallido de espadas (Conjuración)
Filo Atronador (Evocación)
Filo de las llamas verdes (Evocación)

Nivel 1

Armadura de Agathys (Abjuración)
Brazos de Hadar (Conjuración)
Entender idiomas (Adivinación)
Hechizar persona (Encantamiento)
Mal de ojo (Encantamiento) **C**
Protección contra el bien y el mal (Abjuración) **C**
Rayo de Hechicería (Evocación) **C**
Represión Infernal (Evocación)
Retirada expeditiva (Transmutación) **C**
Sirviente invisible (Conjuración)
Texto Ilusorio (Ilusión)

Nivel 1 Xanathar

Causar miedo (nigromancia) **C**

Nivel 2

Corona de locura (encantamiento) **C**
Embelesar (encantamiento)
Hacer añicos (evocación)
Imagen múltiple (ilusión)
Inmovilizar persona (encantamiento) **C**
Invisibilidad (ilusión) **C**

Nube de dagas (conjuración) **C**

Oscuridad (evocación) **C**

Paso brumoso (conjuración)

Rayo de debilitamiento (nigromancia) **C**

Sugestión (encantamiento) **C**

Trepar cual arácnido (transmutación) **C**

Nivel 2 de Xanathar

Atar a la Tierra (transmutación) **C**
Espina mental (adivinación) **C**
Hoja de sombra (ilusión) **C**

Nivel 3

Círculo mágico (abjuración)
Contrahechizo (abjuración)
Disipar magia (abjuración)
Don de lenguas (adivinación)
Forma gaseosa (transmutación) **C**
Hambre de Hadar (conjuración) **C**
Imagen mayor (ilusión) **C**
Miedo (ilusión) **C**
Patrón hipnótico (ilusión) **C**
Quitar maldición (abjuración)
Toque vampírico (nigromancia) **C**
Volar (transmutación) **C**

Nivel 3 Xanathar

Enemigos abundantes (encantamiento) **C**
Invocar demonios menores (conjuración) **C**
Paso de trueno (conjuración)

Nivel 3 de Tasha

Fortalecer Mente (abjuración) **C**
Invocar engendro de las Sombras (conjuración) **C**
Invocar feérico (conjuración) **C**
Invocar no muerto (nigromancia) **C**
Velo de espíritus (nigromancia) **C**

Nivel 4

Destierro (abjuración) **C**
Marchitar (nigromancia)
Puerta dimensional (conjuración)
Terreno alucinatorio (ilusión)

Nivel 4 de Xanathar

Hechizar Monstruo (encantamiento)
Invocar demonio mayor (conjuración) **C**
Perdición elemental (transmutación) **C**
Resplandor enfermizo (evocación) **C**
Sombra de Moil (nigromancia) **C**

Nivel 4 de Tasha

Invocar aberración (conjuración) C

Nivel 4 de Fizban

Lanza psíquica de Raulothim (Encantamiento) C

Nivel 5

Círculo de teletransportación (conjuración)

Contactar con otro plano (adivinación)

Doble engañoso (ilusión) C

Mensaje onírico (ilusión)

Escudriñamiento (adivinación) C

Inmovilizar monstruo (encantamiento) C

Ligadura de los planos (abjuración)

Nivel 5 de Xanathar

Danza macabra (nigromancia) C

Enervación (nigromancia) C

Estática sináptica (encantamiento)

Inundación de energía negativa (nigromancia)

Llamada infernal (conjuración) C

Muro de luz (evocación) C

Paso lejano (conjuración) C

Nivel 6

Círculo de muerte (nigromancia)

Conjurar feérico (conjuración) C

Crear muerto viviente (nigromancia)

De la carne a la piedra (transmutación) C

Mirada penetrante (nigromancia) C

Portal arcano (conjuración) C

Sugestión en masa (encantamiento)

Visión verdadera (adivinación)

Nivel 6 de Xanathar

Dispersión (conjuración)

Investidura de hielo (transmutación) C

Investidura de llamas (transmutación) C

Investidura de piedra (transmutación) C

Investidura de viento (transmutación) C

Prisión mental (ilusión) C

Jaula de alma (nigromancia) C

Nivel 6 de Tasha

Invoker infernal (conjuración) C

Disfraz de otro mundo de Tasha (transmutación) C

Nivel 7

Dedo de la muerte (nigromancia)

Desplazamiento entre planos (conjuración)

Etereidad (transmutación)

Jaula de Fuerza (evocación)

Nivel 7 de Xanathar

Corona de estrellas (evocación)

Palabra de poder: dolor (encantamiento)

Nivel 7 de Tasha

Sueño del velo azul (conjuración)

Nivel 8

Debilidad mental (encantamiento)

Dominar monstruo (encantamiento) C

Labia (transmutación)

Palabra de Poder: Aturdir (encantamiento)

Semiplano (conjuración)

Nivel 8 de Xanathar

Oscuridad enloquecedora (evocación) C

Nivel 9

Cautiverio (abjuración)

Némesis inexorable (ilusión) C

Palabra de poder: matar (encantamiento)

Polimorfismo verdadero (transmutación) C

Presciencia (adivinación)

Proyección astral (nigromancia)

Umbral (conjuración) C

Nivel 9 de Xanathar

Grito psíquico (encantamiento)

Nivel 9 de Tasha

Hoja del Caos (Conjuración) C

Hechizos de Brujo

Hechizos de Clérigo

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Trucos

Llama sagrada (Evocación)
Luz (Evocación)
Guía (Adivinación) **C**
Reparar (Transmutación)
Resistencia (Abjuración) **C**
Piedad con los moribundos (Nigromancia)
Taumaturgia (Transmutación)

Trucos de Xanathar

Palabra de resplandor (evocación)
Tocar a los muertos (nigromancia)

Nivel 1

Bendecir (Encantamiento) **C**
Crear o destruir agua (Transmutación)
Curar heridas (Evocación)
Detectar el bien y el mal (Adivinación) **C**
Detectar magia (Adivinación) **R C**
Detectar venenos y enfermedades (Adivinación) **R C**
Escudo de la fe (Abjuración) **C**
Infligir heridas (Nigromancia)
Orden imperiosa (Encantamiento)
Palabra sanadora (Evocación)
Perdición (Encantamiento) **C**
Protección contra el bien y el mal (Abjuración) **C**
Purificar comida y bebida (Transmutación) **R**
Saeta Guiada (Evocación)
Santuario (Abjuración)

Nivel 1 Xanathar

Ceremonia (abjuración) **R**

Nivel 2

Arma espiritual (evocación)
Augurio (adivinación) **R**
Aumentar característica (transmutación) **C**
Auxilio divino (abjuración)
Calmar emociones (encantamiento) **C**
Ceguera/Sordera (nigromancia)
Dulce descanso (nigromancia) **R**
Encontrar trampas (adivinación)
Imagen múltiple (ilusión)
Inmovilizar persona (encantamiento)
Llama continua (evocación)
Localizar objeto (adivinación) **C**
Oración de curación (evocación)
Protección contra el veneno (abjuración)
Restablecimiento menor (abjuración)

Silencio (ilusión) **R C**

Vínculo protector (abjuración)

Zona de verdad (conjuración)

Nivel 3

Aura de vitalidad (evocación) **C**
Caminar sobre las aguas (transmutación) **R**
Círculo mágico (abjuración)
Clarividencia (adivinación)
Crear comida y agua (conjuración)
Disipar magia (abjuración)
Don de lenguas (adivinación)
Espíritus guardianes (conjuración) **C**
Faro de esperanza (abjuración) **C**
Fingir muerte (nigromancia) **R**
Fundirse con la piedra (transmutación) **R**
Glifo custodio (abjuración)
Hablar con los muertos (nigromancia)
Lanzar maldición (nigromancia) **C**
Luz del día (evocación)
Palabra curativa en masa (evocación)
Protección contra la energía (abjuración) **C**
Quitar maldición (abjuración)
Reanimar a los muertos (nigromancia)
Recado (evocación)
Revivir (nigromancia)

Nivel 3 Xanathar

Transferencia de vida (nigromancia)

Nivel 4

Adivinación (adivinación) **R**
Aura de pureza (abjuración) **C**
Aura de vida (abjuración) **C**
Controlar el agua (transmutación) **C**
Custodia contra la muerte (abjuración)
Destierro (abjuración) **C**
Guardián de la fe (conjuración)
Libertad de movimiento (abjuración)
Localizar criatura (adivinación) **C**
Transformar Piedra (transmutación)

Nivel 5

Comunión (adivinación) **R**
Conocer las leyendas (adivinación)
Contagio (nigromancia)
Curar heridas en masa (conjuración)
Descarga flamígera (evocación)
Disipar el bien y el mal (abjuración) **C**
Escudriñamiento (adivinación) **C**
Geas (encantamiento)
Ligadura de los planos (abjuración)

Plaga de insectos (conjuración) **C**
Restablecimiento mayor (abjuración)
Revivir a los muertos (nigromancia)
Sacralizar (evocación)

Nivel 5 de Xanathar

Amanecer (evocación) **C**
Arma sagrada (evocación) **C**

Nivel 5 de Tasha

Invocar Celestial (conjuración) **C**

Nivel 6

Aliado de los planos (conjuración)
Barrera de cuchillas (evocación) **C**
Crear muerto viviente (nigromancia)
Dañar (nigromancia)
Encontrar la senda (adivinación) **C**
Festín de los héroes (conjuración)
Interdicción (abjuración) **R**
Palabra de regreso (conjuración)
Rayo solar (evocación) **C**
Sanar (evocación)
Visión verdadera (adivinación)

Nivel 7

Conjurar celestial (conjuración) **C**
Desplazamiento entre planos (conjuración)
Etereidad (transmutación)
Palabra divina (evocación)
Regenerar (transmutación)
Resurrección (nigromancia)
Símbolo (abjuración)
Tormenta de fuego (evocación)

Nivel 7 de Xanathar

Templo de los dioses (conjuración)

Nivel 8

Aura sagrada (abjuración) **C**
Campo antimagia (abjuración) **C**
Controlar el clima (transmutación) **C**
Nube incendiaria (conjuración) **C**
Terremoto (evocación) **C**

Nivel 9

Palabra de poder: sanar (evocación)
Proyección astral (nigromancia)
Resurrección verdadera (nigromancia)
Sanar a las masas (conjuración)
Umbral (conjuración) **C**

Hechizos de Clérigo

Hechizos de Druida

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Trucos

Crear llama (Conjuración)
Garrote/Shillelagh (Transmutación)
Guía (Adivinación) **C**
Látigo de espinas (Transmutación)
Reparar (Transmutación)
Resistencia (Abjuración) **C**
Rociada Venenosa (Conjuración)
Saber druídico (Transmutación)

Trucos de Xanathar

Controlar llamas (transmutación)
Crear hoguera (conjuración) **C**
Congelación (evocación)
Infestación (conjuración)
Moldear tierra (transmutación)
Palmada atronadora (evocación)
Piedra mágica (transmutación)
Ráfaga (transmutación)
Salvajismo primigenio (transmutación)
Transformar agua (transmutación)

Nivel 1

Encantar animal (Encantamiento)
Buenas bayas (Transmutación)
Crear o destruir agua (Transmutación)
Curar heridas (Evocación)
Detectar magia (Adivinación) **R C**
Detectar venenos y enfermedades (Adivinación) **R C**
Enmarañar (Conjuración) **C**
Fuego feérico (Evocación) **C**
Hablar con los animales (Adivinación) **R**
Hechizar persona (Encantamiento)
Nube de oscurecimiento (Conjuración) **C**
Ola atronadora (Evocación)
Palabra sanadora (Evocación)
Protección contra el bien y el mal (Abjuración) **C**
Purificar comida y bebida (Transmutación) **R**
Salto (Transmutación)
Zancada prodigiosa (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

Absorber elementos (abjuración)
Cuchillo de hielo (conjuración)
Temblor de tierra (evocación)
Trampa de lazo (abjuración)
Vínculo bestial (adivinación) **C**

Nivel 2

Agrandar/Reducir (transmutación) **C**
Animal mensajero (encantamiento) **R**
Augurio (adivinación) **R**
Aumentar característica (transmutación) **C**
Brote de espinas (transmutación) **C**
Calentar metal (transmutación) **C**
Encontrar trampas (adivinación)
Esfera flamígera (conjuración) **C**
Filo flamígero (evocación) **C**
Inmovilizar persona (encantamiento) **C**
Llama continua (evocación)
Localizar animales o plantas (adivinación) **R**
Localizar objeto (adivinación) **C**
Pasar sin dejar rastro (abjuración) **C**
Piel robliza (transmutación) **C**
Protección contra el veneno (abjuración)
Ráfaga de viento (evocación) **C**
Rayo de luna (evocación) **C**
Restablecimiento menor (abjuración)
Sentido animal (adivinación) **C**
Visión en la oscuridad (transmutación)

Nivel 2 de Xanathar

Atar a la tierra (transmutación) **C**
Diablo de polvo (conjuración) **C**
Escritura celeste (transmutación) **R C**
Espíritu curativo (conjuración) **C**
Viento de salvaguardia (evocación) **C**

Nivel 2 de Tasha

Invocar Bestia (conjuración) **C**

Nivel 3
Arma elemental (transmutación) **C**
Aura de vitalidad (evocación) **C**
Caminar sobre las aguas (transmutación) **R**
Conjurar animales (conjuración) **C**
Crecimiento vegetal (transmutación)
Disipar magia (abjuración)
Fingir muerte (nigromancia) **R**
Fundirse con la piedra (transmutación) **R**
Hablar con las plantas (transmutación)
Llamar al relámpago (conjuración) **C**
Luz del día (evocación)
Muro de viento (evocación) **C**
Protección contra la energía (abjuración) **C**
Respiración acuática (transmutación) **R**
Revivir (nigromancia)
Tormenta de granizo (conjuración) **C**

Nivel 3 de Xanathar

Flechas flamígeras (transmutación) **C**
Muro de agua (evocación) **C**
Ola de marea (conjuración)
Tierra en erupción (transmutación)

Nivel 3 de Tasha

Invocar feérico (conjuración) **C**

Nivel 4

Adivinación (adivinación) **R**
Confusión (encantamiento) **C**
Conjurar elementales menores (conjuración) **C**
Conjurar seres de los bosques (conjuración) **C**
Controlar el agua (transmutación) **C**
Dominar Bestia (encantamiento) **C**
Escudo de fuego (evocación)
Hiedras atrapadoras (conjuración)
Insecto gigante (transmutación) **C**
Libertad de movimiento (abjuración)
Localizar criatura (adivinación) **C**
Marchitar (nigromancia)
Muro de fuego (evocación) **C**
Piel pétrea (abjuración) **C**
Polimorfar (transmutación) **C**
Terreno alucinatorio (ilusión)
Tormenta de hielo (evocación)
Transformar Piedra (transmutación)

Nivel 4 de Xanathar

Esfera acuosa (conjuración)
Guardián de la naturaleza (transmutación) **C**
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Perdición elemental (transmutación) **C**

Nivel 4 de Tasha

Invoker elemental (conjuración) **C**

Nivel 5

Caparazón Antivida (abjuración) **C**
Comunión con la naturaleza (adivinación) **R**
Conjurar elemental (conjuración)
Cono de frío (evocación)
Contagio (nigromancia)
Curar heridas en masa (conjuración)
Dotar de consciencia (transmutación)
Escudriñamiento (adivinación) **C**
Geas (encantamiento)
Ligadura de los planos (abjuración)
Muro de piedra (evocación) **C**
Plaga de insectos (conjuración) **C**

Reencarnar (transmutación)
Restablecimiento mayor (abjuración)
Zancada arbórea (conjuración) **C**

Nivel 5 de Xanathar

Controlar vientos (transmutación) **C**
Ira de la naturaleza (evocación) **C**
Transmutar roca (transmutación)
Vorágine (evocación) **C**

Nivel 5 Fizban

Invoker espíritu dracónico (Conjuración) **C**

Nivel 6

Caminar con el viento (transmutación)
Conjurar feérico (conjuración) **C**
De la carne a la piedra (transmutación) **C**
Encontrar la senda (adivinación) **C**
Festín de los héroes (conjuración)
Muro de espinas (conjuración) **C**
Rayo solar (evocación) **C**
Remover tierra (transmutación) **C**
Sanar (evocación)
Viajar mediante plantas (conjuración)

Nivel 6 de Xanathar

Arboleda druida (abjuración)
Custodia primordial (abjuración) **C**
Huesos de la tierra (transmutación)
Investidura de hielo (transmutación) **C**
Investidura de llamas (transmutación) **C**
Investidura de piedra (transmutación) **C**
Investidura de viento (transmutación) **C**

Nivel 7

Desplazamiento entre planos (conjuración)
Espejismo arcano (ilusión)
Invertir gravedad (transmutación) **C**
Regenerar (transmutación)
Símbolo (abjuración)
Tormenta de fuego (evocación)

Nivel 7 de Xanathar

Torbellino (evocación) **C**

Nivel 8

Antipatía/Simpatía (encantamiento)
Controlar el clima (transmutación) **C**
Debilidad mental (encantamiento)
Explosión solar (evocación)
Formas de animal (transmutación) **C**
Nube incendiaria (conjuración) **C**

Terremoto (evocación) **C**

Tsunami (conjuración) **C**

Nivel 9

Cambiar de forma (transmutación) **C**

Presciencia (adivinación)

Resurrección verdadera (nigromancia)

Tormenta de venganza (conjuración) **C**

Hechizos de Druida

Hechizos de Explorador

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5

Nivel 1

Alarma (Abjuración)
Buenas bayas (Transmutación)
Castigo Abrasador (Evocación) C
Curar heridas (Evocación)
Detectar magia (Adivinación) C
Detectar venenos y enfermedades (Adivinación) C
Encantar animal (Encantamiento)
Enmarañar (Conjuración) C
Hablar con los animales (Adivinación)
Impacto enmarañador (Conjuración) C
Marca del cazador (Adivinación) C
Nube de oscurecimiento (Conjuración) C
Ráfaga de espinas (Conjuración) C
Salto (Transmutación)
Zancada prodigiosa (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

Absorber elementos (abjuración)
Golpe de céfiro (transmutación)
Trampa de lazo (abjuración)
Vínculo de la bestia (adivinación) C

Nivel 2

Animal mensajero (encantamiento)
Arma mágica (transmutación) C
Aumentar característica (transmutación) C
Auxilio divino (abjuración)
Brote de espinas (transmutación) C
Cordón de flechas (transmutación)
Encontrar trampas (adivinación)
Localizar animales o plantas (adivinación)
Localizar objeto (adivinación) C
Pasar sin dejar rastro (abjuración) C
Piel robliza (transmutación) C
Protección contra el veneno (abjuración)
Ráfaga de viento (evocación) C
Restablecimiento menor (abjuración)
Sentido animal (adivinación) C
Silencio (ilusión) C
Visión en la oscuridad (transmutación)

Nivel 2 de Xanathar

Espíritu curativo (conjuración) C

Nivel 2 de Tasha

Invoker Bestia (conjuración) C

Nivel 3

Arma elemental (transmutación) C
Caminar sobre las aguas (transmutación)
Conjurar animales (conjuración) C
Conjurar bombardeo (conjuración)
Crecimiento vegetal (transmutación)
Flecha relampagueante (transmutación) C
Fundirse con la piedra (transmutación)
Hablar con las plantas (transmutación)
Indetectable (abjuración)
Luz del día (evocación)
Muro de viento (evocación) C
Protección contra la energía (abjuración) C
Respiración acuática (transmutación)
Revivir (nigromancia)

Nivel 3 de Xanathar

Flechas flamígeras (transmutación) C

Nivel 3 de Tasha

Invoker feérico (conjuración) C

Nivel 3 de Fizban

Zancada de Ashardalon (Transmutación) C

Nivel 4

Conjurar seres de los bosques (conjuración) C
Dominar Bestia (encantamiento) C
Hiedras atrapadoras (conjuración)
Libertad de movimiento (abjuración)
Localizar criatura (adivinación) C
Piel pétreas (abjuración) C

Nivel 4 de Xanathar

Guardián de la naturaleza (transmutación) C

Nivel 4 de Tasha

Invoker elemental (conjuración) C

Nivel 5

Carcaj rápido (transmutación) C
Comunión con la naturaleza (adivinación)
Conjurar descarga (conjuración)
Restablecimiento mayor (abjuración)
Zancada arbórea (conjuración) C

Nivel 5 de Xanathar

Golpe de viento de acero (conjuración)
Ira de la naturaleza (evocación) C

Hechizos de Explorador

Hechizos de Hechicero

Nivel: [1](#) - [2](#) - [3](#) - [4](#) - [5](#) - [6](#) - [7](#) - [8](#) - [9](#)

Trucos

[Agarre electrizante](#) (Evocación)
[Amistad](#) (Encantamiento) **C**
[Descarga de Fuego](#) (Evocación)
[Guardia de cuchillas](#) (Abjuración)
[Ilusión menor](#) (Ilusión)
[Impacto certero](#) (Adivinación) **C**
[Luces danzantes](#) (Evocación) **C**
[Luz](#) (Evocación)
[Mano de mago](#) (Conjuración)
[Mensaje](#) (Transmutación)
[Prestidigitación](#) (Transmutación)
[Rayo de escarcha](#) (Evocación)
[Reparar](#) (Transmutación)
[Rociada Venenosa](#) (Conjuración)
[Salpicadura Acida](#) (Conjuración)
[Toque Helado](#) (Nigromancia)

Trucos de Xanathar

[Congelación](#) (Evocación)
[Controlar llamas](#) (Transmutación)
[Crear hoguera](#) (Conjuración)
[Infestación](#) (Conjuración)
[Moldear Tierra](#) (Transmutación)
[Palmada atronadora](#) (Evocación)
[Ráfaga](#) (Transmutación)
[Transformar agua](#) (Transmutación)

Trucos de Tasha

[Astilla Mental](#) (Encantamiento)
[Atraer el relámpago](#) (Evocación)
[Estallido de espadas](#) (Conjuración)
[Filo Atronador](#) (Evocación)
[Filo de las llamas verdes](#) (Evocación)

Nivel 1

[Armadura de mago](#) (Abjuración)
[Caída de pluma](#) (Transmutación)
[Detectar magia](#) (Adivinación) **C**
[Disfrazarse](#) (Ilusión)
[Dormir](#) (Encantamiento)
[Entender idiomas](#) (Adivinación)
[Escudo](#) (Abjuración)
[Falsa Vida](#) (Nigromancia)
[Grasa](#) (Conjuración)
[Hechizar persona](#) (Encantamiento)
[Imagen silenciosa](#) (Ilusión) **C**
[Manos ardientes](#) (Evocación)
[Nube de oscurecimiento](#) (Conjuración) **C**

[Ola atronadora](#) (Evocación)

[Orbe cromático](#) (Evocación)

[Proyectil mágico](#) (Evocación)

[Rayo de hechicería](#) (Evocación) **C**

[Rayo Nauseabundo](#) (Nigromancia)

[Retirada expeditiva](#) (Transmutación) **C**

[Rociada de color](#) (Ilusión)

[Salto](#) (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

[Absorber elementos](#) (Abjuración)

[Catapulta](#) (Transmutación)

[Cuchillo de hielo](#) (Conjuración)

[Rayo del caos](#) (Evocación)

[Tremblor de tierra](#) (Evocación)

Nivel 1 Tasha

[Aliento Caustico de Tasha](#) (Evocación) **C**

Nivel 2

[Abrir](#) (transmutación)

[Agrandar/Reducir](#) (transmutación) **C**

[Alterar el propio aspecto](#) (transmutación) **C**

[Arma mágica](#) (transmutación) **C**

[Aumentar característica](#) (transmutación) **C**

[Ceguera/Sordera](#) (nigromancia)

[Contorno borroso](#) (ilusión) **C**

[Corona de locura](#) (encantamiento) **C**

[Detectar pensamientos](#) (adivinación) **C**

[Esfera flamígera](#) (conjuración) **C**

[Filo flamígero](#) (evocación) **C**

[Fuerza fantasmal](#) (ilusión) **C**

[Hacer añicos](#) (evocación)

[Imagen múltiple](#) (ilusión)

[Inmovilizar persona](#) (encantamiento) **C**

[Invisibilidad](#) (ilusión) **C**

[Levitar](#) (transmutación) **C**

[Nube de dagas](#) (conjuración) **C**

[Oscuridad](#) (evocación) **C**

[Paso brumoso](#) (conjuración)

[Ráfaga de viento](#) (evocación) **C**

[Rayo abrasador](#) (evocación)

[Sugestión](#) (encantamiento) **C**

[Telaraña](#) (conjuración) **C**

[Trepar cual arácnido](#) (transmutación) **C**

[Ver lo invisible](#) (adivinación)

[Visión en la oscuridad](#) (transmutación)

Nivel 2 de Xanathar

[Abrasador de Aganazzar](#) (evocación)

[Agarre de tierra de Maximlliano](#) (transmutación) **C**

[Aliento del dragón](#) (transmutación) **C**

Atar a la tierra (transmutación) **C**
Diablo de polvo (conjuración) **C**
Espina mental (adivinación) **C**
Hoja de sombra (ilusión) **C**
Pirotecnia (transmutación)
Tormenta de bolas de nieve de Snilloc (evocación)
Viento de salvaguardia (evocación) **C**

Nivel 2 de Fizban

Ráfaga helada de Rime (Evocación)
Travesuras de Nathair (Ilusión) **C**

Nivel 3

Acelerar (transmutación) **C**
Bola de fuego (evocación)
Caminar sobre las aguas (transmutación)
Clarividencia (adivinación)
Contrahechizo (abjuración)
Disipar magia (abjuración)
Don de lenguas (adivinación)
Forma gaseosa (transmutación) **C**
Imagen mayor (ilusión) **C**
Intermitencia (transmutación)
Luz del día (evocación)
Miedo (ilusión) **C**
Nube apestosa (conjuración) **C**
Patrón hipnótico (ilusión) **C**
Protección contra la energía (abjuración) **C**
Ralentizar (transmutación) **C**
Relámpago (evocación)
Respiración acuática (transmutación)
Toque vampírico (nigromancia) **C**
Tormenta de granizo (conjuración) **C**
Volar (transmutación) **C**

Nivel 3 de Xanathar

Enemigos abundantes (encantamiento) **C**
Flechas flamígeras (transmutación) **C**
Meteoro diminuto de Melf (evocación) **C**
Muro de agua (evocación) **C**
Ola de marea (conjuración)
Paso de trueno (conjuración)
Siestecita (encantamiento)
Tierra en erupción (transmutación)

Nivel 3 de Tasha

Fortalecer Mente (abjuración) **C**

Nivel 3 de Fizban

Zancada de Ashardalon (Transmutación) **C**

Nivel 4

Confusión (encantamiento) **C**
Destierro (abjuración) **C**
Dominar Bestia (encantamiento) **C**
Escudo de fuego (evocación)
Invisibilidad mayor (ilusión) **C**
Marchitar (nigromancia)
Muro de fuego (evocación) **C**
Piel pétreo (abjuración) **C**
Polimorfar (transmutación) **C**
Puerta dimensional (conjuración)
Tormenta de hielo (evocación)

Nivel 4 de Xanathar

Esfera acuosa (conjuración) **C**
Esfera de tormenta (evocación) **C**
Esfera vitriólica (evocación)
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Resplandor enfermizo (evocación) **C**

Nivel 4 de Fizban

Lanza psíquica de Raúlothim (Encantamiento) **C**

Nivel 5

Animar los objetos (transmutación) **C**
Círculo de teletransportación (conjuración)
Cono de frío (evocación)
Creación (ilusión)
Dominar persona (encantamiento) **C**
Inmovilizar monstruo (encantamiento) **C**
La mano de Bigby (evocación) **C**
Muro de piedra (evocación) **C**
Nube aniquiladora (conjuración)
Plaga de insectos (conjuración) **C**
Similitud (ilusión)
Telequinesia (transmutación) **C**

Nivel 5 de Xanathar

Controlar vientos (transmutación) **C**
Empoderar habilidades (transmutación) **C**
Enervación (nigromancia) **C**
Estática sináptica (encantamiento)
Inmolación (evocación) **C**
Muro de luz (evocación) **C**
Paso lejano (conjuración) **C**

Nivel 5 Fizban

Invocar espíritu dracónico (Conjuración) **C**

Nivel 6

Cadena de relámpagos (evocación)
Círculo de muerte (nigromancia)

De la carne a la piedra (transmutación) **C**
Desintegrar (transmutación)
Esfera congelante de Otiluke (evocación)
Globo de invulnerabilidad (abjuración) **C**
Mirada penetrante (nigromancia) **C**
Portal arcano (conjuración) **C**
Rayo solar (evocación) **C**
Remover tierra (transmutación) **C**
Sugestión en masa (encantamiento)
Visión verdadera (adivinación)

Nivel 6 de Xanathar

Dispersión (conjuración)
Investidura de hielo (transmutación) **C**
Investidura de llamas (transmutación) **C**
Investidura de piedra (transmutación) **C**
Investidura de viento (transmutación) **C**
Prisión mental (ilusión) **C**

Nivel 6 de Tasha

Disfraz de otro mundo de Tasha (transmutación) **C**

Nivel 6 de Fizban

Escudo de platino de Fizban (Abjuración) **C**

Nivel 7

Bola de fuego de explosión retardada (evocación) **C**
Dedo de la muerte (nigromancia)
Desplazamiento entre planos (conjuración)
Invertir gravedad (transmutación) **C**
Etereidad (transmutación)
Rociada prismática (evocación)
Teleportar (conjuración)
Tormenta de fuego (evocación)

Nivel 7 de Xanathar

Corona de estrellas (evocación)
Palabra de poder: dolor (encantamiento)
Torbellino (evocación) **C**

Nivel 7 de Tasha

Sueño del velo azul (conjuración)

Nivel 7 de Fizban

Transformación dracónica (Transmutación) **C**

Nivel 8

Dominar monstruo (encantamiento) **C**
Explosión solar (evocación)
Nube incendiaria (conjuración) **C**
Palabra de Poder: Aturdir (encantamiento)
Semiplano (conjuración)

Terremoto (evocación) **C**

Nivel 8 de Xanathar

Marchitamiento horrible de Abi-Dalzim
(nigromancia)

Nivel 9

Deseo (conjuración)
Detener el tiempo (transmutación)
Palabra de poder: matar (encantamiento)
Tromba de meteoritos (conjuración)
Umbral (conjuración) **C**

Nivel 9 de Xanathar

Grito psíquico (encantamiento)
Polimorfar en grupo (transmutación) **C**

Nivel 9 de Tasha

Hoja del Caos (Conjuración) **C**

Hechizos de Hechicero

Hechizos de Mago

Nivel: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Trucos

Agarre Electrizante (Evocación)
Amistad (Encantamiento) **C**
Descarga de Fuego (Evocación)
Guardia de Cuchillas (Abjuración)
Ilusión menor (Ilusión)
Impacto certero (Adivinación) **C**
Luces danzantes (Evocación) **C**
Luz (Evocación)
Mano de mago (Conjuración)
Mensaje (Transmutación)
Prestidigitación (Transmutación)
Rayo de escarcha (Evocación)
Reparar (Transmutación)
Rociada venenosa (Conjuración)
Salpicadura Acida (Conjuración)
Toque helado (Nigromancia)

Trucos de Xanathar

Congelación (evocación)
Controlar llamas (transmutación)
Crear hoguera (conjuración)
Infestación (conjuración)
Moldear Tierra (transmutación)
Palmada atronadora (evocación)
Ráfaga (transmutación)
Tocar a los muertos (nigromancia)
Transformar agua (transmutación)

Trucos de Tasha

Astilla Mental (Encantamiento)
Atraer el relámpago (Evocación)
Estallido de espadas (Conjuración)
Filo Atronador (Evocación)
Filo de las llamas verdes (Evocación)

Nivel 1

Alarma (Abjuración) **R**
Armadura de mago (Abjuración)
Caída de pluma (Transmutación)
Detectar magia (Adivinación) **R** **C**
Disco flotante de Tenser (Conjuración) **R**
Disfrazarse (Ilusión)
Dormir (Encantamiento)
Encontrar familiar (Conjuración) **R**
Entender idiomas (Adivinación) **R**
Escudo (Abjuración)
Falsa Vida (Nigromancia)
Grasa (Conjuración)

Hechizar persona (Encantamiento)

Identificar (Adivinación) **R**

Imagen silenciosa (Ilusión) **C**

Manos ardientes (Evocación)

Nube de oscurecimiento (Conjuración) **C**

Ola atronadora (Evocación)

Orbe cromático (Evocación)

Protección contra el bien y el mal (Abjuración) **C**

Proyectil mágico (Evocación)

Rayo de hechicería (Evocación) **C**

Rayo nauseabundo (Nigromancia)

Retirada expeditiva (Transmutación) **C**

Risa Horrible de Tasha (Encantamiento) **C**

Rociada de color (Ilusión)

Salto (Transmutación)

Sirviente invisible (Conjuración) **R**

Texto Ilusorio (Ilusión) **R**

Zancada prodigiosa (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

Absorber elementos (Abjuración)

Catapulta (Transmutación)

Causar miedo (Nigromancia)

Cuchillo de hielo (Conjuración)

Tremblor de tierra (Evocación)

Trampa de lazo (Abjuración)

Nivel 1 Tasha

Aliento Caustico de Tasha (Evocación) **C**

Nivel 2

Abrir (transmutación)

Agrandar/Reducir (transmutación) **C**

Alterar el propio aspecto (transmutación) **C**

Arma mágica (transmutación) **C**

Augurio (adivinación) **R**

Aumentar característica (transmutación) **C**

Aura mágica de Nystul (ilusión)

Boca mágica (ilusión) **R**

Cerradura arcaica (abjuración)

Ceguera/Sordera (nigromancia)

Contorno borroso (ilusión) **C**

Corona de locura (encantamiento) **C**

Detectar pensamientos (adivinación) **C**

Dulce descanso (nigromancia) **R**

Esfera flamígera (conjuración) **C**

Flecha ácida de Melf (evocación)

Fuerza fantasmal (ilusión) **C**

Hacer añicos (evocación)

Imagen múltiple (ilusión)

Inmovilizar persona (encantamiento) **C**

Invisibilidad (ilusión) **C**

Llama continua (evocación)
Leitar (transmutación) **C**
Localizar objeto (adivinación) **C**
Nube de dagas (conjuración) **C**
Oscuridad (evocación) **C**
Paso brumoso (conjuración)
Ráfaga de viento (evocación) **C**
Rayo abrasador (evocación)
Rayo de debilitamiento (nigromancia) **C**
Sugestión (encantamiento) **C**
Telaraña (conjuración) **C**
Truco de la cuerda (conjuración)
Trepar cual arácnido (transmutación) **C**
Ver lo invisible (adivinación)
Visión en la oscuridad (transmutación)

Nivel 2 Xanathar

Abrasador de Aganazzar (evocación)
Agarre de tierra de Maximlliano (transmutación) **C**
Aliento del dragón (transmutación)
Atar a la tierra (transmutación) **C**
Diablo de polvo (conjuración) **C**
Escritura celeste (transmutación) **R C**
Espina mental (adivinación) **C**
Hoja de sombra (ilusión) **C**
Pirotecnia (transmutación)
Tormenta de bolas de nieve de Snilloc (evocación)
Viento de salvaguardia (evocación) **C**

Nivel 2 de Fizban

Ráfaga helada de Rime (Evocación)
Travesuras de Nathair (Ilusión) **C**

Nivel 3

Acelerar (transmutación) **C**
Bola de fuego (evocación)
Círculo mágico (abjuración)
Clarividencia (adivinación)
Contrahechizo (abjuración)
Corcel fantasmal (ilusión)
Disipar magia (abjuración)
Don de lenguas (adivinación)
Fingir muerte (nigromancia) **R**
Forma gaseosa (transmutación) **C**
Glifo custodio (abjuración)
Hablar con los muertos (nigromancia)
Indetectable (abjuración)
Imagen mayor (ilusión) **C**
Intermitencia (transmutación)
Lanzar maldición (nigromancia) **C**
Miedo (ilusión) **C**
Nube apestosa (conjuración) **C**

Patrón hipnótico (ilusión) **C**
Pequeña choza de Leomund (evocación) **R**
Protección contra la energía (abjuración) **C**
Quitar maldición (abjuración)
Ralentizar (transmutación) **C**
Relámpago (evocación)
Reanimar a los muertos (nigromancia)
Recado (evocación)
Respiración acuática (transmutación) **R**
Toque vampírico (nigromancia) **C**
Tormenta de granizo (conjuración) **C**
Volar (transmutación) **C**

Nivel 3 de Xanathar

Enemigos abundantes (encantamiento) **C**
Flechas flamígeras (transmutación) **C**
Invocar demonios menores (conjuración) **C**
Muro de arena (evocación)
Muro de agua (evocación) **C**
Meteoros diminutos de Melf (evocación) **C**
Ola de marea (conjuración)
Paso de trueno (conjuración)
Servidor minúsculo (transmutación)
Siestecita (encantamiento)
Tierra en erupción (transmutación)
Transferencia de vida (nigromancia)

Nivel 3 de Tasha

Fortalecer Mente (abjuración) **C**
Invoker engendro de las Sombras (conjuración) **C**
Invoker feérico (conjuración) **C**
Invoker no muerto (nigromancia) **C**
Velo de espíritus (nigromancia) **C**

Nivel 3 de Fizban

Zancada de Ashardalon (Transmutación) **C**

Nivel 4

Adivinación (adivinación) **R**
Asesino fantasmal (ilusión) **C**
Cofre secreto de Leomund (conjuración)
Confusión (encantamiento) **C**
Conjurar elementales menores (conjuración) **C**
Controlar el agua (transmutación) **C**
Destierro (abjuración) **C**
Elaborar (transmutación)
Escudo de fuego (evocación)
Esfera elástica de Otiluke (evocación) **C**
Invisibilidad mayor (ilusión) **C**
Localizar criatura (adivinación) **C**
Marchitar (nigromancia)
Mastín fiel de Mordenkainen (conjuración)

Muro de fuego (evocación) **C**
Ojo arcano (adivinación) **C**
Piel pétreas (abjuración) **C**
Polimorfar (transmutación)
Puerta dimensional (conjuración)
Sanctasanctórum privado de Mordenkainen
(abjuración)
Tentáculos negros de Evard (conjuración) **C**
Terreno alucinatorio (ilusión)
Tormenta de hielo (evocación)
Transformar Piedra (transmutación)

Nivel 4 de Xanathar

Esfera acuosa (conjuración) **C**
Esfera de tormenta (evocación) **C**
Esfera vitriólica (evocación)
Hechizar Monstruo (encantamiento)
Invocar demonio mayor (conjuración) **C**
Perdición elemental (transmutación) **C**
Resplandor enfermizo (evocación) **C**

Nivel 4 de Tasha

Invoker aberración (conjuración) **C**
Invoker constructo (conjuración) **C**
Invoker elemental (conjuración) **C**

Nivel 4 de Fizban

Lanza psíquica de Ralothim (Encantamiento) **C**

Nivel 5

Animar los objetos (transmutación) **C**
Círculo de teletransportación (conjuración)
Conjurar elemental (conjuración) **C**
Cono de frío (evocación)
Conocer las leyendas (adivinación)
Contactar con otro plano (adivinación) **R**
Creación (ilusión)
Doble engañoso (ilusión) **C**
Dominar persona (encantamiento)
Escudriñamiento (adivinación) **C**
Geas (encantamiento)
Inmovilizar monstruo (encantamiento) **C**
La mano de Bigby (evocación) **C**
Ligadura de los planos (abjuración)
Ligadura telepática de Rary (adivinación) **R**
Mensaje onírico (ilusión)
Modificar recuerdo (encantamiento) **C**
Muro de fuerza (evocación) **C**
Muro de piedra (evocación) **C**
Nube aniquiladora (conjuración)
Pasamiento (transmutación)
Similitud (ilusión)

Telequinesia (transmutación) **C**

Nivel 5 de Xanathar

Amanecer (evocación) **C**
Controlar vientos (transmutación) **C**
Danza macabra (nigromancia) **C**
Empoderar habilidades (transmutación) **C**
Enervación (nigromancia) **C**
Estática sináptica (encantamiento)
Golpe de viento de acero (conjuración)
Inmolación (evocación) **C**
Inundación de energía negativa (nigromancia)
Llamada infernal (conjuración) **C**
Muro de luz (evocación) **C**
Paso lejano (conjuración) **C**
Transmutar roca (transmutación)

Nivel 5 Fizban

Invoker espíritu dracónico (Conjuración) **C**

Nivel 6

Baile irresistible de Otto (encantamiento) **C**
Cadena de relámpagos (evocación)
Círculo de muerte (nigromancia)
Crear muerto viviente (nigromancia)
Contingencia (evocación)
De la carne a la piedra (transmutación) **C**
Desintegrar (transmutación)
Esfera congelante de Otiluke (evocación)
Frasco mágico (nigromancia)
Globo de invulnerabilidad (abjuración) **C**
Guardas y custodias (abjuración)
Ilusión programada (ilusión)
Invocación instantánea de Drawmij (conjuración) **R**
Mirada penetrante (nigromancia) **C**
Muro de hielo (evocación) **C**
Portal arcano (conjuración) **C**
Rayo solar (evocación) **C**
Remover tierra (transmutación) **C**
Sugestión en masa (encantamiento)
Visión verdadera (adivinación)

Nivel 6 de Xanathar

Crear homúnculo (transmutación)
Dispersión (conjuración)
Investidura de hielo (transmutación) **C**
Investidura de llamas (transmutación) **C**
Investidura de piedra (transmutación) **C**
Investidura de viento (transmutación) **C**
Jaula de alma (nigromancia)
Prisión mental (ilusión) **C**
Transformación de Tenser (transmutación) **C**

Nivel 6 de Tasha

Invocar infernal (conjuración) **C**

Disfraz de otro mundo de Tasha (transmutación) **C**

Nivel 6 de Fizban

Escudo de platino de Fizban (Abjuración) **C**

Nivel 7

Bola de fuego de explosión retardada (evocación) **C**

Dedo de la muerte (nigromancia)

Desplazamiento entre planos (conjuración)

Espada de Mordenkainen (evocación) **C**

Espejismo Arcano (ilusión)

Etereidad (transmutación)

Invertir gravedad (transmutación) **C**

Jaula de Fuerza (evocación)

Magnifica Mansión de Mordenkainen (conjuración)

Proyectar Imagen (ilusión) **C**

Recluir (transmutación)

Rociada prismática (evocación)

Símbolo (abjuración)

Simulacro (ilusión)

Teleportar (conjuración)

Nivel 7 de Xanathar

Corona de estrellas (evocación)

Palabra de poder: dolor (encantamiento)

Torbellino (evocación) **C**

Nivel 7 de Tasha

Sueño del velo azul (conjuración)

Nivel 7 de Fizban

Transformación dracónica (Transmutación) **C**

Nivel 8

Antipatía/Simpatía (encantamiento)

Campo Antimagia (transmutación) **C**

Clonar (nigromancia)

Controlar el clima (transmutación) **C**

Debilidad mental (encantamiento)

Dominar monstruo (encantamiento) **C**

Explosión solar (evocación)

Laberinto (conjuración) **C**

Mente en Blanco (abjuración)

Nube incendiaria (conjuración) **C**

Palabra de Poder: Aturdir (encantamiento)

Semiplano (conjuración)

Telepatía (evocación)

Nivel 8 de Xanathar

Dragón ilusorio (ilusión)

Fortaleza poderosa (conjuración)

Marchitamiento horrible de Abi-Dalzim
(nigromancia)

Oscuridad enloquecedora (evocación) **C**

Nivel 9

Cambiar de forma (transmutación) **C**

Cautiverio (abjuración)

Deseo (conjuración)

Detener el tiempo (transmutación)

Muro prismático (abjuración)

Némesis inexorable (ilusión) **C**

Palabra de poder: matar (encantamiento)

Polimorfismo verdadero (transmutación) **C**

Presciencia (adivinación)

Proyección astral (nigromancia)

Tromba de meteoritos (conjuración)

Umbral (conjuración) **C**

Nivel 9 de Xanathar

Grito psíquico (encantamiento)

Invulnerabilidad (abjuración) **C**

Polimorfar en grupo (transmutación) **C**

Nivel 9 de Tasha

Hoja del Caos (Conjuración) **C**

Hechizos de Mago

Hechizos de Paladín

Nivel: 2 - 3 - 4 - 5

Nivel 1

- Bendecir (Encantamiento) **C**
- Castigo Abrasador (Evocación) **C**
- Castigo Atronador (Evocación) **C**
- Castigo Furioso (Evocación) **C**
- Curar heridas (Evocación)
- Detectar el bien y el mal (Adivinación) **C**
- Detectar magia (Adivinación) **C**
- Detectar venenos y enfermedades (Adivinación) **C**
- Duelo Forzado (Encantamiento) **C**
- Escudo de fe (Abjuración) **C**
- Favor divino (Evocación) **C**
- Heroísmo (Encantamiento) **C**
- Orden imperiosa (Encantamiento)
- Protección contra el bien y el mal (Abjuración) **C**
- Purificar comida y bebida (Transmutación)

Nivel 1 Xanathar

Ceremonia (abjuración)

Nivel 2

- Arma mágica (transmutación) **C**
- Auxilio divino (abjuración)
- Castigo Marcador (evocación) **C**
- Dulce descanso (nigromancia) **R**
- Encontrar corcel (conjuración)
- Localizar objeto (adivinación) **C**
- Oración de curación (evocación)
- Protección contra el veneno (abjuración)
- Restablecimiento menor (abjuración)
- Vínculo protector (abjuración)
- Zona de la verdad (conjuración)

Nivel 3

- Arma elemental (transmutación) **C**
- Aura de vitalidad (evocación) **C**
- Castigo Cegador (evocación) **C**
- Círculo mágico (abjuración)
- Crear comida y agua (conjuración)
- Disipar magia (abjuración)
- Luz del día (evocación)
- Manto del cruzado (evocación) **C**
- Quitar maldición (abjuración)
- Revivir (nigromancia)

Nivel 4

- Aura de pureza (abjuración) **C**
- Aura de vida (abjuración) **C**
- Castigo abrumador (evocación) **C**
- Custodia contra la muerte (abjuración)
- Destierro (abjuración) **C**
- Localizar criatura (adivinación) **C**

Nivel 4 de Xanathar

Encontrar corcel mayor (conjuración)

Nivel 5

- Castigo desterrador (abjuración) **C**
- Círculo de poder (abjuración) **C**
- Disipar el bien y el mal (abjuración) **C**
- Geas (encantamiento)
- Onda destructiva (evocación)
- Revivir a los muertos (nigromancia)

Nivel 5 de Xanathar

Arma sagrada (evocación) **C**

Nivel 5 de Tasha

Invocar Celestial (conjuración) **C**

Hechizos de Paladín

Nivel 3 de Tasha

Velo de espíritus (nigromancia) **C**

Hechizos

La información y los hechizos recopilados en esta sección fueron copiados del libro "Manual del Jugador"

Trucos

Agarre Electrizante

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Un relámpago brota de tu mano enviando una onda de choque a la criatura que intentas tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva puesta una armadura hecha de metal. Al impactar, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño por electricidad, y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su próximo turno.

El daño del conjuro se ve incrementado por 1d8 cuando alcanzas nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8) y nivel 17 (4d8).

Amistad

Truco, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.

Alcance: Personal.

Componentes: S, M (un poco de maquillaje aplicado a la cara cuando este conjuro es lanzado).

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

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 influenciar su humor y se vuelve hostil hacia ti. Una criatura propensa a la violencia podría atacarte. Otra criatura podría buscar alguna otra manera de retribución (a la discreción del DM), dependiendo de la naturaleza de tu interacción con él.

Burla Dañina

Truco, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Sueltas una sarta de insultos unidos con imperceptibles encantamientos a una criatura que



puedes ver dentro del alcance.

Si tu objetivo puede oírté (aunque no necesita entenderte), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 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 se incrementa en 1d4 cuando llegas a nivel 5 (2d4), nivel 11 (3d4) y nivel 17 (4d4).

Crear Llama

Truco, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Una fluctuante llama aparece en tu mano. La llama permanece allí mientras dure el conjuro y no te hiere a ti ni a tu equipo. La llama despidie luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. El conjuro finaliza si tú lo cancelas como una acción o si lo lanzas de nuevo. También puedes atacar con la llama, pero al hacerlo finaliza el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, o como una acción en un turno posterior, puedes lanzar la llama a una criatura dentro de 30 pies de ti. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia. Con un

impacto, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño por fuego.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8), y nivel 17 (4d8).

Descarga Sobrenatural

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Un rayo de chisporroteante energía se dirige a toda velocidad hacia una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño por fuerza.

El conjuro genera más de un rayo cuando alcanzas niveles superiores: dos rayos a nivel 5, tres rayos a nivel 11 y cuatro rayos a nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a distintos. Haz una tirada de ataque individual para cada uno de los rayos.

Descarga de Fuego

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo sufre 1d10 puntos de daño por fuego. Un objeto inflamable impactado por este conjuro se prende si no está siendo sujetado o transportado.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d10 cuando alcanzas el nivel 5 (2d10), nivel 11 (3d10) y nivel 17 (4d10)

Garrote/Shillelagh

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (muérdago, una hoja trébol, y un garrote o bastón)

Duración: 1 Minuto

La madera de un garrote o bastón que estás portando es imbuida con el poder de la naturaleza. Mientras el conjuro permanezca activo, puedes usar

tu característica de lanzamiento de conjuros en vez de la Fuerza para las tiradas de ataque y daño de ataques cuerpo a cuerpo usando esa arma, y el dado de daño del arma se convierte en 1d8. El arma también se vuelve mágica, si no lo era anteriormente. El conjuro finaliza si lanza otro conjuro o si sueltas el arma

Guardia de Cuchillas

Truco, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

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

Guía

Truco, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración hasta 1 minuto

Tocas una criatura voluntaria. Antes de que el conjuro finalice el objetivo puede lanzar un d4 y agregar el resultado a una prueba de característica que el elija. Puede tirar el dado antes o después de realizar su prueba de característica. El conjuro entonces finaliza.

Impacto Certero

Truco, Adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 asalto

Extiendes la mano y apuntas con un dedo a un objetivo a tu alcance. Tu magia te concede una breve visión sobre las defensas de tu objetivo. En tu siguiente turno, obtienes ventaja en tu primera tirada de ataque contra el objetivo, siempre y cuando este conjuro no haya finalizado.

Ilusión Menor

Truco, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S, M (un pedazo de vellón)

Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que permanece mientras dura el conjuro. La ilusión también finaliza si la disipas como una acción o lanzas de nuevo este conjuro.

Si creas un sonido, su volumen puede ir desde un susurro a un grito. Puede ser tu voz, la voz de cualquier otro, el rugido de un león, el batir de tambores, o cualquier otro sonido que elijas. El sonido continúa sin disminuir a lo largo de toda la duración del conjuro, o puedes crear sonidos discretos en momentos diferentes antes de que finalice el conjuro.

Si creas la imagen de un objeto, como una silla, huellas en el barro, o un cofre pequeño, no debe ser mayor que un cubo de 5 pies de lado. La imagen no puede crear sonido, luz, olor o cualquier otro efecto sensorial. La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque las cosas la pueden atravesar.

Si una criatura usa su acción para examinar el sonido o imagen, la criatura determina que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si una criatura percibe a la ilusión por lo que es, la ilusión se vuelve irrelevante para la criatura.

Látigo de Espinas

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (La semilla de una planta con espinas)

Duración: instantáneo

Creas un látigo largo, como la rama de una vid, cubierto de espinas que azotan 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 grande o más pequeña, tiras de la criatura hasta 10 pies más cerca de ti.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y nivel 17 (4d6).

Llama Sagrada

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Un resplandor parecido a una llama desciende sobre una criatura que puedes ver y esté dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no gana ningún beneficio por cobertura para esta tirada de salvación.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el 5º nivel (2d8), 11º nivel (3d8) y 17º nivel (4d8).

Luz

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fluorescente)

Duración: 1 hora

Tocas un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Hasta que finalice el conjuro, el objeto desprende una luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue para 20 pies adicionales. La luz puede tener el color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro finaliza si lo lanzas de nuevo o lo disipas como una acción. Si tienes como objetivo un objeto que está sujeto o transportado por una criatura hostil, esta criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

Luces Danzantes

Truco, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un poco de fósforo o madera de bruja, o una luciérnaga)

Duración: Concentración hasta 1 minuto.

Puedes crear hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance del conjuro, haciendo que aparezcan como 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 Medio. En cualquiera de las formas que elijas, cada iluminación desprende luz tenue en un radio de 10 pies. Como acción adicional en tu turno, puedes mover las luces hasta 60 pies hasta una posición nueva que siga estando dentro del alcance del conjuro. Cada luz creada por este

conjuro debe estar como muy lejos a 20 pies de las otras, y las luces se extinguen si exceden el alcance del conjuro.

Mano de Mago

Truco, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 Minuto

Una flotante mano espectral aparece en un punto a tu elección dentro del alcance. La mano permanece mientras dure el conjuro o hasta que la canceles como una acción. La mano desaparece si llega a estar a más de 30 pies de ti o si lanzas este conjuro de nuevo. Puedes usar tu acción para controlar la mano.

Puedes utilizar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o contenedor no cerrado con llave, colocar o recuperar un objeto de un contenedor abierto o verter fuera los contenidos de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies cada vez que la utilizas. La mano no puede atacar, activar objetos mágicos, o transportar más de 10 libras (4 kg).

Mensaje

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración

Apuntas con un dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y sólo el objetivo) oye el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes oír. Puedes invocar este conjuro a través de objetos sólidos si el objetivo te es familiar y sabes que está detrás de la barrera. Silencio mágico, 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,54 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera bloquean el hechizo. El conjuro no tiene que seguir una línea recta y puede viajar libremente doblando esquinas o a través de aberturas.

Piedad con los Moribundos

Truco, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Tocas a una criatura viviente que tenga 0 Puntos de Golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivientes ni en constructos

Prestidigitación

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S

Duración: Hasta 1 hora

Este conjuro es un truco de magia menor que conjuradores novatos usan para practicar. Creas una de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Creas al instante un efecto sensorial inofensivo, como una ducha de chispas, un soplo de viento, una débil nota musical, un olor extraño.
- Instantáneamente enciendes o apagas una vela, una antorcha o una pequeña fogata.
- Instantáneamente puedes limpiar o manchar un objeto no más grande que 1 pie (0,02 m³) cúbicos.
- Puedes helar, calentar o dar sabor hasta 1 pie (0,02 m³) cúbico de material inerte por 1 hora.
- Puedes colorear, hacer una pequeña marca o que un símbolo aparezca en un objeto o una superficie por 1 hora.
- Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que pueda caber en tu mano y dura hasta el final de tu siguiente turno.

Si lanzas este conjuro en múltiples ocasiones, puedes tener hasta tres efectos no instantáneos activos al mismo tiempo, y puedes cancelar un efecto como una acción.

Rayo de Escarcha

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Un gélido rayo de luz blanquiazul sale disparado hacia una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro contra el objetivo. Con un impacto, éste sufre 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el inicio de tu próximo turno.

El daño del conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Reparar

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (Dos Imanes)

Duración: Instantáneo

Este conjuro repara una única rotura o rasgadura en un objeto que toques, como un eslabón roto de una cadena, dos mitades de una llave rota, una capa desgarrada, o un odre con filtraciones. Siempre y cuando la rotura o rasgadura no sea mayor de 1 pie (30 cm) en cualquier dimensión, la arreglas, y no queda rastro alguno del daño anterior. Este conjuro puede reparar físicamente un objeto mágico o a un constructo, pero el conjuro no puede restaurar la magia a objetos de dicho tipo

Resistencia

Truco, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S M (una capa en miniatura)

Duración: Concentración hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Antes de que el conjuro finalice, el objetivo puede tirar 1d4 y añadir el número del resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la tirada de salvación. Luego el conjuro finaliza.

Rociada Venenosa

Truco, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Extiendes tu mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y proyectas un soprido de gas nocivo desde tu palma. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 1d12 puntos de daño por veneno.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d12 cuando alcanzas el nivel 5 (2d12), nivel 11 (3d12) y nivel 17 (4d12).

Saber Druídico

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Susurrando a los espíritus de la naturaleza, creas uno de los efectos siguientes dentro del alcance:

- Creas un pequeño efecto sensorial inofensivo que predice el clima que hará en tu ubicación durante las próximas 24 horas. El efecto se puede manifestar como un orbe dorado para cielos despejados, una nube para lluvia, copos de nieve cayendo para nieve, y similares. El efecto permanece 1 turno.
- Instantáneamente haces que una flor florezca, una vaina con semillas se abra o que un capullo brote.
- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como hojas cayendo, un soplo de viento, el sonido de un pequeño animal o un leve olor a mofeta. El efecto debe ocupar como máximo un cubo de 5 pies.
- Puedes encender o apagar instantáneamente una vela, una antorcha o una pequeña fogata.

Salpicadura Acida

Truco, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Arrojas una burbuja de ácido. Elijes a una criatura o a dos criaturas dentro del alcance siempre que entre ellas estén a menos de 5 pies la una de la otra. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 1d6 puntos de daño por ácido.

El daño de este conjuro se incrementa en un 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6).

Taumaturgia

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Hasta 1 minuto

Realizas una pequeña maravilla, un signo de un poder sobrenatural, dentro del alcance. Puedes crear uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Tu voz resuena hasta tres veces más fuerte de lo normal durante 1 minuto.
- Creas llamas que parpadean, iluminan, se oscurecen o cambian de color durante 1 minuto.
- Causas inofensivos temblores en el suelo durante 1 minuto.
- Creas un sonido instantáneo que se origina en un punto dentro del alcance a tu elección, como el estallido de un trueno, el llanto de un cuervo o murmullos ominosos.
- Haces que una puerta sin cerradura se abra de golpe o se cierre con un golpe.
- Alteras la apariencia de tus ojos durante 1 minuto. Si lanzas este conjuro múltiples veces puedes tener activados hasta 3 efectos a la vez durante 1 minuto, y puedes hacer desaparecer uno de los efectos como acción.

Toque Helado

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Creas una mano esquelética fantasmal en el lugar donde se encuentra una criatura dentro del alcance del conjuro. La mano es un ataque a distancia que abruma a la víctima con el frío de mil tumbas. En caso de impactar, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño necrótico, y no puede recuperar Puntos de Golpe hasta el comienzo de tu siguiente turno. Hasta entonces, la mano se adhiere a su objetivo. Si impactas a un muerto viviente, también tendrá desventaja en cualquier tirada de ataque que éste realice contra ti hasta el final de tu siguiente turno.

El daño de este conjuro se incrementa en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

[Ver los trucos de "Xanathar"](#)

[Ver los trucos de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Nivel 1

Alarma

Nivel 1, Abjuración (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una pequeña campana y un pedazo de fino alambre de plata)

Duración: 8 Horas

Se activa una alarma contra visitas indeseadas. Elige una puerta, una ventana o un área dentro del alcance que no sea más grande que un cubo de 20. Hasta que el conjuro finalice, una alarma avisa cuando una criatura, ya sea pequeña o grande, toca o entre en el área protegida. Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir a ciertas criaturas que no harán sonar la alarma. También puedes elegir si la alarma es un aviso mental o audible.

La alarma mental te alerta enviando un pensamiento a tu mente si te encuentras a menos de 1 milla del área protegida. Este pensamiento te despierta si estás dormido.

Una alarma audible emite el sonido de una campana de mano durante 10 segundos dentro de un área de 60 pies.

Armadura de Agathys

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una copa de agua)

Duración: 1 Horas

Una fuerza mágica protectora te envuelve, manifestándose como un espectro helado que te cubre a ti y a tu equipo. Ganas 5 puntos temporales de golpe 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 por frío.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tanto los Puntos de Golpe temporales como los puntos de daño por frío se incrementan en 5 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Armadura de Mago

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de cuero curtido)

Duración: 8 Horas

Tocas a una criatura voluntaria, que no esté portando una armadura, y una fuerza mágica protectora la rodea hasta el fin de la duración del conjuro. La CA base del objetivo se vuelve $13 + \text{su modificador de Destreza}$. El conjuro finaliza si el receptor se pone una armadura o si tú cancelas el conjuro como una acción.

Bendecir

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una rociada de agua bendita)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance del conjuro. Siempre que el objetivo realice una tirada de ataque o una tirada de salvación antes de que finalice el conjuro, el objetivo puede tirar un d4 y añadir el resultado obtenido a la tirada de ataque o tirada de salvación.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Buenas Bayas

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (ramita de muérdago)

Duración: Instantáneo

Hasta diez bayas aparecen en tu mano las cuales están infundidas con magia por toda la duración del conjuro. Una criatura puede usar su acción para comer una baya. Comerse una baya recupera 1 punto de golpe, y la baya provee suficientes nutrientes para mantener a una criatura durante un día.

Las bayas pierden su potencial si estas no han sido consumidas en las 24 horas después de que el conjuro fue lanzado.

Brazos de Hadar

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 10 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Invocas el poder de Hadar, el Hambriento Oscuro. Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas que se encuentren a menos de 10 pies. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. En caso de que falle la tirada de salvación, el objetivo sufre $2d6$ puntos de daño necrótico y no podrá reaccionar hasta su siguiente turno. En caso de que supere la tirada de salvación la criatura sufre sólo la mitad del daño y ningún otro efecto.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa con $1d6$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Castigo Abrasador

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo durante la Duración del conjuro, tu arma Resplandece con una intensidad candente y el ataque inflige $1d6$ puntos de daño extra por fuego y prenderá al objetivo en llamas. Al principio de cada turno hasta el final del conjuro, el objetivo tiene que realizar una tirada de

salvación de Constitución. Con una tirada fraca-sada sufre 1d6 puntos de daño por fuego. Con una tirada de salvación con éxito, el conjuro finaliza. Si el objetivo o una criatura dentro de un alcance de 5 pies de él usa una acción para apagar las llamas, o si cualquier tipo de efecto extingue las llamas (como el objetivo siendo sumergido en agua), el conjuro finaliza.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño extra inicial realizado por el atacante se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuro por encima de nivel 1.

Castigo Atronador

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 que se puede escuchar hasta a 300 pies de ti, y el ataque infinge un daño extra de 2d6 puntos de daño sónico al objetivo. Además, si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada

Castigo Furioso

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 infinge 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 y no podrá volverse invisible hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 3er nivel o superior, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del 2º.

Caída de Pluma

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas

cuando tú o una criatura hasta a 60 pies

Alcance: 60

Componentes: V, M (una pequeña pluma o una pelusa)

Duración: 1 minuto

Elige hasta a 5 criaturas que estén cayendo dentro del alcance. La velocidad de descenso de una criatura cayendo se reduce a 60 pies por asalto hasta que el conjuro finalice. Si la criatura aterriza antes de que el conjuro finalice, no sufre daño de caída y puede aterrizar de pie, y el conjuro finaliza para dicha criatura.

Crear o Destruir Agua

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30

Componentes: V, S, M (una gota de agua si quieres crear agua, o unos pocos granos de arena si la quieres destruir)

Duración: Instantáneo

Puedes crear o destruir agua.

Crear agua: Creas 10 galones (37 litros) de agua limpia en un recipiente que se encuentra dentro del alcance del conjuro. Alternativamente, el agua cae como lluvia en un cubo de 30 pies cuadrados, extinguendo las llamas que puede haber en esa área.

Destruir agua: Destruyes 10 galones (37 litros) de agua que se encuentre en un recipiente situado dentro del alcance del conjuro.

Alternativamente, destruyes niebla en un cubo cuadrado de 30 pies dentro del alcance del conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes crear o destruir 10 galones (37 litros) de agua adicionales, o aumentar en 5 el tamaño del cubo, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Curar Heridas

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura que tocas recupera un número de Puntos de Golpe igual a 1d8 + tu modificador de característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o

superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Detectar el Bien y el Mal

Nivel 1, Adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minuto

Mientras dure el conjuro, sabes si hay aberraciones, celestiales, feéricos, infernales o muertos vivientes a 30 pies de ti, y también la localización de la criatura. De manera similar, sabes si un lugar u objeto hasta a 30 pies de ti ha sido mágicamente sagrado o desacralizado.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,5 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

Detectar Magia

Nivel 1, Adivinación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minuto

Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia a menos de 30 pies de ti. Si sientes magia de esta forma, puedes utilizar tu acción para ver un aura débil alrededor de cualquier criatura u objeto visibles en al área que posee magia, y averiguar su escuela de magia, si existe.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,54 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

Detectar Venenos y Enfermedades

Nivel 1, Adivinación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minuto

Mientras dure el conjuro, notas la presencia y localización de venenos, criaturas venenosas y enfermedades hasta a 30 pies de ti. También identificas el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.

El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 1 pie (30 cm) de piedra, 1 pulgada (2,5 cm) de metal común, una delgada capa de plomo o 3 pies (90 cm) de madera o suciedad.

Disco Flotante de Tenser

Nivel 1, Conjuración (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio)

Duración: 1 hora

Este conjuro crea un círculo horizontal de fuerza, de 3 pies de diámetro y una pulgada (2,5 cm) de grosor, que flota a 3 pies (90 cm) sobre un espacio desocupado a tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco permanecerá durante la duración, y puede sostener hasta 500 libras (226 kg). Si se coloca más peso encima de él, el conjuro finaliza, y todo lo que haya en el disco cae al suelo.

El disco está inmóvil mientras tú estés hasta a 20 pies de él. Si te mueves a más de 20, el disco de sigue, permaneciendo a 20 pies de ti. Puede moverse por terreno abrupto, subir o bajar escaleras, laderas o similares, pero no puede cruzar un desnivel de 10 pies o más. Por ejemplo, el disco no puede moverse a través de un hoyo de diez pies de profundidad, ni puede abandonar el mismo hoyo si ha sido creado dentro.

Si te alejas más de 100 pies del disco (normalmente debido a que el disco no pueda seguirte) el conjuro finaliza.

Disfrazarse

Nivel 1, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Haces que tu aspecto, incluyendo ropa, armadura, armas y otras posesiones en tu persona, sea diferente hasta que finalice el conjuro o hasta que uses tu acción para cancelarlo. Puedes parecer 1 pie (30 cm) más bajo o más alto y puedes parecer más delgado, más gordo o algo intermedio.

No puedes cambiar el tipo de criatura, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de extremidades. De otro modo, la extensión de la ilusión depende de ti.

Los cambios creados por este conjuro no se sostienen ante un examen físico. Por ejemplo, si utilizas este conjuro para añadir un sombrero a tu

apariencia, los objetos traspasan el sombrero, y cualquiera que intente tocarlo no tocaría nada o tocaría tu cabeza y pelo. Si utilizas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien que se extienda para tocarte chocaría contigo mientras pareciera que aún está en el aire.

Para percibir que esta disfrazado, una criatura puede utilizar su acción para examinar tu apariencia y debe superar una prueba de Inteligencia.

Dormir

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una pizca de sal fina, pétalos de rosa, o un grillo)

Duración: 1 minuto

Este conjuro envía a las criaturas a un estado de sueño mágico. Tira 5d8; el total representa los Puntos de Golpe de las criaturas a las que puede afectar este conjuro. Las criaturas en un alcance de 20 pies de un punto que escojas que esté dentro del alcance, se ven afectadas en orden ascendente de Puntos de Golpe actuales (ignorando criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura que tiene menos Puntos de Golpes actuales, cada criatura afectada por este conjuro queda inconsciente hasta que el conjuro finalice, hasta que la criatura reciba daño o hasta que alguien use una acción para sacudirla o abofetearla para que despierte. Resta los Puntos de Golpe de cada criatura del total antes de pasar a la próxima criatura con menor cantidad de Puntos de Golpe. Los Puntos de Golpe de una criatura deben ser iguales o menores al total restante para que esa criatura se vea afectada.

Los muertos vivientes y las criaturas inmunes a ser encantadas no pueden ser afectados por este conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tiras 2d8 adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Duelo Forzado

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 criatura hostil diferente al objetivo, si una criatura amiga tuya hace daño al objetivo o lanza un conjuro dañino contra ella, o si tu finalizas el turno a más de 30 pies de él.

Encantar Animal

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (un bocado de comida)

Duración: 24 horas

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.

Encontrar Familiar

Nivel 1, Conjuración (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: 10 pies

Componentes: V, S, M (carboncillo, incienso, y hierbas por valor de 10 po que deben ser consumidos en el fuego de un brasero de latón)

Duración: Instantánea

Adquieres el servicio de un familiar, un espíritu que toma una forma animal a tu elección: araña, búho, caballo de mar, cangrejo, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélagos, pez (payaso), pulpo, rana (sapo), rata o serpiente venenosa. Aparece en un espacio desocupado dentro del alcance, el familiar posee las estadísticas propias de la forma elegida, pero es celestial, feérico o infernal (a tú elección), en vez de bestia.

Tu familiar actúa independientemente de ti, pero siempre obedece tus órdenes. En combate, tira su propia iniciativa y actúa en su propio turno. Un familiar no puede atacar, pero puede llevar a cabo otras acciones de manera normal.

Cuando el familiar es reducido a 0 Puntos de Golpe, desaparece, sin dejar rastro de forma física. Reaparece cuando vuelves a lanzar este conjuro.

Cuando tu familiar esté a menos de 100 pies de ti, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como una acción, puedes ver a través de los ojos de tu familiar y oír lo que él oye hasta el inicio de tu siguiente turno, obteniendo los beneficios de cualquier tipo de sentido especial que el familiar tenga. Durante este tiempo, tú estás sordo y ciego respecto a tus propios sentidos.

Como una acción, puedes cancelar a tu familiar. Este desaparece en una dimensión de bolsillo donde espera tu invocación. Alternativamente, puedes cancelarlo para siempre. Como una acción mientras está cancelado temporalmente, puedes hacer que reaparezca en cualquier lugar desocupado hasta a 30 pies de ti.

No puedes tener más de un familiar al mismo tiempo. Si lanzas este conjuro otra vez mientras tienes un familiar, lo que provocas en realidad es que éste adopte una nueva forma. Elige una de las formas de la lista anterior. Tu familiar se transforma en la criatura elegida.

Finalmente, cuando lanzas un conjuro con alcance de toque, tu familiar puede descargar el conjuro como si lo hubiera conjurado él. Tu familiar debe estar a no más de 100 pies de ti, y debe usar su reacción para descargar el conjuro cuando tú lo lanzas. Si el conjuro requiere de una tirada de ataque, usa tu modificador de ataque para la tirada.

Enmarañar

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto



Plantas trepadoras y enredaderas brotan del suelo en un cuadrado de 20 pies desde un punto dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, las plantas convierten el suelo en el área en terreno difícil.

Una criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Fuerza. Cuando lanza el conjuro o quedará neutralizada por las enredaderas hasta que el conjuro finalice. Una criatura neutralizada por las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una tirada con éxito se libera.

Cuando el conjuro finaliza, las plantas conjuradas se marchitan

Entender Idiomas

Nivel 1, Adivinación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y de sal)

Duración: 1 hora

Mientras dura el conjuro, comprendes el significado literal de cualquier idioma hablado que oigas. También comprendes cualquier idioma escrito que veas, pero debes estar tocando la superficie sobre la cual están escritas las palabras. Es necesario alrededor de 1 minuto para leer una página de texto.

Este conjuro no descifra mensajes secretos en un texto o un glifo, como en un sello arcano, que no es parte de un idioma escrito.

Escudo

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que realizas

cuando eres impactado por un ataque o eres objetivo del conjuro misiles mágicos.

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 Asalto

Creas una barrera invisible de fuerza mágica que te protege. Hasta el inicio de tu próximo turno, tienes un bonificador de +5 a tu CA, que incluye al ataque desencadenante, y no sufres daño del conjuro proyectil mágico.

Escudo de Fe

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pequeño pergamo con un poco de texto sagrado escrito en él)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un campo reluciente aparece y rodea a una criatura de tu elección que este dentro del alcance, otorgándole un bonificador de +2 a su CA durante la duración del conjuro.

Falsa Vida

Nivel 1, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pequeña cantidad de alcohol o licores destilados)

Duración: 1 Hora

Te fortaleces a ti mismo con una copia nigromántica de vida, ganas $1d4 + 4$ Puntos de Golpe temporales mientras dure el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, ganas 5 Puntos de Golpe temporales adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Favor Divino

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tus plegarias te fortalecen con un resplandor divino. Mientras dure el conjuro, tus ataques con arma infligen $1d4$ puntos de daño radiante adicional al impactar.

Fuego Feérico

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Cada objeto en un cubo de 20 pies (4 casillas, 6 m) dentro del alcance queda perfilado en luz azul, verde o violeta (a tu elección). Cualquier criatura en el área cuando el conjuro es lanzado también queda perfilada con la luz si no supera una tirada de salvación de Destreza. Mientras dure el conjuro, objetos y criaturas afectados emiten luz tenue en un radio de 10 pies.

Cualquier tirada de ataque contra una criatura u objeto afectado tiene ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectados no se pueden beneficiar de ser invisibles

Grasa

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de piel de cerdo o mantequilla)

Duración: 1 minuto

Una grasa resbaladiza cubre el terrero en un cuadrado de 10 pies de lado centrada en un punto dentro del alcance y convirtiendo el área en terreno difícil.

Cuando la grasa aparece, cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación con éxito de Destreza o caer tumbada. Una criatura que entre en el área o finalice su turno ahí también debe superar una tirada de salvación o caer tumbada.

Hablar con los Animales

Nivel 1, Adivinación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 10 minuto

Ganas la habilidad de comprender y comunicarte verbalmente con las bestias durante la duración del conjuro. El conocimiento y la conciencia de muchas bestias está limitado por su inteligencia, pero dentro de un mínimo las bestias pueden darte información sobre sitios cercanos y monstruos, incluyendo cualquier cosa que puedan percibir o hayan percibido en el último día. Debes ser capaz de persuadir a una bestia para que te

haga pequeños favores, siempre bajo la aprobación del DM.

Hechizar Persona

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Puedes intentar hechizar a un humanoide que veas dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, y lo hace con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él. Si falla la tirada de salvación, queda encantado hasta que el conjuro finalice o hasta que tú o tus compañeros le hagáis algo perjudicial. La criatura encantada os considera amigos. Cuando finalice el conjuro, la criatura sabe que ha sido encantada por ti.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1. Las criaturas deben estar a 30 pies la una de la otra cuando las eliges como objetivo.

Heroísmo

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura voluntaria que toques es imbuida con valentía. Hasta que el conjuro finalice, la criatura es inmune a ser asustada y gana Puntos de Golpe temporales iguales a tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros al comienzo de cada uno de sus turnos. Cuando el conjuro finaliza, el objetivo pierde cualquier remanente de Puntos de Golpe temporales de este conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Identificar

Nivel 1, Adivinación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una perla de un valor mínimo de 100 po y una pluma de búho)

Duración: Instantánea

Eliges un objeto que debes estar tocando mientras realizas este conjuro. Si es un objeto mágico o algún tipo de objeto con magia imbuida, aprendes sus propiedades y cómo usarlas, ya sea que requiera vinculación, y cuantas cargas posee, si es que tiene alguna. Aprendes si algún conjuro está afectando el objeto y que es lo que hace. Si el objeto fue creado por un conjuro, aprendes que conjuro lo creo.

Si en su lugar tocas a una criatura mientras realizas el conjuro, aprendes que conjuros, si es que hay alguno, está actualmente afectándolo

Imagen Silenciosa

Nivel 1, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de Vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea más grande que un cubo de 15 pies de lado. La imagen aparece en un lugar dentro del alcance y permanecerá ahí por la duración del conjuro. La imagen es puramente visual: no está acompañada por sonido, olor u otros efectos sensoriales.

Puedes usar tu acción para mover la imagen a cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la imagen se mueve puedes alterar su apariencia de tal forma que su movimiento parezca natural. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterar su imagen de tal forma que parezca que camina.

La interacción física con la imagen revela que es una ilusión, porque los objetos pueden pasar a través. Una criatura que usa su acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra la CD de tu conjuro. Si una criatura se da cuenta de que es una ilusión, la criatura puede ver a través de la imagen.

Impacto Enmarañador

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 aparece en el lugar del impacto, y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza o quedará neutralizado 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.

Mientras esté neutralizado 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 o una que pueda tocar a la criatura, puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una salvación con éxito, el objetivo queda liberado.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Infligir Heridas

Nivel 1, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que tengas al alcance. En un impacto con éxito, el objetivo sufre 3d10 puntos de daño necrótico.

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 del espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Mal de Ojo

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (el ojo petrificado de un tritón)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Colocas una maldición en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, infinges 1d6 puntos de daño necrótico extra al objetivo siempre que aciertes un impacto con un ataque. 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.

Un lanzamiento de quitar maldición en el objetivo finaliza este conjuro prematuramente.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o 4, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 24 horas.

Manos Ardientes

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Mientras sostienes tus manos con los pulgares tocándose y los dedos separados, una delgada capa de llamas se extiende desde las yemas de tus dedos extendidos. Cada criatura en un cono de 15 pies debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la tirada de salvación fracasa, una criatura sufre 3d6 puntos de daño por fuego, si tiene éxito en la tirada de salvación sólo recibirá la mitad de daño.

El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no esté siendo sujetado o transportado.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Marca del Cazador

Nivel 1, Adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 90 Pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Elije a una criatura que puedes ver dentro del alcance y queda místicamente marcada como tu presa. Hasta que el conjuro finalice, infinges 1d6 puntos de daño extra al objetivo cada vez que aciertas un impacto con un ataque de arma, y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) para tratar de encontrarlo. Si el objetivo cae a 0 Puntos de Golpe antes de que el conjuro finalice, como acción adicional en un turno subsiguiente tuyo puedes marcar a una nueva criatura.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 ó 4, puedes mantener la concentración en este conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 24 horas.

Nube de Oscurecimiento

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de neblina de 20 pies de radio centrada en un punto dentro del alcance. La esfera se extiende alrededor de las esquinas, y el área se oscurece profundamente. El conjuro finaliza al terminar su duración o cuando un viento de velocidad moderada o superior (por lo menos 10 millas por hora [16 km por hora]) lo disperse.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el radio de la neblina se incrementa en 20 pies por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Ola Atronadora

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una onda de fuerza atronadora se origina desde ti. Cada criatura dentro de un cubo de 15 pies originándose en ti debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 2d8 puntos de daño sónico y es empujada 10 pies de ti. Si supera la tirada, la criatura sufre la mitad del daño y no es empujada. Además, los objetos no fijos que estén completamente dentro del alcance son empujados 10 pies de ti por el efecto del conjuro, que además emite un sonido de trueno audible a 300 pies (90 m).

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.

Orbe Cromático

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (diamante con valor de 50 po)

Duración: Instantánea

Arrojas una esfera de energía de 4 pulgadas (10 cm) de diámetro a una criatura que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige el tipo de orbe que creas; ácido, frío, fuego, eléctrico, veneno o sónico, 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.

Orden Imperiosa

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: 1 Asalto

Gritas una orden condensada en una palabra a una criatura que puedes ver dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o cumplir la orden en su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no comprende tu idioma, o si tu orden es directamente dañina para él.

A continuación, tienes algunas típicas órdenes y sus efectos. Puedes dar una orden distinta a las descritas aquí. Si lo haces, el DM determina cómo se comporta el objetivo. Si el objetivo no puede cumplir tu orden, el conjuro finaliza.

Acércate. El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, terminando su turno si llega a menos de 5 pies de ti.

Suéltalo. El objetivo suelta cualquier cosa que este sujetando y luego termina su turno.

Huye. El objetivo gasta su turno alejándose de ti de la forma más rápida posible.

Túmbate. El objetivo se tira al suelo y queda tumbado y termina su turno.

Detente. El objetivo no se mueve y no lleva a cabo acciones. Una criatura voladora permanece

en el aire, volando a la distancia mínima necesaria para mantenerse en el aire.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies una de otra cuando las eliges como objetivo.

Palabra Curativa

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera Puntos de Golpe iguales a $1d4 +$ tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre constructos o muertos vivientes.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, la cantidad de sanación se incrementa en $1d4$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Perdición

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de sangre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance deben realizar tiradas de salvación de Carisma. En el momento que un objetivo que ha fallado la tirada de salvación, realiza una tirada de ataque u otra tirada de salvación, antes de que la duración del conjuro finalice, debe restar el resultado de un d4 a la tirada.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes elegir una criatura adicional como objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Protección Contra el Bien y el Mal

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo, que el conjuro consume)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro finalice, una criatura voluntaria que toques es protegida contra cierto tipo de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, seres feéricos, demonios y muertos vivientes. La protección otorga varios beneficios. Las criaturas del tipo elegido tienen desventaja en tiradas de ataque en contra del objetivo. Además, el receptor no puede ser encantado, asustado o poseído por ellos. Si el objetivo ya se encuentra encantado, asustado o poseído por tal criatura, el objetivo tendrá ventaja en cualquier tirada de salvación en contra del efecto relevante.

Proyectil Mágico

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Crees tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Un dardo infinge $1d4 + 1$ puntos de daño por fuerza a su objetivo. Todos los dardos impactan a la vez, y los puedes dirigir para que impacten a una criatura o a varias.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el conjuro crea un dardo más por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Purificar Comida y Bebida

Nivel 1, Transmutación (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Toda comida y bebida no mágica dentro de un radio de 5 pies, centrado en esfera en un punto de tu elección dentro del alcance, es purificada y queda libre de venenos y enfermedades

Ráfaga de Espinas

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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. Una criatura sufre 1d10 puntos de daño perforante con una salvación fracasada, o la mitad con una salvación con éxito.

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).

Rayo de hechicería

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una ramita de un árbol que ha sido alcanzada por un rayo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de chisporroteante energía azul 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. En un impacto, el objetivo sufre 1d12 puntos de daño por electricidad, y en cada uno de tus turnos mientras dure, puedes usar tu acción para realizar 1d12 puntos de daño por electricidad 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 conjuros de nivel 2 o superior, el daño inicial se incrementa en 1d12 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Rayo Nauseabundo

Nivel 1, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

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.

Represión Infernal

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Reacción, que debes tomar en respuesta a ser dañado por una criatura hasta 60 pies de ti que puedas ver.

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Apuntas con tu dedo, y la criatura que te dañó se ve momentáneamente envuelta por llamas infernales. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Esta sufre 2d10 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se ve incrementado por 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Retirada Expeditiva

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lanzas este conjuro, y posteriormente, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus siguientes turnos hasta que el conjuro finalice, para realizar la acción carrera.

Risa Horrible de Tasha

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (pastelillos y una pluma ondeada en el aire)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura de tu elección que puedes ver y dentro del alcance percibe todo de forma tremadamente cómica y cae desternillada de risa al suelo si le afecta el conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o cae al suelo, considerándose incapacitada e incapaz de levantarse durante la duración. Una criatura con una Inteligencia menor o igual a 4 no se ve afectada.

Al final de cada uno de sus turnos, y cada vez que reciba daño, el objetivo puede realizar otra tirada de salvación de Sabiduría. El objetivo tira con ventaja la tirada de salvación si sufre daño. En cuando supera una tirada de salvación, el conjuro finaliza.

Rociada de Color

Nivel 1, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono 15 Pies)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo o arena que sea de polvo rojo, amarillo y azul)

Duración: 1 Asalto

Deslumbrantes y parpadeantes luces de colores emergen de tus manos. Tira $6d10$; el total obtenido son los Puntos de Golpe totales que sirven para determinar que criaturas son afectadas por el conjuro. Las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies creado a partir de donde posición, se ven afectadas en orden ascendente por sus Puntos de Golpe actuales (ignorando a las criaturas inconscientes y a las criaturas que no puedes ver).

Comenzando por la criatura que tiene los Puntos de Golpe actuales más bajos, cada criatura afectada por el conjuro queda cegada hasta el final del mismo. Resta al total de Puntos de Golpe obtenido por el conjuro los Puntos de Golpe de la criatura antes de aplicar el efecto a la siguiente. Para ser afectada, los Puntos de Golpe que le quedan a la criatura deben ser iguales o menores que el número de Puntos de Golpe que quedan en el total del conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, tira un $2d10$ adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Saeta Guiada

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 Asalto

Un destello de luz golpea directamente a una criatura de tu elección dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si aciertas, el objetivo sufre $4d6$ puntos de daño radiante, y el siguiente ataque realizado contra el objetivo antes de que finalice tu siguiente turno tiene ventaja, gracias a la tenue luz mística que brilla en el objetivo hasta entonces.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, el daño se incrementa por $1d6$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Salto

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pata de saltamontes)

Duración: 1 Minuto

Tocas una criatura. La distancia de salto que puede cubrir esa criatura es triplicada hasta que el conjuro finalice.

Santuuario

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño espejo de plata)

Duración: 1 Minuto

Proteges a una criatura que esté dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, cualquier criatura que tenga como objetivo a la criatura protegida, bien sea con un ataque o un conjuro de daño, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría primero. Si falla la tirada, la criatura debe escoger otro objetivo o perder el ataque o el conjuro. Este conjuro no protege contra efectos de área, tales como la explosión de una bola de fuego.

Si la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecte una criatura enemiga, este conjuro finaliza.

Sirviente Invisible

Nivel 1, Conjuración (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (trozo de cuerda y un poco de madera)

Duración: 1 Hora

Este conjuro crea una fuerza invisible, sin mente ni forma que lleva a cabo tareas sencillas bajo tu orden hasta que el conjuro finaliza. El sirviente aparece en un espacio existente desocupado en el suelo dentro del alcance. Tiene una CA de 10, 1 punto de golpe, una Fuerza de 2, y no puede atacar. Si baja a 0 Puntos de Golpe, el conjuro finaliza.

En cada uno de tus turnos como acción adicional, puedes mandarle mentalmente al sirviente que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. El sirviente puede llevar a cabo tareas sencillas que un humano podría hacer, como buscar cosas, limpiar, reparar, doblar ropa, encender fuegos, traer comida, y servir vino. Una vez le des una orden, el sirviente lleva a cabo la tarea lo mejor posible en la medida de sus posibilidades hasta que la complete, después espera por tu siguiente orden.

Si mandas al sirviente llevar a cabo una tarea que lo haría moverse a más de 60 pies lejos de ti, el conjuro finaliza.

Susurros Disonantes

Nivel 1, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Susurras una melodía discrepante 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. Con una salvación fallida, 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. Con una salvación con éxito, 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 cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

Texto Ilusorio

Nivel 1, Ilusión (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: S, M (una tinta con base de plomo con un valor mínimo de 10 po, que será consumido por el conjuro)

Duración: 10 Días

Escribes en un pergamo, papel u otro material de escritura adecuado y lo imbunes con una potente ilusión que se mantiene por la duración del conjuro.

Solo para ti y las criaturas que designes cuando estas lanzando el conjuro, la escritura aparece normal, escrita por tu mano y transmitemos cualquiera que sea el significado que intentas mostrar cuando escribes el texto. Para los demás, la escritura aparece como si fuera escrita en una mágica o desconocida escritura que es ilegible, alternativamente, puedes provocar que el escrito aparezca ser un mensaje totalmente diferente, escrito por otra mano y lenguaje, aunque el lenguaje tiene que ser uno que tu conozcas.

Este conjuro puede ser disipado, pero tanto el mensaje original como la ilusión desaparecen.

Una criatura con ver realmente puede leer el mensaje oculto.

Zancada Prodigiosa

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)

Duración: 1 Hora

Tocas a una criatura. La velocidad de la criatura se incrementa en 10 pies (2 casillas, 3 m) hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo con un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1.

[Ver Hechizos Nivel 1 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 1 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)

Nivel 2

Abrir

Nivel 2, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Elije un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, un juego de grilletes, un candado u otro objeto que contenga un método corriente o mágico para impedir abrirlo.

Un objetivo que esté cerrado por una cerradura corriente o que está atascado o atrancado queda abierto, desatascado o desatrancado. Si el objeto posee varias cerraduras, solo una de ellas queda abierta. Si eliges un objetivo que está cerrado con cerradura arcana, el conjuro queda suprimido durante 10 minutos, tiempo durante el cual el objetivo puede ser abierto y cerrado de manera normal. Cuando lanzaς el conjuro, un fuerte golpe, que se oye tan lejos como a 300 pies (60 casillas 90 m), surge del objeto elegido como objetivo.



Agrandar/Reducir

Nivel 2, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (una pizca de hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Provocas que una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance se vuelva más grande o más pequeña mientras dure el conjuro. Elije una criatura o un objeto que no esté siendo portado o transportado.

Si el objetivo no es voluntario, puede realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación con éxito el conjuro no tiene efecto. Si el objetivo es una criatura, todo lo que vista y porte cambia de tamaño con ella. Cualquier objeto dejado caer por una criatura afectada vuelve a su tamaño normal al instante.

Agrandar. El objetivo dobla su tamaño en todas las dimensiones y su peso se multiplica por ocho. Este crecimiento aumenta su tamaño en una categoría, por ejemplo, de mediano a grande. Si no hay suficiente espacio para que el objetivo doble su tamaño, la criatura u objeto alcanza el tamaño máximo posible en el espacio disponible. Hasta que

el conjuro finalice, el objetivo también tiene ventaja en las pruebas Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también se agrandan con él, acorde a su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén agrandadas, los ataques que el objetivo realice con ellas infligen 1d4 puntos de daño extra.

Reducir. El tamaño del objetivo se reduce a la mitad en todas las dimensiones, y su peso se reduce a un octavo del normal. Esta reducción disminuye su tamaño en una categoría, por ejemplo, de mediano a pequeño. Hasta que el conjuro finalice, el objetivo también tiene desventaja en las pruebas Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también se reducen con él, acorde a su nuevo tamaño. Mientras estas armas estén reducidas, los ataques que el objetivo realice con ellas infligen 1d4 puntos de daño menos (esto no puede reducir el daño por debajo de 1).

Alterar el Propio Aspecto

Nivel 2, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta una hora

Asumes una forma diferente. Cuando lanzas el conjuro, elige una de las siguientes opciones, cuyos efectos duran mientras dure el conjuro. Mientras dura el conjuro, puedes finalizar la opción elegida gastando una acción para ganar los beneficios de otra apariencia diferente.

Adaptación acuática. Adaptas tu cuerpo al entorno acuático, te brotan branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y adquieres al nadar una velocidad igual a la velocidad que tienes al caminar.

Cambio de apariencia. Transformas tu apariencia. Decides qué apariencia quieres tomar, incluida la altura, el peso, rasgos faciales, el sonido de tu voz, la longitud y color del pelo y otros rasgos distintivos, si los hay. Puedes hacer que te vean como un miembro de otra raza, pero ninguna de tus estadísticas cambia. Tampoco puedes parecer una criatura de diferente tamaño que tú, ya que la forma básica se mantiene; por ejemplo, si eres bípedo este conjuro no te convertirá en cuadrúpedo. En cualquier momento durante la duración del conjuro, se puede utilizar una acción para cambiar de apariencia de nuevo.

Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, espinas, cuernos o cualquier otra arma natural a tu elección. Tus ataques sin armas provocarán 1d6 daño contundente, perforante o cortante, según proceda con el arma natural elegida y eres considerado competente con ataques desarmados. Finalmente, el arma natural es mágica y tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño que hacen uso de ella.

Animal Mensajero

Nivel 2, encantamiento (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de comida)

Duración: 24 Horas

Por medio de este conjuro se utiliza un animal para entregar un mensaje. Elegi una bestia diminuta que puedas ver dentro de tu alcance de visión, como por ejemplo una ardilla, un arrendajo azul o un murciélagos. Especifica una ubicación, que debes haber visitado previamente, y un destinatario que coincida con una descripción general, como por ejemplo "un hombre o mujer vestido con el uniforme de la guardia de la ciudad" o "un enano pelirrojo que lleve un sombrero puntiagudo". Puedes transmitir un mensaje hablado de unas 25 palabras. La bestia objetivo viaja durante la duración del conjuro hasta la ubicación elegida, si es una bestia alada cubrirá alrededor de 50 millas (80 km) cada 24 horas, si es otro tipo de bestia cubrirá 25 millas (40 km) en el mismo tiempo.

Cuando el mensajero llegue a su destino, entregará el mensaje a la criatura que has descrito, imitando el sonido de tu voz. El mensajero solo hablará con una criatura que coincida con la descripción dada. Si el mensajero no alcanza su destino antes de que el efecto del conjuro finalice, el mensaje se pierde, y la bestia regresa al lugar donde lanzaste el conjuro.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la duración del conjuro aumenta en 48 horas por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Arma Espiritual

Nivel 2, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 Minuto

Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que persiste durante la duración o hasta que lances otro conjuro. Cuando lanzas el conjuro, puedes realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a 5 pies del arma. Si impacta, el objetivo sufre $1d8 +$ tu modificador de característica de lanzador de conjuros como daño por fuerza.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies y repetir el ataque contra una criatura a 5 pies de la misma.

El arma puede tomar la forma que tú prefieras. Los clérigos de deidades asociadas con ciertas armas le dan la forma asociada con su deidad.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en $1d8$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Arma Mágica

Nivel 2, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que finalice el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador +1 a las tiradas de ataque y de daño.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el bonificador se incrementa a +2. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el bonificador se incrementa a +3.

Augurio

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (palillos con marcas especiales, huesos o fichas parecidas de un valor mínimo de 25 po)

Duración: Instantánea

Ya sea lanzando palillos con gemas incrustadas, lanzando huesos de dragón, disponiendo cartas con ilustraciones o empleando alguna otra herramienta de adivinación, una entidad de otro mundo te proporciona un presagio sobre los resultados del curso de una acción específica que planeas llevar a cabo en los

siguientes 30 minutos. El DM elige entre los siguientes presagios posibles:

- Dicha, para buenos resultados.
- Desdicha, para malos resultados.
- Dicha y desdicha, para resultados tanto buenos como malos.
- Nada, para resultados que no son especialmente buenos o malos.

El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que podría cambiar el resultado, como por ejemplo el lanzamiento de conjuros adicionales, o la pérdida o llegada de un compañero. Si lanzas el conjuro dos veces o más antes de completar tu próximo descanso largo, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

Aumentar Característica

Nivel 2, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (pelaje o una pluma de una bestia)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas una criatura y le concedes una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos; el objetivo gana el efecto hasta que el conjuro finalice.

Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. También gana 2d6 Puntos de Golpe temporales, que se pierden cuando el conjuro finaliza.

Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su capacidad de carga se dobla.

Gracia Felina. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Además, no recibe daño por caídas de 20 pies (4 casillas, 6 m) o menos si no está incapacitado.

Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma.

Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia

Sabiduría de búho. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 3º nivel o superior, puedes seleccionar una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Aura Mágica de Nystul

Nivel 2, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pequeño cuadrado de seda)

Duración: 24 Horas

Colocas una ilusión en una criatura o en 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 no esté siendo sujetado o transportado por otra criatura.

Cuando lanzas el conjuro elige uno o los dos efectos siguientes. El efecto permanece hasta que finalice el conjuro. Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura u objeto cada día durante 30 días, colocando el mismo efecto en él cada vez, la ilusión permanece hasta que sea disipada.

Aura falsa. Cambias la manera en que el objetivo se muestra ante conjuros y efectos mágicos, como detectar magia, que detectan auroras mágicas. Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, un objeto mágico parezca no mágico, o cambiar la aura mágica del objeto de tal manera que parezca que pertenece a una escuela específica de magia que tu elijas. Cuando uses este efecto en un objeto puedes hacer que la falsa magia sea aparente para cualquier criatura que sujete el objeto.

Enmascarar. Cambias la manera en que el objetivo se muestra ante conjuros y efectos mágicos que detectan el tipo de una criatura, como el rasgo de paladín, Sentido divino o el desencadenante del conjuro símbolo. Eleges un tipo de criatura y otros conjuros y efectos mágicos tratan al objetivo como si fuera una criatura de ese tipo o de ese alineamiento.

Auxilio Divino

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una tira diminuta de tela blanca)

Duración: 8 Horas

Tu conjuro refuerza a tus aliados con tenacidad y determinación. Elegis hasta tres criaturas que estén dentro del alcance. Mientras dura el efecto del conjuro, aumentan en 5 los Puntos de Golpe máximos y los Puntos de Golpe actuales de cada objetivo.

A niveles superiores: Cuando lanzas este

hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, los Puntos de Golpe del objetivo se incrementan en 5 puntos adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Boca Mágica

Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un trozo pequeño de panal y jade en polvo por valor de al menos 10 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta que sea disipado

Implantas un mensaje en un objeto dentro del alcance, un mensaje que es pronunciado cuando se da una condición desencadenante. Elegis un objeto que puedas ver y que no esté siendo sujetado o transportado por otra criatura. Di entonces el mensaje, que deben ser 25 palabras o menos, pero que puede ser transmitido a lo largo de 10 minutos. Finalmente, determina la circunstancia que desencadenará el conjuro para emitir el mensaje.

Cuando dicha circunstancia ocurre, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y el mismo volumen con el que hablaste. Si el objeto que elegiste tiene una boca o algo que se parezca a una boca (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica aparece en ese lugar para que parezca que las palabras provengan de la boca del objeto. Cuando lanzas este conjuro, puedes hacer que finalice después de emitir el mensaje, o puede permanecer y repetir el mensaje siempre que el desencadenante ocurra.

La circunstancia desencadenante puede ser tan general o detallada como tú quieras, pero debe basarse en condiciones visuales o audibles que ocurran a 30 pies o menos del objeto. Por ejemplo, puedes dar instrucciones a la boca de hablar cuando cualquier criatura se mueva a 30 pies o menos del objeto o cuando una campana de plata tañe a 30 pies (6 casillas, 9 m) o menos de él.

Brote de Espinas

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (siete espinas afiladas o siete ramitas, cada una afilada en forma puntiaguda)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Del suelo en un radio de 20 centrado en un punto dentro del alcance, brotan duros pinchos y espinas. El área se convierte en un terreno difícil durante la duración del conjuro. Cuando una criatura entra o se mueve dentro del área, sufre 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies que se desplace.

La transformación del suelo está camuflada para que parezca natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área en el momento en que se lanza el conjuro debe realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) contra la CD de tu salvación de conjuros para reconocer el terreno como peligroso antes de entrar en él.

Calentar Metal

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pieza de hierro y una llama)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elije un objeto metálico manufacturado, como un arma de metal o una armadura metálica media o pesada, que puedas ver dentro del alcance. Provocas que el objeto comience a brillar al rojo vivo. Cualquier criatura en contacto físico con el objeto sufre 2d8 puntos de daño por fuego cuando lanzas este conjuro. Hasta que el conjuro finalice puedes usar una acción adicional en cada uno de tus subsiguientes turnos para causar este daño de nuevo.

Si la criatura está agarrando o portando el objeto del que toma daño, esta debe superar una tirada de salvación de Constitución o tirar el objeto si es que puede. Si no puede tirar el objeto, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica hasta el comienzo de tu siguiente turno.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa por 1d8 por cada nivel del espacio de conjuros por encima de nivel 2

Calmar Emociones

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas suprimir emociones fuertes que afectan a un grupo de personas. Cada humanoide

en una esfera de radio 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en un punto que elijas dentro del alcance, debe realizar una tirada de salvación de Carisma; una criatura puede elegir fallar esta tirada si así lo desea. Si la criatura falla la tirada de salvación elige uno de los dos siguientes efectos.

Puedes suprimir cualquier efecto que causa que el objetivo esté en estado encantado o asustado. Cuando finalice el conjuro, cualquier efecto disipado vuelve, siempre y cuando la duración de la condición no hubiera expirado antes.

Alternativamente, puedes hacer que un objetivo permanezca indiferente hacia criaturas de tu elección contra las que es abiertamente hostil. Esta indiferencia finaliza si el objetivo es atacado o herido directamente por un conjuro, o si es testigo de que alguno de sus amigos está siendo dañados.

Cuando el conjuro finaliza la criatura vuelve a ser hostil otra vez, salvo que el DM precise lo contrario

Castigo Marcador

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 infinge 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 3er nivel o superior, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del 2º.

Ceguera/Sordera

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Puedes cegar o dejar sordo a un enemigo. Elije una criatura que puedas ver dentro del alcance para que realice una tirada de salvación de Constitución. Si la tirada de salvación falla, el objetivo queda cegado o ensordecido (a tu elección) durante la duración del conjuro. Al final de cada

turno, el objetivo puede realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Cerradura Arcana

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de oro por valor de 25 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta ser disipado

Toca una puerta, ventana, umbral, cofre u otra entrada cerrada, y esta queda cerrada mágicamente mientras dure el conjuro. Tú y las criaturas que designes cuando lanzas este conjuro pueden abrir el objeto de forma normal. También puedes establecer una contraseña que cuando se pronuncie a menos de 5 pies del objeto, suprime el conjuro durante 1 minuto. De otra manera, el objeto no se puede abrir hasta que sea roto o el conjuro sea disipado o suprimido. Lanzar el conjuro de apertura sobre el objeto suprime el efecto de cerradura arcana durante 10 minutos.

Mientras el objeto esté afectado por este conjuro, es más difícil de romper o de abrir por la fuerza; la CD para romperlo o abrir cualquier cerradura aumenta en 10.

Contorno Borroso

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo comienza a difuminarse, cambiante y oscilante para todos aquellos que puedan verte. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura posee desventaja en las tiradas que hace contra ti. Un atacante será inmune a este efecto si no se basa en la vista para atacar, como con vista ciega, o puede ver a través de las ilusiones, como con visión verdadera.

Cordón de Flechas

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 5 Pies

Componentes: V, S, M (4 o más flechas o proyectiles)

Duración: 8 Horas

Entierras 4 piezas de munición no mágica, flechas o proyectiles de ballesta, en el suelo dentro del alcance para proteger una zona y los cubres de magia. Hasta que finalice el conjuro, cualquier criatura que no seas tú, que se aproxime por primera vez en su turno o comience su turno a 30 pies (6 casillas, 9 m) de la munición, recibirá el impacto de uno de los proyectiles. 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 varias criaturas a tu elección que el conjuro ignora.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la cantidad de munición que puede hechizarse se incrementa en 2 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Corona de la Locura

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 también puede realizar una tirada de salvación basada en la

Sabiduría al finalizar cada uno de sus turnos. Si supera la tirada el conjuro acaba.

Detectar Pensamientos

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pieza o moneda de cobre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dure el conjuro, puedes leer los pensamientos de ciertas criaturas. Cuando lanzas el conjuro y como tu acción en los turnos siguientes hasta que el conjuro finalice, puedes concentrar tu mente en una criatura que puedas ver hasta 30 pies de ti. Si la criatura elegida tiene una Inteligencia de 3 o menos o no habla ninguna lengua, ésta no se ve afectada.

Inicialmente descubres los pensamientos superficiales de la criatura, lo que piensa en ese momento. Como una acción, puedes, o bien desplazar tu atención a los pensamientos de otra criatura, o bien sondear con mayor profundidad en la mente de la misma criatura. Si investigas más a fondo, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si la salvación falla consigues entender su manera de razonar (si la tiene), su estado emocional, y algo que se cierne de forma notoria sobre su mente (como algo que le preocupa, ama u odia). Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza. En cualquier caso, la criatura es consciente de que estás sondeando su mente, y a menos que desplaces tu atención a los pensamientos de otra criatura, la criatura puede usar su acción en su turno para realizar una prueba de Inteligencia enfrentada a una prueba de Inteligencia tuya; si la supera, el conjuro finaliza.

Las preguntas dirigidas verbalmente a la criatura objetivo moldean de forma natural el curso de sus pensamientos, por lo que este conjuro es especialmente efectivo como parte de un interrogatorio.

También puedes usar este conjuro para detectar la presencia de criaturas pensantes que no puedas ver. Cuando lanzas el conjuro o como una acción mientras éste dure, puedes buscar pensamientos hasta 30 pies de ti. El conjuro puede penetrar en la mayoría de barreras, pero es bloqueado por 2 pies (60 cm) de piedra, 2 pulgada (5 cm) de metal común o una delgada capa de plomo. No puedes detectar una criatura con una

Inteligencia 3 o menor o una que no hable ninguna lengua.

Una vez detectas la presencia de una criatura de esta forma, puedes leer sus pensamientos durante el resto de la duración como se ha descrito arriba, aunque no puedas verla, pero debe mantenerse en el alcance

Dulce Descanso

Nivel 2, nigromancia (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de sal y una pieza de cobre colocada en cada uno de los ojos del cuerpo, los cuales deben permanecer ahí por toda la duración)

Duración: 10 Días

Tocas un cadáver o cualquiera de sus restos. Por la duración del conjuro, el objetivo se encuentra protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto.

Este conjuro también aumenta el tiempo límite para alzar al objetivo de entre los muertos, porque los días pasados bajo la influencia de este conjuro no cuentan en el tiempo límite de conjuros tales como revivir a los muertos.

Embelesar

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tejes una cadena de palabras con el objetivo de distraer, provocando que criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance y te puedan oír realicen una tirada de salvación de Sabiduría.

Cualquier criatura que no pueda ser encantada supera esta tirada de salvación automáticamente, y si tú o tus compañeros estáis luchando contra la criatura, ésta tiene ventaja en la salvación. Con una salvación fallida, el objetivo tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) realizadas para percibir cualquier criatura que no seas tú hasta que finalice el conjuro o hasta que el objetivo no pueda oírtelo. El conjuro finaliza si quedas incapacitado o no puedes hablar.

Encontrar Corcel

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Convocas un espíritu que toma la forma de un inusualmente inteligente, fuerte, y leal corcel, creando un longevo vínculo con él. Aparece en un espacio desocupado dentro del alcance, el corcel toma la forma que elijas, como un caballo de batalla, un poni, un camello, un alce o un mastín. (Tu DM puede permitir convocar otros animales como corceles). El corcel posee las estadísticas propias de la forma elegida, pero es celestial, feérico o infernal (a tú elección), en vez de su tipo habitual. Además, si tu corcel tiene Inteligencia 5 o menor, su Inteligencia se convierte en 6, y gana la habilidad de entender una lengua de tu elección que hables.

Tu corcel te sirve como montura, tanto en combate como fuera de él, y tienes un vínculo instintivo con él que os permite luchar como una única unidad. Mientras estés montado, puedes hacer que cualquier conjuro que lances y tenga como objetivo sólo a ti, tenga también como objetivo a tu corcel.

Cuando el corcel es reducido a 0 Puntos de Golpe, desaparece, sin dejar rastro de forma física. También puedes cancelar a tu corcel en cualquier momento como una acción, haciendo que desaparezca. En cualquier caso, lanzar este conjuro otra vez convoca al mismo corcel, restableciendo sus Puntos de Golpe al máximo.

Mientras tu corcel puedes comunicarte con él telepáticamente.

No puedes tener más de un corcel vinculado por este conjuro al mismo tiempo. Como una acción, puedes liberar al corcel del vínculo en cualquier momento, ocasionando que desaparezca.

Encontrar Trampas

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Sientes la presencia de cualquier trampa dentro del alcance que esté dentro de la línea de visión. Una trampa, para el propósito de este conjuro, incluye cualquier cosa que pueda infligir un efecto repentino o inesperado que consideres

perjudicial o indeseable, que fue específicamente planeado como tal por su creador. Así, el conjuro podría sentir el área de efecto de un conjuro alarma, un glifo de protección, o una trampa de foso mecánica, pero no revelaría una debilidad natural en el suelo, un techo inestable, o un sumidero oculto.

Este hechizo simplemente revela que hay una trampa. No descubres la localización de cada una de las trampas, pero comprendes la naturaleza general del peligro que representa la trampa percibida.

Esfera Flamígera

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y espolvorear polvo de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de 5 pies de diámetro aparece en un espacio desocupado de tu elección dentro del alcance y permanece mientras dura el conjuro. Cualquier criatura que finalice su turno a menos de 5 pies de la esfera debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 2d6 puntos de daño por fuego con una salvación fracasada, o la mitad con una salvación con éxito.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30. Si chocas la esfera contra una criatura, esa criatura debe realizar la tirada de salvación contra el daño de la esfera, y la esfera detiene su movimiento ese turno.

Cuando muevas la esfera, puede dirigirla sobre barreras de hasta 5 pies de alto y saltar pozos de hasta 10 pies de ancho. La esfera prende los objetos inflamables que no estén sujetos o transportados, y desprende luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en un radio de 20 pies adicionales.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Filo Flamígero

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una hoja de zumaque)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Evocas una espada ardiente en tu mano libre. La hoja es parecida en forma y tamaño a una cimitarra y permanece hasta que finalice el conjuro. Si dejas ir la espada, ésta desaparece, pero puedes volver a convocarla con una acción adicional.

Puedes usar tu acción para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con la espada. Con un impacto, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño por 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 hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada dos niveles de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Flecha Acida de Melf

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (hoja de ruibarbo molida y el estómago de una víbora)

Duración: Instantánea

Una reluciente flecha verde sale disparada hacia un objetivo dentro del alcance y estalla en un estallido de ácido. Con un impacto, el objetivo sufre 4d4 puntos de daño por ácido inmediatamente y 2d4 puntos de daño por ácido al final de su siguiente turno. Con un fallo, la flecha salpica al objetivo de ácido por la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño (tanto el inicial como el posterior) se incrementa en 1d4 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Fuerza Fantasmal

Nivel 2, Ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de vellón)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 (2 casillas, 3 m) que sólo es perceptible por el objetivo mientras dure el conjuro. Este

hechizo no tiene efecto en muertos vivientes o constructos.

La fantasmagoría incluye sonido, temperatura, y otros estímulos, evidentes sólo para la criatura también.

El objetivo puede usar su acción para examinar la fantasmagoría con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros. Si supera la prueba, el objetivo se percata de que la fantasmagoría es una ilusión y el conjuro finaliza.

Mientras el objetivo está afectado por el conjuro, el objetivo trata a la fantasmagoría como si fuera real. El objetivo racionaliza cualquier respuesta ilógica derivada de tratar con la fantasmagoría. Por ejemplo, un objetivo tratando de caminar por un puente fantasmal que cubre un abismo cae una vez haya puesto un pie en el puente. Si el objetivo sobrevive a la caída, todavía piensa que el puente existe y encuentra alguna otra explicación para haber caído, le empujaron, se resbaló, o un fuerte viento lo puede haber tirado.

Un objetivo afectado está tan convencido de la realidad de la fantasmagoría que incluso puede recibir daño de la ilusión. Una fantasmagoría creada para parecer una criatura puede atacar al objetivo. De manera similar, una fantasmagoría creada para aparecer como fuego, un charco de ácido o lava puede quemar al objetivo. Cada asalto en tu turno, la fantasmagoría puede causar 1d6 puntos de daño psíquico al objetivo si está en el área de la fantasmagoría o si está a 5 pies (1,5 m) de la misma, siempre y cuando la ilusión sea de una criatura o peligro que pueda causar daño de forma lógica, como atacando. El objetivo percibe el daño del tipo apropiado según la ilusión.

Hacer Añicos

Nivel 2, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de mica)

Duración: Instantánea

Un fuerte y repentino sonido resonante, dolorosamente intenso, estalla en un punto a tu elección dentro del alcance. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 10 pies (2 casillas, 3 m) de radio centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño por electricidad con una tirada fracasada, o la mitad del daño en una salvación con éxito. Una criatura hecha de un

material inorgánico como piedra, cristal, o metal tiene desventaja en esta tirada de salvación.

Un objeto no mágico que no esté sujeto ni transportado también sufre el daño si está en el área del conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuro por encima de nivel 2.

Imagen Múltiple

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Hasta que el conjuro finalice, las copias se mueven contigo e imitan tus acciones, intercambiando su posición de manera que resulta imposible saber qué imagen es real. Puedes usar tu acción para disipar las copias ilusorias.

Cada vez que una criatura te elija como objetivo de un ataque mientras dure el conjuro, lanza un d20 para determinar si el ataque tiene por objetivo a uno de tus dobles en vez de a ti.

Si tienes tres copias, debes sacar un 6 o más para cambiar el objetivo del ataque a un doble. Con dos copias, debes sacar un 8 o más. Con una copia, debes sacar un 11 o más.

La CA de las copias es 10 + tu modificador de Destreza. Si un ataque impacta a un doble, el doble es destruido. Un doble sólo puede ser destruido por un ataque que le impacte. Ignora todo el resto de daño y efectos. El conjuro finaliza cuando las tres copias son destruidas.

Una criatura no se ve afectada por el conjuro si no puede ver, si depende de otro sentido distinto a la vista, como la vista ciega, o si puede percibir las ilusiones como falsas, como con visión verdadera.

Inmovilizar Persona

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pequeña, pieza recta de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Eige un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de

salvación de Sabiduría o ser paralizado durante la duración. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede intentar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro finaliza en el objetivo.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a un humanoide adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2. Los humanoides deben de estar a 30 pies (6 casillas, 9 m) uno del otro cuando los seleccionas.

Invisibilidad

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pestaña incrustada en goma arábiga)

Duración: Concentración, hasta 1 Hora

Una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que finaliza el conjuro. Cualquier cosa que el objetivo este portando o transportando se vuelve invisible siempre que esté sobre la persona objetivo. El conjuro finaliza cuando el objetivo ataca o lanza un conjuro.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Llama Continua

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de rubí por valor de 50 po, que el conjuro consume)

Duración: Hasta que se disipa el conjuro

Una llama, equivalente en brillo a una antorcha, brota de un objeto que tocas. El efecto tiene la misma apariencia que una llama normal, pero ni da calor ni consume oxígeno. La llama incesante puede cubrirse y esconderse, pero no puede sofocarse ni extinguirse.

Levitar

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño lazo de cuero o bien un trozo de alambre de oro doblado en forma de copa con un mango en un extremo)

Duración: Concentración, hasta 10 minuto

Una criatura u objeto a tu elección que puedas ver dentro del alcance se eleva verticalmente, hasta 20 pies, y permanece suspendido mientras dure el conjuro.

El conjuro puede hacer levitar a un objetivo que pese hasta 500 libras (225 kg). Una criatura no voluntaria que supere una tirada de salvación de Constitución no es afectada por el conjuro.

El objetivo solo se puede mover si es empujado contra o se agarra a una objeto o superficie fija a su alcance (como un muro o un techo), lo que le permite moverse como si estuviera trepando. Puedes cambiar la altitud del objetivo hasta 20 pies arriba o abajo en tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte hacia arriba o abajo como parte de tu movimiento. De otro modo, puedes utilizar tu acción para mover al objetivo, que debe permanecer dentro del alcance del conjuro.

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo flota suavemente hasta el suelo si aún sigue en el aire

Localizar Animales o Plantas

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de piel de un sabueso)

Duración: Instantánea

Describe o nombra un tipo específico de bestia o planta. Concentrándote en la voz de la naturaleza de tus alrededores, presientes la dirección y distancia a la criatura o planta de ese tipo más cercana a menos de 5 millas (8 km), si hay alguna presente.

Localizar Objeto

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una rama bifurcada)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que te sea familiar. Presientes la dirección a la ubicación del

objeto, siempre que el objeto esté a menos de 1.000 pies (300 m) de ti. Si el objeto está en movimiento, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede encontrar objetos específicos que conoces, siempre que lo hayas visto de cerca, a menos de 30 pies, al menos una vez. Alternativamente, el conjuro puede localizar el objeto más cercano de un determinado tipo, como cierta clase de ropa, joyería, mobiliario, herramienta o arma.

El conjuro no puede encontrar a un objeto si cualquier grosor de plomo, incluso una hoja delgada, bloquea el camino directo entre ti y el objeto.

Nube de Dagas

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una astilla de vidrio)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llenas el aire de dagas giratorias 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.

Oración de Curación

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 30 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Hasta seis criaturas de tu elección, que puedas ver dentro del alcance, recuperan cada una, Puntos de Golpe igual a 2d8 + tú modificador de característica para lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivientes ni constructos.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2.

Oscuridad

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, M (pelo de murciélagos y una gota de brea o un trozo de carbón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una oscuridad mágica se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro para llenar una esfera de 15 pies de radio mientras dura el mismo. La oscuridad se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver en esta oscuridad, y las luces no mágicas no pueden iluminarla.

Si el punto que eliges es un objeto que portas o uno que no está siendo sujetado o transportado, la oscuridad emana desde el objeto y se mueve con él. Cubrir totalmente la fuente de oscuridad con un objeto opaco, como por ejemplo con un cuenco o con un yelmo, bloquea la oscuridad.

Si partes del área de este conjuro se superponen con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o menor, el conjuro que creó la luz queda disipado.

Pasar sin Dejar Rastro

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (cenizas de una hoja de muérdago quemada y un ramito de pícea)

Duración: Concentración, hasta 1 Hora

Un velo de sombras y silencio se irradia desde ti, enmascarándote a ti y a tus compañeros para no ser detectados. Mientras dure el conjuro, cada criatura que elijas hasta a 30 pies (6 casillas, 9 m) de ti (incluyéndote) tiene un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no pueden ser rastreadas excepto por medios mágicos. Una criatura que recibe este bonificador no deja huellas ni otros rastros a su paso.

Paso Brumoso

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas a un máximo de 30 pies (6

casillas, 9 m) hasta un espacio desocupado que puedas ver.

Piel Robliza

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un puñado de cortezas de roble)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta la finalización de la duración del conjuro, la piel del objetivo se vuelve rugosa, como la corteza de un roble, haciendo que la CA del objetivo no pueda ser nunca menor que 16, independientemente del tipo de armadura que porte.

Protección Contra el Veneno

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

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

Ráfaga de Viento

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Línea 60 Pies)

Componentes: V, S, M (una semilla de leguminosa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una línea de fuerte viento de 60 de largo y 10 pies de ancho sale disparada de ti en la dirección que elijas por la duración del conjuro. Cada criatura que comience su turno en la línea debe superar una tirada de salvación de Fuerza o ser empujado 15 pies de ti en la dirección de la línea.

Cualquier criatura en la línea debe gastar 2 pies de movimiento por cada 1 pie si trata de acercarse a ti.

La ráfaga dispersa gas o vapor, y extingue velas, antorchas y llamas similares sin proteger en el área. El viento provoca que las llamas protegidas como las que se encuentren en las internas, bailen

salvajemente y tengan un 50 por ciento de probabilidades de extinguirse.

Como acción adicional en cada uno de tus turnos antes de que el conjuro finalice, puedes cambiar la dirección en la cual la línea sale proyectada de ti.

Rayo Abrasador

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Crees tres rayos de fuego y los arrojas a objetivos dentro del alcance. Puedes arrojarlos a uno solo o a varios objetivos.

Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Al impactar, el objetivo sufre 2d6 puntos de daño por fuego.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, puedes crear un rayo adicional por cada nivel de espacio por encima de nivel 2.

Rayo de Debilitamiento

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo negro de energía debilitadora surge de tu dedo hacia una criatura dentro del alcance. Realiza una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo infinge sólo la mitad de daño con ataques con armas que usen su Fuerza hasta que finalice el conjuro.

Al final de cada turno del objetivo, éste puede realizar una tirada de salvación de Constitución contra el conjuro. Con un éxito, el conjuro finaliza.

Rayo de Luna

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (varias semillas de cualquier planta con semillas de luna y un pedazo de feldespato opalescente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo plateado de pálida luz alumbría en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de alto centrado

en un punto dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, luz tenue llena el cilindro.

Cuando una criatura entra en el área de efecto por primera vez en un turno o empieza su turno en ella, queda envuelta en llamas fantasmales que causan un dolor abrasador, y debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Sufre 2d10 puntos de daño radiante con una salvación fallida, o la mitad de dicho daño con una salvación con éxito.

Un cambiaformas realiza su tirada de salvación con desventaja. Si falla, también vuelve a su forma original de forma instantánea y no puede asumir ninguna forma diferente hasta que abandone la luz del conjuro.

En cada uno de tus turnos después de haber lanzado el conjuro, puedes usar una acción para mover el rayo 60 pies (12 casillas, 18 m) en cualquier dirección.

A niveles superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 2

Restablecimiento Menor

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura y finalizas o bien una enfermedad o una condición que le aflige. La condición puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

Sentido Animal

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

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, continúas 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 cualesquiera de los beneficios que posea la bestia, aunque permaneces cegado y ensordecido a los estímulos de tu propio entorno.

Silencio

Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dure la duración del conjuro, ningún sonido puede ser creado dentro o pasar a través de una esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) de radio centrada en un punto a tu elección dentro del alcance. Cualquier criatura u objeto completamente dentro de la esfera es inmune al daño de trueno, y las criaturas están ensordecidas al entrar completamente en ella.

Lanzar un conjuro que requiera un componente verbal es imposible allí dentro.

Sugestión

Nivel 2, Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, M (una lengua de serpiente y una gota de aceite dulce o un trozo de panal)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres el curso de una actividad (limitado a un par de frases) e influyes mágicamente a una criatura a la que puedes ver dentro del alcance que pueda escucharte y entenderte. Las criaturas inmunes al encantamiento son inmunes a este efecto. La sugerencia debe realizarse de manera que la acción suene razonable. Pedir a una criatura que se apuñale, se lance contra una lanza, se inmole, o haga algo obviamente dañino finaliza el conjuro al momento.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación por Carisma. Si falla la salvación, intentará realizar la acción que has sugerido de la mejor manera posible. El transcurso de la acción que has sugerido continúa durante toda la duración del conjuro. Si la actividad sugerida se puede completar en menos tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que le ha sido sugerido.

Se pueden especificar también condiciones que activarán una actividad especial durante la duración. Por ejemplo, puedes sugerir a un caballero que entregue su caballo de guerra al primer mendigo que encuentre. Si la condición no se cumple antes de que el conjuro finalice, la actividad no es realizada.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis al objetivo, el conjuro finaliza.

Telaraña

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de tela de araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjurás una gruesa masa de pegajosas redes en un punto de tu elección dentro del alcance. Las telarañas llenan un cubo de 20 en ese punto durante toda la duración. Las telarañas son un terreno difícil y oscurecen ligeramente su área.

Si las telarañas no están sujetas entre dos sólidas masas (como paredes o árboles) o extendidas en capas sobre el suelo, pared, o techo, la telaraña conjurada cae sobre sí misma, y el conjuro finaliza al terminar tu siguiente turno. Las telarañas se extienden en capas sobre una superficie plana que tiene una profundidad de 5 pies.

Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entre en ellas durante su turno debe realizar una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, la criatura queda neutralizada siempre y cuando permanezca en las telarañas o hasta que se libere.

Una criatura neutralizada por las telarañas puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros. Si tiene éxito, ya no permanece neutralizada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de 5 pies de telarañas expuestas al fuego se incendia en 1 asalto, infringiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que empieza su turno en el fuego.

Truco de la Cuerda

Nivel 2, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (maíz en polvo y un rollo de pergamino)

Duración: 1 Hora

Tocas una cuerda con un largo de hasta 60 pies. Un extremo de la cuerda se eleva en el aire hasta que toda la cuerda cuelga perpendicular al suelo. En el extremo superior de la cuerda, una entrada invisible se abre hacia un espacio extradimensional que dura hasta que el conjuro finalice. El espacio extradimensional puede ser alcanzado subiendo por la cuerda. El espacio puede contener hasta ocho criaturas medianas o más pequeñas. La cuerda puede ser recogida desde

dentro de dicho espacio, haciendo que desaparezca de la vista.

Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada del espacio extradimensional ni hacia dentro ni hacia fuera, pero aquellos que se encuentren en el interior pueden mirar a través de una ventana de 3 por 5 pies (90 cm x 150 cm) cuyo centro coincide con la cuerda.

Cualquier cosa dentro del espacio extradimensional cae cuando el conjuro finaliza.

Trepar Cual Arácnido

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una gota de betún y una araña)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro finalice, una criatura voluntaria que toques gana la habilidad de moverse arriba, abajo y hacia los lados en superficies verticales y boca abajo por el techo, mientras tenga sus manos libres. El objetivo también adquiere una velocidad de escalada igual a su velocidad caminando.

Ver lo Invisible

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de talco o un poco de plata pulverizada)

Duración: 1 hora

Puedes ver criaturas y objetos como si fueran visibles, y puedes ver dentro del Plano Etéreo. Las criaturas etéreas y los objetos aparecen en forma espectral y son translúcidas.

Vínculo Protector

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino de al menos 50 po de valor cada uno, los cuales llevaréis tu objetivo y tú)

Duración: 1 hora

Este conjuro protege a una criatura voluntaria que toques y crea una conexión mística entre el objetivo y tú hasta que el conjuro finalice. Mientras el objetivo se encuentre a 60 pies (12 casillas, 18 m) de ti, gana +1 de bonificación a la CA,

en las tiradas de salvación, y tiene resistencia a todo el daño. También, cada vez que sufra daño, tú sufres la misma cantidad.

El conjuro finaliza si caes a 0 Puntos de Golpe o si el objetivo y tú estás separados más de 60 pies. También finaliza si el conjuro es lanzado otra vez a cualquiera de las criaturas conectadas. Además, puedes cancelar el conjuro como una acción.

Visión en la Oscuridad

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de zanahoria deshidratada o un ágata)

Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria para concederle la habilidad de ver en la oscuridad. Durante la duración del conjuro, la criatura elegida puede ver en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.

Zona de la Verdad

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Creas una zona mágica que protege contra el engaño en una esfera de 15 pies (4,5 m) de radio centrado en un lugar de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, una criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o empiece su turno allí debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, la criatura no puede decir una mentira deliberada mientras esté en el radio. Tú sabes si cada criatura hace la tirada de salvación con éxito o si la falla.

Una criatura afectada es consciente del conjuro y por consiguiente puede evitar responder preguntas las cuales normalmente respondería con una mentira. Una criatura puede ser evasiva en sus respuestas siempre y cuando permanezca dentro del límite de la verdad.

[Ver Hechizos Nivel 2 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 2 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)

Nivel 3

Acelerar

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una corteza de raíz de regaliz)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura voluntaria que puedes ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro finalice, la velocidad del objetivo se dobla, gana un bonificador de +2 a su CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza, y gana una acción extra en cada uno de sus turnos. Esta acción solo puede usarse para realizar un ataque (solo un ataque de arma), carrera, retirada, ocultarse o la acción de usar un objeto.

Cuando el conjuro finaliza, el objetivo no puede moverse o tomar acciones hasta su siguiente turno, como si una oleada de letargo lo cubriera.

Arma Elemental

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un arma no mágica que tocas se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, electricidad o sónico. Mientras dure el conjuro, el arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e infinge 1d4 puntos de daño extra del tipo elegido al impactar.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o 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.



Aura de Vitalidad

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 30 Pies)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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

Bola de Fuego

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélagos y azufre)

Duración: Instantánea

Un rayo brillante resplandece desde tu dedo apuntando a un lugar que eliges dentro del rango y luego estalla con un rugido grave en una explosión de llamas. Cada criatura en un radio de esfera de 20 pies (4 casillas, 6 m) centrado en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza. El objetivo sufre 8d6 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o la mitad del total de daño en una salvación con éxito.

El fuego se extiende por las esquinas. El fuego enciende objetos inflamables en el área que no son sujetados ni transportados.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Caminar Sobre las Aguas

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de corcho)

Duración: 1 Hora

Este conjuro concede la habilidad de moverse sobre cualquier superficie líquida, tal como agua, ácido, barro, nieve, arenas movedizas, o lava, como si fuera un suelo sólido inofensivo (las criaturas cruzando lava derretida pueden, sin embargo, sufrir daño por calor). Hasta diez criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance obtienen esta habilidad toda la duración.

Si eliges como objetivo a una criatura sumergida en un líquido, el conjuro lleva al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 60 pies por asalto.

Castigo Cegador

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 un daño extra de 3d8 puntos de daño radiante 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.

Círculo Mágico

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S, M (agua sagrada o plata y hierro en polvo por valor de al menos 100 po, que el conjuro consume)

Duración: 1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 10 pies de radio y 20 pies de altura centrado en un punto del suelo que puedes ver dentro del alcance. Runas resplandecientes aparecen allí donde el cilindro hace intersección con el suelo u otras superficies. Elegis uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestial, elemental, feérico, infernal, o muerto viviente. El círculo afecta una criatura del tipo elegido de las siguientes formas:

- La criatura no puede entrar voluntariamente al cilindro por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar teletransportación o viaje interplanetario para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos dentro del cilindro.
- Los objetivos dentro del cilindro no pueden ser encantados, asustados o poseídos por la criatura.

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir causar que su magia opere en el sentido inverso, previniendo que una criatura del tipo elegido abandone el cilindro y protegiendo a los objetivos fuera del mismo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, la duración se incrementa en 1 hora por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Clarividencia

Nivel 3, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: 1 Milla

Componentes: V, S, M (un foco con valor de 100 po, ya sea un cuerno enjoyado para escuchar o un ojo de cristal para ver)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible dentro del alcance del conjuro en una localización que te sea familiar (un lugar que ya hayas visitado o visto con anterioridad) o en una localización obvia, aunque no te sea familiar (por ejemplo, detrás de una puerta, tras una esquina o en una arboleda). El sensor permanece ahí hasta que finalice el efecto del conjuro y no puede ser atacado, ni se puede interactuar con él.

Cuando lanzas este conjuro eliges si quieres ver u oír. Puedes utilizar el sentido elegido tal y como si estuvieras en la localización del sensor. En tu acción, puedes elegir cambiar el sentido utilizado entre ver y oír.

Una criatura que detecte el sensor (por ejemplo, aquellas criaturas que posean ver invisibilidad o visión verdadera) verá un orbe luminoso e intangible del tamaño de un puño

- Cuatro bestias con valor de desafío 1/2 o inferior.
- Ocho bestias con valor de desafío 1/4 o inferior.

Cada bestia se considera feérica y desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Las criaturas invocadas son amistosas contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus propios turnos. Ellas obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomarán acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuros superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuros de nivel 5, el triple con el de nivel 7, y cuatro veces más con el de nivel 9.

Conjurar Bombardeo

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono 60 Pies)

Componentes: V, S, M (un proyectil de munición o un arma arrojadiza)

Duración: Instantánea

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 por fuego, y la mitad de daño con una salvación con éxito. El tipo de daño que recibe el objetivo es el mismo que el daño que provoca el arma o la munición usada como componente.

Contrahechizo

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes llevar a cabo cuando ves a una criatura a menos de 60 pies lanzando un conjuro

Alcance: 60 Pies

Componentes: S

Conjurar Animales

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas espíritus feéricos que toman la apariencia de bestias que aparecen en espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Una bestia con valor de desafío 2 o inferior.
- Dos bestias con valor de desafío 1 o inferior.

Duración: Instantánea

Intentas interrumpir el lanzamiento de un conjuro por parte de una criatura. Si la criatura lanza un conjuro de nivel 3 o inferior, este falla y no tiene ningún efecto. Si está lanzando un conjuro de nivel 4 o superior, realiza una prueba de característica usando tu característica de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Si supera la tirada, el conjuro lanzado por la criatura falla y no tiene efecto alguno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es menor o igual al nivel del espacio de conjuros que estás usando.

Corcel Fantasmal

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una criatura grande y cuasireal parecida a un caballo aparece en el suelo en un espacio desocupado de tu elección dentro del alcance. Tú decides la apariencia de la criatura, pero está equipada con una silla de monta, un bozal y rienda. Cualquier equipamiento creado por el conjuro desaparece en un soplo de humo si es alejado a más de 10 pies del corcel.

En la duración del conjuro, tú o una criatura que escojas puede montar el corcel. La criatura usa las estadísticas de un caballo de monta, excepto que tiene una velocidad de 100 pies (30 m) y puede viajar 10 millas (16 Km) en una hora, o 13 millas (21 Km) a paso rápido.

Cuando el conjuro finaliza, el corcel se desvanece gradualmente, dándole al jinete 1 minuto para desmontar. El conjuro finaliza si usas una acción para cancelarlo o si el corcel sufre cualquier daño.

Crear Comida y Bebida

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Creas 45 libras (20 kg) de comida y 30 galones (114 litros) de agua en el suelo o en recipientes que se encuentran dentro del alcance del conjuro.

Suficiente para mantener a 15 humanoides o 5 corceles durante 24 horas. La comida es insípida pero nutritiva y se convertirá en despojos si no se consume antes de 24 horas. El agua está limpia y no se corrompe.

Crecimiento Vegetal

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción u 8 horas

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Este conjuro canaliza vitalidad a las plantas dentro de un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro, concediendo beneficios inmediatos o a largo plazo.

Si lanzas el conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales en un radio de 100 pies (30 m) centrado en ese punto se vuelven gruesas y sobrecrecidas. Una criatura moviéndose a través del área debe gastar 4 pies (1,2 m) de movimiento por cada 1 pie (30 cm) que se mueva.

Puedes excluir una o más áreas de cualquier tamaño dentro del área del conjuro para que no sean afectadas.

Sí lanzas este conjuro durante 8 horas, enriquecerás la tierra. Todas las plantas en un radio de la mitad de 1 milla (8 Km) centrado en un punto dentro del alcance, se enriquecerán por 1 año. Las plantas producirán el doble de la cantidad normal de comida cuando sean cosechadas.

Disipar Magia

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior en el objetivo finaliza. Por cada conjuro de nivel 4 o superior en el objetivo, realiza una prueba de característica usando tu característica de lanzamiento de conjuros. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Con una prueba con éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, finalizas automáticamente efectos de conjuros en el objetivo si el nivel del conjuro a

disipar es igual o menor que el nivel del espacio de conjuros que usaste.

Don de Lenguas

Nivel 3, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, M (un pequeño modelo de arcilla de un zigurat)

Duración: 1 hora

Este conjuro concede a la criatura que toques la habilidad de entender cualquier idioma que escuche. Más allá de eso, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos un idioma y que pueda oír al objetivo entiende qué está diciendo.

Espíritus Guardianes

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (Radio 15 Pies)

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Invocas a los espíritus para que te protejan. Revolotean alrededor de ti a una distancia de 15 pies mientras dure el conjuro. Si eres bueno o neutral, sus formas espirituales aparecerán como ángeles o seres feéricos (a tu elección). Si eres maligno, aparecerán como seres infernales.

Cuando lanzas este conjuro, puedes escoger cualquier número de criaturas que puedas ver para que no sean afectadas por el conjuro. La velocidad de una criatura afectada se divide por dos en el área, y cuando la criatura entra en el área por primera vez durante un turno o empieza un turno dentro, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En una salvación fallida, la criatura sufre 3d8 puntos de daño radiante (si eres bueno o neutral) o 3d8 puntos de daño necrótico (si eres maligno). Si supera la salvación, la criatura recibe la mitad del daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Faro de Esperanza

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro concede esperanza y vitalidad.

Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance del conjuro. Mientras dure, cada objetivo posee ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y tiradas de salvación de muerte, y con cualquier forma de curación recupera la cantidad máxima posible de Puntos de Golpe.

Fingir Muerte

Nivel 3, nigromancia (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pellizco de tierra de cementerio)

Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria y la induces a un estado cataléptico 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 a cualquier examen externo y a conjuros usado 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 psíquico. Si el objetivo está enfermo o envenenado cuando lanza 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.

Flecha Relampagueante

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa para ambos efectos en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Forma Gaseosa

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un trozo de gasa y una voluta de humo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Transformas a una criatura voluntaria, junto a todo lo que esté portando y transportando, en una nube brumosa durante toda la duración del conjuro. El conjuro finaliza si la criatura cae a 0 Puntos de Golpe. Una criatura incorpórea no se ve afectada.

Mientras se encuentra en esta forma, el objetivo solo tiene un método de movimiento que es 10 pies (2 casillas, 3 m) de velocidad de vuelo. El objetivo puede entrar y ocupar el espacio de otra criatura. El objetivo tiene resistencia al daño no mágico, y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. El objetivo puede pasar a través de pequeños agujeros, aberturas estrechas, e inclusive por meras grietas, pero los líquidos son tratados como superficies sólidas para la forma gaseosa. El objetivo no puede caer y se mantiene flotando en el aire inclusive si se encuentra neutralizado o incapacitado.

Mientras se encuentre en la forma de una nube brumosa, el objetivo no puede hablar o manipular objetos, y cualquier objeto que este portando o transportando no puede ser tirado, usado, o inclusive interactuar con él. El objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

Fundirse con la Piedra

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Entras en un objeto o una superficie de piedra suficientemente grande como para contener tu cuerpo, fundiéndote con la piedra tú y todo el equipo que portes mientras dure el conjuro. Usando tu movimiento, entras en la piedra en un punto que puedas tocar. Nada de tu presencia permanece visible o detectable por sentidos no mágicos.

Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver lo que ocurre fuera de ella, y cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que realices para oír sonidos del exterior es realizada con desventaja. Permaneces consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo mientras estés fundido con la piedra. Sin embargo, no te puedes mover.

Un daño físico menor infligido a la piedra no te daña, pero su destrucción parcial o un cambio en su forma (hasta el punto en que ya no quepas en ella) te expulsa y te infinge 6d6 puntos de daño contundente. La destrucción completa de la piedra (o su transmutación en una sustancia diferente) te expulsa y te infinge 50 puntos de daño contundente. Si eres expulsado, caes tumbado en el espacio vacío más cercano al punto por el que entraste al principio.

Glifo Custodio

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (incierto y un diamante en polvo de un valor mínimo de 200 po, el cual será consumido por el conjuro)

Duración: Hasta que sea disipado o activado

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que hiere a otras criaturas, ya sea sobre una superficie (como una mesa o una sección del suelo o de una pared) o dentro de algún objeto que pueda ser cerrado (como un libro, un pergaminio, o un cofre de tesoro) para esconder el glifo. Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área de la superficie no mayor a 10 pies de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su sitio; si el objeto se mueve más de 10 pies de donde se

lanzó el conjuro, el glifo se destruye y el conjuro finaliza sin ser activado.

El glifo es casi invisible y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) con éxito contra la CD de salvación del conjuro para ser encontrado.

Tú decides que activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Para glifos inscritos en una superficie, el más típico activador incluye tocar o pararse en la superficie del glifo, quitar algún objeto que cubre al glifo, acercarse a cierta distancia del glifo, o manipular el objeto en el cual el glifo está inscrito. Para glifos inscritos en un objeto, los activadores más comunes incluyen abrir el objeto, acercarse a cierta distancia del objeto, o ver o leer el glifo. Una vez que el glifo se activa, el conjuro finaliza.

Puedes refinar el activador de manera que el conjuro solo se active solo bajo ciertas circunstancias o de acuerdo a características físicas (tales como la altura o el peso), tipo de criatura (por ejemplo, la protección puedes elegir que afecte aberraciones o drows), o alineamiento. Incluso puedes elegir condiciones para criaturas que no activen el glifo, como por ejemplo aquellos que digan cierta contraseña.

Cuando inscribas el glifo, elige entre runas explosivas o glifo de conjuro.

Runas explosivas. Cuando sea activada, el glifo estalla en energía mágica en una esfera de radio de 20 pies centrado en el glifo, la esfera se expande alrededor de las esquinas. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre $5d8$ puntos de daño por ácido, frío, fuego, electricidad, o sonido con una tirada de salvación fracasada (tú eliges el tipo de daño cuando creas el glifo) o mitad de daño si supera con éxito la salvación.

Glifo de Conjuro. Puedes almacenar un conjuro preparado de 3er nivel o inferior en el glifo lanzándolo como parte de la creación del mismo. El conjuro debe tener como objetivo a una única criatura o un área. El conjuro almacenado no posee efecto inmediato cuando se conjura de esta manera. Cuando el glifo es activado, el conjuro almacenado se lanza. Si el hechizo tiene un objetivo, el conjuro toma como objetivo a la criatura que activo el glifo. Si el conjuro es de área, el área es centrada en la criatura. Si el conjuro convoca criaturas hostiles o crea objetos peligrosos o trampas, estas aparecen lo más cercanas posibles del intruso y lo atacan. Si el conjuro requiere

concentración, este dura hasta su duración completa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño de las runas explosivas se incrementa en $1d8$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 3. Si creaste un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro del mismo nivel que del nivel del espacio de conjuro que usaste para lanzar glifo custodio.

Hablar con las Plantas

Nivel 3, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 30 Pies)

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Imbuyes a las plantas a 30 pies a tu alrededor con una limitada conciencia y animación, dándoles la habilidad de comunicarse contigo y seguir unas indicaciones simples. Puedes preguntar a las plantas sobre eventos dentro del área del conjuro durante el último día, obteniendo información sobre criaturas que hayan pasado, el tiempo y otras circunstancias.

También puedes convertir un terreno difícil, ocasionado por el crecimiento de plantas (tales como matojos y broza), en terreno corriente que se mantendrá por la duración del conjuro. O puedes convertir terreno corriente donde haya plantas presentes en un terreno difícil que se mantendrá por la duración del conjuro, causando que las lianas y ramas entorpezcan a tus perseguidores, por ejemplo.

Las plantas pueden ser capaces de realizar otras tareas por ti, bajo el criterio del DM. El conjuro no permite que las plantas se desplanten y se muevan, pero pueden mover libremente sus ramas, zarcillos y tallos.

Si hay una planta en el área puedes comunicarte con ella como si compartierais un idioma en común, pero no ganas ninguna habilidad mágica para influenciarla.

Este conjuro puede provocar que las plantas creadas por el conjuro enmarañen sueltan a una criatura aprisionada.

Hablar con los Muertos

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S, M (incierto ardiente)

Duración: 10 minutos

Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del rango, permitiéndole contestar a las preguntas que le propones. El cuerpo debe tener todavía una boca y no puede ser un muerto viviente. El conjuro falla si el cadáver fue objetivo de este mismo conjuro en los últimos 10 días.

Hasta que el conjuro finalice, puedes preguntarle al cuerpo hasta cinco preguntas. El cuerpo sabe tan solo aquello que conocía en vida, lo cual incluye también los idiomas. Las respuestas normalmente son breves, cripticas o repetitivas, y el cuerpo no está bajo ninguna condición de ofrecer respuestas verdaderas si eres hostil hacia él o te reconoce como un enemigo. Este conjuro no retorna el alma de la criatura a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por lo tanto, el cuerpo no puede aprender nueva información, no comprende nada que haya sucedido desde que murió y no puede especular sobre futuros eventos.

Hambre de Hadar

Nivel 3, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (un tentáculo de pulpo encurtido)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 o de otro tipo, 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 daño por frío. Cualquier criatura que finalice su turno en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 2d6 puntos de

daño por ácido cuando unos lechosos tentáculos de otro mundo que se frotan contra ella.

Imagen Mayor

Nivel 3, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un pedazo de vellón)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la ilusión visual de un objeto, una criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 20 pies de lado. La ilusión aparece en un lugar que puedes ver dentro del alcance. Parece completamente real, incluyendo los sonidos, olores y temperatura apropiada de la cosa mostrada. No puedes crear suficiente calor o frío para causar daño, ni un ruido lo suficientemente alto para infligir daño sónico o dejar ensordecida a una criatura, ni un olor que pueda dejar incapacitada a una criatura (como el hedor de un troglodita). Mientras esté dentro del alcance del conjuro, puedes usar tu acción para hacer que la ilusión se mueva hacia cualquier lugar dentro del alcance. Mientras la ilusión cambia de sitio, puedes alterar su apariencia para que así sus movimientos parezcan naturales para la imagen. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterar la imagen para que parezca que camina. De igual modo, puedes hacer que la ilusión realice diferentes sonidos en momentos dispares, incluso manteniendo una conversación.

La interacción física con la imagen, revela que es una ilusión, debido a que se pasa a través de ella. La criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de conjuros. Si una criatura percibe que es una ilusión, la criatura puede ver a través de la imagen, y sus otras capacidades sensoriales se vuelven irrelevantes para la criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, la duración del conjuro persiste hasta ser disipado, sin necesidad de concentración.

Indetectable

Nivel 3, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo de diamante por valor de al menos 25 po rociado sobre el objetivo, que el conjuro consume)

Duración: 8 horas

Mientras dure el conjuro, escondes a un objetivo que toques de la magia de adivinación. El objetivo puede ser una criatura voluntaria o un lugar o un objeto no mayor de 10 en cualquier dimensión. Éste no puede ser objetivo de magia de adivinación o percibido por sensores mágicos.

Intermitencia

Nivel 3, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Lanzas un d20 al final de cada turno durante la duración del conjuro. Si en la tirada obtienes un 11 o más, te desvaneces de tu actual plano de existencia y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro falla y se pierde el lanzamiento si ya te encuentras en dicho plano). Al comienzo de tu próximo turno y cuando el conjuro finaliza por si estas en el Plano Etéreo, vuelve a un espacio libre a tu elección a una distancia no mayor de 10 pies de donde te desvaneciste. Si no hay espacio libre dentro del alcance, aparecerás en el lugar libre más cercano (elegido al azar si hay más de un espacio libre en la misma distancia). Puedes cancelar este conjuro con una acción.

Mientras estás en el Plano Etéreo puedes ver y escuchar lo que pasa en el plano de donde provienes, aunque las imágenes se cubren de tinieblas grises y no puedes ver más allá de 60 pies de distancia. Sólo podrás afectar y ser afectado por criaturas que se encuentren en el Plano Etéreo. Las criaturas que no están allí no pueden percibirte o interactuar contigo, salvo que tengan la habilidad específica para hacerlo.

Lanzar Maldición

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura y dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedará maldita durante la duración del conjuro. Cuando lanzas este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre las siguientes opciones:

- Elige una puntuación de característica. Mientras el objetivo esté maldito tendrá desventaja en las tiradas de característica y tiradas de salvación relacionadas con la característica elegida.
- Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque que realice contra ti.
- Mientras esté maldito, el objetivo debe realizar tiradas de salvación de Sabiduría al comienzo de cada turno. Si falla, durante su turno malgasta su acción sin hacer nada.
- Mientras esté maldito, tus ataques y lanzamientos de conjuros sobre el objetivo le causan un daño extra de 1d8 puntos de daño necrótico.

El conjuro quitar maldición finaliza este efecto. Como alternativa a lo propuesto puedes elegir un efecto diferente para la maldición que en ningún caso debería ser más poderoso que los efectos descritos anteriormente. El DM tiene la última palabra sobre el efecto propuesto.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, la duración pasa a ser de concentración, hasta 10 minutos. Si usas un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, la duración pasa a ser de 8 horas. Si usas un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración pasa a ser de 24 horas. Si usas un espacio de conjuros de nivel 9 o superior, el conjuro dura hasta que es eliminado por otros medios. Usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, la duración del conjuro no requiere concentración.

Llamar al Relámpago

Nivel 3, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta con forma de cilindro de 10 pies de alto y 60 pies de diámetro, aparece centrada en un punto que puedas ver directamente a 100 pies sobre ti. El conjuro falla si no puedes ver un punto a 100 pies sobre tu cabeza donde pueda aparecer la nube de tormenta (por ejemplo, si te

encuentras en una habitación con techo a menor altura).

Cuando lanzas este conjuro, elige un punto que puedas ver dentro del alcance.

Rayos y relámpagos surgen debajo de la nube en ese punto. Cada criatura que se encuentre a menos de 5 pies del punto elegido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si la criatura falla la tirada sufre 3d10 puntos de daño por electricidad, la mitad si tiene éxito en la tirada de salvación. En cada uno de tus turnos, hasta que finalice el efecto del conjuro, puedes utilizar tu acción para invocar más relámpagos en el mismo punto que en el turno anterior o en un punto diferente.

Si además te encuentras al aire libre y las condiciones atmosféricas son de tormenta Cuando lanzas este hechizo, el conjuro te proporcionará control sobre la tormenta existente en vez de crear una nueva. Bajo estas condiciones, el daño que proporciona el conjuro se incrementa en 1d10.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 3.

Luz del Dia

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una esfera de luz de 60 pies de radio se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance del conjuro. La esfera brilla con luz brillante y arroja luz tenue a otros 60 pies adicionales.

Si el punto que eliges es un objeto que portas o uno que no está siendo sujetado o transportado, la luz brilla desde el objeto y se mueve con él. Cubrir totalmente la fuente de luz con un objeto opaco, como un tazón o un yelmo, bloquea la luz.

Si partes del área de este conjuro se superponen con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que creó la oscuridad queda anulado.

Manto del Cruzado

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies de radio, volviendo más audaces a las criaturas aliadas. Hasta que finalice el conjuro, el aura se mueve contigo, centrada en ti. Mientras se encuentre dentro del aura, cada criatura no hostil (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 de daño radiante.

Miedo

Nivel 3, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono 30 Pies)

Componentes: V, S, M (una pluma blanca o el corazón de una gallina)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Proyectas una imagen fantasmal de los peores miedos de una criatura. Cada criatura en un cono de 30 pies debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o dejará caer cualquier cosa que sujete y quedará asustada mientras dure el conjuro.

Mientras esté asustada debido a este conjuro, la criatura debe usar la acción carrera para alejarse de ti por la ruta más segura y corta posible, a no ser que no haya ningún lugar al que moverse. Si la criatura termina su turno en un lugar en el que no tenga línea de visión contigo, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza para dicha criatura.

Muro de Viento

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un diminuto abanico y una pluma de origen exótico)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un muro de fuerte viento crece desde el suelo a un punto que elijas dentro del alcance. Puedes hacer el muro de hasta 50 pies de largo, 15 pies de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho. Puedes moldear el muro de cualquier forma que elijas siempre y cuando hagas un camino continuo a lo largo del suelo. El muro persiste durante toda la duración del conjuro.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura sufre 3d8 puntos de daño contundente con una tirada de salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El fuerte viento mantiene la niebla, el humo, y otros gases a raya. Criaturas u objetos voladores de tamaño pequeño o menor no pueden atravesar el muro. Materiales sueltos o livianos ascienden al muro volando. Flechas, viroles, y otros proyectiles comunes lanzados a objetivos detrás del muro son desviados hacia arriba y automáticamente perdidos. (Rocas arrojadas por gigantes o maquinaria de asedio, o proyectiles similares, no son afectados). Criaturas en forma gaseosa no pueden atravesarlo.

Nube Apestosa

Nivel 3, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un huevo podrido o varias hojas de col fermentadas)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Crees una esfera de 20 pies de radio de un nauseabundo gas amarillo, centrada en un punto dentro del alcance del conjuro. La nube se extiende por las esquinas, y el área se oscurece profundamente. La nube se detiene en el aire durante la duración.

Cada criatura situada en el interior de la nube al principio de su turno debe realizar una tirada de salvación de Constitución contra venenos. Si falla la salvación, la criatura pasa su turno vomitando y bamboleándose.

Las criaturas que no necesitan respirar o son inmunes a los venenos superan automáticamente dicha tirada de salvación.

Un viento moderado (como mínimo 10 millas por hora) dispersa automáticamente la nube después de 4 asaltos. Un viento fuerte (como mínimo 20 millas por hora) la dispersa en 1 asalto.

Palabra Curativa en Masa

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Cuando recurras a palabras reconfortantes, hasta seis criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Puntos de Golpe igual a $1d4 +$ tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o

superior, la curación se incrementa en $1d4$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Patrón Hipnótico

Nivel 3, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: S, M (una vara de incienso brillante o un vial de cristal lleno de un material fosforescente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Crees una sinuosa pauta de colores que serpentean en el aire en un cubo de 30 pies dentro del alcance. La pauta aparece por un momento y luego se desvanece. Cada criatura en el área que vea la pauta debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. En una tirada fallida, la criatura queda encantada por el resto de la duración del conjuro. Mientras esté encantada por este conjuro, la criatura está incapacitada y su velocidad es de 0.

El conjuro finaliza para una criatura afectada si esta sufre cualquier daño o si alguien más usa una acción para sacudir a la criatura y sacarlo de su estupor.

Pequeña Choza de Leomund

Nivel 3, evocación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: Personal (Radio 10 pies)

Componentes: V, S, M (una pequeña cuenta de cristal)

Duración: 8 horas

Una cúpula inmóvil de fuerza de 10 de radio cobra existencia alrededor y por encima de ti y permanece estática mientras dura el conjuro. El hechizo termina si sales del área. Nueve criaturas de tamaño mediano o menor pueden caber dentro contigo. El conjuro falla si su área incluye una criatura mayor o más de nueve criaturas. Las criaturas y objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden moverse por ella libremente. El resto de criaturas y objetos quedan impedidas de pasar a través de ella.

Conjuros y otros efectos mágicos no se pueden extender a través de la cúpula o ser lanzados a través de ella. La atmósfera del espacio interior es confortable y seca, independientemente del tiempo en el exterior. Hasta que el conjuro finalice, puedes hacer que el interior quede iluminado en luz tenue o a oscuras. La cúpula es opaca desde el exterior, del color que elijas, pero es transparente desde el interior.

Protección Contra la Energía

Nivel 3, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Mientras dure el conjuro, la criatura voluntaria que toques tiene resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, electricidad o sónico.

Quitar Maldición

Nivel 3, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

A tu toque, todas las maldiciones afectando a una criatura o un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, su maldición permanece, pero el conjuro rompe la vinculación del portador con el objeto, para que pueda ser retirado o cancelado.

Ralentizar

Nivel 3, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de melaza)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo alrededor de seis criaturas a tu elección en un radio de 40 pies dentro del alcance. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría con éxito o se verá afectada por el conjuro durante su duración.

La velocidad de un objetivo afectado se ve reducida a la mitad, recibe un penalizador de -2 a su CA y a sus tiradas de salvación de Destreza, y no puede realizar reacciones. En su turno, el objetivo puede usar una acción o bien una acción adicional, pero no ambas. Independientemente de las habilidades de la criatura u objetos mágicos, no puede hacer más de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante su turno.

Si una criatura intenta lanzar un conjuro con un tiempo de lanzamiento de 1 acción, tira un d20. Con un 11 o superior, el conjuro no tendrá efecto hasta su próximo turno, y dicha criatura deberá usar su acción en ese turno para completar el conjuro. Si no puede, el conjuro se gasta.

Una criatura afectada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Sabiduría al final de su turno. Con una tirada con éxito, el efecto finaliza para ella.

Relámpago

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Línea 100 Pies)

Componentes: V, S, M (un poco de pelo y un cetro de ámbar, cristal o vidrio)

Duración: Instantánea

Un golpe de relámpago que forma una línea de 100 pies de largo y 5 de ancho se descarga desde ti en una dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 8d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El rayo enciende los objetos inflamables en el área que no estén siendo sujetados o transportados.

A niveles superiores. Cuando lanza este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada espacio de nivel de conjuros por encima de nivel 3.

Reanimar a los Muertos

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de sangre, un pedazo de carne y una pizca de polvo de huesos)

Duración: Instantánea

Este conjuro crea un servidor muerto viviente. Elige una pila de huesos o el cadáver de un humanoide Pequeño o Medio que esté a tu alcance. Tu conjuro insufla una infame imitación de la vida al objetivo convirtiéndolo en un muerto viviente. El objetivo se convierte en un esqueleto, si optas por huesos o un zombi si optas por un cadáver (el DM tiene las estadísticas de juego de la criatura).

En cada uno de tus turnos puedes utilizar una acción adicional para controlar mentalmente a cualquier criatura creada por este conjuro que se encuentre a menos de 60 pies de ti (si controlas múltiples criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas o a todas a la vez al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para cada una). Tú decides qué acción realizará la criatura y a donde se desplazará durante su siguiente turno, también puedes emitir una orden general, como por ejemplo

vigilar una habitación concreta o un corredor. Si no emites ninguna orden, la criatura sólo actuará en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que le das una orden a la criatura, ésta no para hasta completarla.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas. Después de ese tiempo la criatura deja de obedecer y de realizar cualquier orden encomendada. Para mantener el control sobre la criatura durante otras 24 horas debes lanzar este conjuro de nuevo sobre la criatura antes de que expire el periodo de 24 horas. Este uso del conjuro renueva tu control sobre 4 criaturas que hayas animado anteriormente con este hechizo, en vez de animar una criatura nueva.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, animas o reafirmas el control sobre dos muertos vivientes adicionales por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3. Cada criatura debe provenir de un cadáver o pila de huesos diferente.

Recado

Nivel 3, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Ilimitado

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de fino cable de cobre)

Duración: 1 asalto

Envías un corto mensaje de veinticinco palabras o menos a una criatura que conoces. La criatura escucha el mensaje en su mente, te reconoce como el emisor si sabe quién eres, y puede responder de igual manera inmediatamente. El conjuro permite a criaturas con una puntuación de inteligencia de al menos 1 entender 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 por ciento de probabilidad de que el mensaje no llegue.

Respiración Acuática

Nivel 3, transmutación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de junco o una porción de paja)

Duración: 24 horas

Este conjuro les concede hasta a diez criaturas voluntarias que puedes ver dentro del alcance del conjuro la habilidad de respirar bajo el agua hasta que el conjuro finalice. Las criaturas afectadas también conservan su modo de respiración habitual.

Revivir

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (diamantes valorados en al menos 300 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que haya muerto durante el último minuto. Esa criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede devolver la vida a criaturas que hayan muerto de vejez, ni puede regenerar partes del cuerpo perdidas.

Toque Vampírico

Nivel 3, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, de hasta 1 minuto

El toque de tu mano envuelta en sombras puede absorber fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Con un impacto, el objetivo sufre 3d6 puntos de daño necrótico, y tú recuperas Puntos de Golpe equivalentes a la mitad de la cantidad de daño necrótico realizado. Hasta que el conjuro finalice, puedes hacer el ataque otra vez en cada uno de tus turnos como una acción.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Tormenta de Granizo

Nivel 3, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y unas pocas gotas de agua)

Duración: Concentración, de hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro finalice, lluvia helada y granizo caen en un cilindro de 20 pies de alto con

un radio de 40 pies centrado en un punto a tu elección dentro del alcance. El área se oscurece profundamente, y las llamas expuestas dentro del área se extinguieren.

El suelo del área se cubre de hielo resbaladizo, haciéndolo un terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área del conjuro, debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una tirada fallida cae tumbada.

Si una criatura se está concentrando dentro del área del conjuro, debe realizar una tirada de salvación de Constitución con éxito contra la CD de tu conjuro o perderá la concentración.

Volar

Nivel 3, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (la pluma del ala de cualquier ave)

Duración: Concentración, de hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo gana una velocidad de vuelo de 60 pies durante la duración del conjuro. Cuando el conjuro finaliza, si el objetivo aún está en el aire, cae a menos que pueda detener la caída.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 4 o superior, puedes elegir una criatura adicional como objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 3.

Ver Hechizos Nivel 4 del "Xanathar"

Ver Hechizos Nivel 4 de "Tasha"

[Lista de Hechizos](#)

Nivel 4

Adivinación

Nivel 4, adivinación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incierto y una ofrenda apropiada a tu religión. Juntos, los componentes deben costar como mínimo 25 po, que se consumen en el lanzamiento del conjuro)

Duración: Instantánea

Tu magia y una ofrenda te ponen en contacto con tu dios o un sirviente de tu dios. Le realizas una única pregunta que tiene que ver con un objetivo, evento o actividad específica que va tener lugar en los próximos 7 días.

El DM ofrece una respuesta verdadera. La respuesta podría ser una breve frase, una rima



críptica o un presagio. El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pudiese cambiar el resultado, como el lanzamiento de conjuros adicionales o la pérdida o ganancia de un compañero.

Si lanzas este conjuro dos o más veces antes de finalizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo por cada lanzamiento después del primero de que obtengas una lectura al azar. El DM realiza esta tirada en secreto.

Asesino Fantasmal

Nivel 4, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S,

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Accedes a las pesadillas de una criatura que puedes ver dentro del alcance y creas una manifestación ilusoria de sus más profundos miedos, visibles solo para esa criatura. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si se fracasa la salvación, el objetivo se encontrará asustado mientras dure el conjuro. Al comienzo de cada turno del objetivo, antes de que finalice el conjuro, éste debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 4d10 puntos de daño psíquico. Con una tirada de salvación con éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

Aura de Pureza

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 30 pies)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

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, encantado, ensordecido, asustado, paralizado, envenenado y aturdido.

Aura de Vida

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 30 pies)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Irradias una energía preservadora de vida en forma de aura con un radio de 30. 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, una criatura viva no hostil con 0 Puntos de Golpe, obtiene 1 punto de golpe cuando comienza su turno dentro del aura.

Castigo Abrumador

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 infinge 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.

Cofre Secreto de Leomund

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un cofre exquisito, de 3 pies [90 cm] por 2 pies [60 cm] por 2 pies [60 cm], construido con materiales raros por valor de al menos 5.000 po, y una réplica diminuta creada con los mismos materiales por valor de al menos 50 po)

Duración: Instantánea

Escondes un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que funcionan como componentes materiales del conjuro. El cofre puede contener hasta 12 pies cúbicos (340 litros [0,34 m³]) de material no vivo (3 pies [90 cm] por 2 pies [60 cm] por 2 pies [60 cm]).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción y tocar la réplica para traer de vuelta el cofre.

Este aparece en un espacio desocupado en el suelo a 5 pies de ti. Puedes enviar de vuelta el cofre al Plano Etéreo usando una acción y tocando ambos cofres. Después de 60 días, hay una probabilidad de un 5 por ciento acumulativo por día de que el efecto del conjuro finalice. Este efecto termina si lanzas el conjuro otra vez, si la réplica pequeña del cofre es destruida, o si eliges terminar el conjuro como una acción. Si el conjuro finaliza y el cofre grande está en el Plano Etéreo, se pierde irremediablemente.

Compulsión

Nivel 4, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Las criaturas a tu elección que puedas ver y te puedan oír dentro del alcance del conjuro deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Un objetivo supera esta tirada de salvación automáticamente si no puede ser encantado. En caso de que la tirada falle, el objetivo se verá afectado por el conjuro. Hasta que el conjuro finalice, puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos para elegir una dirección horizontal a ti. Cada objetivo afectado por el conjuro, en su siguiente turno, debe utilizar el máximo de su capacidad de movimiento para moverse en esa dirección. El objetivo puede realizar su acción antes de moverse. Después de moverse de este modo, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría para intentar finalizar el efecto.

Un objetivo no puede ser forzado a caminar hacia un peligro mortal, como por ejemplo caminar hacia el fuego o hacia un pozo, pero puede provocar ataques de oportunidad al moverse en la dirección indicada.

Confusión

Nivel 4, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (3 cáscaras de nuez)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro penetra en la mente de las criaturas y las confunde, generándoles delirios y provocándoles acciones incontroladas. Cada criatura dentro de una esfera con un radio de 10 pies centrada en un punto que elijas dentro del alcance del conjuro debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no verse afectada por él. Una criatura afectada no puede realizar reacciones y debe tirar un d10 al comienzo de sus turnos para determinar su comportamiento a lo largo del mismo.

D10 COMPORTAMIENTO

1	La criatura usa todo su movimiento para moverse en una dirección aleatoria. Para determinar en qué dirección se mueve, tira 1d8 y asigna una dirección a cada cara del dado. La criatura no puede realizar ninguna acción en su turno.
2-6	La criatura ni se mueve ni realiza acciones en su turno.
7-8	La criatura usa su acción para realizar un ataque de cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada aleatoriamente que esté a su alcance. Si no hay criatura cerca de ella, la criatura no hace nada en este turno.
9-10	La criatura puede actuar y moverse de forma normal.

Al final de cada turno, una criatura afectada puede realizar de nuevo una tirada de salvación de Sabiduría. Si la supera, el efecto del conjuro finaliza para ella.

A niveles superiores. Cuando lanza este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el radio de la esfera crece en 5 pies (1 casillas, 1,5 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

Conjurar Elementales Menor

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas elementales que aparecen en espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Un elemental con valor de desafío de 2 o inferior.
- Dos elementales con valor de desafío de 1 o inferior.
- Cuatro elementales con valor de desafío de 1/2 o inferior.
- Ocho elementales con valor de desafío de 1/4 o inferior.

Cada elemental invocado por este conjuro desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Los elementales invocados son amistosos contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus

propios turnos. Los elementales menores obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomarán acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuro superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuro de nivel 6, y el triple con el de nivel 8.

Conjurar Seres de los Bosque

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una baya de acebo por cada criatura invocada)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas criaturas feéricas que aparecen en espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance del conjuro. Elige una de las siguientes opciones para determinar la aparición que se produce:

- Una criatura feérica con valor de desafío de 2 o inferior.
- Dos criaturas feéricas con valor de desafío de 1 o inferior.
- Cuatro criaturas feéricas con valor de desafío de 1/2 o inferior.
- Ocho criaturas feéricas con valor de desafío de 1/4 o inferior.

Cada criatura feérica invocada por este conjuro desaparece cuando alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro.

Las criaturas feéricas invocadas son amistosas contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa grupal para determinar el orden de sus propios turnos. Las criaturas feéricas obedecen cualquier orden verbal que les mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no les ordenas nada, actuarán sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomarán acciones.

El DM tiene las estadísticas de estas criaturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando espacios de conjuro superiores, puedes elegir invocar cualquiera de las opciones presentada arriba, y adicionalmente aparecerán

más criaturas: el doble si lo lanzas con un espacio de conjuro de nivel 6, y el triple con el de nivel 8.

Controlar el Agua

Nivel 4, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, S, M (Una gota de agua y una pizca de polvo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Hasta que finaliza el efecto del conjuro controlas cualquier agua estancada dentro de un área representada por un cubo de 100 pies (20 casillas, 30 m) de lado. Cuando lanzas el conjuro puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos. Como acción en cada turno, puedes repetir el mismo efecto o elegir otro distinto.

Inundación. Haces que el nivel del agua en esa área aumente unos 20 pies (4 casillas, 6 m). Si el área incluye una orilla el agua se expande por tierra firme inundándola.

Si eliges un área en medio de un gran cuerpo de agua, creas en cambio una ola de 20 pies de altura que recorre la zona de un lado al otro rompiendo al final. Cualquier vehículo Enorme o más pequeño que se encuentre en el camino de la ola es arrastrado hasta la otra parte. Cualquier vehículo enorme o más pequeño golpeado por la ola tiene un 25% de posibilidades de zozobrar.

El nivel del agua permanece elevado hasta que el conjuro finaliza o hasta que elijas un efecto diferente. Si el efecto produce una ola, ésta se repite al principio de tu siguiente turno mientras el efecto Inundación siga siendo el elegido.

Dividir las aguas. Haces que el agua en el área elegida se aparte y deje al descubierto una gran zanja. La zanja se extiende a través del área del conjuro y el agua dividida forma murallas a cada lado de la misma. La zanja dura hasta que finaliza el conjuro o elijas un efecto diferente. En ese caso, el agua llena la zanja poco a poco durante el siguiente asalto, hasta que recupera el nivel normal del agua.

Redirigir el cauce. Haces que el agua que fluye por el área seleccionada lo haga en la dirección que elijas, pese a que para ello el agua deba superar obstáculos, escalar murallas, o fluir en direcciones antinaturales. El agua dentro del área seleccionada se mueve hacia donde indicas, pero una vez que llega a los límites del área, el agua seguirá fluyendo o no, según las condiciones del terreno. El agua continúa moviéndose en la

dirección que eliges hasta que el conjuro finaliza o eliges un efecto diferente.

Remolino. Este efecto requiere una masa de agua de al menos 50 pies (15 m) y 25 pies (7,5 m) de profundidad. Causas un remolino de agua en el medio del área. El remolino forma un vórtice de 5 pies (1,5 m) en la base, hasta 50 pies (15 m) en la parte superior y 25 pies (5 casillas, 7,5 m) de altura. Cualquier criatura u objeto que se encuentre en el agua a 25 pies (5 casillas, 7,5 m) del vórtice es arrastrado 10 pies (2 casillas, 3 m) hacia él. La criatura puede nadar huyendo del vórtice intentando una tirada de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación del conjuro.

Cuando una criatura entra en el vórtice por primera vez en su turno o comienza su turno dentro del mismo, debe realizar una tirada de salvación basada en Fuerza. En caso de que falle, la criatura sufre 2d8 puntos de daño contundente y es arrastrada por el vórtice hasta que el conjuro finalice. En caso de que la supere, la criatura sufre la mitad de daño y no es arrastrada por el vórtice. Una criatura arrastrada por el vórtice puede utilizar su acción para intentar nadar fuera de él tal y como se describe arriba, pero tendrá desventaja en la tirada de Fuerza (Atletismo) que debe realizar.

La primera vez que un objeto entra en el vórtice, el objeto sufre 2d8 puntos de daño contundente; este daño ocurre cada asalto que el objeto permanece en el vórtice.

Custodia Contra la Muerte

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas.

Tocas a una criatura y le concedes cierta protección contra la muerte.

La primera vez que un objetivo cae a 0 Puntos de Golpe como resultado de sufrir daño, el objetivo se queda en 1 punto de golpe y el conjuro finaliza.

Si el conjuro todavía está activo cuando el objetivo se ve abocado a un efecto que va a matarlo instantáneamente sin producir daño, ese efecto no se produce y el conjuro finaliza.

Destierro

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un objeto que no le guste al objetivo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas enviar a otro plano de existencia a una criatura que puedes ver dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma o será desterrado. Si el objetivo pertenece al plano de existencia en el que te encuentras, destierras al objetivo a un semiplano inofensivo. Mientras se encuentra allí, 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 primer lugar desocupado más cercano.

Si el objetivo pertenece a otro plano de existencia diferente que el plano en el que te encuentras, el objetivo es desterrado tras un tenue estallido, retornando al plano al que pertenece. Si el conjuro finaliza antes de que haya pasado un minuto, el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el primer lugar desocupado más cercano. De otro modo, el objetivo nunca regresa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

Dominar Bestia

Nivel 4, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tratas de hechizar a una bestia a la que puedes ver dentro del alcance. Esta debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser encantada por ti mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas que son tus amigas estás luchando contra la bestia, esta tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la bestia esté encantada, posees un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la bestia mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer.

Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como "Ataca a esa criatura", "Corre hasta aquí" o "Esquiva ese objeto". Si la criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida de sí misma lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la bestia solo realiza las acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5, la duración es concentración, hasta 10 minutos. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 6, la duración es concentración, hasta 1 hora. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración es concentración, hasta 8 horas.

Elaborar

Nivel 4, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Conviertes materias primas en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera a partir de un puñado de árboles, una cuerda a partir de retales de cáñamo, y ropa a partir de lino o lana.

Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto Grande o más pequeño (contenido en un cubo de 10 pies, u ocho cubos de 5 pies conectados) si tienes la suficiente cantidad de materia prima. Sin embargo, si estás trabajando con metal, piedra u otra sustancia mineral, el objeto fabricado no puede ser mayor de tamaño mediano (contenido en un solo cubo de 5 pies). La calidad del objeto creado mediante el conjuro es proporcional a la calidad de las materias primas.

Criaturas u objetos mágicos no pueden ser fabricados o transmutados mediante este conjuro. Tampoco puedes usarlo para crear objetos que normalmente requieran de un elevado conocimiento de artesanía, como joyas, armas, vidrio o armaduras, a no ser que tengas

competencia con el tipo de herramientas de artesano usado para fabricar tales objetos.

Escudo de Fuego

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un poco de fósforo o una luciérnaga)

Duración: 10 minutos

Delgadas y tenues llamas envuelven tu cuerpo mientras dure el conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y luz tenue en 10 pies (2 casillas, 3 m) adicionales. Puedes finalizar el conjuro antes de tiempo usando una acción para cancelarlo.

Las llamas te proporcionan un escudo caliente o un escudo frío, a tu elección. El escudo caliente te brinda resistencia al daño por frío, y el escudo frío te brinda resistencia al daño de fuego.

Además, cuando una criatura a 5 pies de ti te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, del escudo restallan llamas. El atacante sufre 2d8 puntos de daño por fuego de un escudo caliente, o 2d8 puntos de daño por frío de un escudo frío.

Esfera Elástica de Otiluke

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (un trozo de cristal claro semiesférico y un trozo semiesférico de goma arábiga que haga pareja con el primero)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuerza y brillante envuelve a una criatura u objeto de tamaño Grande o menor dentro del alcance. Una criatura no voluntaria debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura queda envuelta mientras dure el conjuro.

Nada, ni objetos físicos, energía, u otros efectos de conjuro, puede pasar a través de la barrera, hacia dentro o hacia fuera, pero una criatura en la esfera puede respirar dentro.

La esfera es inmune a todo daño, y la criatura u objeto en su interior no pueden ser dañados por ataques o efectos originados desde fuera, como tampoco puede una criatura desde dentro de la esfera dañar algo del exterior.

La esfera no pesa y tiene el tamaño justo para envolver la criatura o el objeto de su interior. Una criatura encerrada puede usar su acción para

empujar las paredes de la esfera y así hacerla rodar hasta la mitad de la velocidad de la criatura. De manera similar, la esfera puede ser cogida y movida por otras criaturas.

Un conjuro de desintegrar que tenga por objetivo la esfera la destruye sin dañar nada dentro de ella.

Guardian de la Fe

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: 8 horas

Un espectro guardián de tamaño grande, aparece y flota durante toda la duración del conjuro en un espacio desocupado de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El guardián ocupa ese espacio y es borroso excepto por una espada brillante y un escudo blasonado con el símbolo de tu deidad.

Cualquier criatura hostil para ti, que se mueva a cualquier espacio a 10 pies (2 casillas, 3 m) del guardián por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 20 puntos de daño radiante en una tirada fallida, o mitad en una salvación con éxito. El guardián desaparece cuando haya realizado un total de 60 puntos de daño.

Hiedras Atrapadoras

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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 dirigir a la enredadera para que arremeta contra una criatura a 30 pies. 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 dirigir a la enredadera a arremeter a la misma criatura o a otra como una acción adicional en cada uno de tus turnos.

Insecto Gigante

Nivel 4, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Transformas hasta diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en versiones gigantes de sus formas naturales durante toda la duración del conjuro. Un ciempiés se convierte en un ciempiés gigante, una araña en una araña gigante, una avispa en una avispa gigante, y un escorpión en un escorpión gigante.

Cada una de las criaturas obedece tus órdenes verbales, y en combate actúan en tu propio turno cada asalto. El DM tiene las estadísticas de estas criaturas y resuelve sus acciones y movimiento.

Una criatura mantiene su tamaño gigante durante toda la duración del conjuro, hasta que caiga a 0 Puntos de Golpe, o hasta que tu uses una acción para cancelar el conjuro.

El DM puede dejarte elegir diferentes objetivos, por ejemplo, si transformas una abeja, su versión gigante puede tener las mismas estadísticas que una avispa gigante.

Invisibilidad Mayor

Nivel 4, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tú o la criatura que toques os volvéis invisibles hasta que el conjuro finalice. Cualquier cosa que el objetivo este portando o transportando es también invisible siempre y cuando la mantenga en su persona.

Libertad de Movimiento

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una correa de cuero, amarrada en el brazo o en un miembro similar)

Duración: 1 hora

Tocas una a una criatura voluntaria. Durante la duración del conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por terreno difícil, otros conjuros y efectos mágicos no pueden reducir la velocidad del objetivo o causar que este sea paralizado o neutralizado.

El objetivo además puede utilizar 5 pies de movimiento para escapar automáticamente de contenciones no mágicas, como unas esposas o una criatura que la esté apresando. Finalmente, estar debajo del agua no impone penalizaciones al movimiento o ataques del objetivo.

Localizar Criatura

Nivel 4, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pizca de piel de un sabueso)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra a una criatura que te es familiar. Presientes la dirección a la ubicación de la criatura, siempre que se la criatura este a menos de 1.000 pies (300 m) de ti. Si la criatura se está en movimiento, conoces la dirección de su movimiento.

El conjuro puede localizar a criaturas específicas que conozcas de un cierto tipo (como un humano o un unicornio), siempre y cuando la hayas visto de cerca, a menos de 30 pies, al menos una vez. Si la criatura que describes o nombras está en una forma diferente, como aquellas bajo los efectos de un conjuro de poliformia, el conjuro no puede localizar a la criatura.

Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de agua de al menos 10 pies de ancho se interpone en un camino directo entre la criatura y tú.

Marchitar

Nivel 4, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Energía nigromántica invade a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro, drenando su humedad y vitalidad. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar la tirada de salvación el objetivo sufre 8d8 puntos de daño necrótico. Si por el contrario supera la tirada, sufre sólo la mitad del daño. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o constructos.

Si tu objetivo es una criatura vegetal o una planta mágica, hará la tirada de salvación con desventaja, y el conjuro le provocará el máximo daño posible.

Si tu objetivo es una planta no mágica que no sea una criatura, por ejemplo, un árbol o un arbusto, no realizará tirada de salvación; simplemente se seca y muere.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

Mastín Fiel de Mordenkainen

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño silbato de plata, un pedazo de hueso, y un hilo)

Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián fantasmal en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance, donde persiste mientras dure el conjuro, hasta que lo取消es con una acción, o hasta que te muevas a más de 100 pies (30 m) de él.

El sabueso es invisible para todas las criaturas excepto para ti y no puede ser dañado. Cuando una criatura pequeña o mayor se acerca a 30 pies de él sin primero haber pronunciado la contraseña que tú especificas al lanzar el conjuro, el sabueso empieza a ladear a un volumen alto. El sabueso ve criaturas invisibles y puede ver en el Plano Etéreo. Ignora las ilusiones.

Al inicio de cada uno de tus turnos, el sabueso trata de morder a una criatura a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él que sea hostil a ti. El bonificador al ataque del sabueso es igual a tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros + bonificador de competencia. Con un impacto, causa 4d8 puntos de daño perforante.

Muro de Fuego

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño pedazo de fósforo)

Duración: Concentración, de hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes hacer un muro de hasta 60 pies de largo, 20 pies de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho, o un muro anillado de hasta 20 pies de diámetro, 20 pies de alto, y 1 pie (30 cm) de ancho. Este muro es opaco y persiste hasta que finaliza la duración del conjuro.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 5d8 puntos de daño por fuego, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Una cara del muro, seleccionada por ti cuando lanzas el conjuro, infinge 5d8 puntos de daño por fuego a cada criatura que finalice su turno a 10 pies (2 casillas, 3 m) de ese lado o dentro del muro. Una criatura sufre el mismo daño cuando entra en el muro la primera vez en su turno o finaliza el turno allí. El otro lado del muro no hace daño.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4.

Ojo Arcano

Nivel 4, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélagos)

Duración: Concentración, de hasta 1 hora

Creas un ojo mágico invisible que flota por el aire dentro del alcance del conjuro mientras duran los efectos del mismo.

Recibes mentalmente la información visual que capta el ojo, el cual posee una visión normal y una visión en la oscuridad de hasta 30 pies. El ojo puede mirar en cualquier dirección.

Como acción, puedes mover al ojo hasta 30 pies en cualquier dirección. No existe límite en la distancia que puedes alejar de ti el ojo, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida puede bloquear el movimiento del ojo, pero este puede pasar a través de cualquier agujero de al menos 1 pulgada (2,5 cm) de diámetro.

Piel Pétrea

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante por valor de 100 po, que el conjuro consume)

Duración: Concentración, de hasta 1 hora

Este conjuro convierte la carne de una criatura voluntaria que hayas tocado en tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro finalice, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante, y cortante no mágico.

Polimorfar

Nivel 4, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Este conjuro transforma una criatura que puedes ver dentro del alcance en una forma nueva. Una criatura no voluntaria debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría para evitar el efecto. Un cambiaformas automáticamente tendrá éxito en su tirada de salvación.

La transformación permanecerá mientras dure el conjuro, o hasta que el objetivo caiga a 0 Puntos de Golpe o muera. La nueva forma puede ser cualquier bestia cuyo valor de desafío sea igual o menor al del objetivo (o al nivel del objetivo si es que no tiene un valor de desafío). Las estadísticas de juego del objetivo, incluyendo las puntuaciones de características mentales, son reemplazadas por las estadísticas de la bestia elegida. Éste mantendrá su alineamiento y personalidad.

El objetivo asume los Puntos de Golpe de su nueva forma. Cuando revierte a su forma normal, la criatura retorna al número de Puntos de Golpe que tenía antes de ser transformada. Si se revierte como resultado debido a que sus Puntos de Golpe cayeron a 0, cualquier exceso de daño será sufrido por su forma normal. Mientras que el exceso de daño no reduzca los Puntos de Golpe a 0 de la forma normal de la criatura, esta no cae inconsciente.

La criatura está limitada a las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma, y ésta no podrá hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o el habla.

El equipamiento del objetivo se funde en la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, manejar u otra manera de beneficio que brinde cualquier parte de su equipo.

Puerta Dimensional

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 500 Pies (1.125 m)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Te trasladas desde tu ubicación actual hasta otro lugar dentro del alcance. Llegas exactamente al lugar deseado. Puede ser un lugar que puedas ver,

uno que puedas visualizar o uno que puede describir declarando la distancia y la dirección, como "a 200 pies (60m) en línea recta hacia abajo" o "hacia arriba al noroeste en un ángulo de 45 grados, a 300 pies (90m)".

Puedes llevar contigo objetos siempre que su peso no exceda tu carga máxima. También puedes llevar a una criatura voluntaria de tu tamaño o menor que este transportando equipo dentro de su capacidad de carga. La criatura debe estar a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ti cuando lanzas este conjuro.

Si llegases a un lugar ya ocupado por un objeto o una criatura, tú y cualquier criatura que viaje contigo sufren 4d6 puntos de daño por fuerza, y el conjuro falla en trasladarte.

Sanctasanctórum Privado de Mordenkainen

Nivel 4, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una fina lámina de plomo, un pedazo de vidrio opaco, un fajo de algodón o tela y olivino en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Haces mágicamente segura un área dentro del alcance. El área es un cubo que puede ser desde tan pequeño como de 5 pies de lado hasta tan grande como de 100 pies de lado. El conjuro persiste por su duración o hasta que usas una acción para cancelarlo.

Cuando lanzas el conjuro, decides qué tipo de seguridad proporciona, eligiendo algunas o todas las propiedades siguientes:

- El sonido no puede pasar a través de la barrera en el borde del área protegida.
- La barrera del área protegida aparece oscura y neblinosa, previniendo la visión (incluyendo visión en la oscuridad) a través de ella.
- Los sensores creados por conjuros de adivinación no pueden aparecer dentro del área protegida o pasar a través del perímetro de la barrera.
- Las criaturas en el área no pueden ser objetivo de conjuros de adivinación.
- Nada puede teletransportarse dentro o fuera del área protegida.
- El viaje planar está bloqueado en el área protegida.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar cada día durante un año hace que el efecto sea permanente.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, puedes incrementar el tamaño del cubo en 100 pies (20 casillas, 30 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 4. Así, podrías proteger un cubo de hasta 200 pies (40 casillas, 60 m) de lado usando un espacio de conjuros de nivel 5.

Tentáculos Negros de Evard

Nivel 4, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un trozo de tentáculo de un pulpo o calamar gigante)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Retorcidos tentáculos de color ébano inundan un cuadrado de 20 pies del suelo que puedes ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, estos tentáculos convierten el suelo en el área en terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o empieza su turno allí, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza o sufrir 3d6 puntos de daño contundente y quedará neutralizada por los tentáculos hasta que el conjuro finalice. Una criatura que empieza su turno en el área y ya está neutralizada por los tentáculos sufre 3d6 puntos de daño contundente.

Una criatura neutralizada por los tentáculos puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza o de Destreza (a su elección) contra la CD de tu salvación de conjuros. Con una salvación con éxito, se libera.

Terreno Alucinatorio

Nivel 4, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: 300 Pies (90 m)

Componentes: V, S, M (una piedra, una ramita y un pedacito de una planta verde)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Haces que un terreno natural en un cubo de 150 pies (45 m) dentro del alcance se vea, suene y huele como otro tipo de terreno natural. Por lo tanto, terrenos abiertos o caminos puede ser semejantes a un pantano, una colina, una cueva u otro tipo de terreno difícil o impasable. Un estanque puede hacerse parecer a una llanura llena de pasto, un precipicio a una pendiente suave, o un barranco pedregoso en un amplio y suave camino.

Estructuras manufacturadas, equipo y criaturas en el área no pueden ser cambiados en apariencia.

Las características táctiles del terreno no son cambiadas, por lo que las criaturas que entran en el área es probable que se den cuenta de la ilusión. Si la diferencia no es obvia al tocarse, una criatura que examine minuciosamente la ilusión puede intentar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de salvación del hechizo para desmentirla. Una criatura que se da cuenta de lo que es realmente la ilusión, ve una vaga imagen superpuesta sobre el terreno.

Tormenta de Hielo

Nivel 4, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 300 Pies (90 m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y algunas gotas de agua)

Duración: Instantánea

Una tormenta de trozos de hielo duros como la roca golpea el suelo en un cilindro de radio 20 pies (4 casillas, 6 m) por 40 pies (8 casillas, 12 m) de alto centrado en un punto dentro del alcance. Cada criatura en el cilindro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 puntos de daño por frío con una salvación fracasada, o mitad de daño con una salvación con éxito.

Los trozos de roca de hielo convierten el área de la tormenta en terreno difícil hasta el final del siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 o superior, el daño contundente se incrementa en 1d8 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de nivel 4.

Transformar Piedra

Nivel 4, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: toque

Componentes: V, S, M (arcilla blanda, que debe haber sido moldeada aproximadamente a la forma deseada del objeto de piedra)

Duración: Instantánea

Tocas un objeto de tamaño medio o más pequeño o una sección de piedra menor de 5 pies en cualquier dimensión y la conviertes en cualquier forma que sirva a tus propósitos. Así, por ejemplo, puedes modelar una piedra grande en un arma, un ídolo, un cofre, o hacer un corredor pequeño a

través de un muro, siempre que el muro mida menos de 5 pies de ancho. Puedes también modelar una puerta de piedra o su marco para mantener la puerta sellada. El objeto que creas puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero un detallado mecanismo no es posible de replicar

[Ver Hechizos Nivel 4 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 4 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Nivel 5

Animar los Objetos

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Los objetos cobran vida a tu orden. Elegí hasta diez objetos no mágicos dentro de tu alcance que no estén siendo usados o sujetos. Los objetivos de tamaño medio cuentan como dos objetos, los objetivos de tamaño grande cuentan como cuatro objetos y los objetivos de tamaño enorme cuentan como ocho objetos. No puedes animar ningún objeto de mayor tamaño que enorme. Cada objetivo elegido cobra vida y se convierte en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro finaliza o hasta que se reduzcan sus Puntos de Golpe a 0.

Como acción adicional, puedes controlar mentalmente a cualquier criatura animada por este conjuro que se encuentre a menos de 500 pies de ti (si controlas múltiples criaturas, puedes dar

órdenes a cualquiera de ellas o a todas ellas al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para cada una). Tú decides que acción llevará a cabo la criatura y a donde se desplazará durante su siguiente turno, también puedes emitir una orden general, como por ejemplo vigilar una habitación concreta o un corredor. Si no emites ninguna orden, la criatura sólo actuará en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que le das una orden a la criatura, ésta no para hasta completarla.

Un objeto animado es un constructo con CA, Puntos de Golpe, ataques, fuerza y destreza determinados por su tamaño. Su Constitución es 10, su Inteligencia y Sabiduría es 3, y su Carisma es 1. Su velocidad es de 30 pies; si el objeto carece de patas o cualquier otro tipo de apéndice que puedan utilizarse como medio de locomoción, en su lugar tendrá una velocidad de vuelo de 30 pies y puede flotar. Si el objeto está firmemente anclado a una superficie o a otro objeto más grande, como por ejemplo una cadena atornillada a una pared, su velocidad será de 0. Tiene vista ciega en un radio de 30 pies y esta cegada más allá de esa distancia. Cuando el objeto animado cae hasta los 0 Puntos de Golpe, vuelve a su estado original, y cualquier daño de más que haya recibido se aplica a su forma original.

ESTADÍSTICAS DE LOS OBJETOS ANIMADOS

Tamaño	PG	CA	Ataque	Fue	Des
Diminuto	20	18	+8 impactar Daño 1d4+4	4	18
Pequeño	25	16	+6 impactar Daño 1d8+2	6	14
Medio	40	13	+5 impactar Daño 2d6+1	10	12
Grande	50	10	+6 impactar Daño 2d10+2	14	10
Enorme	80	10	+8 impactar Daño 2d12+4	18	6

Si ordenas a un objeto que ataque, podrá realizar un ataque simple de cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies de él. Hace un ataque de golpetazo con una bonificación determinada por su tamaño (ver tabla) e infinge daño contundente. El DM puede determinar que un objeto específico dependiendo de su forma infliga daño cortante o perforante.

A niveles superiores. Si lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes animar dos objetos adicionales

por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Caparazón Antivida

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una brillante barrera se expande a tu alrededor a lo largo de un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) y se desplaza contigo permaneciendo centrada en ti, protegiéndote de criaturas que no sean muertos vivientes o constructos. La barrera persiste mientras dure el conjuro.

La barrera previene a una criatura susceptible de ser afectada a que pase o atraviese la citada barrera. Una criatura afectada puede lanzar conjuros o realizar ataques con armas a distancia o con alcance a través de la barrera.

Si te mueves de forma que fuerzas a una criatura afectada a pasar a través de la barrera, el conjuro finaliza.

Carcaj Rápido

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un carcaj con al menos una pieza munición)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

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.

Castigo Desterrador

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, tu arma crepita con fuerza y el ataque infinge 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 primer lugar desocupado más cercano.

Círculo de Poder

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 30 Pies)

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Irradias energía divina, distorsionando y difuminando la energía mágica a 30 pies (6 casillas, 9 m) 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, cuando una criatura afectada por este hechizo, consigue superar una tirada de salvación contra un conjuro, o efecto mágico que permite reducir a la mitad el daño en caso de éxito, si supera la tirada salvación, en vez de reducir a la mitad no sufre ningún daño.

Círculo de Teletransporte

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, M (tizas raras y tinta preparada con gemas preciosas por valor de 50 po, que el conjuro consume)

Duración: 1 asalto

Mientras lanzas el conjuro, dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo inscrito con sellos que vinculan tu localización a un círculo de teletransporte permanente de tu elección en el mismo plano de existencia que tú. Un portal brillante se abre en el círculo que has dibujado y permanece abierto hasta el final de tu próximo

turno. Cualquier criatura que entre en el portal aparece instantáneamente a 5 pies del círculo de destino o en el espacio libre más cercano, si el espacio está ocupado.

La mayoría de templos mayores, gremios, y otros sitios importantes tienen círculos de teletransporte permanentes inscritos en algún sitio de sus dominios. Cada círculo incluye una secuencia de sellos. Cuando ganas la habilidad de lanzar este conjuro, aprendes la secuencia de sellos de dos destinos del Plano Material, determinados por el DM. Puedes aprender secuencias de sellos adicionales durante tus aventuras. Puedes considerar memorizada una secuencia de sellos nueva si la estudias durante 1 minuto.

Puedes crear un círculo de teletransporte permanente realizando este conjuro en la misma localización cada día durante un año. Necesitas no usar el círculo para teletransportarte cuando realizas el conjuro de esta manera.

Comunión

Nivel 5, adivinación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incienco y un vial de agua bendita o sacrílega)

Duración: 1 Minuto

Contactas con tu deidad o una representación divina pudiendo realizar hasta tres preguntas que pueden ser respondidas con sí o no. Debes realizar tus preguntas antes de que finalice el conjuro. Recibes una respuesta correcta a cada pregunta.

Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, así que podrías recibir como una respuesta un "no lo tengo claro" si una pregunta tiene que ver con información que se encuentra más allá del conocimiento de la deidad. En el caso de que dar una respuesta de una sola palabra pudiese inducir a error o se oponga a los intereses de la deidad, el DM podría en su lugar ofrecer una frase breve como respuesta.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de finalizar tu próximo descanso prolongado, existe un 25% acumulativo de posibilidades por cada lanzamiento después del primero de que no obtengas respuesta. El DM realiza esta tirada en secreto.

Comunión con la Naturaleza

Nivel 5, adivinación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Te conviertes en uno con la naturaleza por un breve tiempo y obtienes conocimientos sobre el territorio circundante. En el exterior, el conjuro te proporciona conocimiento de la tierra hasta 3 millas (4,8km aprox.) de donde lo lanzas. En cuevas y otros entornos subterráneos naturales, el radio de conocimiento se limita a 300 pies (90 m). El conjuro no funciona si el lugar ha sido modificado por construcciones, como, por ejemplo, en una mazmorra o en una ciudad.

Inmediatamente ganas conocimiento a tu elección de cualquiera de los siguientes hechos relativos a los siguientes elementos que se encuentran en la zona:

- Terrenos y cuerpos de agua.
- Plantas nativas de la zona, minerales, animales o gentes.
- Poderosos celestiales, feéricos, infernales, elementales o muertos vivientes.
- Influencia desde otros planos de existencia.
- Edificios.

Por ejemplo, puedes llegar a conocer la localización de una poderosa área de muertos vivientes, la localización de manantiales de agua potable, o la localización de cualquier ciudad cercana

Conjurar Descarga

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 pies

Componentes: V, S, M (un proyectil de munición o un arma arrojadiza)

Duración: Instantánea

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.

Conjurar Elemental

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (quemar incienso para invocar el elemental de aire, arcilla blanda para el de tierra, azufre y fósforo para el de fuego, o agua y arena para el de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas a un sirviente elemental. Elige un área dentro del alcance del conjuro, de aire, tierra, fuego o agua que llene al menos un cubo de 10 pies. El elemental apropiado, con un Valor de desafío de 5 o inferior, aparece a 10 pies del área elegida. Por ejemplo, un elemental de fuego emerge de una hoguera, y un elemental de tierra lo hace desde el suelo. El elemental desaparece cuando sus Puntos de Golpe llegan a 0 o finaliza el conjuro.

El elemental es amistoso contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos. El elemental obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción). Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

Si se rompe tu concentración, el elemental no desaparece, al contrario, permanece donde estaba, pero pierdes el control sobre él, volviéndose hostil contra ti y tus compañeros, atacándote. No puedes cancelar a un elemental descontrolado y solo desaparecerá cuando transcurra una hora después de su aparición.

El DM tiene las estadísticas de esta criatura.

A niveles superiores. Cuando lanza este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el valor de desafío que supone la criatura se incrementa en 1 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Cono de Frío

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono de 60 pies)

Componentes: V, S, M (un pequeño cono de vidrio o cristal)

Duración: Instantánea

Un estallido de frío intenso surge de tus manos. Cada criatura en un cono de 60 pies (12 casillas, 18 m) debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, la criatura sufre

8d8 puntos de daño por frío, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Si una criatura muere a causa de este daño queda convertirá en una estatua de hielo hasta que se funda.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Conocimiento de Leyendas

Nivel 5, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (incierto por valor de al menos 250 po, que el conjuro consume, y cuatro tiras de marfil por valor de al menos 50 po cada una)

Duración: Instantánea

Nombra o describe a una persona, lugar u objeto. El conjuro trae a tu mente un breve resumen de la sabiduría popular acerca de lo que nombraste. El conocimiento puede consistir en cuentos actuales, historias olvidadas, e incluso saberes secretos que nunca han sido ampliamente conocidos. Si la cosa que nombras no tiene una importancia propia de leyendas, no consigues información. Mientras más información ya poseas acerca de la cosa, más precisa y detallada será la nueva información recibida.

La información que descubres es rigurosa, pero puede estar expresada en lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha misteriosa en la mano, el conjuro puede dar esta información: "Infortunio para el malhechor que toca el hacha pues hasta la empuñadura rebana la mano de los malvados. Sólo un verdadero Hijo de la Piedra, amante y amado de Moradin, podría despertar los verdaderos poderes del hacha, y sólo con la sagrada palabra de Rudnogg en los labios".

Contactar con Otro Plano

Nivel 5, adivinación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: 1 minuto

Mentalmente contactas o bien con un semidios, el espíritu de un sabio muerto hace mucho tiempo, o alguna otra misteriosa entidad de otro plano. Contactar con estas inteligencias de otros planos puede deformar o incluso romper tu

mente. Cuando lanzas este conjuro debes superar una tirada de salvación de CD 15 de Inteligencia. En caso de fallar la tirada sufres 6d6 puntos de daño psíquico y enloqueces hasta que tomes un descanso prolongado. Mientras estás loco, no puedes llevar a cabo acciones, no puedes entender lo que otras criaturas dicen, no puedes leer, y sólo puedes decir galimatías. Solo un conjuro de restablecimiento mayor puede finalizar este efecto.

En caso de que superes la tirada de salvación, puedes hacer 5 preguntas a la entidad contactada. Debes formular las preguntas antes de que finalice el efecto del conjuro. El DM responderá cada pregunta con monosílabos del tipo "si", "no", "puede", "nunca", "irrelevante" o "confuso" (si la entidad contactada no conoce la respuesta a la pregunta). Si el DM considera que con monosílabos la respuesta puede ser malinterpretada, puede ofrecer a cambio una frase corta como respuesta.

Contagio

Nivel 5, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 7 Días

Tu toque infinge enfermedad. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a tu alcance. En caso de impactar, contagia a la criatura una enfermedad de tu elección entre las opciones que se describen debajo.

Al final del turno del objetivo este debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Después del tercer fallo en estas tiradas de salvación, el objetivo dejará de hacer estas tiradas y la enfermedad invadirá su cuerpo durante la duración del conjuro. Si por el contrario acierta tres veces en las tiradas de salvación, la criatura se recupera de la enfermedad y el conjuro finaliza.

Ya que este conjuro provoca una enfermedad natural en el objetivo, se aplica cualquier efecto que cure la enfermedad o la mejore.

Ceguera. El dolor comprime la mente de la criatura y sus ojos se vuelven de un color blanco lechoso. La criatura queda cegada y gana desventaja en tiradas de característica y de salvación basadas en la Sabiduría.

Fiebre porcina. Una fiebre altísima se extiende por el cuerpo de la criatura. La criatura sufre desventaja en pruebas de característica, de salvación y de ataque basadas en la Fuerza. Carne

putrefacta. La carne de la criatura se pudre. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica basadas en Carisma y pasa a ser vulnerable a cualquier tipo de daño.

Mente ardiente. La mente de la criatura comienza a estar febril. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica y salvación basadas en la Inteligencia, y la criatura empieza a actuar en el combate como si estuviera bajo los efectos del hechizo de confusión.

Epilepsia. La criatura comienza a sufrir espasmos. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica, de salvación y de ataque basadas en la Destreza.

Perdición Babosa. La criatura comienza a sangrar de forma incontrolada. La criatura sufre desventaja en tiradas de característica y de salvación basadas en la Constitución. Además, cuando la criatura sufre daño, queda aturdida hasta el comienzo de su siguiente turno.

Creación

Nivel 5, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño trozo de materia del mismo tipo que el elemento que quieras crear)

Duración: Especial

Tiras pedazos de material sombrío recogido en el Páramo Sombrío para crear objetos inertes de materia vegetal como: telas, cuerda, madera o algo similar. También puedes utilizar este conjuro para crear minerales como: piedras, cristal o metal. El objeto creado no puede ser más grande que un cubo de 5 pies, y debe ser de una forma y de un material que ya hayas visto antes.

La duración del conjuro depende del material del que se hace el objeto. Si el objeto está compuesto de múltiples materiales, usa la duración más corta.

Material	Duración
Materia vegetal	1 día
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantita o Mithril	1 minuto

Si usas el material creado por este conjuro como material requerido para el lanzamiento de otro conjuro, este último falla.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el cubo de material incrementa su tamaño en 5 pies (1 casilla 1,5 m) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Curar Heridas en Masa

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora se extiende desde un punto a tu elección dentro del alcance. Elige hasta a seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio centrada en ese punto. Cada objetivo recupera Puntos de Golpe igual a $3d8 +$ tu modificador de característica de lanzamiento de conjuros. El conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, la curación se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Descarga Flamígera

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)

Duración: Instantánea

Una columna vertical de fuego divino desciende rugiendo desde los cielos en la localización que especifiques. Cada criatura en un cilindro de radio de 10 pies y altura de 40 centrado en un punto dentro del alcance debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 4d6 puntos de daño por fuego y 4d6 puntos de daño radiante si no supera la salvación, o la mitad del daño si supera salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño por fuego o el daño radiante (a tu elección) aumenta en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Disipar el Bien y el Mal

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro en polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una energía reluciente te envuelve y te protege de seres feéricos, muertos vivientes y criaturas originadas más allá del Plano Material. Mientras dure el conjuro, celestiales, elementales, seres feéricos, infernales y muertos vivientes sufren desventaja en sus tiradas de ataque contra ti.

Puedes finalizar el conjuro antes de tiempo usando una de las siguientes funciones especiales.

Romper encantamiento. Como una acción, tocas a una criatura a tu alcance que esté encantada, asustada o poseída por un celestial, un elemental, un ser feérico, un infernal o un muerto viviente. La criatura tocada deja de estar encantada asustada o poseída por tales criaturas.

Expulsar. Como una acción, realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un celestial, un elemental, un ser feérico, un infernal o un muerto viviente a tu alcance. Con un impacto, intentas enviar a la criatura de vuelta a su plano originario. La criatura debe superar una tirada de salvación de Carisma o será devuelta a su plano originario (si no está en él ya). Si no están en su plano originario, los muertos vivientes son enviados al Paramo Sombrío, y los seres feéricos son enviados al Reino salvaje de las hadas.

Doble Engañoso

Nivel 5, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio de ti aparece dónde estés. El doble permanece mientras dure el conjuro, pero la invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.

Puedes usar tu acción para mover al doble ilusorio hasta dos veces tu velocidad y realizar gestos, hablar y comportarse de la manera que elijas.

Puedes ver a través de sus ojos y oír a través de sus oídos como si estuvieras donde está él. En cada uno de tus turnos, como una acción adicional, puedes cambiar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o volver a los suyos. Mientras usas sus

sentidos, tú estás cegado y ensordecido respecto a tu propio entorno.

Dominar Persona

Nivel 5, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas controlar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantado mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas aliadas contigo estás luchando contra él, posee ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la criatura está encantada, posees un vínculo telepático con ella mientras los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes utilizar este vínculo telepático para darle órdenes a la criatura humanoide mientras estés consciente (no se exige acción) que hace todo lo posible por obedecer. Puedes especificar un curso de acción sencillo y general, como "ataca a esa criatura", "corre hasta aquí" o "Esquiva ese objeto". Si la criatura cumple la orden y no recibe más indicaciones por tu parte, se defiende y cuida de sí mismo lo mejor que puede.

Puedes utilizar tu acción para tomar un control total y preciso del objetivo. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza acciones que tu elijas, y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puede hacer que la criatura utilice una reacción, pero esto exige que también utilices tu propia reacción. Cada vez que el objetivo sufra daño, realiza una tirada de salvación de Sabiduría nueva contra el conjuro. Si la tirada de salvación tiene éxito, el conjuro finaliza.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6, la duración es concentración, hasta 10 minutos. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7, la duración es concentración, hasta 1 hora. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8, la duración es concentración, hasta 8 horas.

Dotar de Consciencia

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 8 Horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un ágata valorada en al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Después de consumir el tiempo de lanzamiento necesario trazando señales mágicas con la piedra preciosa, tocas a una bestia o planta sin limitación de tamaño. El objetivo no debe tener inteligencia o tener una puntuación de 3 o inferior. En ese momento, el objetivo adquiere una inteligencia de 10. También adquiere la capacidad de hablar un lenguaje que tú sepas. Si el objetivo es una planta, ganará la habilidad de mover sus extremidades, raíces, ramas, enredaderas, etcétera, ganando sentidos similares a los de un ser humano. Tu DM elige las estadísticas apropiadas para la planta despertada, por ejemplo las estadísticas de un arbusto o un árbol.

La bestia o planta despertada permanecerá encantada por ti durante 30 días o hasta que tú o cualquiera de tus compañeros le inflija algún daño. Cuando la condición de encantada se desvanece, la criatura despertada podrá elegir si sigue siendo o no amiga tuya dependiendo del trato que le hayas dado mientras estaba encantada.

Escudriñamiento

Nivel 5, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un foco con un valor de al menos 1.000 po, tal como una bola de cristal, un espejo de plata o una pila llena de agua bendita)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conocimiento	Modificador de salvación
Segunda mano (has oído del objetivo)	+5
Primera mano (has conocido al objetivo)	+0
Familiar (conoces bien al objetivo)	-5
Conexión	Modificador de salvación
Retrato o fotografía	-2
Posesión de una prenda	-4
Parte del cuerpo, mechón de pelo, trozo de uña, o similar	-10

Puedes ver y oír a una criatura a tu elección que esté en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, que se verá modificada por cómo de bien conoces al objetivo y el tipo de conexiones físicas que tienes con él. Si un objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar la tirada de salvación voluntariamente si quiere ser observado.

Con una tirada de salvación con éxito, el objetivo no se ve afectado y tú no podrás volver a usar este conjuro contra él otra vez durante 24 horas.

Con una tirada de salvación fracasada, el conjuro crea un sensor invisible a un alcance de 10 pies del objetivo. Puedes ver y escuchar a través del sensor como si estuvieras allí. El sensor se mueve con el objetivo, manteniéndose a 10 pies de él durante la duración del conjuro. Una criatura que pueda ver objetos invisibles puede ver el sensor como un orbe luminoso de aproximadamente el tamaño de un puño.

En vez de seleccionar una criatura, puedes escoger un lugar que hayas visto anteriormente como objetivo para este conjuro. Cuando lo haces, el sensor aparece en ese lugar y no se mueve.

Geas

Nivel 5, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: 30 días

Colocas una orden mágica en una criatura que puedas ver dentro del alcance, forzándola a ofrecerte algún servicio o abstenerse de alguna actividad o curso de acción a tu decisión. Si la criatura puede entenderte debe realizar una tirada de salvación con éxito de Sabiduría o quedar encantada por la duración del conjuro. Mientras la criatura se encuentre encantada por ti, esta sufre 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe de una manera directamente opuesta a tus instrucciones, pero no más de una vez cada día. Una criatura que no pueda entenderte no se ve afectada por este conjuro.

Puedes emitir una orden a tu elección, que no implique en una actividad que pueda resultar en una muerte cierta. En caso de emitir una orden suicida, el conjuro finaliza.

Puedes finalizar el conjuro usando una acción para cancelarlo. Un conjuro de quitar

maldición, restablecimiento mayor, o deseo también finaliza este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 u 8, la duración es de un año. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 9, el conjuro se mantiene hasta que sea finalizado por cualquiera de los conjuros mencionados arriba.

Inmovilizar Monstruo

Nivel 5, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (una pequeña, pieza recta de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elije a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser paralizada durante la duración del conjuro. Este conjuro no tiene efecto en muertos vivientes. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo puede intentar otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro finaliza en el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5. Las criaturas deben de estar a 30 pies (6 casillas, 9 m) una de la otra cuando las selecciones.

La Mano de Bigby

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una cáscara de huevo y un guante de piel de serpiente)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una brillante y translúcida mano de fuerza de tamaño grande en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance del conjuro. La mano persiste lo que dura el conjuro, y se mueve según tus órdenes imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto que tiene CA 20 y tantos Puntos de Golpe como tus Puntos de Golpe máximos. Si los Puntos de Golpe de la mano caen por debajo de 0 el conjuro finaliza. Tiene una puntuación de Fuerza de 26 (+8) y una puntuación de Destreza de 10 (+0). La mano no llena el espacio que ocupa (puede cohabitar con otras criaturas).

Cuando lanzas el conjuro y como acción adicional en tus siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 60 pies (12 casillas, 18 m) y además causar alguno de los siguientes efectos con ella.

Puño cerrado. La mano golpea una criatura o un objeto que esté a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ella. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo utilizando tus estadísticas de juego. Si impacta, el objetivo sufre 4d8 puntos de daño por fuerza.

Mano forcada. La mano intenta empujar en la dirección que elijas a una criatura que esté a menos de 5 pies (1 casilla, 1,5 m). Realiza una tirada enfrentada entre la puntuación de Fuerza de la mano y la puntuación de Fuerza (Atletismo) del objetivo. Si el objetivo es de tamaño Medio o menor, tienes ventaja en la tirada. Si superas la tirada enfrentada, la mano empuja al objetivo hasta 5 pies (1 casillas, 1,5 m) a los que hay que sumar un número de pies igual a cinco veces tu modificador de característica mágica. La mano se mueve con el objetivo empujado para quedar a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de él.

Mano aferrante. La mano intenta realizar una presa a una criatura de tamaño enorme o menor que se encuentre a 5 pies (1 casilla, 1,5 m) de ella. Utilizas la puntuación de Fuerza de la mano para resolver la presa. Si el objetivo a apresar es de tamaño medio o menor, tienes ventaja en la tirada. Mientras la mano está agarrando al objetivo, puedes utilizar una acción adicional para que la mano lo aplaste. Cuando aprovechas esta acción el objetivo sufre daño contundente igual a 2d6, resultado al que hay que sumar tu modificador de característica mágica.

Mano interpuesta. La mano se interpone entre tú y la criatura que elijas hasta que le des otra orden diferente. La mano se mueve de manera automática para quedarse siempre entre tú y tu objetivo, proporcionándote media cobertura contra él. Si la puntuación de Fuerza del objetivo es menor que la puntuación de Fuerza de la mano, el objetivo no puede moverse a través del espacio que ocupa ésta. Si la puntuación de Fuerza es mayor que la puntuación de Fuerza de la mano, el objetivo puede moverse hacia ti a través del espacio que ocupa la mano, pero ese espacio atravesado se considera terreno difícil para el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño del puño cerrado se incrementa en 2d8 y el daño del agarre de la mano aferrante se

incrementa en 2d6, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Ligadura de los Planos

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una joya por valor de al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: 24 horas

Con este conjuro, intentas ligar a un celestial, elemental, ser feérico, o a un demonio a tu servicio. La criatura debe estar dentro del alcance durante el lanzamiento completo del conjuro (típicamente, la criatura es primero invocada en el centro de un círculo mágico invertido con el fin de mantenerlo atrapado mientras que este conjuro es lanzado). Al completarse el lanzamiento, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, estará ligada a servirte durante la duración del conjuro. Si la criatura fue invocada o creada por otro conjuro, la duración de ese conjuro es extendida para concordar con la duración de este conjuro.

Una criatura ligada debe seguir tus instrucciones con lo mejor de su capacidad. Puedes ordenar a la criatura a acompañarte en una aventura, proteger una posición o entregar un mensaje. La criatura te obedece al pie de la letra, pero si la criatura es hostil hacia ti, se esforzará por tergiversar tus palabras para alcanzar sus propios objetivos. Si la criatura lleva a cabo completamente tus instrucciones antes de que el conjuro finalice, viajará hacia ti para reportar este hecho si estas en el mismo plano de existencia. Si estas en un plano de existencia diferente, la criatura retornará al lugar donde la ligaste y permanecerá allí hasta que el conjuro finalice.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de un nivel superior, la duración se incrementa en 10 días con un espacio de nivel 6, a 30 días con un espacio de nivel 7, a 180 días con un espacio de nivel 8, y a un año y un día con un espacio de conjuros de nivel 9.

Ligadura Telepática de Rary

Nivel 5, adivinación (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (piezas de cáscara de huevo de dos tipos de criatura diferentes)

Duración: 1 hora

Forjas un lazo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance, ligando físicamente cada criatura al resto durante la duración del conjuro. Las criaturas con una puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no son afectadas por el conjuro.

Hasta que el conjuro finalice, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del lazo, tengan o no tengan una lengua común. La comunicación es posible a cualquier distancia, aunque no se puede extender a otros planos de existencia.

Mensaje Onírico

Nivel 5, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Especial

Componentes: V, S, M (un puñado de arena, una gota de tinta y una pluma para escribir arrancada de un pájaro durmiendo)

Duración: 8 horas

Este conjuro moldea los sueños de una criatura. Elige una criatura que conozcas como el objetivo de este conjuro. El objetivo debe estar en el mismo plano de existencia que tú. A las criaturas que no duermen, como los elfos, no se las puede contactar con este conjuro. Tú, o una criatura voluntaria que toques, entráis en un estado de trance, actuando como un mensajero. Mientras está en trance, el mensajero está al tanto de todo a su alrededor, pero no puede llevar a cabo acciones o moverse.

Si el objetivo está dormido, el mensajero aparece en los sueños del objetivo y puede hablar con el objetivo mientras permanezca dormido y mientras dure el conjuro. El mensajero también puede moldear el entorno del sueño, creando paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance en cualquier momento, terminado antes el efecto del conjuro. Tras despertarse el objetivo recuerda el sueño perfectamente.

Si el objetivo está despierto cuando lanzas el conjuro, el mensajero lo sabe, y puede o bien terminar el trance (y el conjuro) o esperar a que el objetivo se quede dormido, momento en el cual el mensajero aparece en los sueños del objetivo.

Puedes hacer que el mensajero aparezca de forma monstruosa y terrible para el objetivo. Si lo haces, el mensajero no puede entregar un mensaje de más de diez palabras y luego el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con

una salvación fracasada, los recuerdos de la monstruosidad fantasmal le producen al objetivo pesadillas que le duran todo su sueño y le impiden obtener cualquier beneficio por descansar. Además, cuando el objetivo se levante, sufre 3d6 puntos de daño psíquico.

Si posees una parte del cuerpo, un mechón de pelo, trozos de uñas cortadas o una parte parecida del cuerpo del objetivo, el objetivo debe realizar su tirada de salvación con desventaja.

Modificar Recuerdo

Nivel 5, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tratas de moldear los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedes ver debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si estas combatiendo con la criatura, ésta tiene ventaja en la tirada de salvación. Con una salvación fracasada, el objetivo queda encantado por ti mientras dure el conjuro. El objetivo encantado está incapacitado y no es consciente de su entorno, pero puede oírtte. Si sufre daño o es objetivo de otro conjuro, este conjuro finaliza, y ningún recuerdo del objetivo es modificado.

Mientras el encantamiento dure, puedes afectar a la memoria del objetivo sobre un evento que haya experimentado en las últimas 24 horas y que no durase más de 10 minutos. Puedes eliminar permanentemente todo recuerdo del evento, permitir al objetivo recordar el evento con una claridad perfecta y detalles exactos, cambiar los recuerdos de los detalles, o crear un recuerdo de otro evento.

Debes hablarle al objetivo para describir cómo sus recuerdos quedan afectados, y debe ser capaz de entender la lengua que uses para que los recuerdos modificados arraiguen. Su mente rellena posibles huecos que dejen los detalles de tu descripción. Si el conjuro finaliza antes de que hayas acabado de describir los recuerdos modificados, la memoria de la criatura no queda alterada. De otra forma, los recuerdos modificados quedan establecidos cuando el conjuro finaliza.

Una memoria modificada no necesariamente afecta a cómo se comporta la criatura, particularmente si la memoria contradice las inclinaciones naturales de la criatura, su alineamiento, o creencias. Un recuerdo modificado

ilógico, como implantar un recuerdo de cuánto la criatura disfrutaba empapándose de ácido, es cancelado, quizá como un mal sueño. El DM puede considerar un recuerdo modificado como demasiado absurdo para que afecte a la criatura de un modo significativo.

Un conjuro de quitar maldición o restablecimiento mayor lanzado sobre el objetivo restaura la verdadera memoria de la criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo con un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, puedes alterar los recuerdos del objetivo de un evento que tuviera lugar hasta 7 días atrás (nivel 6), 30 días atrás (nivel 7), 1 año atrás (nivel 8), o cualquier momento en el pasado de la criatura (nivel 9).

Muro de Fuerza

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo creado por machacar una gema transparente)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una fuerza invisible aparece en un punto existente que eliges dentro del alcance. El muro aparece en cualquier orientación que elijas, como una barrera horizontal o vertical o en un ángulo. Puede ser de libre flotación o permanecer en una superficie sólida. Puedes formarlo dentro de una cúpula hemisférica o de una esfera con un radio de hasta 10 pies, o puedes darle forma de una superficie plana hecha hasta de diez paneles de 10x10 pies. Cada panel debe estar contiguo con el otro panel. En cualquier forma, el muro es $\frac{1}{4}$ de pulgada (6 mm) de ancho. Persiste hasta que finalice la duración del conjuro. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando esta aparece, la criatura es empujada a un lado del muro (a tu elección).

Nada físico puede atravesar el muro. Este es inmune a todo el daño y no puede ser disipado por disipar magia. El conjuro desintegran, sin embargo, destruye el muro instantáneamente. El muro también se extiende dentro del Plano Etéreo, bloqueando el viaje etéreo a través del muro

Muro de Piedra

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño bloque de granito)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro no mágico de piedra sólida aparece dentro de un punto existente que eliges dentro del alcance. El muro tiene 6 pulgadas (15 cm) de ancho y está compuesto por diez paneles de 10x10 pies. Cada panel debe estar contiguo con al menos otro panel. Alternativamente, puedes crear paneles de 10x20 pies que tendrían solo 3 pulgadas (7.5 cm) de ancho.

Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando este aparece, la criatura es empujada a un lado del muro (a tu elección). Si la criatura fuera rodeada por todos los lados del muro (o el muro u otra superficie sólida), esta criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación con éxito, puede usar su reacción para moverse hasta su velocidad y entonces no quedar encerrada por el muro.

El muro puede tener cualquier forma que deseas, aunque no puede ocupar el mismo espacio que una criatura u objeto. El muro no necesita estar vertical o descansar en una base firme. Debe, sin embargo, mezclarse con una piedra existente y estar apoyado sólidamente por ella. Por lo tanto, puedes usar este conjuro para salvar un abismo con un puente o para crear una rampa.

Si creas una arcada mayor de 20 pies de largo, debes reducir a la mitad el tamaño de cada panel para crear soportes. Puedes formar toscamente el muro para crear almenas, murallas, etcétera.

El muro es un objeto hecho de piedra que puede ser dañado y por consiguiente puede romperse. Cada panel tiene una CA de 15 y 30 Puntos de Golpe por pulgada (2.5 cm) de grosor. Reducir el panel a 0 Puntos de Golpe lo destruye y puede causar el colapso de los paneles a criterio del DM.

Si mantienes tu concentración en este conjuro por toda su duración, el muro se convierte en permanente y no puede ser disipado. De lo contrario, el muro desaparece cuando el conjuro finaliza.

Nube Aniquiladora

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de gases venenosos verde-amarillentos de 20 pies de radio centrada en un punto de tu elección dentro del alcance del conjuro. La esfera durará el tiempo de duración del conjuro o hasta que un fuerte viento disperse la esfera gaseosa. El área por donde discurre la esfera se oscurece profundamente.

Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno, o comienza su turno dentro del área, debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada de salvación la criatura sufre 5d8 puntos de daño de veneno, o la mitad si la supera. Las criaturas se ven afectadas por el veneno, aunque contengan la respiración o no necesiten respirar para vivir.

La nube tóxica se aleja 10 pies al comienzo de cada uno de tus turnos rodando a lo largo de la superficie del suelo. Los vapores, al ser más pesados que el aire, se hunden hasta el nivel más bajo de la tierra, colándose incluso por las aberturas.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 5.

Onda Destructiva

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (30 Pies)

Componentes: V

Duración: Instantánea

Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti hacia el exterior. Cada criatura que elijas a 30 pies 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 tumbado. Una criatura que pase la tirada de salvación sufre la mitad del daño y no es tumbada.

Pasamiento

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (unas semillas de sésamo)

Duración: 1 Hora

Aparece un pasadizo en un punto a tu elección que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance, que permanece mientras dure el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la apertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies (2,65 m) y 20 pies de profundidad. El pasadizo no produce inestabilidad en un edificio que lo rodea. Cuando desaparece la apertura, cualquier criatura u objeto que aún se encuentre en el pasadizo creado por este conjuro son expulsadas de forma segura hacia el espacio desocupado más cercano a la superficie sobre la que lanzaste el conjuro.

Plaga de Insectos

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de azúcar, granos de cereal y una mancha de grasa)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas mordedoras llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto a tu elección dentro del alcance. La esfera se expande alrededor de las esquinas. La esfera se permanece durante la duración del conjuro, y su área se encuentra ligeramente oscurecida. El área de la esfera es terreno difícil.

Cuando el área aparece, cada criatura que se encuentre en ella debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Una criatura sufre 4d10 puntos de daño perforante con una salvación fallida, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Una criatura también debe realizar esta tirada de salvación cuando entra al área del conjuro por primera vez o cuando finaliza su turno allí.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 6 o superior, el daño se incrementa en 1d10 por cada espacio de nivel por encima de nivel 5.

Reencarnar

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (aceites y ungüentos raros que valgan al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a un humanoide muerto o parte de un humanoide muerto. Siempre que la criatura no haya estado muerta por más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto para él y luego llama al alma para que entre en ese cuerpo. Si el alma del objetivo no está libre o es voluntaria a hacerlo, el conjuro falla.

La magia modela un nuevo cuerpo para que la criatura lo habite, lo que probablemente haga que cambie la raza de la criatura. El DM tira un d100 y consulta la siguiente tabla para determinar qué forma la criatura toma cuando sea devuelta a la vida, o el DM elige una forma.

d100	Raza
01-04	Dracónido
05-13	Enano de las Colinas
14-21	Enano de las Montañas
22-25	Elfo Oscuro
26-34	Alto Elfo
35-42	Elfo de los Bosques
43-46	Gnomo del Bosque
47-52	Gnomo de la Roca
53-56	Semielfo
57-60	Semiorco
61-68	Mediano Piesligeros
69-76	Mediano Fornido
77-96	Humano
97-00	Tiefling

La criatura reencarnada recuerda su vida anterior y experiencias. Mantiene las capacidades que tenía en su forma original, excepto que intercambie su raza original por la nueva y cambie sus rasgos raciales en consecuencia.

Restablecimiento Mayor

Nivel 5, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de diamante con un valor mínimo de 100 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Imbuyes a una criatura que toques con energía positiva para deshacer un efecto

debilitante. Puedes reducir el nivel de fatiga del objetivo en un nivel, o terminar cualquiera de los siguientes efectos en el objetivo:

- Un efecto que encanta o petrifica al objetivo.
- Una maldición, incluida la armonización con un objeto mágico maldito.
- Cualquier reducción de una de las puntuaciones de característica del objetivo.
- Un efecto que reduzca los Puntos de Golpe máximos del objetivo.

Revivir a los Muertos

Nivel 5, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante valorado en al menos 500 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Devuelves a una criatura muerta que tocas a la vida, siempre que no haya estado muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es tanto voluntaria como libre para volver a reunirse con el cuerpo, la criatura regresará a la vida con 1 punto de golpe.

Este conjuro además neutraliza cualquier veneno y cura enfermedades no mágicas que afectaron a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si éstos no son eliminados previamente a lanzar el conjuro, estos toman efecto cuando la criatura retorna a la vida. El conjuro no puede devolver a una criatura muerto viviente a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no devuelve partes faltantes del cuerpo. Si a la criatura le faltan partes integrales de su cuerpo, su cabeza, por ejemplo, el conjuro falla automáticamente.

Regresar de la muerte es una experiencia dura. El objetivo sufre un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque, de salvación y pruebas de característica. Cada vez que realice un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

Sacralizar

Nivel 5, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 24 Horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (hierbas, aceites, e incienso con un valor mínimo de 1.000 po, los cuales serán consumidos por el conjuro)

Duración: hasta que sea disipado

Tocas un punto en un lugar e infundes toda el área alrededor de ese punto con poder sagrado (o profano). El área puede tener un radio de hasta 60 pies, y el conjuro falla si el radio incluye un área que se encuentra ya bajo los efectos del conjuro sacralizar. El área afectada es sujeta a los siguientes efectos.

Primer, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes no pueden entrar al área, tampoco criaturas encantadas, asustadas o poseídas por tales criaturas. Cualquier criatura encantada, asustada, o poseída por alguna de esas criaturas no deja de estar encantada, asustada, o poseída cuando entran en el área. Puedes excluir uno o más de esos tipos de criaturas de este efecto.

Segundo, puedes agregar un efecto adicional al área. Elige el efecto de la siguiente lista, o elige un efecto ofrecido por tu DM. Algunos de estos efectos se aplican a criaturas en el área; puedes elegir si el efecto se aplica a todas las criaturas, a criaturas que sigan a una deidad o líder, o a criaturas de un tipo específico, como orcos o trolls. Cuando una criatura que podría ser afectada entra por primera vez en un turno en el área del conjuro o comienza su turno allí, debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si es exitosa, la criatura ignora el efecto adicional hasta que deje el área.

Coraje. Las criaturas afectadas no pueden ser asustadas mientras están en el área. Oscuridad. La oscuridad llena el área. La luz normal, así como la luz mágica creada por conjuros de un nivel más bajo que el nivel del espacio de conjuros que usaste para lanzar este conjuro, no puede iluminar el área.

Luz de día. Una luz brillante llena el área. La oscuridad mágica creada por conjuros de un nivel más bajo que el nivel del espacio de conjuros que usaste para lanzar este conjuro, no puede extinguir la luz.

Protección de energía. Las criaturas afectadas en el área tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección, a excepción del daño contundente, perforante o cortante.

Vulnerabilidad de energía. Las criaturas afectadas en el área tienen vulnerabilidad a un tipo de daño de tu elección, a excepción de daño contundente, perforante o cortante.

Descanso eterno. Los cuerpos enterrados en el área no pueden ser convertidos en muertos vivientes.

Interferencia extradimensional. Las criaturas afectadas no pueden moverse o viajar usando teletransportación o por medios extradimensionales o interplanares.

Miedo. Las criaturas afectadas están asustadas mientras estén en el área. Silencio. Ningún sonido puede surgir del interior del área, y tampoco ningún sonido puede alcanzar el interior.

Lenguas. Las criaturas afectadas pueden comunicarse con cualquier otra criatura en el área, incluso si estas no comparten un idioma común.

Similitud

Nivel 5, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: 8 Horas

Este conjuro te permite cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Le das a cada objetivo que elijas una nueva apariencia ilusoria. Un objetivo que no sea voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma y no se verá afectado por el conjuro si tiene éxito.

El conjuro disfraza la apariencia física, así como ropa, armadura, armas y equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 1 pie (30 cm) más alta o baja, así como parecer delgadas, gordas o algo intermedio. No puedes cambiar el tipo de cuerpo del objetivo, así que debes escoger una forma que tenga la misma distribución de extremidades. Sin embargo, la extensión de la ilusión es cosa tuya. El conjuro permanecerá activo toda su duración a no ser que uses tu acción para cancelarlo antes.

Los cambios originados por este conjuro no serán capaces de superar una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero al atuendo de una criatura, los objetos pasan a través del sombrero, y cualquiera que lo toque no notará nada o notará la cabeza o pelo de la criatura. Si usas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien alcance

a tocarte se chocará contra ti mientras aparenta estar en medio del aire.

Una criatura puede usar su acción para inspeccionar un objetivo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) contra el CD de tu conjuro. Si tiene éxito se da cuenta de que el objetivo está disfrazado

Telequinesia

Nivel 5, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Ganas la habilidad de mover y manipular objetos o criaturas con el pensamiento. Cuando lanzas este conjuro, y como acción en cada asalto durante la duración, puedes ejercer tu voluntad en una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance, causando el efecto descrito más abajo. Puedes afectar al mismo objetivo en cada asalto, o escoger uno nuevo cada vez. Si cambias de objetivo, el primero deja de verse afectado.

Criatura. Puedes mover una criatura enorme o más pequeña. Realiza una prueba de tu característica de lanzamiento de conjuros enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura objetivo. Si ganas el enfrentamiento, puedes mover a la criatura hasta 30 pies en cualquier dirección, incluso hacia arriba, pero nunca más allá del alcance de este conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura está neutralizada en tu agarre telequinético. Una criatura alzada hacia arriba está suspendida en medio del aire. En los siguientes turnos, puedes usar tu acción para intentar mantener tu agarre telequinético en la criatura repitiendo el enfrentamiento.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto que pese hasta 1.000 libras (450 kg). Si el objeto no lo sujetas ni lo transporta nadie, lo mueves automáticamente hasta 30 pies en cualquier dirección, pero nunca más allá del alcance de este conjuro.

Si el objeto es sujeto o transportado, debes realizar una prueba con tu característica de lanzamiento de conjuros enfrentada a una prueba de Fuerza de la criatura objetivo. Si superas la tirada, arrebatas y empujas el objeto lejos de esa criatura y puedes mover el objeto hasta 30 pies (6 casillas, 9 m) en cualquier dirección, pero nunca más allá del alcance de este conjuro.

Puedes ejercer control más preciso en objetos con tu agarre telequinético, como manipular una simple herramienta, abrir una puerta o un contenedor, guardar o quitar un objeto de un contenedor abierto, o verter el contenido de un vial.

Zancada arbórea

Nivel 5, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Adquieres la habilidad de entrar en un árbol y moverte desde dentro del mismo hasta dentro de otro árbol del mismo tipo que se encuentre hasta a 500 pies (150 m). Los dos árboles deben estar vivos y al menos tan grandes como tú. Debes usar 5 pies de movimiento para entrar en el árbol. Conoces instantáneamente la localización de todos los árboles del mismo tipo a 500 pies (150 m) de distancia y, como parte del movimiento usado para entrar en el árbol, puedes pasar dentro de uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Apareces en un punto de tu elección a 5 pies del árbol destino, usando otros 5 pies de movimiento. Si no tienes suficiente movimiento, apareces a 5 pies del árbol en el que has entrado.

Puedes usar esta habilidad de transporte una vez por asalto durante la duración. Debes terminar cada turno fuera de un árbol.

Ver Hechizos Nivel 5 del "Xanathar"

Ver Hechizos Nivel 5 de "Tasha"

[Lista de Hechizos](#)

Nivel 6

Aliado de los Planos

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Le imploras ayuda a una entidad de otro mundo. El ser debe ser conocido por ti: un dios, un primordial, un príncipe demonio, o algún otro ser de poderes cósmicos. Aquella entidad envía un celestial, elemental o demonio que le es leal para socorrerte, haciendo que la criatura aparezca en un espacio desocupado dentro del alcance. Si conoces el nombre de una criatura en concreto, podrías pedirle que viniera con solo mencionar su nombre al ejecutar el conjuro, aunque, de todas formas, podría terminar acudiendo una criatura diferente (a elección del DM).

Cuando la criatura aparece, no está bajo ninguna obligación de comportarse de una manera en particular. Puedes pedirle a la criatura que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada puede ir desde algo simple (llévanos volando al otro lado del abismo, o ayúdanos a pelear una batalla) a algo complejo (espía a nuestros enemigos, o protégenos durante nuestra incursión en el dungeon). Debes ser capaz de comunicarte con la criatura para negociar por sus servicios.

El pago puede tomar varias formas. Un celestial puede requerir una donación considerable de oro u objetos mágicos para un templo aliado, mientras que un demonio puede demandar un



sacrificio viviente o un regalo en forma de tesoro. Algunas criaturas pueden intercambiar sus servicios por una misión llevada a cabo por ti.

Como regla general, una tarea que pueda ser calculada en minutos requiere un pago que merece 100 po por minuto. Una tarea calculada en horas requiere 1.000 po por hora. Y una tarea calculada en días (hasta 10 días) requiere 10.000 po por día. El DM puede ajustar estos pagos basados en las circunstancias bajo las que lanzaste el conjuro. Si la tarea está alineada con los valores de la criatura, el pago podría ser reducido a la mitad o incluso renunciar a él. Las tareas no peligrosas requieren típicamente sólo la mitad del pago sugerido, mientras que tareas especialmente peligrosas pueden requerir un obsequio mayor. Las criaturas raramente aceptan tareas que parezcan suicidas.

Después de que la criatura complete la tarea, o cuando el estado del acuerdo sobre la duración del servicio expira, la criatura retorna a su plano natal después de presenciarse de vuelta ante ti, si es apropiado debido a la tarea y si es posible. Si eres incapaz de acordar un precio por el servicio de la criatura, ésta inmediatamente retorna a su plano de hogar.

Una criatura reclutada para unirse a tu grupo cuenta como un miembro de éste, recibiendo una parte completa de los puntos de experiencia obtenidos

Baile Irresistible de Otto

Nivel 6, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo comienza un baile cómico en el lugar donde se encuentra; arrastrando los pies, taconeando y haciendo cabriolas mientras dure el conjuro. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este conjuro.

Una criatura que está bailando debe usar todo su movimiento para bailar sin abandonar su espacio y sufre desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y tiradas de ataque. Mientras el objetivo esté afectado por este conjuro, las otras criaturas ganan ventaja en las tiradas de ataque contra él. Como una acción, una criatura que está bailando puede realizar una tirada de salvación de

Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Con una salvación con éxito, finaliza el conjuro.

Barrera de Cuchillas

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro vertical de afiladas cuchillas giratorias de energía mágica. El muro aparece dentro del alcance y permanece mientras dure el conjuro. Puedes crear un muro recto de hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor, o un muro redondo de hasta 60 pies de radio, 20 pies de alto y 5 pies de grosor. El muro proporciona tres cuartos de cobertura a las criaturas tras él, y su espacio es terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área del muro por primera vez en un turno o comienza allí su turno, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada de salvación, la criatura sufre 6d10 puntos de daño cortante. Con una salvación con éxito, la criatura sufre la mitad de daño.

Cadena de Relámpagos

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de pelo de animal; un fragmento de ámbar, vidrio o un cetro de cristal; y tres alfileres de plata)

Duración: Instantánea

Creas una descarga en forma de relámpago que forma un arco hacia un objetivo de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Luego, tres relámpagos más surgen desde ese objetivo hasta un máximo de otros tres objetivos, cada uno de los cuales debe de estar a menos de 30 del primer objetivo. Un objetivo puede ser una criatura o un objeto, y solo puede ser objetivo de una de las descargas.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla la tirada de salvación, el objetivo sufre 10d8 puntos de daño eléctrico, o la mitad del daño si con una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, una descarga adicional salta desde el primer objetivo a otro objetivo por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6

Caminar con el Viento

Nivel 6, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (fuego y agua bendita)

Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance del conjuro adoptáis una forma gaseosa durante toda la duración, apareciendo como jirones de nubes. Mientras estás en esa forma de nube, una criatura tiene una velocidad de vuelo de 300 pies y resistencia al daño proveniente de armas no mágicas. La única acción que puede tomar una criatura en esta forma es una acción de carrera o revertirse a su forma normal. Revertirse toma 1 minuto, durante ese tiempo una criatura está incapacitada y no puede moverse. Hasta que finalice el conjuro, la criatura puede revertir a su forma de nube, lo cual también requiere 1 minuto de transformación.

Si una criatura está en forma de nube y volando cuando el efecto finaliza, la criatura desciende 60 pies por turno durante 1 minuto hasta que aterriza, lo cual hace de forma segura. Si no puede aterrizar después de 1 minuto, la criatura cae la distancia restante.

Círculo de Muerte

Nivel 6, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (el polvo de una perla negra triturada con un valor de al menos 500po)

Duración: Instantánea

Una esfera de energía negativa se propaga en una esfera de 60 pies de radio desde un punto dentro del alcance. Cada criatura que se encuentre en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada recibirá 8d6 puntos de daño necrótico, o la mitad si tiene éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en 2d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Crear Muerto Viviente

Nivel 6, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S, M (una olla de barro llena de tierra de una tumba, una olla de barro llena de agua

salobre, y una piedra de ónix [piedra semipreciosa variedad de las ágatas formada por capas de diferentes colores] de 150 po por cada cadáver a crear)

Duración: Instantánea

Este conjuro solo puede ser lanzado de noche. Elige hasta 3 cadáveres de humanoides de tamaño Medio o Pequeño que se encuentren dentro del alcance del conjuro. Cada cadáver se convierte en un ghoul bajo tu control (El DM tiene las estadísticas de estas criaturas).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos puedes enviar mentalmente órdenes a cualquiera de las criaturas animadas con este conjuro que se encuentre a menos de 120 pies de ti (si controlas varias criaturas puedes dar órdenes a alguna o a todas ellas a la vez, mandando la misma orden a cada uno). Tú decides que acción realiza cada criatura y donde se moverá durante su siguiente turno, o puedes mandar una orden general, como por ejemplo proteger una habitación particular o un pasillo. Si no das ninguna orden, las criaturas sólo actuarán en defensa propia contra criaturas hostiles. Una vez que das una orden, la criatura continúa hasta finalizarla.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas, pasadas las cuales deja de obedecerte y de realizar cualquier orden que estuviera ejecutando. Para mantener el control de la criatura durante 24 horas más, debes lanzar este conjuro sobre la criatura antes de que el periodo de 24 horas finalice. Esta manera de utilizar el conjuro reafirma tu control hasta de 3 criaturas que hayas animado anteriormente con este conjuro, en vez de sólo animar una nueva.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7, puedes animar o reafirmar tu control sobre 4 ghouls. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8, puedes animar o reafirmar el control de 5 ghouls o 2 ghosts y wights. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de 9º nivel, puedes animar o reafirmar tu control sobre 6 ghouls, 3 ghosts o wights, o 2 momias

Conjurar ser Feérico

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas a una criatura feérica con valor de desafío de 6 o inferior, o a un espíritu feérico para que tome la forma de una bestia con valor de desafío de 6 o inferior. Aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance del conjuro. La criatura feérica desaparece cuando sus Puntos de Golpe llegan a 0 o finaliza el conjuro.

La criatura feérica es amistosa contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos. El ser feérico obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción) siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

Si se rompe tu concentración, la criatura feérica no desaparece, al contrario, permanece donde estaba, pero pierdes el control sobre ella, volviéndose hostil contra ti y tus compañeros, atacándote. No puedes cancelar a una criatura feérica descontrolada y solo desaparecerá cuando transcurra una hora después de su aparición.

El DM tiene las estadísticas de esta criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el valor de desafío que supone la criatura se incrementa en 1 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Contingencia

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti mismo tallada en marfil y decorada con gemas por valor de al menos 1500 po)

Duración: 10 días

Eige un conjuro de nivel 5 o inferior que quieras lanzar, que tenga un Tiempo de lanzamiento de 1 acción, y cuyo objetivo puedes ser tú. Lanzas el conjuro elegido, llamado conjuro de contingencia, como parte de este conjuro, gastando espacios de conjuro para ambos. El conjuro de contingencia no causa ningún efecto en el lanzamiento, en vez de eso, hace efecto cuando se cumple alguna circunstancia concreta. La circunstancia se describe cuando lanzas los dos conjuros. Por ejemplo, lanzas contingencia junto con respiración acuática y estipulas que el hechizo de contingencia solo entra en funcionamiento cuando estás cubierto por agua o un líquido similar.

El conjuro de contingencia hace efecto inmediatamente después de que se cumpla la circunstancia por primera vez, quieras o no que sea en ese momento, finalizando seguidamente.

El conjuro de contingencia sólo te afecta a ti, aunque de forma normal pueda afectar también a otros. Sólo puedes utilizar un conjuro de contingencia cada vez. Si vuelves a lanzar el conjuro, el efecto que pudieras tener de otro hechizo de contingencia finaliza. También finaliza el conjuro si el componente material ya no es sobre tu persona.

Dañar

Nivel 6, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Liberas una virulenta enfermedad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la salvación, sufre 14d6 puntos de daño necrótico, o la mitad del daño si supera con éxito la salvación. El daño no puede reducir los Puntos de Golpe del objetivo más allá de 1. Si el objetivo falla la tirada de salvación, sus Puntos de Golpe máximos son reducidos durante 1 hora en una cantidad igual al daño necrótico que recibió. Cualquier efecto que elimine una enfermedad, permite que los Puntos de Golpe de la criatura se recuperen con normalidad antes de que ese tiempo pase.

De la Carne a la Piedra

Nivel 6, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de limo, agua y tierra)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir una criatura que puedes ver a tu alcance en piedra. Si el cuerpo de la criatura está hecho de carne, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura queda neutralizada y su carne comienza a endurecerse. Si supera con éxito la salvación, la criatura no es afectada. Una criatura neutralizada por este conjuro debe realizar otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si se salva exitosamente de este conjuro tres veces, el conjuro finaliza. Si falla la salvación tres veces, se convierte en piedra y la criatura es

tratada con el estado de petrificado durante la duración de este conjuro. Los éxitos y fallos no necesitan ser consecutivos; mantén registro de ambos hasta que el objetivo tenga tres de un tipo.

Si la criatura es físicamente dañada mientras está petrificada, sufrirá de deformaciones similares cuando se revierta a su estado original.

Si mantienes tu concentración en este conjuro durante la duración total posible, la criatura se convierte en piedra hasta que el efecto sea anulado.

Desintegrar

Nivel 6, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (magnetita y una pizca de polvo)

Duración: Instantánea

Un delgado rayo verde surge desde tu dedo apuntando a un objetivo que puedas ver dentro del alcance. El objetivo puede ser una criatura, un objeto, o una creación de fuerza mágica, tal como el muro creado por el conjuro de muro de fuerza.

Una criatura seleccionada por este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con la salvación falla, el objetivo sufre $10d6 + 40$ puntos de daño por fuerza. Si este daño reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 0, este es desintegrado.

Una criatura desintegrada y todo lo que porte y transporte, excepto objetos mágicos, son reducidos a una pila de fino polvo gris. La criatura solo puede ser regresada a la vida por medio de un conjuro de resurrección verdadera o deseo.

Este conjuro desintegra automáticamente un objeto no mágico de tamaño grande o menor, o una creación de fuerza mágica.

Si el objetivo es enorme o mayor o creado por fuerza, este conjuro desintegra una porción de cubo de 10 pies (2 casillas, 3 m) de éste. Un objeto mágico no es afectado por este conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanza este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en $3d6$ por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Encontrar la Senda

Nivel 6, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un juego de herramientas de adivinación, como hueso, palillos de marfil, cartas, dientes, runas talladas, por un valor de 100 po y un objeto del lugar que deseas encontrar)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y más directa hasta un lugar específicamente fijado con el que estés familiarizado en el mismo plano de existencia. Si nombras un destino en otro plano de existencia, un destino que está en movimiento (como una fortaleza móvil) o un destino que no es específico (como "la guarida de un dragón verde") el conjuro falla.

Mientras dure el conjuro, siempre que estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabes cuán lejos está y en qué dirección se encuentra. Mientras estés viajando hacia allí, siempre que tengas que decidir qué camino seguir, determinas automáticamente que senda es la más corta y más directa (pero no necesariamente la ruta más segura) hasta el destino.

Esfera Congelante de Otiluke

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, S, M (una pequeña esfera de cristal)

Duración: Instantánea

Un globo glacial de fría energía brota de la punta de tus dedos hasta un punto a tu elección dentro del alcance, donde explota en una esfera de 60 pies de radio. Cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre $10d6$ puntos de daño por frío. Con una salvación con éxito, sufre la mitad de ese daño.

Si el globo golpea un cuerpo de agua o un líquido que sea principalmente agua (sin incluir criaturas basadas en agua), este congela el líquido a una profundidad de 6 pulgadas (15 cm) sobre un área de 30 pies cuadrados. El hielo permanece 1 minuto. Las criaturas que estuvieran nadando en la superficie del agua congelada quedan atrapadas en el hielo. Una criatura atrapada puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza contra la CD de tu salvación de conjuros para liberarse.

Si lo deseas, puedes abstenerte de disparar el globo después de completar el conjuro. Un pequeño globo del tamaño de una piedra de honda, frío al tacto, aparece en tu mano. En cualquier momento, tú o una criatura a la que le des el globo podrás lanzarlo (hasta a 40 pies) o arrojarlo con una honda (hasta el alcance normal de la honda). Se hace añicos con un impacto, causando el mismo efecto que el lanzamiento normal del conjuro. También puedes depositar el globo sin romperlo. Después de 1 minuto, si el globo todavía no se ha roto, explota.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Festín de los Héroes

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (un tazón de gemas incrustadas por un valor mínimo de 1.000 po, que será consumido por el conjuro)

Duración: Instantánea

Haces aparecer un gran festín, que incluye comida y bebida magnífica. El festín dura una hora y desaparece al final de este tiempo, los beneficios del festín no aparecen hasta que la hora se haya terminado. Hasta doce criaturas pueden tomar parte en el festín.

Una criatura que toma parte en el festín gana varios beneficios. La criatura es curada de todas las enfermedades y venenos, se vuelve inmune al veneno y a ser asustado. Y todas las tiradas de salvación de Sabiduría tienen ventaja. Sus Puntos de Golpe máximos se incrementan en 2d10, y gana la misma cantidad en Puntos de Golpe. Estos beneficios duran hasta 24 horas.

Frasco Mágico

Nivel 6, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una gema, cristal, relicario, o algún otro contenedor ornamental con un valor de al menos 500 po)

Duración: Hasta que sea disipado

Tu cuerpo entra en un estado catatónico al tiempo que tú 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 o círculo mágico no pueden ser poseídas). El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con un fallo, tu alma se mueve al cuerpo del objetivo, y el alma del objetivo queda atrapada en el contenedor. Con un éxito, el objetivo resiste tus esfuerzos por poseerlo, y no puedes volver a intentar poseerlo otra vez hasta pasadas 24 horas.

Una vez posees el cuerpo de la criatura, lo controlas. Tus estadísticas de juego son reemplazadas por las estadísticas de la criatura, pero mantienes tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Mantienes el beneficio de tus rasgos de clase.

Mientras tanto, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el contenedor usando sus propios sentidos, pero no puede moverse o tomar acciones en absoluto.

Mientras estás en posesión de un cuerpo, puedes usar tu acción para regresar del cuerpo huésped al contenedor si está a 100 pies de ti o menos, haciendo regresar el alma de la criatura a su propio cuerpo. Si el cuerpo huésped muere mientras estás dentro de él, la criatura muere, y debes realizar una tirada de salvación de Carisma contra tu propia CD de salvación de conjuros. Con un éxito, regresas al contenedor si está a 100 pies o menos de ti. Si no, mueres.

Si el contenedor es destruido o el conjuro finaliza, tu alma regresa inmediatamente a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 100 pies de ti o si tu cuerpo está muerto cuando tratas de regresar a él, mueres. Si el alma de otra criatura está en el contenedor cuando es destruido, el alma de la criatura regresa a su cuerpo si éste está vivo y a 100 pies o menos. Si no, la criatura muere.

Cuando el conjuro finaliza, el contenedor es destruido.

Globo de Invulnerabilidad

Nivel 6, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Radio 10 Pies)

Componentes: V, S, M (un espejo o una cuenta de cristal que se romperá cuando el conjuro finalice)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una inamovible barrera, débilmente brillante, aparece en un radio de 10 pies (2 casillas, 3 m) a tu alrededor y se mantiene por la duración del conjuro.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos dentro de esta, incluso si el conjuro es lanzado usando un espacio de conjuros de mayor nivel. Tal conjuro puede apuntar a las criaturas u objetos dentro de la barrera, pero el conjuro no tendrá ningún efecto en ellos. Del mismo modo, el área dentro de la barra es excluida de las áreas afectadas por tales conjuros.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la barrera bloquea conjuros de un nivel superior por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Guardas y Custodias

Nivel 6, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (incierto encendido, una medida pequeña de azufre y aceite, un hilo amarrado, una pequeña cantidad de sangre de mole sombría, y una vara de plata pequeña con un valor de por lo menos 10 po)

Duración: 24 horas

Creas una guarda que protege hasta 2.500 pies cuadrados (un área cuadrada de 50 de lado, o un área de cien cuadros de 5 pies o 25 cuadros de 10 pies). El área protegida puede tener hasta 20 pies de alto y construida con la forma que tú decidas. Puedes proteger varios pisos de la fortaleza dividiendo el área entre ellos, tanto como puedas caminar entre cada una de las áreas contiguas mientras estas lanzando el conjuro.

Cuando lanzas el conjuro, puedes especificar a individuos que no se verán afectados por cualquiera o todos los efectos que tu elijas. También puedes elegir una contraseña que, cuando se recita alto, hace que el que la menciona sea inmune a estos efectos.

Guardas y custodias crea los siguientes efectos en el área protegida.

Corredores. Una neblina cubre todos los corredores del área protegida, y se oscurece profundamente. Además, en cada intersección o ramificación que ofrezca una elección a la hora de elegir la dirección a tomar, hay un 50 por ciento de probabilidades de que una criatura diferente a ti crea que está yendo en la dirección opuesta de la que eligió.

Puertas. Todas las puertas del área protegida están mágicamente cerradas, como si estuvieran selladas por el conjuro cerradura arcana. Además, puedes cubrir hasta diez puertas con una ilusión (equivalente a la función del objeto ilusorio del conjuro ilusión menor) para hacerlas parecer como secciones planas de la pared.

Escaleras. Unas telarañas cubren todas las escaleras en el área protegida de arriba a abajo, como en el conjuro telaraña. Estas vuelven a aparecer en 10 minutos si son quemadas o quitadas mientras guardas y custodias permanece activo.

Otros efectos de conjuros. Puedes colocar uno de los siguientes efectos mágicos en el área protegida de la fortaleza.

- Colocar luces danzantes en cuatro corredores. Puedes elegir una rutina simple que repita las luces tanto como guardas y custodias permanezca activo.
- Colocar boca mágica en dos ubicaciones.
- Colocar nube apestosa en dos ubicaciones. Los vapores aparecen en los lugares que tú designes; estas reaparecen en los próximos 10 minutos si fueron dispersadas por un viento mientras guardas y custodias permanece.
- Colocar unconjuro de ráfaga de viento constante, en un corredor o cuarto.
- Colocar sugerencia en una ubicación. Elige un área cuadrada de 5 pies (1 casilla, 1.5 m) de lado, y cualquier criatura que entre o pasa a través del área recibe la sugerencia mentalmente.

Toda el área protegida irradia magia. Un conjuro de disipar magia lanzado sobre un efecto específico, si es exitoso, solo remueve ese efecto.

Puedes crear una estructura protegida y custodiada permanentemente lanzando este conjuro cada día durante un año.

Ilusión Programada

Nivel 6, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (vellón y polvo de jade de al menos 25 po)

Duración: hasta que sea disipado

Crees la ilusión de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible dentro del alcance, que se activará cuando una condición específica ocurra. La ilusión es imperceptible hasta entonces. No puede ser más grande que un cubo de 30 pies, y tú decides al momento de lanzar el conjuro cómo se comportará la ilusión y qué sonido emitirá. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando la condición que has especificado ocurre, la ilusión se origina en la existencia y se comporta de la manera que describiste. Una vez que la ilusión finaliza su desempeño, esta desaparece y permanece inactiva por 10 minutos. Despues de este tiempo, la ilusión puede ser activada de nuevo.

La condición desencadenadora puede ser general o tan detallada como gustes, aunque debe basarse en condiciones visuales o auditivas que se produzcan dentro de 30 pies del área. Por ejemplo, podrías crear una ilusión de ti mismo para que aparezca y advierta a otros que tratan de abrir una puerta atascada, o podrías ajustar la ilusión sólo cuando una criatura diga la palabra o frase correcta.

Las interacciones físicas con la imagen revelarán que es una ilusión, debido a que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura podrá ver a través de la imagen y cualquier ruido que haga sonará hueco para la criatura.

Interdicción

Nivel 6, abjuración (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una salpicadura de agua bendita, incienso raro y un rubí en polvo por valor de 1.000 po como mínimo)

Duración: 1 Dia

Crees una guarda contra el viaje mágico que protege hasta 40.000 pies cuadrados (3.716 m

cuadrados) de espacio por unos 30 pies de alto.

Durante la duración del conjuro, las criaturas no pueden teletransportarse en el área o usar portales, como aquellos creados con el conjuro umbral, para entrar en el área. El conjuro protege el área de viaje planar, y por lo tanto previene del acceso de criaturas en el área ya sea por el Plano Astral, el Plano Etéreo, Tierras Salvajes de las Hadas, Paramo Sombrío o por el conjuro desplazamiento de plano.

Además, el conjuro daña a los tipos de criaturas que elijas cuando lanzas este hechizo. Escribe uno o más de los siguientes tipos: celestiales, elementales, feéricos, infernales, y muertos vivientes. Cuando una criatura del tipo elegido entra en el área del conjuro por primera vez en el turno o comienza su turno ahí, la criatura sufre 5d10 puntos de daño radiante o necrótico (tú eliges el daño cuando lanzas este conjuro).

Cuando lanzas este conjuro, puedes elegir una contraseña. Una criatura que mencione la contraseña cuando entre en el área no sufre daño del conjuro.

El área del conjuro no se puede solapar con el área de otro conjuro de interdicción. Si conjuras interdicción cada día durante 30 días en el mismo lugar, el conjuro permanece hasta que sea disipado, y los componentes materiales son consumidos en el último lanzamiento.

Invocación Instantánea de Drawmij

Nivel 6, conjuración (ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un zafiro con valor de 1.000 po)

Duración: hasta ser disipado

Tocas un objeto que pese 10 libras (4.5 kg) o menos y cuya dimensión más larga sea 6 pies (1,8 m) 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 distinto.

En cualquier momento después, puedes usar tu acción para pronunciar el nombre del objeto y pulverizar el zafiro. El objeto aparece de forma instantánea en tu mano, independientemente de la distancia física o interplanetaria, y el conjuro finaliza.

Si otra criatura sujetá o porta el objeto, pulverizar el zafiro no transporta el objeto a tu posesión, en su lugar conoces quién es la criatura

que posee el objeto y dónde está la criatura aproximadamente en ese momento.

Disipar magia o un efecto similar aplicado con éxito al zafiro termina el efecto del conjuro

Mirada Penetrante

Nivel 6, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dure el conjuro tus ojos se tornan de un vacío oscuro, imbuidos con el poder del terror. Una criatura de tu elección hasta a 60 pies de ti que puedas ver debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser afectada por uno de los efectos siguientes a tu elección, mientras dure el conjuro. En cada uno de tus turnos hasta que el conjuro finalice, puedes usar tu acción para seleccionar otra criatura como objetivo, pero no puedes seleccionar a una criatura que ya haya superado la salvación contra este lanzamiento de mirada penetrante.

Dormido. El objetivo cae inconsciente. Se despierta si recibe cualquier daño o si otra criatura usa su acción para despertarle.

Presa del pánico. El objetivo se asusta de ti.

En cada uno de sus turnos, la criatura asustada debe usar la acción carrera y alejarse de ti por la ruta más segura y corta posible, a no ser que no haya ningún lugar al que moverse. Si la criatura se mueve a un lugar a menos a 60 pies de ti donde no pueda verte, el efecto termina.

Entorpecido. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de característica. Al final de cada uno de sus turnos, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto finaliza.

Muro de Espinas

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un puñado de espinas)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Crees un muro duro, flexible, un enmarañado arbusto de púas con afiladísimas espinas. El muro aparece dentro del alcance en una superficie sólida y permanece durante toda la duración del conjuro. Tú decides si hacer un muro de hasta 60 pies de largo, 10 pies de alto, y 5 pies de ancho o un círculo que tenga 20 pies de diámetro y

hasta 20 pies de alto y 5 pies de ancho. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando el muro aparece, cada criatura dentro del área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, una criatura sufre 7d8 puntos de daño perforante, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

Una criatura puede atravesar el muro, aunque lentamente y con dolor. Por cada movimiento de 1 pie (30 cm) de la criatura a través del muro, debe gastar 4 pies (120 cm) de movimiento. Además, la primera vez que la criatura entra en el muro en un turno o finaliza su turno ahí, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufre 7d8 puntos de daño cortante en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, ambos tipos de daño se incrementan en 1d8 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Muro de Hielo

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un pequeño pedazo de cuarzo)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Crees un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes formarlo dentro de una cúpula hemisférica o de una esfera con un radio de hasta 10 pies, o puedes dar forma a una superficie plana de hasta diez paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe estar contiguo con el otro panel. En cualquier forma, el muro es 1 pie (30 cm) de ancho hasta que finaliza la duración del conjuro.

Si el muro atraviesa el espacio de la criatura cuando este aparece, la criatura dentro del área es empujada a un lado del muro y debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre 10d6 puntos de daño por frío, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

El muro es un objeto que puede ser dañado y por consiguiente puede romperse. Tiene una CA de 12 y 30 Puntos de Golpe por 10 pies de sección, y es vulnerable al daño por fuego. Reduciendo una sección del muro de 10 pies a 0 Puntos de Golpe, esta se destruye y deja una cortina de aire frío en el espacio que ocupaba el muro. Una criatura que se

mueve atravesando la cortina de aire frío por primera vez en un turno debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Esta criatura sufre 5d6 puntos de daño por frío en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el daño del muro cuando aparece se incrementa en 2d6, y el daño por atravesar la cortina de aire frío se incrementa en 1d6, por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Palabra de Regreso

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 5 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Tú y hasta un máximo de cinco criaturas voluntarias dentro de los 5 pies de tu alcance son teletransportadas instantáneamente a un santuario designado previamente. Tú y cualquier criatura que te transporta contigo aparece en un espacio desocupado lo más cercano al lugar que designaste al preparar tu santuario (mirar abajo). Si lanzas este conjuro sin preparar primero el santuario, el conjuro no tiene efecto.

Debes designar un santuario lanzando este conjuro dentro de una localización, como un templo, dedicado o fuertemente conectado con tu deidad. Si intentas lanzar el conjuro de este modo en un área que no ha sido dedicada a tu deidad, el conjuro no tiene efecto.

Portal Arcano

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 500 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

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 dimensionales 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 válida del mismo saldrá por el otro anillo como si ambos estuvieran juntos; atravesar el portal por el lado no válido del mismo no tiene ningún efecto. La niebla que llena los portales es opaca y bloquea la visión. En tu turno, como acción adicional puedes rotar los anillos de forma que el lado activo de los mismos encare a una dirección diferente.

Rayo Solar

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Línea 60 Pies)

Componentes: V, S, M (una cristal amplificador o lupa)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de resplandeciente luz se proyecta desde tu mano en una línea de 60 pies de largo y 5 pies de ancho. Cada criatura en la línea debe realizar una tirada de salvación por Constitución. Con una salvación fallida, la criatura sufre 6d8 puntos de daño radiante y es cegada hasta su siguiente turno. Si supera la tirada, sufre la mitad del daño y no es cegada por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Puedes crear una nueva línea radiante como tu acción en cualquier turno posterior, hasta que el conjuro finalice.

Durante la duración, una mota de una brillante radiación ilumina desde tu mano.

Considera luz brillante un radio de 30 pies, y luz tenue los siguientes 30 pies. Esta luz es luz solar.

Remover Tierra

Nivel 6, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una hoja de hierro y una pequeña bolsa con una mezcla de tierras de arcilla, marga y arena)

Duración: Concentración, hasta 2 horas

Elegir un área de terreno no mayor de 40 pies de un lado dentro del alcance. Puedes remodelar arcilla, marga, y arena en el área de la forma en que quieras mientras dure el conjuro. Puedes aumentar o reducir la elevación del área, crear o llenar una zanja, erigir o allanar un muro, o crear un pilar. La extensión de cualquiera de estos

cambios no puede exceder la mitad de la envergadura de la dimensión más larga del área. Así que, si afectas a un cuadrado de 40 pies, puedes crear un pilar de hasta 20 pies de alto, elevar o rebajar la elevación del cuadrado hasta 20 pies, excavar una zanja de hasta 20 pies de profundidad, etcétera. Lleva 10 minutos completar los cambios. Después de cada 10 minutos de concentración en el conjuro, puedes elegir una nueva área de terreno a la que afectar.

A causa de que la transformación del terreno ocurre de forma lenta, las criaturas en el área no pueden normalmente quedar atrapadas o ser heridas por el movimiento del suelo.

Este conjuro no puede manipular piedra natural o construcciones de piedra. Las rocas y estructuras se desplazan para acomodarse al nuevo terreno. Si la manera en que modelas el terreno provoca que una estructura se vuelva inestable, ésta puede derrumbarse.

De manera similar, este conjuro no afecta directamente el crecimiento de las plantas. La tierra movida transporta las plantas con ella.

Sanar

Nivel 6, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elije a una criatura que puedas dentro del alcance. Una oleada de energía positiva recorre a la criatura, causando que recupere 70 Puntos de Golpe. Este conjuro también termina condiciones como cegado, ensordecido, y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no tiene ningún efecto sobre constructos o muertos vivientes.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la cantidad de sanación se incrementa en 10 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 6.

Sugestión de Masas

Nivel 6, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, M (una lengua de serpiente y/o bien un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

Duración: 24 horas

Sugieres que se lleve a cabo un curso de acción (limitada a una o dos frases) e influencias

mágicamente hasta a doce criaturas a tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte y comprenderte. Las criaturas que no pueden ser encantadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe ser expresada de una manera que llevar a cabo el curso de acción suene razonable. Pedir a una criatura que se apuñale, se interponga ante una lanza, se inmole o se causa algún daño obvio automática niega el efecto del conjuro.

Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fallida, sigue el curso de acción que describiste en la medida de sus posibilidades. El curso de acción sugerido puede ejecutarse mientras dure del conjuro. Si la actividad sugerida puede ser completa en menor tiempo, el conjuro finaliza cuando el sujeto termina lo que se le pidió hacer.

También puedes especificar las condiciones que activarán una actividad especial a lo largo de la duración del conjuro. Por ejemplo, podrías sugerir que un grupo de soldados entregasen todo su dinero al primer mendigo que encuentren. Si la condición no se cumple antes de que finalice el conjuro, la actividad no es llevada a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis a una criatura afectada por este conjuro, el conjuro finaliza para esa criatura.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, la duración son 10 días. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 8, la duración son 30 días. Cuando usas un espacio de conjuros de nivel 9, la duración es de 1 año y 1 día.

Viajar Mediante Plantas

Nivel 6, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 turno

El conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada grande o mayor, dentro del alcance, y otra planta, a cualquier distancia, en el mismo plano de existencia. Debes haber visto o tocado la planta destino al menos una vez anteriormente. Durante la duración, cualquier criatura puede caminar dentro de la planta objetivo y salir por la planta de destino usando 5 pies de movimiento.



Visión Verdadera

Nivel 6, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un ungüento para los ojos de 25 po de valor; está hecho de polvo de setas, azafrán y grasa; que el conjuro consume)

Duración: 1 hora

Este conjuro proporciona a la criatura voluntaria que tocas, la habilidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dure el conjuro, la criatura tiene visión verdadera, se da cuenta de puertas secretas ocultas por magia, y puede ver en el Plano Etéreo, todo en un alcance de 120 pies.

Ver Hechizos Nivel 6 del "Xanathar"

Ver Hechizos Nivel 6 de "Tasha"

[Lista de Hechizos](#)

Nivel 7

Bola de Fuego de Explosión Retardada

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélagos y azufre)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de luz amarilla resplandece desde la punta de tu dedo, luego permanece condensándose en un punto escogido dentro del alcance como una perla resplandeciente por la duración del conjuro. Cuando el conjuro finaliza, ya sea porque tu concentración se ha roto o porque tú decides terminarlo, la perla estalla con un grave estruendo en una explosión de llamas que se extiende por las esquinas. Cada criatura en el radio de una esfera de 20 pies centrado en el punto escogido debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre daño por fuego igual al total de daño acumulado en una salvación fallida, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

El daño base del conjuro es 12d6. Si al final de tu turno la perla de fuego no ha detonado aun, el daño se incrementa en 1d6.

Si la perla resplandeciente es tocada antes de que el intervalo haya expirado, la criatura que la ha tocado debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, el conjuro finaliza inmediatamente, causando que la perla estalle en llamas. En una salvación con éxito, la criatura puede arrojar la perla hasta 40 pies. Cuando ésta golpea una criatura o un objeto sólido, el conjuro finaliza, y la perla explota.

El fuego daña objetos en el área y enciende objetos inflamables que no son sujetados o transportados.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8 o superior, el daño base se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 7.

Conjurar Celestial

Nivel 7, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Invocas a un ser celestial con un valor de desafío de 4 o inferior que aparece en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance del conjuro. El celestial desaparece en cuanto alcanza los 0 Puntos de Golpe o finaliza el conjuro. El ser celestial es amistoso contigo y con tus compañeros. Haz una tirada de iniciativa para determinar el orden de sus propios turnos.

El celestial obedece cualquier orden verbal que le mandes (para lo cual no necesitas gastar ningún tipo de acción), siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le ordenas nada, actuará sólo en defensa propia contra criaturas hostiles, de otro modo no tomará acciones.

El DM tiene las estadísticas del celestial.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 9, invocas a una criatura celestial que supone un valor de desafío de 5 o inferior.

Dedo de la Muerte

Nivel 7, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Envías energía negativa que recorre el interior de una criatura que puedas ver dentro del alcance causándole un agudo dolor.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Éste sufre 7d8 + 30 puntos de daño necrótico si falla la salvación, o la mitad si supera la salvación con éxito.

Un humanoide muerto por este conjuro se alza al inicio de su siguiente turno como un zombi que está permanentemente bajo tu comando, siguiendo tus órdenes verbales a lo mejor de su capacidad.

Desplazamiento de Plano

Nivel 7, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una barra de metal en forma de horquilla de un valor de al menos 250 po, sintonizado con un plano de existencia en particular)

Duración: Instantánea

Tú y hasta 8 criaturas voluntarias que unen sus manos en un círculo sois transportados a un plano de existencia diferente. Puedes especificar un objetivo de destino en términos generales, tal como la Ciudad de Bronce en el Plano Elemental de Fuego, o el palacio de Dispater en el segundo nivel de Los Nueve Infiernos, y aparecer en o cerca del destino. Si estás tratando de llegar a la Ciudad de Bronce, por ejemplo, podrías llegar a la Calle de Acero, antes de la Puerta de Cenizas, o mirando hacia la ciudad desde el otro lado del Mar de Fuego, a discreción del DM.

O bien, si conoces la secuencia de sellos (Una serie de runas mágicas unidas por un patrón particular) de un círculo de teleportación en otro plano de existencia, este conjuro te puede llevar a ese círculo. Si el círculo de teleportación es demasiado pequeño para mantener a todas las criaturas que transportaste, aparecen en el espacio desocupado más cercano próximo al círculo.

Puedes usar este conjuro para desterrar a una criatura no voluntaria a otro plano. Elige a una criatura dentro del alcance y realiza un ataque de conjuros cuerpo a cuerpo contra ella. Con un impacto, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si la criatura falla esta salvación, será transportada a una localización al azar en el plano de existencia que tu especificaste. Una criatura así transportada debe encontrar su propio camino de regreso a tu plano de existencia actual.

Espada de Mordenkainen

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una espada de platino en miniatura con una empuñadura y pomo de cobre y zinc, por un valor de 250 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un plano de fuerza con forma de espada que flota dentro del alcance. Persiste mientras dure el conjuro.

Cuando aparece la espada, realizas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección a menos de 5 pies de la espada. Con un impacto, el objetivo sufre 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que finalice el conjuro, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada 20 pies hasta un lugar que puedas ver y repetir este ataque contra el mismo objetivo u otro diferente.

Espejismo arcano

Nivel 7, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: 10 Pies

Provocas que el terreno en un área de hasta 1 milla cuadrada ($2,59 \text{ km}^2$) se vea, suene, huela e incluso se sienta como otro tipo de terreno. En cualquier caso, la forma general del terreno permanece igual. Campos abiertos o un camino pueden hacerse parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o impracticable. Un estanque puede volverse semejante a una pradera cubierta de hierba, un precipicio a una pendiente suave, o una hondonada repleta de rocas a un camino ancho y regular.

De manera similar, puedes alterar la apariencia de estructuras, o añadirlas donde no haya ninguna presente. El conjuro no disfraza, esconde o añade criaturas.

La ilusión incluye elementos auditivos, táctiles y olfativos, así que puede tornar terreno despejado en terreno difícil (o viceversa) o, de otro modo, impedir el movimiento a través del área. Cualquier parte del terreno ilusorio (como una roca o una rama) que sea sacada del área del conjuro desaparece inmediatamente.

Las criaturas con visión verdadera pueden ver a través de la ilusión la verdadera forma del terreno; en cualquier caso, el resto de elementos de la ilusión permanecen, así que mientras la criatura sea consciente de la presencia de la ilusión, la criatura aún puede interactuar con la ilusión.

Etereidad

Nivel 7, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Hasta 8 horas

Te adentras en las regiones fronterizas del Plano Etéreo, en un área la cual se solapa con tu plano actual. Permaneces en la Frontera Etérea mientras dure el conjuro o hasta que utilices tu acción para cancelar el conjuro. Durante este tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o abajo, cada pie (30 cm) de movimiento te cuesta un pie (30 cm) adicional. Puedes oír y ver el plano desde el que provienes, pero todo parece gris, y no puedes ver más allá de 60 pies.

Mientras permanezcas en el Plano Etéreo, solo puedes afectar y ser afectado por otras criaturas en ese plano. Las criaturas que no están en el Plano Etéreo no te pueden percibir y no pueden interactuar contigo, a no ser que una aptitud especial o mágica les proporciona la habilidad para ello.

Ignoras a todos los objetos y efectos que no están en el Plano Etéreo, permitiendo moverte a través de objetos que percibes en el plano del que provienes.

Cuando el conjuro finaliza, regresas inmediatamente al plano del que provienes en el lugar que actualmente ocupas. Si ocupas el mismo espacio que un objeto o criatura sólida cuando este tiene lugar, inmediatamente eres trasladado hacia el espacio desocupado más cercano que puedes ocupar y sufres daño por fuerza igual a dos veces el número de pies que te has movido.

Este conjuro no tiene efecto si es lanzado mientras estas en el Plano Etéreo o un plano que no tiene frontera con él, como es uno de los Planos Exteriores.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 8 o superior, puedes elegir como objetivo hasta a tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 7. Las criaturas deben estar a menos de 10 de ti cuando lanzas el conjuro.

Invertir Gravedad

Nivel 7, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 100 Pies

Componentes: V, S, M (un imán y limaduras de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro invierte la gravedad en un radio de 50 pies, en un cilindro de 100 pies de altura centrado en un punto dentro del alcance. Cuando

lanzas este conjuro, todas las criaturas y objetos que no estén anclados de alguna manera al suelo dentro caerán hacia arriba y llegarán a la parte superior del área de efecto. Una criatura puede realizar una tirada de salvación de Destreza para aferrarse a un objeto fijado en el suelo y que esté a su alcance, evitando así la caída.

Si algún objeto sólido (como un techo) se encuentra en la trayectoria de caída, los objetos y criaturas afectadas chocarán contra él de igual forma que lo harían durante una caída hacia abajo. Si un objeto o criatura alcanza la parte superior del área sin impactar nada, permanecerá ahí, oscilando ligeramente durante la duración.

Cuando finalice el conjuro, los objetos afectados y criaturas volverán a caer hacia abajo

Jaula de Fuerza

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 100 Pies

Componentes: V, S, M (polvo de rubí de un valor mínimo de 1.500 po)

Duración: 1 Hora

Una prisión inmóvil e invisible en forma de cubo compuesta de fuerza mágica brota alrededor de un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, a tú elección.

Una prisión en forma de jaula puede ser de hasta 20 pies de lado y estar hecha de barras $\frac{1}{2}$ pulgada (1.3 cm) separadas entre ellas por $\frac{1}{2}$ pulgada (1.3 cm). Una prisión en forma de caja puede ser de hasta 10 pies de lado, creando una sólida barrera que previene cualquier intento de pasar a través de ella y bloqueando cualquier lanzamiento de conjuros fuera del área de la caja.

Cuando lanzas este conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro de la jaula es atrapada. Criaturas parcialmente dentro de la caja, o demasiado grandes para caber dentro del área, son empujadas hasta que quedan completamente fuera del área.

Una criatura dentro de la jaula no puede irse por medios no mágicos. Si la criatura trata de usar teletransportación o viaje interplanetario para salir de la caja, primero debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si tiene éxito, la criatura puede usar esa magia para salir de la jaula. Si falla no podrá salir y su conjuro será desperdiciado. La jaula también se extiende hacia el Plano Etéreo, impidiendo el viaje etéreo.

Este hechizo no puede ser disipado por el conjuro disipar magia

Magnifica Mansión de Mordenkainen

Nivel 7, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, S, M (un portal en miniatura tallado en marfil, un pequeño pedazo de mármol pulido, y una diminuta cuchara de plata, cada objeto con valor de al menos 5 po)

Duración: 24 Horas

Conjuras una vivienda extradimensional dentro del alcance que persiste mientras dure el conjuro. Eliges dónde se encuentra su única entrada. La entrada brilla débilmente y tiene 5 pies de ancho y 10 pies de alto. Tú y cualquier criatura que designes cuando lanza el conjuro podrás entrar a la morada extradimensional siempre y cuando el portal permanezca abierto. Puedes abrir o cerrar el portal si estás hasta a 30 pies de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible.

Al otro lado del portal hay un magnífico vestíbulo con numerosas cámaras más allá. La atmósfera es limpia, fresca y de temperatura agradable.

Puedes crearla siguiendo el plano que quieras, pero el espacio no puede exceder los 50 cubos, siendo cada cubo de 10 pies de lado. El lugar está amueblado y decorado como elijas. Contiene suficiente comida para servir un banquete de 9 platos para 100 personas. El personal, compuesto por 100 sirvientes semitransparentes, atiende a todo aquel que entra. Tú decides la apariencia visual de los sirvientes y su atuendo. Son completamente obedientes a tus órdenes. Cada sirviente puede llevar a cabo cualquier tarea que un humano sirviente común pudiera llevar a cabo, pero no pueden atacar o realizar cualquier acción que dañe directamente a otra criatura. Así, los sirvientes pueden llevar cosas, limpiar, reparar, doblar ropa, encender fuegos, servir comida, servir vino, etcétera. Los sirvientes pueden ir a cualquier lugar de la mansión, pero no pueden abandonarla. El mobiliario y otros objetos creados por el conjuro se vuelven humo si se sacan de la mansión. Cuando el conjuro finaliza, cualquier criatura dentro del espacio extradimensional es expulsada a los espacios libres más cercanos a la entrada.

Palabra Divina

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 30 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

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 te pueda oír ha de realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, la criatura sufre un efecto basado en sus Puntos de Golpe actuales:

- 50 Puntos de Golpe o menos: ensordecida por 1 minuto.
- 40 Puntos de Golpe o menos: ensordecida y cegada por 10 minutos.
- 30 Puntos de Golpe o menos: ensordecida, cegada y aturdida por 1 hora.
- 20 Puntos de Golpe o menos: muerte instantánea.

Independientemente de sus Puntos de Golpe actuales, un celestial, un elemental, un ser feérico o un infernal que falle la tirada es forzado a volver a su plano originario (si no está en él ya) y no puede volver al plano en el que tú te encuentras durante 24 horas de ninguna manera, salvo mediante el conjuro deseo.

Proyectar Imagen

Nivel 7, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 500 millas (804 Km)

Componentes: V, S, M (una pequeña réplica de ti, hecha con materiales que valgan al menos 5 po)

Duración: Concentración, hasta 1 día

Crees una copia ilusoria de ti que persiste mientras dure el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier ubicación dentro del alcance que hayas visto con anterioridad, independientemente de las barreras que intervengan. La ilusión se ve y suena como tu pero es intangible. Si la ilusión recibe cualquier daño, ésta desaparece, y el conjuro finaliza.

Puedes usar una acción para mover esta ilusión hasta el doble de tu velocidad, y hacer que realice gestos, hable y se comporte de cualquier forma que elijas. Ésta copia tus manierismos perfectamente.

Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos tal como si estuvieses en ese

lugar. En tu turno, como una acción adicional, puedes cambiar el uso de sus sentidos a usar los tuyos propios, o viceversa. Mientras que estas usando sus sentidos, estarás cegado y ensordecido en lo que respecta a tu propio alrededor.

Las interacciones físicas con la imagen revelarán que es una ilusión, debido a que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que usa una acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuros. Si la criatura percibe la ilusión por lo que es, la criatura podrá ver a través de la imagen y cualquier ruido que haga sonará hueco para la criatura.

Recluir

Nivel 7, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un polvo compuesto de diamante, esmeralda, rubí, y zafiro con un valor de al menos 5.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Hasta ser cancelado

Por medio de este conjuro, una criatura voluntaria o un objeto pueden ser escondidos, a salvo de cualquier detección durante su duración. Cuando lanza el conjuro y tocas al objetivo, este se vuelve invisible y no puede ser objetivo de conjuros de adivinación ni percibido a través de sensores de evidencia por conjuros de adivinación.

Si el objetivo es una criatura, cae en un estado de animación suspendida. El tiempo deja de correr para ella y no envejece.

Puedes asignar una condición para que el conjuro finalice antes. Esta condición puede ser cualquier cosa que escojas, pero tiene que ocurrir o ser visible a 1 milla alrededor del objetivo. Ejemplos incluyen "después de 1000 años" o "cuando el Tarrasque despierte". Este hechizo también termina cuando el objetivo sufre cualquier daño.

Regenerar

Nivel 7, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una rueda de plegarias y agua bendita)

Duración: 1 Hora

Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. El objetivo recupera $4d8 + 15$ Puntos de Golpe. Mientras el conjuro dure,

el objetivo recupera 1 punto de golpe al inicio de cada uno de sus turnos (10 Puntos de Golpe cada minuto).

Los miembros del cuerpo cercenados del objetivo (dedos, piernas, colas, etc.), si es que hay alguno, son restaurados después de 2 minutos. Si tienes la parte cercenada y la sostienes juntándola con el muñón, el conjuro causa instantáneamente que la extremidad se una con el muñón.

Resurrección

Nivel 7, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante valorado en al menos 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que lleve muerta no más de un siglo, que no muriera por vejez y que no sea un muerto viviente. Si su alma es libre y voluntaria, el objetivo vuelve a la vida con todos sus Puntos de Golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier tipo de veneno y cura las enfermedades normales que afigían a la criatura cuando murió. No puede, sin embargo, quitar enfermedades mágicas, maldiciones y efectos similares: si tales efectos no se han eliminado del objetivo antes de realizar el conjuro, estos afectarán al objetivo en su retorno a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales y regenera cualquier parte del cuerpo perdida.

Regresar de la muerte es una experiencia dura. El objetivo sufre un penalizador de -4 en todas las tiradas de ataque, de salvación y pruebas de característica. Cada vez que realice un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

Lanzar este conjuro para restaurar la vida de una criatura que lleve muerta un año o más te pasa factura enormemente. Hasta que no finalices un descanso prolongado no podrás lanzar más conjuros y tendrás desventaja en todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica.

Rociada Prismática

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (cono de 60 pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Ocho rayos de luz multicolor destellan desde tu mano. Cada rayo es de diferente color y tiene un poder y propósito diferente. Cada criatura en un cono de 60 pies debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Para cada objetivo tira un d8 para determinar cuál color de rayo le afecta.

1. **Rojo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por fuego con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
2. **Naranja.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por ácido con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
3. **Amarillo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
4. **Verde.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por veneno con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
5. **Azul.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por frío con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.
6. **Índigo.** Con una salvación fracasada, el objetivo es neutralizado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera tres veces la salvación, entonces el conjuro finaliza. Si falla su salvación tres veces, se convertirá permanentemente en piedra y estará sujeto a las condiciones de petrificado. Los éxitos y los fallos no necesitan ser consecutivos; mantén un registro de ambos hasta que la criatura completa tres de un mismo tipo.
7. **Violeta.** Con una salvación fracasada, el objetivo queda cegado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de su siguiente turno. Una salvación con éxito finaliza la ceguera. Si falla su salvación, la criatura es transportada a otro plano de existencia de elección del DM y no dejará de estar cegado (típicamente una criatura que está en un plano que no es su plano de hogar es desterrado a casa, mientras que otras criaturas por lo general son invocadas en el plano Astral o Etéreo).

8. **Especial.** El objetivo es golpeado por dos rayos. Tira el dado dos veces más, tirando de nuevo cualquier 8.

Símbolo

Nivel 7, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (mercurio, fósforo, y un diamante y un ópalo en polvo con un valor total de como mínimo 1.000 po, que el conjuro consume)

Duración: hasta que sea disipado o activado

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino en una superficie (como una sección del suelo, un muro o una mesa) o en un objeto que pueda ser cerrado para ocultar el símbolo (como un libro, un pergamo o un cofre del tesoro). Si escoges una superficie, el glifo puede cubrir un área de superficie no mayor que 10 pies de diámetro. Si escoges un objeto, este objeto debe permanecer en el sitio; si el objeto es movido más de 10 pies de donde tú lanzaste el conjuro, el glifo se rompe, y el conjuro finaliza sin ser activado.

El glifo es casi invisible, y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu salvación de conjuros para encontrarlo.

Tú decides qué activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Para glifos inscritos en una superficie, los activadores más típicos se activan al tocar o pisar el glifo, remover un objeto que lo cubra, acercándose a una cierta distancia, o manipulando el objeto que lo sostiene. Para glifos inscritos en un objeto, los activadores más típicos se activan abriendo el objeto, acercándose a él a una cierta distancia, o viendo o leyendo el glifo.

Puedes además refinar el desencadenante para que el conjuro se active solo bajo ciertas circunstancias o de acuerdo a las características físicas de una criatura (como el peso o la altura), o las psíquicas (por ejemplo, el guardián puede configurarse para afectar a brujas o cambiantes). También puedes especificar criaturas que no activen el glifo, como aquellos que digan una cierta contraseña.

Cuando inscribes el glifo, escoge una de las opciones de más abajo para saber su efecto. Una vez activado, el glifo brilla, iluminando una esfera de 60 pies de radio con luz tenue durante 10 minutos, después de los cuales el conjuro finaliza. Cada criatura en la esfera cuando el glifo se activa es seleccionada como objetivo por el glifo, así como las

criaturas que entran en la esfera por primera vez en su turno o finalizan el turno en ella.

Muerte. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución, sufriendo 10d10 puntos de daño necrótico con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito.

Discordia. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla la tirada, el objetivo discute y argumenta con otras criaturas durante 1 minuto. Durante ese tiempo, es incapaz de comunicarse plenamente y tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

Miedo. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y se encuentra asustada durante un minuto si no la supera. Mientras está asustado, el objetivo suelta cualquier cosa que esté sosteniendo y debe alejarse al menos 30 pies del glifo en cada uno de sus turnos, si puede.

Desesperanza. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Con una salvación fracasada, el objetivo es abrumado con una profunda desesperación durante 1 minuto. Durante este tiempo, no puede atacar o seleccionar como objetivo a ninguna criatura con habilidades dañinas, conjuros u otros efectos mágicos.

Locura. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Con una salvación fracasada, el objetivo es llevado a la locura durante 1 minuto. Una criatura loca no puede llevar a cabo acciones, no puede entender lo que las otras criaturas digan, ni leer, ni hablar más que en balbuceos. El DM controla su movimiento, que será errático.

Dolor. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución y se vuelve incapacitado con un dolor terrible durante 1 minuto con una salvación fracasada.

Sueño. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y cae inconsciente durante diez minutos con una salvación fracasada. Una criatura se despertará si sufre daño o si alguien usa una acción sacudiéndole o abofeteándole en la cara.

Aturdimiento. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría y queda aturdido durante 1 minuto con una salvación fracasada

Simulacro

Nivel 7, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 12 Horas

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (nieve o hielo en cantidades suficientes para hacer una copia a tamaño real de la criatura duplicada; algo de pelo, trozos de uñas u otros trozos del cuerpo de esa criatura colocados dentro de la nieve o hielo; y polvo de rubí valorado en 1.500 po espolvoreado por encima de la copia, que el conjuro consume)

Duración: hasta ser cancelado

Das forma a una copia de una bestia o humanoide que esté dentro del alcance durante el tiempo completo de lanzar el conjuro. La copia es una criatura, parcialmente real y formada de hielo o nieve, y puede realizar acciones y a su vez verse afectada como una criatura normal. Parece ser igual que la criatura original, pero tiene la mitad de Puntos de Golpe máximos de la criatura y se forma sin ningún equipo. Por otro lado, la ilusión usa todas las estadísticas de la criatura duplicada.

El simulacro es amigable a ti y a las criaturas que tú determines. Obedece tus comandos por voz, moviéndose y actuando en concordancia con tus deseos y actuando en tu turno de combate. El simulacro carece de habilidad de aprender o hacerse más fuerte, así que nunca subirá de nivel u otras habilidades, ni puede recuperar espacios para conjuros gastados.

Si el simulacro es dañado, puedes repararlo en un laboratorio alquímico, usando extrañas hierbas y minerales con un valor de 100 po por punto de golpe recuperado. El simulacro dura hasta que llegue a 0 Puntos de Golpe, en ese punto vuelve a convertirse en nieve y se funde instantáneamente.

Si lanzas este conjuro otra vez, cualquier copia actualmente activa que hayas creado con este conjuro desaparece.

Teleportar

Nivel 7, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 10 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

El conjuro te transporta instantáneamente a ti y hasta a 8 criaturas voluntarias de tu elección y que puedas ver dentro del alcance, o un solo objeto que puedas ver dentro del alcance, a un destino de tu elección. Si seleccionas a un objeto, debe poder caber completamente dentro de un cubo de 10 pies,

y no puede ser sujetado o transportado por una criatura que no permita que se transporte el objeto.

Debes conocer el destino que elijas, y debe estar en el mismo plano de existencia que tú. La familiaridad que tengas con el destino determina si llegas allí de forma correcta. El DM lanza un d100 y consulta la tabla.

Familiaridad	Percance	Área similar	Fuera del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	—	—	—	01–100
Objeto asociado	—	—	—	01–100
Muy familiar	01–05	06–13	14–24	25–100
Visto de vez en cuando	01–33	34–43	44–53	54–100
Visto una vez	01–43	44–53	54–73	74–100
Descripción	01–43	44–53	54–73	74–100
Destino falso	01–50	51–100	—	—

Familiaridad. “Círculo permanente” significa un círculo de teletransporte permanente cuya secuencia de símbolos conoces. “Objeto asociado” significa que posees un objeto que cogiste del destino deseado en los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago, sábanas de una suite real o un trozo de mármol de la tumba secreta de un liche.

“Muy familiar” es un lugar que has visto muy a menudo, un lugar que has estudiado cuidadosamente o un lugar que puedes ver cuando lanzas el conjuro. “Visto alguna vez” es algún lugar que has visto más de una vez, pero con el que no estás muy familiarizado. “Visto una vez” es un lugar que has visto una vez, posiblemente usando magia. «Por descripción» es un lugar cuya localización y apariencia conoces a través de la descripción de otra persona o quizás de un mapa.

“Destino falso” es un lugar que no existe. Quizás intentaste escudriñar el sanctasanctórum de un enemigo, pero lo que viste era una ilusión, o estás intentando teleportarte a un lugar familiar que ya no existe.

En el objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto) aparecéis donde querías.

Lejos del objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto) aparecéis a una distancia aleatoria del destino en una dirección aleatoria. La distancia hasta el objetivo es $1d10 \times 1d10\%$ de la distancia que ibas a viajar. Por ejemplo, si intentaste viajar 120 millas, aterrizaste lejos del objetivo y sacaste 5 y 3 en los dos d10, entonces estarás un 15 % alejado del objetivo (a 18 millas). El director de juego determina la dirección hacia la que te encuentras al azar tirando 1d8 y designando 1 como norte, 2 noreste, 3 este y así sucesivamente a lo largo de los puntos cardinales. Si te estás teleportando a una



ciudad costera y acabas a 18 millas en el mar, puedes tener problemas.

Área similar. Tu grupo y tú (o el objeto) llegáis a un área que es visualmente o temáticamente similar al área objetivo. Si eliges el laboratorio de tu casa, por ejemplo, puedes acabar en el laboratorio de otro mago o en una tienda de suministros alquímicos que tiene muchas de las herramientas e instrumentos que tú en tu laboratorio. Normalmente apareces en el lugar parecido más cercano, pero, dado que el conjuro no tiene límite de alcance, puedes aparecer prácticamente en cualquier lugar del plano.

Percance. La magia impredecible del conjuro se convierte en un viaje difícil. Cada criatura teleportada (o el objeto objetivo) recibe $3d10$ puntos de daño por fuerza y el director de juego vuelve a tirar en la tabla para ver dónde llegáis (este resultado puede salir múltiples veces, lo cual hace que se reciba daño cada vez).

dentro del alcance. El área de la tormenta consiste en hasta diez cubos de 10 pies de lado, que puedes colocar como deseas. Cada cubo debe tener al menos una cara adyacente a la cara de otro cubo. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Sufre $7d10$ puntos de daño por fuego con una salvación fallida, y la mitad con una salvación con éxito.

El fuego daña a objetos en el área y prende los objetos inflamables que no están siendo sujetados o transportados. Si lo eliges, la vida vegetal en el área puede no verse afectada por este conjuro.

[Ver Hechizos Nivel 7 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 7 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)

Tormenta de fuego

Nivel 7, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una tormenta compuesta por cortinas de rugientes llamas aparece en un lugar a tu elección

Nivel 8

Aura sagrada

Nivel 8, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un pequeño relicario con un valor mínimo de 1.000 po que contenga una reliquia sagrada, como un pedazo de ropa de la túnica de un santo o una pieza de pergamo de un texto sagrado)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Luces divinas emanan de ti y se funden en un suave resplandor en un radio 30 pies a tu alrededor. Las criaturas de tu elección dentro del radio cuando lanzas este conjuro, emiten luz tenue en un radio de 5 pies y tienen ventaja en todas las tiradas de salvación, y otras criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra ellas hasta que el conjuro finalice. Además, cuando un infernal o un muerto viviente impactan a una criatura afectada por este conjuro con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura destella con una luz brillante. El atacante debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegado hasta que el conjuro finalice

Antipatía/Simpatía

Nivel 8, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (o bien un terrón de alumbre untado en vinagre para el efecto de antipatía, o bien untando en miel para el efecto de simpatía)

Duración: 10 días

Este conjuro atrae o repele a criaturas de tu elección. Elegis cualquier cosa que esté a tu alcance, un objeto enorme o más pequeño, o una criatura o un área que no sea más grande que un cubo de 200 pies (60 m). Luego especifica algún tipo de criatura inteligente, como por ejemplo dragones rojos, goblins o vampiros. Le confieres al objetivo un aura que o bien atrae o bien repele a las criaturas especificadas durante la duración del conjuro. Elege antipatía o simpatía como efecto del aura.

Antipatía. El encantamiento hace sentir a las criaturas del tipo elegido unas ganas inmensas de alejarse de la zona y evitar al objetivo. Cuando la criatura puede ver al objetivo o se encuentra a menos de 60 pies de él, la criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o adquirirá la condición de asustado. La criatura permanecerá asustada mientras vea al objetivo o mientras siga a

60 pies de distancia. Mientras esté asustada por el objetivo, la criatura debe usar su movimiento para moverse al lugar seguro más cercano desde el que deje de ver al objetivo. Si la criatura se aleja más de 60 pies del objetivo y deja de verlo, la criatura deja de estar asustada, pero volverá a estarlo si el objetivo se vuelve a poner a la vista o a menos de 60 pies de la criatura.

Simpatía. El encantamiento hace sentir a las criaturas del tipo elegido unas ganas inmensas de acercarse al objetivo a menos de 60 pies o hasta un lugar donde puedan verle. Cuando la criatura puede ver al objetivo o se encuentra a menos de 60 pies de él, la criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o usar su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en el área dentro del alcance del objetivo. Cuando la criatura logra acercarse, ya no puede alejarse por propia voluntad. Si el objetivo hiere o causa daño de algún tipo a la criatura afectada, ésta puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para librarse del efecto, tal y como se describe debajo.

Finalizando el efecto. Si una criatura afectada acaba su turno alejada del objetivo más de 60 pies o fuera del alcance de su vista, la criatura puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. En una tirada con éxito la criatura deja de estar afectada por el objetivo y reconoce que el sentimiento de repugnancia o de atracción era mágico. Además, la criatura afectada por el conjuro puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría cada 24 horas mientras el conjuro siga teniendo efecto. Una criatura que consigue superar la tirada de salvación es inmune al conjuro durante 1 minuto, pasado el cual puede volver a ser afectada otra vez.

Campo Antimagia

Nivel 8, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Esfera de radio 10 pies)

Componentes: V, S, M (una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una esfera antimagia invisible de 10 pies de radio te rodea. El área que ocupa la esfera te separa de la energía mágica que recubre el multiverso. Dentro de la esfera, no se pueden lanzar conjuros, las criaturas invocadas desaparecen e incluso los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro finaliza, la esfera se desplaza contigo, centrada en ti.

Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto aquellos que fueron creados por un artefacto o una deidad, quedan suprimidos dentro de la esfera y no pueden proyectarse a su interior. Un espacio de conjuros gastado en lanzar un hechizo que es suprimido, es consumido. Cuando un efecto mágico queda suprimido, no tiene ningún efecto, pero el tiempo que pasa suprimido cuenta para la duración delconjuro.

Efectos con objetivo. Los conjuros y otros efectos mágicos, como un proyectil mágico o hechizar persona, que tienen como objetivo una criatura o un objeto en la esfera no tienen efecto en el objetivo.

Áreas de magia. El área de otro conjuro o efecto mágico, como una bola de fuego, no se pueden extender dentro de la esfera. Si la esfera se superpone a un área de magia, la parte del área que queda cubierta por la esfera queda suprimida. Por ejemplo, las llamas creadas por un muro de fuego quedan suprimidas dentro de la esfera, creando un hueco en el muro si el solapamiento es lo suficientemente grande.

Conjuros. Cualquier conjuro u otro efecto mágico activo sobre una criatura o un objeto en la esfera queda disipado mientras la criatura o el objeto está dentro del campo.

Objetos mágicos. Las propiedades y poderes de objetos mágicos quedan disipados en la esfera. Por ejemplo, una espada larga +1 en la esfera funciona como una espada larga no mágica. Las propiedades y poderes de un arma quedan suprimidas si es utilizada contra un objetivo en la esfera o esgrimida por un atacante en la esfera. Si un arma mágica o una munición mágica abandona totalmente la esfera (por ejemplo, si disparas una flecha mágica o arrojas una lanza a un objetivo fuera de la esfera), la magia suprimida del objeto regresa a él tan pronto como sale de la esfera.

Viaje mágico. La teleportación y el viaje entre los planos no funcionan en la esfera, ya sea la esfera el punto de destino o de partida para dicho viaje mágico. Un portal entre lugares, mundos o planos de existencia, así como una apertura a un espacio extradimensional como el creado por el conjuro Truco de la Cuerda, se cierra temporalmente mientras está dentro de la esfera.

Criaturas y objetos. Una criatura u objeto invocado o creado por magia temporal desaparece de la existencia en la esfera. Dicha criatura reaparece instantáneamente una vez que el espacio

que ocupaba esa criatura ya no está dentro de la esfera.

Disipar Magia. Los conjuros y efectos mágicos como disipar magia no tienen efecto en la esfera. De igual modo, las esferas creadas por diferentes conjuros de campo antimagia no se anulan una a otra.

Clonar

Nivel 8, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un diamante por valor de 1.000po, y al menos una pulgada cúbica (1cm cubico aprox.) de materia de la criatura que va a ser clonada, que el conjuro consume, y un recipiente por valor de 2.000 po que tenga una tapa estanca y que sea lo suficientemente grande para albergar una criatura de tamaño Medio, como por ejemplo una urna enorme, un ataúd, una tumba arcillosa cavada en el suelo o un contenedor de cristal lleno de agua salada)

Duración: Instantánea

Este conjuro hace crecer un duplicado inerte de una criatura viva como garantía contra la muerte. Este clon se forma dentro de un recipiente sellado y adquiere su tamaño final y madurez después de 120 días; además también puedes hacer que el clon sea una versión más joven de la misma criatura. El clon permanecerá inerte hasta la eternidad mientras su recipiente no sea profanado.

En cualquier momento después de que el clon madure, si la criatura original muere, su alma es transferida al clon, siempre y cuando el alma sea libre y quiera regresar. El clon es físicamente idéntico al original y tiene la misma personalidad, memoria y habilidades, pero no conserva nada del equipamiento que pudiera llevar. El cuerpo de la criatura original perdura, si todavía existe, en estado inerte, y no puede ser devuelto a la vida ya que su alma no está disponible.

Controlar el Clima

Nivel 8, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Personal (Radio 5 Millas [8km aprox.])

Componentes: V, S, M (quemar incienso y pedazos de tierra y madera mezclados en agua)

Duración: Concentración, hasta 8 horas

Mientras dura el conjuro controlas el clima en 5 millas (8 km) a la redonda. Debes estar en el exterior para conjurar este hechizo. Moverse a un

lugar donde no haya una visión directa del cielo interrumpe el hechizo antes.

Precipitación

Etapa	Condición
1	Despejado
2	Algunas nubes
3	Nublado o niebla a ras de tierra
4	Lluvia, granizo o nieve
5	Lluvias torrenciales, tormenta de granizo o ventisca

Temperatura	Condición
1	Calor insoportable
2	Calor
3	Templado
4	Fresco
5	Frío
6	Frío Ártico

Viento	Condición
1	Calmado
2	Viento moderado
3	Viento fuerte
4	Vendaval
5	Tormenta

Cuando lanzas este conjuro cambias las condiciones actuales del clima, que son determinadas por el DM basándose en la estación del año. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Las nuevas condiciones tardarán 1d4x10 minutos en hacer efecto. Una vez que lo hagan, puedes volver a cambiar las condiciones de nuevo. Cuando el conjuro finaliza, el clima vuelve poco a poco a su estado normal.

Cuando cambias las condiciones climáticas busca la condición actual en las siguientes tablas y vete cambiando sus etapas una a una, hacia arriba o hacia abajo. Cuando cambies el viento puedes cambiar también la dirección desde donde sopla.

Debilidad Mental

Nivel 8, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (un puñado de arcilla, cristal, vidrio o esferas minerales)

Duración: Instantánea

Haces estallar la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, tratando de quebrar su intelecto y personalidad. El objetivo sufre 4d6 puntos de daño psíquico y debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia.

Si falla la salvación, las puntuaciones de característica de Inteligencia y Carisma de la criatura se convierten en 1. La criatura no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos, entender idiomas, o comunicarse de cualquier manera inteligible. La criatura puede, en todo caso, identificar a sus amigos, seguirlos y hasta protegerlos.

Cada 30 días, la criatura puede repetir la tirada de salvación contra el conjuro. Con una salvación con éxito el conjuro finaliza.

El conjuro también puede terminar con restablecimiento mayor, sanar o deseo.

Dominar Monstruo

Nivel 8, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas hechizar a una criatura a la que puedas ver dentro del alcance. Esta debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o quedar encantada mientras dure el conjuro. Si tú o criaturas aliadas contigo estáis luchando contra ella, esta tiene ventaja en la tirada de salvación.

Explosión Solar

Nivel 8, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (fuego y una pieza de piedra solar)

Duración: Instantánea

Brillantes destellos de luz solar se proyectan en un radio de 60 pies centrado en un punto de tu elección dentro del alcance. Cada criatura en esa luz debe realizar una tirada de salvación por Constitución. Si la tirada de salvación es fallida, la criatura sufre 12d6 puntos de daño radiante y es cegada durante 1 minuto. Si la tirada tiene éxito, sufre la mitad del daño y no es cegada por este conjuro. Los muertos vivientes y los cienos tienen desventaja en esta tirada de salvación.

Una criatura cegada por este conjuro realiza otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada de salvación, ya no se la considera cegada.

Este conjuro anula cualquier oscuridad en el área creada por un conjuro.

Formas de Animal

Nivel 8, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 24 horas

Tu magia convierte a otros en bestias. Elige cualquier número de criaturas voluntarias que puedas ver. Transformas a cada objetivo con la forma de una bestia grande o pequeña con un valor de desafío de 4 o inferior. En los siguientes turnos, puedes utilizar tu acción para transformar a la criatura afectada en nuevas formas.

La transformación tiene una duración por cada objetivo, o hasta que el objetivo alcanza los 0 Puntos de Golpe y muere. Puedes elegir diferentes formas para cada objetivo. Las estadísticas de juego del objetivo son sustituidas por las estadísticas de la bestia elegida, aunque el objetivo conserva su alineamiento y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El objetivo adquiere los Puntos de Golpe de su nueva forma, y cuando vuelve a su forma normal recupera los Puntos de Golpe que tenía antes de la transformación. Si el objetivo vuelve a su forma normal como resultado de llegar a 0 Puntos de Golpe, cualquier exceso de daño se traslada a su forma normal. Mientras el exceso de daño no reduzca la forma normal de la criatura a 0 puntos de daño, no cae inconsciente. La criatura ve limitadas sus acciones a la naturaleza de su nueva forma, y no puede ni hablar ni lanzar conjuros.

El equipo que lleva el objetivo se fusiona con la nueva forma. El objetivo no puede activar, manejar o en general beneficiarse de la utilización de su equipo.

Laberinto

Nivel 8, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberintico.

El objetivo permanece allí mientras dure el conjuro, o hasta que huya del laberinto. El objetivo puede usar su acción para intentar huir. Cuando la hace, realiza una prueba de Inteligencia CD 20. Si tiene éxito, escapa, y el conjuro finaliza (un minotauro o un demonio goristro tienen éxito automáticamente).

Cuando finaliza el conjuro, el objetivo reaparece en el espacio que abandonó o, si ese espacio está ocupado, en el espacio desocupado más cercano.

Labia

Nivel 8, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: 1 Hora

Hasta que el conjuro finalice, cuando realices una prueba de Carisma, puedes remplazar el número de tu tirada por un 15. Además, no importa lo que digas, la magia para determinar si estás diciendo la verdad indicara que estas siendo honesto.

Mente en Blanco

Nivel 8, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 24 Horas

Hasta que el conjuro finalice, una criatura voluntaria que toques es inmune a daño psíquico, cualquier efecto que puede percibir sus emociones o leer sus pensamientos, conjuros de adivinación, y la condición de encantado. El hechizo incluso frustra conjuros de deseo y conjuros o efectos de poder similar usados para afectar la mente del objetivo o para obtener información acerca del objetivo.

Nube Incendiaria

Nivel 8, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una nube de humo revuelto sale disparada con ascuas al rojo blanco apareciendo en una esfera de 20 pies de radio centrado en un dentro del alcance. La nube se extiende por las esquinas y está fuertemente obscurecido en su interior. Se mantiene por toda la duración del conjuro o hasta que un viento de velocidad moderada o superior (por lo menos 10 millas [16 km por hora]) lo disperse.

Cuando la nube aparece, cada criatura en su interior debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Una criatura sufre 10d8 puntos de daño por fuego en una salvación fallida, o mitad en una

salvación con éxito. Una criatura debe realizar también esta salvación cuando entra en el área del conjuro por primera vez en el turno o cuando termina su turno aquí.

La nube se mueve 10 pies lejos de ti en cualquier dirección que elijas al comienzo de cada uno de tus turnos.

Palabra de Poder: Aturdir

Nivel 8, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: 1 Asalto

Gritas una orden condensada en una palabra a una criatura que puedes ver dentro del alcance del conjuro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o cumplir la orden en su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no comprende tu idioma, o si tu orden es directamente dañina para él.

A continuación, tienes algunas típicas órdenes y sus efectos. Puedes dar una orden distinta a las descritas aquí. Si lo haces, el DM determina cómo se comporta el objetivo. Si el objetivo no puede cumplir tu orden, el conjuro finaliza.

Acércate. El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, terminando su turno si llega a menos de 5 pies de ti.

Suéltalo. El objetivo suelta cualquier cosa que este sujetando y luego termina su turno.

Huye. El objetivo gasta su turno alejándose de ti de la forma más rápida posible.

Túmbate. El objetivo se tira al suelo y queda tumbado y termina su turno.

Detente. El objetivo no se mueve y no lleva a cabo acciones. Una criatura voladora permanece en el aire, volando a la distancia mínima necesaria para mantenerse en el aire.

A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel de espacio de conjuros por encima de nivel 1. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies una de otra cuando las eliges como objetivo.

Semiplano

Nivel 8, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: S

Duración: 1 Hora

Creas una puerta borrosa en una superficie plana y sólida que puedes ver dentro del alcance. La puerta es lo suficientemente grande como para que criaturas de tamaño Mediano puedan cruzarla sin problemas. Una vez abierta, la puerta conduce a un semiplano con la apariencia de una habitación vacía de 30 pies en cada dimensión, construida con madera o piedra. Cuando el conjuro finaliza la puerta desaparece, y cualquier criatura u objetos que hubiera en el semiplano quedan atrapadas allí, puesto que la puerta desaparece también del otro lado.

Cada vez que lanzas este hechizo puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta borrosa conecte con un semiplano al que ya hubieras accedido con anterioridad al haber lanzado este conjuro. Además, si conoces la naturaleza y el contenido de un semiplano creado por otra criatura mediante el lanzamiento de este conjuro, puedes hacer que la puerta borrosa conecte con ese semiplano.

Telepatía

Nivel 8, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Sin límite

Componentes: V, S, M (un par de anillos de plata enlazados)

Duración: 24 horas

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 captar el ámbito de cualquier mensaje sensorial que le envíes.

Terremoto

Nivel 8, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 500 pies (150m)

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo, un pedazo de piedra y un trozo de arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Crees una alteración sísmica en un punto de la tierra que puedes ver dentro del alcance.

Mientras dure el conjuro, un intenso temblor recorre la tierra en un círculo de 100 pies (30 m) de radio centrado en ese punto y hace que criaturas y edificios en contacto con el suelo en esa área se tambaleen.

La tierra en el área se vuelve terreno difícil. Cada criatura sobre el suelo que se esté concentrando debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la concentración de la criatura queda interrumpida.

Cuando lanzas este conjuro y al final de cada turno que pases concentrado en él, cada criatura sobre el suelo en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fracasada, la criatura queda tumbada.

Este conjuro puede tener efectos adicionales dependiendo del terreno en el área, como determine el DM.

Grietas. Por toda el área del conjuro se abren grietas al comienzo de tu siguiente turno después de que hayas lanzado el conjuro. Un total de 1d6 grietas se abren en lugares elegidos por el DM. Cada una tiene 1d10 x 10 pies (1d10x3 m) de profundidad, 10 pies de ancho, y se extienden desde el borde del área del conjuro hasta el lado opuesto. Una criatura que este de pie sobre un lugar donde se abre una brecha debe superar una tirada de salvación de Destreza o caer en ella. Una criatura que se salva con éxito se mueve con el borde de la grieta mientras se abre.

Una grieta que se abre bajo un edificio hace que este se derrumbe automáticamente (consulta más abajo).

Edificios. El temblor causa 50 puntos de daño contundente a cualquier edificio en contacto con el suelo en el área cuando se lanza el conjuro y al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que finaliza el conjuro. Si los Puntos de Golpe de un edificio caen a 0, se derrumba dañando potencialmente a las criaturas cercanas. Una criatura a la mitad de distancia de la altura de un edificio debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Con una salvación fallida, la criatura sufre

5d6 puntos de daño contundente, queda tumbada y enterrada entre los escombros, siendo necesario una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 como acción para escapar. El DM puede ajustar hacia arriba o abajo la CD, dependiendo de la naturaleza de los escombros. Con una salvación con éxito, la criatura sufre mitad de daño y no queda derribada ni enterrada.

Tsunami

Nivel 8, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: Concentración, de hasta 6 asaltos

Una pared de agua cobra vida en un punto a tu elección dentro del alcance. Puedes hacer una pared de hasta 300 pies (60 casillas, 90 m) de largo, 300 pies (60 casillas, 90 m) de alto y 50 pies (10 casillas, 15 m) 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. Con una salvación fracasada, 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 junto con cualquier criatura en él, se mueve 50 pies (10 casillas, 15 m) lejos de ti. Cualquier criatura grande o más pequeña dentro de la pared o en cuyo espacio entre cuando se mueva, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o sufrir 5d10 puntos de daño contundente. Una criatura puede sufrir este daño solo una vez por asalto. Al final del turno, la altura del muro se reduce en 50 pies, y el daño sufrido por la criatura del conjuro en subsiguientes asaltos se reduce en 1d10. Cuando la pared alcanza 0 pies de altura, el conjuro finaliza.

La criatura atrapada en la pared puede moverse nadando. A causa de la fuerza de la ola, sin embargo, la criatura debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de tu salvación de conjuros con el fin de moverse. Si la prueba falla, no puede moverse. Una criatura que se mueve fuera del área cae al suelo

[Ver Hechizos Nivel 8 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 8 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Nivel 9

Cambiar de Forma

Nivel 9, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S; M (una diadema de jade con un valor de al menos 1.500 po, que debes poner en tu cabeza antes de lanzar el conjuro)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Adoptas la forma de otra criatura durante la duración del conjuro. La nueva forma puede ser de cualquier criatura con un valor de desafío igual o menor a tu nivel. La criatura no puede ser un constructo o un muerto viviente, y debes haber visto ese tipo de criatura al menos una vez. Te transformas en un ejemplo corriente de esa criatura, sin ningún nivel de clase y sin el rasgo de lanzamiento de conjuros.

Tus características de juego se reemplazan por las de la criatura escogida, aunque mantienes tu alineamiento y puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma. También mantienes todas tus competencias en habilidades y tiradas de salvación, además de ganar aquellas propias de la criatura. Si la criatura tiene la misma competencia que tú y el

bonificador listado es mayor al tuyo, usa el bonificador de la criatura en lugar del tuyo. No puedes usar ninguna acción legendaria o acciones de guarida de la nueva forma.

Asumes los Puntos de Golpe y dados de golpe de la nueva forma. Cuando vuelves a tu forma normal, vuelve al número de Puntos de Golpe que tenías antes de transformarte. Si vuelves a tu forma normal como resultado de llegar a 0 Puntos de Golpe, cualquier exceso de daño se pasa a tu forma normal. A no ser que el exceso de daño reduzca tu forma normal a 0 Puntos de Golpe, no caerás inconsciente.

Mantienes los rasgos que te otorgan tu clase, raza, u otro tipo de fuente y puedes usarlas, teniendo en cuenta si tu nueva forma sea capaz de ello. No puedes usar ningún tipo de sentido especial que tengas (por ejemplo, visión nocturna) a no ser que tu nueva forma también tenga ese mismo sentido. Solo puedes hablar si la criatura puede hablar normalmente.

Cuando te transformas, puedes escoger si tu equipo se cae al suelo, se fusiona con la nueva forma, o si se lo equipa. El equipo portado funciona con normalidad. El DM determina si es práctico para la nueva forma el llevar una pieza de equipo,

basado en la forma y tamaño de la criatura. Tu equipo no cambia de forma o tamaño para encajar con la nueva forma, y cualquier equipo que no pueda ser llevado por la nueva forma debe caer al suelo o ser fusionado con la misma. El equipo fusionado no tiene ningún efecto.

Durante la duración de este conjuro, puedes usar tu acción para asumir una forma diferente siguiendo las mismas restricciones y reglas que para la forma original, con una excepción: si tu nueva forma tiene más Puntos de Golpe que tú forma actual, tus Puntos de Golpe se mantienen en su valor actual.

Cautiverio

Nivel 9, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S; M (una ilustración en vitela o una estatuilla tallada con un parecido al objetivo, y un componente especial que varía de acuerdo a la versión del conjuro que elijas, con un valor mínimo de 500 po por dado de golpe del objetivo)

Duración: hasta que se disipe

Creas unas mágicas ataduras que retienen una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría o ser aprisionado por el conjuro; si tiene éxito, este se vuelve inmune si tratas de lanzar el conjuro de nuevo contra él. Mientras este afectado por el conjuro, la criatura no necesita respirar, comer, o beber, y no envejece. Conjuros de adivinación no pueden localizar o sentir al objetivo.

Cuando lanzas este conjuro, eliges una de las siguientes formas de cautiverio.

Entierro. El objetivo es sepultado profundamente en la tierra dentro de una esfera de fuerza mágica que es lo suficientemente grande para mantener al objetivo. Nada puede pasar a través de la esfera, ni pueden teletransportarse o usar viaje planar para llegar dentro de esta. El componente especial para esta versión del conjuro es un orbe pequeño de mitral.

Encadenar. Pesadas cadenas, firmemente arraigadas en el suelo, inmovilizan al objetivo en el lugar. El objetivo es neutralizado hasta que el conjuro finalice, y no puede moverse o ser movido por algo hasta entonces. El componente especial para esta versión del conjuro es una cadena fina de metal precioso.

Prisión cubierta. El conjuro transporta al objetivo a un pequeño semiplano protegido contra

teletransportación y viaje planar. El semiplano puede ser un laberinto, una jaula, una torre, o una estructura confinada o área similar de tu preferencia. El componente especial para esta versión del conjuro es una pequeña prisión hecha de jade.

Contención mínima. El objetivo es reducido hasta tener una altura de 1 pulgada (2.5 cm) y es encerrado en el interior de una gema u objeto similar. La luz puede pasar normalmente a través de la gema (permitiendo al objetivo ver al exterior y a otras criaturas ver en el interior), pero nada más puede pasar a través de esta, incluso por formas de teletransportación o viaje planar. La gema no puede ser cortada o rota mientras el conjuro mantenga su efecto. El componente especial para esta versión del conjuro es una gema larga y transparente, como un corindón, un diamante o un rubí.

Inactividad. El objetivo cae dormido y no puede ser despertado. El componente especial para esta versión del conjuro consiste en raras hierbas soporíferas.

Finalizando el conjuro. Durante el lanzamiento de este conjuro, en cualquiera de sus versiones, puedes especificar una condición que puede causar que el conjuro finalice y libere al objetivo. La condición puede ser específica o tan elaborada como prefieras, pero el DM debe aprobar que la condición sea razonable y tenga probabilidades de ocurrir. Las condiciones se pueden basar en el nombre de la criatura, su identidad, su deidad, pero por lo demás deben basarse en acciones o cualidades observables y no basadas en cosas intangibles como el nivel, la clase, o los Puntos de Golpe.

Un conjuro de disipar magia puede terminar el conjuro solo si es lanzado como un conjuro de nivel 9, seleccionando ya sea la prisión o el componente especial que se utilizó para crearlo.

Puedes usar un componente especial en particular para crear una prisión a la vez. Si lanzas el conjuro de nuevo utilizando el mismo componente, el objetivo del primer conjuro es inmediatamente liberado de sus ataduras.

Deseo

Nivel 9, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

El Deseo es el conjuro más poderoso que una criatura puede lanzar. Con solo pronunciar unas palabras, puedes alterar los fundamentos mismos de la realidad de acuerdo a tus deseos.

El uso básico de este conjuro es duplicar cualquier otro conjuro de nivel 8 o inferior. No necesitas cumplir ningún requisito de ese conjuro, incluyendo los componentes con coste. El conjuro simplemente surge efecto.

Alternativamente, puedes crear uno de los siguientes efectos a tu elección:

- Creas un objeto de un valor que no exceda 25.000 po que no sea un objeto mágico. El objeto no puede estar a más de 300 pies (60 casillas, 90 m) en cualquier dimensión, y debe aparecer en un espacio desocupado que puedas ver en el suelo.
- Proporcionar a un máximo de veinte criaturas que puedas ver el recuperar todos sus Puntos de Golpe, y eliminar en ellos todos los efectos descritos en el conjuro de restablecimiento mayor.
- Proporcionar a un máximo de diez criaturas que puedas ver inmunidad a un único conjuro u otro efecto mágico durante 8 horas. Por ejemplo, podrías hacerte a ti mismo y a todos tus compañeros inmunes a los ataques de drenaje de vida de un liche.
- Deshacer un solo suceso reciente para forzar un nuevo lanzamiento de cualquier tirada realizada dentro del último asalto (incluyendo tu último turno). La realidad se remolda por sí misma para ajustarse al nuevo resultado. Por ejemplo, el conjuro de deseo puede deshacer las tiradas de salvación exitosas, el golpe crítico de un oponente, o una salvación fallida de un amigo. Puedes forzar una nueva tirada para ser realizada con ventaja o desventaja, y puedes elegir si usar la nueva tirada o la tirada original.

Podrías ser capaz de conseguir algo más allá del ámbito de los ejemplos de más arriba. Enuncia tu deseo al DM de la manera más precisa posible. El DM tiene gran libertad en la resolución de lo que se produce en ese caso; cuanto mayor sea el deseo, mayor será la probabilidad que algo vaya mal. Este conjuro podría simplemente fracasar, el efecto deseado podría lograrse solo en parte, o podría ocurrir una consecuencia imprevista como resultado de la forma en que hayas formulado el deseo. Por ejemplo, deseando que un villano

estuviera muerto te podría impulsar adelante en el tiempo en una época en la que el villano ya no estuviera vivo, eliminándote eficazmente del juego. De manera similar, deseando un objeto o artefacto mágico legendario podría instantáneamente transportarte a la presencia del actual dueño del objeto.

El esfuerzo del lanzamiento de este conjuro para producir cualquier otro efecto disto a duplicar otro hechizo, te debilita. Después de realizar este esfuerzo, hasta que realices un descanso prolongado, cada vez que lances un conjuro, sufres 1d10 puntos de daño necrótico por nivel de conjuro lanzado. Este daño no puede reducirse o impedirse de ninguna manera. Además, tu Fuerza baja a 3, si no es ya de 3 o menor, durante 2d4 días. Por cada uno de esos días que pases descansando y sin realizar nada más que actividades ligeras, tu tiempo de recuperación restante disminuye en 2 días. Finalmente, hay un 33% de probabilidades que seas incapaz de volver a lanzar un deseo nunca más si sufres este esfuerzo.

Detener el Tiempo

Nivel 9, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Instantánea

Ralentizas el paso del tiempo durante un breve periodo de tiempo para todo el mundo menos para ti. No pasa el tiempo para las otras criaturas, mientras tú realizas 1d4+1 turnos en una ronda, durante los cuales puedes realizar acciones y movimiento de la manera habitual.

El conjuro finaliza si una de tus acciones realizadas durante este periodo, o cualquier efecto que crees durante este periodo, afecta a otra criatura que no seas tú o a un objeto sujeto o transportado por alguien que no seas tú. Además, el conjuro finaliza si te mueves a más de 1.000 pies (300 m) del punto donde lo lanzaste.

Muro Prismático

Nivel 9, abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Un brillante, multicolor plano de luz forma un muro vertical opaco, hasta 90 pies de largo, 30 pies de alto y 1 pulgada de grosor, centrado en un

punto que puedas ver dentro del alcance.

Alternativamente, puedes moldear el muro en una esfera de hasta 30 pies de diámetro centrado en un punto que elijas dentro del alcance. El muro persiste en el lugar durante la duración del conjuro. Si colocas el muro de forma que pase a través de un espacio ocupado por una criatura, el conjuro falla, y tu acción y el espacio de conjuros se desperdiciarán.

El muro despidé luz brillante a un rango de 100 pies y luz tenue en 100 pies adicionales. Tú y las criaturas que designes al momento de lanzar el conjuro pueden pasar a través y permanecer cerca del muro sin ser dañados. Si otra criatura que puede ver el muro se mueve 20 pies dentro de él o inicia su turno allí, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución o es cegada por 1 minuto.

El muro consiste en siete capas, cada una con un color diferente. Cuando una criatura intenta llegar a o pasar a través del muro, lo hace atravesando una capa cada vez, hasta atravesar todas las capas del muro. A medida que pasa o llega a través de cada capa, la criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza o ser afectada por las propiedades de las capas descritas a continuación.

El muro puede ser destruido, también de una capa cada vez, en orden de rojo a violeta, por medios específicos para cada capa. Una vez que se destruye una capa, ésta permanece así durante la duración del conjuro. Un cetro de cancelación destruye a un muro prismático, pero un campo antimagia no tiene efecto en él.

1. **Rojo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por fuego con una salvación fraca-sada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Mientras que esta capa este en su lugar, ataques a distancia no mágicos no pueden pasar a través de la pared. La capa puede ser destruida al infligirle al menos 25 puntos de daño por frío.
2. **Naranja.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por ácido con una salvación fraca-sada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Mientras que esta capa este en su lugar, los ataques mágicos a distancia no pueden pasar a través de la pared. La capa es destruida por un viento fuerte.
3. **Amarillo.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fraca-sada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Esta capa puede ser

destruida al infligirle al menos 60 puntos de daño por fuerza.

4. **Verde.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por veneno con una salvación fraca-sada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Un conjuro de pasamiento, u otro conjuro de igual o mayor nivel que pueda abrir un portal en una superficie sólida, destruirá esta capa.
5. **Azul.** El objetivo sufre 10d6 puntos de daño por frío con una salvación fraca-sada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Esta capa puede ser destruida al infligirle al menos 25 puntos de daño por fuego.
6. **Índigo.** Con una salvación fraca-sada, el objetivo es neutralizado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera tres veces la salvación, entonces el conjuro finaliza. Si falla su salvación tres veces, se convertirá permanentemente en piedra y estará sujeto a las condiciones de petrificado. Los éxitos y fallos no necesitan ser consecutivos; mantén un registro de ambos hasta que la criatura completa tres de un mismo tipo. Mientras que esta capa está en su lugar, conjuros no pueden atravesar la pared. La capa es destruida por luz brillante irradiada por un conjuro de luz de día o conjuro similar de igual nivel o mayor.
7. **Violeta.** Con una salvación fraca-sada, el objetivo queda cegado. Debe entonces realizar una tirada de salvación de Sabiduría al comienzo de su siguiente turno. Con una salvación con éxito finaliza la ceguera. Si falla su salvación, la criatura es transportada a otro plano de existencia a elección del DM y no dejará de estar cegado (típicamente una criatura que está en un plano que no es su plano natural es desterrado a casa, mientras que otras criaturas por lo general son invocadas en el plano Astral o Etéreo). Esta capa es destruida por un conjuro de disipar magia o conjuro similar de igual nivel o mayor que pueda finalizar conjuros y efectos mágicos.

Némesis Inexorable

Nivel 9, ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hurgando en lo más profundo de los miedos de un grupo de criaturas, creas criaturas ilusorias en sus mentes, visibles solo para ellas. Cada criatura dentro de una esfera de 30 pies de radio, centrada en un punto de tu elección dentro del alcance, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Con una salvación fracasada, las criaturas se encuentran asustadas durante toda la duración. La ilusión llama a los miedos más profundos de las criaturas manifestando sus peores pesadillas como una implacable amenaza. En el inicio de cada uno de los turnos de las criaturas asustadas, estas deben superar una tirada de salvación de Sabiduría o sufrir 4d10 puntos de daño psíquico. Con una salvación con éxito, el conjuro finaliza para esa criatura.

Palabra de Poder: Matar

Nivel 9, encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede obligar a una criatura, que puedes ver dentro del alcance, a morir al instante. Si la criatura que eliges tiene 100 Puntos de Golpe o menos, ésta muere. De otro modo, el conjuro no tiene efecto

Palabra de Poder: Sanar

Nivel 9, evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

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 está tumbada, puede usar su reacción para levantarse. Este conjuro no tiene efecto sobre los muertos vivientes o constructos.

Polimorfismo Verdadero

Nivel 9, transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, una pizca de resina árabe, y una voluta de humo)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Escoge una criatura o un objeto no mágico que puedes ver dentro del alcance. Transformas a la criatura en una criatura diferente, a la criatura en un objeto, o el objeto en una criatura (el objeto no puede ser sujeto o transportado por otra criatura). La transformación dura hasta que finaliza el conjuro, o hasta que el objetivo se queda a 0 Puntos de Golpe o muere. Si te concentras en este conjuro durante el máximo tiempo posible, la transformación se vuelve permanente.

Los cambiaformas no se ven afectados por este conjuro. Una criatura que se oponga a la transformación puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría, y si la supera, no se ve afectada por este conjuro.

De criatura a criatura. Si transformas a una criatura en otra criatura, la nueva forma puede ser cualquiera de tu elección siempre que el valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o su nivel, si el objetivo no tiene valor de desafío). Las estadísticas del juego del objetivo, incluyendo los atributos mentales, son reemplazadas por los de la nueva forma. Mantiene su personalidad y su alineamiento.

El objetivo asume los Puntos de Golpe de su nueva forma, y cuando se revierte el proceso, la criatura se transforma con los Puntos de Golpe que tenía antes del proceso. Si se transforma como resultado de la pérdida total de los Puntos de Golpe, el exceso de daño que reciba se resta de los Puntos de Golpe de la forma original. Mientras que el daño adicional no haga que la forma original se quede a 0 Puntos de Golpe, no cae inconsciente.

La criatura queda limitada en las acciones que pueda realizar la nueva forma, y no puede hablar, lanzar conjuros, o realizar acciones que requieran manos o habla, a no ser que la nueva forma sea capaz de realizar tales acciones.

El equipo del objetivo se funde con la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, portar o beneficiarse de nada de su equipo.

De objeto a criatura. Puedes transformar un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre que el tamaño de la criatura no sea mayor que el tamaño del objeto y que su valor de desafío sea de

9 o inferior. La criatura es amistosa contigo y con tus compañeros. Actúa en cada uno de tus turnos. Tú decides qué acción realizará y cómo va a moverse. El DM tiene las estadísticas de la criatura y resuelve todas sus acciones y movimiento.

Si el hechizo se vuelve permanente, no controlas de forma permanente a la criatura. Puede seguir siendo amistosa, en relación a cómo la hayas tratado.

De criatura a objeto. Si transformas una criatura en un objeto, se transforma con todo lo que lleva y cargue. Las estadísticas de la criatura se vuelven las del objeto, y la criatura no tiene recuerdos de cuánto tiempo permanece en esa forma, después de que el conjuro finalice y vuelva a su forma original.

Presciencia

Nivel 9, adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)

Duración: 8 Horas

Tocas una criatura voluntaria y le otorgas una habilidad limitada para ver en el futuro inmediato. Durante la duración del conjuro el objetivo no puede ser sorprendido y posee ventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, otras criaturas tienen desventaja en tiradas de ataque contra el objetivo durante la duración del conjuro.

Este conjuro finaliza inmediatamente si se vuelve a conjurar antes de que la duración finalice.

Proyección Astral

Nivel 9, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S, M (por cada criatura afectada por este conjuro, debes utilizar un jacinto [piedra preciosa cristalina de color púrpura brillante. El jacinto puro contiene un metal precioso muy poco común llamado Zirconio] por un valor de 1.000 po y una barra de plata tallada por un valor de 100 po, todo lo cual el conjuro consume)

Duración: Especial

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales hacia el Plano Astral (el conjuro falla y se pierde el lanzamiento si ya estás en ese plano). El cuerpo material que dejas atrás queda inconsciente y en un

estado de animación suspendida; no necesita comer o respirar y no envejece.

Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi todos los aspectos, replicando tus estadísticas de juego y posesiones. La diferencia principal es el añadido de un cordón de plata que se extiende desde tus omoplatos y que te sigue, volviéndose invisible después de 1 pie (33 cm). Este cordón es tu nexo de unión con tu cuerpo material. Mientras la atadura permanezca intacta, puedes encontrar tu camino de vuelta a casa. Si el cordón se corta, algo que solo pasa cuando un efecto indica específicamente que lo hace, tu alma y tu cuerpo quedan separados, matándote al instante.

Tu forma astral puede viajar libremente a través del Plano Astral y puede atravesar cualquier portal que conduzca a cualquier otro plano. Si entras en un plano nuevo o regresas al plano en el que estabas cuando lanzaste el conjuro, tu cuerpo y tus posesiones son transportadas junto el cordón de plata, permitiéndote regresar a tu cuerpo mientras entras en el plano nuevo. Tu forma astral es una encarnación separada. Cualquier daño u otro efecto que sufra no tienen efecto sobre tu cuerpo físico, ni siguen existiendo cuando regresas a él.

El conjuro finaliza para ti y para tus compañeros cuando utilices tu acción para cancelarlo. Cuando finaliza el conjuro, la criatura afectada por él regresa a su cuerpo físico, y se despierta.

El conjuro también podría finalizar prematuramente para ti o uno de tus compañeros. Un conjuro de disipar magia con éxito utilizado contra un cuerpo físico o astral finaliza el conjuro para esa criatura. Si el cuerpo original o la forma astral de una criatura cae a 0 Puntos de Golpe, el conjuro finaliza para esa criatura. Si el conjuro finaliza y el cordón de plata sigue intacto, el cordón devuelve la forma astral hasta su cuerpo, terminado su estado de animación suspendida.

Si regresas de forma prematura a tu cuerpo, tus compañeros permanecen en sus formas astrales y deben encontrar su propio camino de vuelta a sus cuerpos, normalmente cuando caen a 0 Puntos de Golpe.

Resurrección Verdadera

Nivel 9, nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (agua bendita para rociar y diamantes valorados al menos en 25.000 po, los cuales el conjuro consume)

Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que ha estado muerta por no más de 200 años y que murió por cualquier causa excepto por vejez. Si la criatura es un alma libre y es voluntaria, la criatura recupera la vida con todos sus Puntos de Golpe.

El 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 el daño o los órganos perdidos y miembros.

El conjuro puede incluso proveer un nuevo cuerpo si el original ya no existe, en ese caso tienes que decir el nombre de la criatura. Entonces la criatura aparece en un espacio desocupado que elijas a 10 pies de ti.

Sanar a las Masas

Nivel 9, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Una oleada de energía sanadora fluye desde ti hacia las criaturas heridas a tu alrededor. Restableces hasta 700 Puntos de Golpe divididos a tu elección entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas sanadas por este conjuro también son curadas de todas las enfermedades y cualquier efecto que las haya dejado cegadas o ensordecidas. Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes o constructos.

Tormenta de Venganza

Nivel 9, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Visual

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una agitada nube de tormenta se forma, centrada en un punto que puedas ver y esparciéndose en un radio de 360 pies (108 m). Los relámpagos destellan en el área, los truenos

retumban, y fuertes vientos rugen. Cada criatura bajo la nube (a no más de 5.000 pies [1500 m] bajo la nube) cuando esta se forma, debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Con una salvación fracasada, la criatura sufre 2d6 puntos de daño sónico y resulta ensordecida durante 5 minutos.

Cada asalto que mantengas la concentración en este conjuro produce en la tormenta efectos adicionales en tu turno.

Asalto 2. Cae una lluvia ácida de la nube. Cada criatura y objeto bajo la nube sufre 1d6 puntos de daño de ácido.

Asalto 3. Invocas seis rayos relampagueantes de la nube para impactar a seis criaturas u objetos de tu elección que estén bajo la nube. Una criatura u objeto no puede ser impactada por más de un rayo. Una criatura impactada debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La criatura sufre 10d6 puntos de daño por electricidad con una salvación fracasada, o la mitad del daño en una salvación con éxito.

Asalto 4. Graniza bajo la nube. Cada criatura bajo la nube sufre 2d6 puntos de daño contundente.

Asaltos 5-10. Ráfagas de lluvia helada embisten el área bajo la nube. El área se vuelve terreno difícil y se considera oscurecida profundamente. Cada criatura en ella sufre 1d6 puntos de daño por frío. Los ataques a distancia en el área son imposibles. El viento y la lluvia se consideran una distracción severa para mantener la concentración en los conjuros. Finalmente, ráfagas de fuerte viento (de entre 20 y 50 millas la hora) dispersan automáticamente la niebla, la bruma, y fenómenos similares en el área, ya sean mundanos o mágicos.

Tromba de Meteoritos

Nivel 9, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 1 Milla

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Orbes de fuego en llamas caen en picado sobre la tierra en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura situada dentro de una esfera de 40 pies (8 casillas, 12 m) de radio centrada en cada uno de los puntos que eliges debe realizar una tirada de salvación de Destreza. La esfera se extiende alrededor de las esquinas. Una criatura sufre 20d6 puntos de daño por fuego y

20d6 puntos de daño contundente con una salvación fracasada, o la mitad del daño con una salvación con éxito. Una criatura en el área de más de una de las explosiones solo se ve afectada por una.

El conjuro daña a los objetos en el área y prende a los objetos inflamables que no están siendo sujetados o transportados.

Umbral

Nivel 9, conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un diamante con un valor mínimo de 5.000 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que une un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance a una ubicación precisa en un diferente plano de existencia. El portal es una abertura circular, que puedes hacer desde 5 hasta 20 pies de diámetro. Puedes orientar el portal en cualquier dirección que elijas. El portal se mantiene por toda la duración del conjuro.

El portal tiene una parte frontal y una parte trasera de cada plano donde esta aparece. Viajar a través del portal solo es posible moviéndose a través del frente. Cualquier cosa que lo haga es instantáneamente transportada al otro plano, apareciendo en el espacio desocupado más cercano del portal.

Las Deidades y otros gobernantes planares pueden prevenir portales creados por este conjuro de abrirse en su presencia o en cualquier lugar de sus dominios.

Cuando este conjuro es lanzado, puedes decir el nombre de una criatura específica (un seudónimo, título, o un apodo no funcionan). Si la criatura está en otro plano que no sea en el que te encuentras, el portal se abre en los alrededores de la criatura nombrada y trae a la criatura hacia el espacio desocupado más cercano de tu lado del portal. No ganas ningún poder especial sobre la criatura y esta es libre de actuar como el DM lo juzgue apropiado. Podría irse, atacarte o ayudarte.

[Ver Hechizos Nivel 9 del "Xanathar"](#)

[Ver Hechizos Nivel 9 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Hechizos de Xanathar

La información y los hechizos recopilados en esta sección fueron copiados del libro "Guía de Xanathar para Todo"

Muchas clases de personaje en el Manual del Jugador aprovechan la magia en forma de conjuros. Aquí se proporcionan nuevos conjuros para esas clases, así como para monstruos que lanzan hechizos. El Dungeon Master decide cuáles de estos hechizos están disponibles en una campaña y cómo se pueden aprender. Por ejemplo, un DM puede decidir que algunos de los hechizos están disponibles libremente, que otros no se pueden obtener, y que solo se pueden encontrar unos pocos después de una búsqueda especial. Tal vez descubiertos en un tomo de magia perdido hace mucho tiempo. Los hechizos de mago, en particular, se pueden introducir en una campaña en los libros de conjuros que se encuentran como tesoros. Cuando un DM agrega hechizos a una campaña, los clérigos, druidas y paladines requieren una consideración especial. Cuando los personajes de esas clases preparan sus hechizos, tienen acceso a

toda la lista de hechizos para su clase. Dado ese hecho, el DM debe ser cauteloso al hacer que todos estos nuevos hechizos estén disponibles para un jugador que se siente abrumado cuando se le presentan muchas opciones. Para un jugador así, considera agregar solo hechizos apropiados para la historia a la lista de hechizos del personaje de ese jugador.

Trucos de Xanathar

Congelación

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Haces que se forme escarcha entumecedora en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque con arma que realice antes del final de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6) y 17º nivel (4d6).

Controlar Llama

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo o 1 hora

Eliges una llama no mágica que puedes ver dentro del alcance y que cabe dentro de un cubo de 5 pies. Le afectas de una de las siguientes maneras:

- Expandes instantáneamente la llama 5 pies en una dirección, siempre que haya madera u otro combustible en la nueva ubicación.
- Extingues instantáneamente las llamas dentro del cubo.
- Duplicas o reduces a la mitad el área de luz brillante y la luz tenue emitida por la llama, cambias su color o ambos. El cambio dura 1 hora.
- Haces que formas simples, como la forma vaga de una criatura, un objeto inanimado o una ubicación, aparezcan dentro de las llamas y se animen como quieras. Las formas duran 1 hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes tener hasta tres efectos no instantáneos creados por este activos a un mismo tiempo, y puedes descartar tal efecto como una acción.

Crear Hoguera

Truco, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración hasta 1 minuto

Creas una hoguera en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Hasta que termina el conjuro, la hoguera mágica llena un cubo de 5 pies. Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lances el conjuro debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 1d8 de daño de fuego. Una criatura también debe hacer la tirada de salvación cuando se mueve al espacio de la hoguera por primera vez en un turno o termina su turno allí. La hoguera enciende objetos inflamables en su área que no están siendo usados o cargados.

El daño de este conjuro se incrementa por 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8), y el nivel 17 (4d8).

Infestación

Truco, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S, M (Una pulga viva)

Duración: instantáneo

Haces que una nube de ácaros, pulgas y otros parásitos aparezcan momentáneamente en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o recibe 1d6 de daño de veneno y se mueve 5 pies en una dirección aleatoria si puede moverse y su velocidad es de al menos 5 pies. Tira un d4 para la dirección: 1, norte; 2, al sur; 3, al este; o 4, al oeste. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad, y si la dirección está bloqueada, el objetivo no se mueve.

El daño de este conjuro incrementa en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6)

Moldear Tierra

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: S

Duración: instantáneo o 1 hora

Eliges una porción de tierra o piedra que puedes ver dentro del alcance y que se ajusta dentro de un cubo de 5 pies. La manipulas de una de las siguientes maneras:

- Si señalias un área de tierra suelta, puedes excavarla instantáneamente, moverla a lo largo del suelo y depositarla hasta a 5 pies de distancia. Este movimiento no involucra suficiente fuerza para causar daño.
- Haces que aparezcan formas, colores o ambos en la tierra o la piedra, deletreando palabras, creando imágenes o formando patrones. Los cambios duran 1 hora.
- Si la tierra o la piedra a la que te diriges está en el suelo, haces que se convierta en un terreno difícil. Alternativamente, puedes hacer que el terreno se convierta en terreno normal si ya es terreno difícil. Este cambio dura 1 hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener activos más de dos de sus efectos no instantáneos a la vez, y puedes descartar dicho efecto como una acción.

Palabra de Resplandor

Truco, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: V, M (Un símbolo sagrado)

Duración: instantáneo

Pronuncias una palabra divina, y un ardor radiante surge de ti. Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño radiante.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el 5º nivel (2d6), 11º nivel (3d6), y el 17º nivel (4d6).

Palmada Atronadora

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: S

Duración: instantáneo

Creas un estallido de sonido atronador que puede escucharse hasta a 100 pies de distancia. Cada criatura dentro del alcance, que no seas tú, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño de trueno.

El daño de este conjuro incrementa en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), nivel 11 (3d6), y el nivel 17 (4d6).

Piedra Mágica

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Tocas de una a tres piedritas y las imbuyes de magia. Tu u otra persona puede realizar un ataque de conjuro a distancia con una de las piedras aventándola o lanzándola con una honda. Si se tira, una piedra tiene un alcance de 60 pies. Si alguien más ataca con una piedrita, ese atacante agrega tu modificador de habilidad de lanzar conjuros, no el del atacante, a la tirada de ataque. En un golpe, el objetivo recibe daño contundente

igual a 1d6 + tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros. Si el ataque golpea o falla, el conjuro termina en la piedra. Si vuelves a lanzar este conjuro, el conjuro finaliza en las piedras aún afectadas por tu lanzamiento anterior.

Ráfaga

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Tomas el aire y lo obligas a crear uno de los siguientes efectos en un punto que puedes ver dentro del alcance:

- Una criatura mediana o más pequeña que elijas debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada a una distancia de hasta 5 pies de distancia de ti.
- Creas una pequeña ráfaga de aire capaz de mover un objeto que no se sostiene ni se transporta y que no pesa más de 5 libras. El objeto es empujado hasta a 10 pies de distancia de ti. No es empujado con suficiente fuerza para causar daño.
- Creas un efecto sensorial inofensivo con el aire, por ejemplo, hacer de que las hojas se muevan, el viento cierra las ventanas y puertas o que tu ropa ondule con la brisa

Salvajismo Primigenio

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: S

Duración: instantáneo

Canalizas la magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura a menos de 5 pies de ti. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño ácido. Despues de realizar el ataque, tus dientes o uñas vuelven a la normalidad. El daño del conjuro aumenta en 1d10 cuando alcanzas el 5º nivel (2d10), el 11º nivel (3d10) y el 17º nivel (4d10).

Tocar a los Muertos

Truco, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: instantáneo

Señala a una criatura que puedes ver dentro del alcance, y el sonido de una campana dolorosa llena el aire a su alrededor por un momento. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o recibir 1d8 de daño necrótico. Si al objetivo le falta alguno de sus puntos de golpe, en su lugar recibe 1d12 de daño necrótico.

El daño del conjuro aumenta en un dado cuando alcanzas el nivel 5 (2d8 o 2d12), el nivel 11 (3d8 o 3d12) y el nivel 17 (4d8 o 4d12).

Transformar Agua

Truco, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S

Duración: instantáneo o 1 hora

Eliges un área de agua que puedes ver dentro del alcance y que quepa en un cubo de 5 pies. Lo manipulas de una de las siguientes maneras:

- Instantáneamente mueves o cambias el flujo del agua mientras lo diriges, hasta 5 pies en cualquier dirección. Este movimiento no tiene la fuerza suficiente para causar daño.
- Haces que el agua se forme en figuras simples y se anime según tu dirección. Este cambio dura 1 hora.
- Cambias el color o la opacidad del agua. El agua debe ser cambiada de la misma manera en todas partes. Este cambio dura 1 hora.
- Congelas el agua, siempre que no haya criaturas en ella. El agua se descongela en 1 hora.

Si lanzas este conjuro varias veces, no puedes tener activos más de dos de sus efectos no instantáneos a la vez, y puedes descartar dicho efecto como una acción.

[Ver los trucos del "Manual de Jugador"](#)

[Ver los trucos de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)

Hechizos Nivel 1 de Xanathar

Absorber Elementos

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Reacción, que tomas cuando recibes daño ácido, frío, fuego, rayos o truenos

Alcance: Personal

Componentes: S

Duración: 1 Asalto

El conjuro captura parte de la energía entrante, disminuyendo su efecto en ti y almacenándola para tu próximo ataque cuerpo a cuerpo. Tienes resistencia al tipo de daño desencadenante hasta el comienzo de tu siguiente turno. Además, la primera vez que golpees con un ataque cuerpo a cuerpo en tu siguiente turno, el objetivo sufre un daño adicional de 1d6 del tipo de daño almacenado, y el conjuro termina.

A niveles superiores: Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta por 1d6 para cada nivel de ranura por encima de 1.

Catapulta

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Elige un objeto que pese entre 1 y 5 libras dentro del rango que no se está usando o cargando. El objeto vuela en una línea recta de hasta 90 pies en la dirección que elijas antes de caer al suelo, deteniéndose antes si impacta contra una superficie sólida. Si el objeto golpea a una criatura, esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, el objeto golpea el objetivo y deja de moverse. Cuando el objeto golpea algo, tanto el proyectil como lo que golpea reciben 3d8 de daño contundente.

A niveles superiores: Cuando lanza este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o superior, el peso máximo de los objetos que puedes atacar con este conjuro aumenta en 5 libras, y el daño aumenta en 1d8, por cada nivel de ranura por encima del 1º.

Causar Miedo

Nivel 1, Nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Despiertas el sentido de mortalidad en una criatura que puedes ver dentro del alcance. Un constructo o un no-muerto es inmune a este efecto. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse de ti hasta que el conjuro termine. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

A niveles superiores: Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar una criatura adicional para cada nivel de ranura por encima de 1. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada uno cuando les señales.

Ceremonia

Nivel 1, Abjuración (Ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (25 po de plata en polvo, que son consumidos por el conjuro)

Duración: Instantáneo

Realizas una ceremonia religiosa especial que está impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos, cuyo objetivo debe estar a 10 pies de ti durante el lanzamiento.

Expiación. Tocas una criatura dispuesta cuyo alineamiento ha cambiado, y haces una prueba de Sabiduría (Perspicacia) de DC 20. En una prueba exitosa, restaura el objetivo a su alineamiento original.

Bendecir agua. Tocas un frasco de agua y haces que se convierta en agua bendita.

Mayoría de edad. Tocas a un humanoide que es un adulto joven. Durante las siguientes 24 horas, cada vez que el objetivo realiza una prueba de habilidad, puede tirar un d4 y agregar el número tirado a la prueba de habilidad. Una criatura puede beneficiarse de este rito solo una vez.

Dedicación. Tocas a un humanoide que desea dedicarse al servicio de tu dios. Durante las siguientes 24 horas, cada vez que el objetivo realiza una tirada de salvación, puede tirar un d4 y agregar

el número tirado al resultado. Una criatura puede beneficiarse de este rito solo una vez.

Rito funerario. Tocas un cadáver, y durante los próximos 7 días, el objetivo no puede volverse en muerto viviente por ningún medio a menos que se use un conjuro deseado.

Boda. Tocas humanoides adultos dispuestos a estar unidos en matrimonio. Durante los próximos 7 días, cada objetivo gana una bonificación de +2 a la CA mientras están a una distancia de 30 pies entre sí. Una criatura puede beneficiarse de este rito nuevamente solo si es viuda.

Cuchillo de Hielo

Nivel 1, Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: S, M (Una gota de agua o un trozo de hielo)

Duración: Instantáneo

Creas un fragmento de hielo y lo arrojas a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un golpe, el objetivo recibe 1d10 de daño perforante. Aunque falle o acierte, el fragmento luego explota. El objetivo y cada criatura dentro de los 5 pies de distancia deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 2d6 de daño por frío.

A niveles superiores: Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 1º.

Golpe de Céfiro

Nivel 1, Transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Te mueves como el viento. Hasta que el conjuro termine, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Una vez antes de que termine el conjuro, puedes darte ventaja en una tirada de ataque de arma en tu turno. Ese ataque hace un daño de fuerza adicional de 1d8 en un impacto. Tanto si golpeas como si fallas, tu velocidad de movimiento aumenta 30 pies hasta el final de ese turno.

Rayo del Caos

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies.

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Lanzas una masa ondulante y gorjeante de energía caótica a una criatura dentro del alcance. Realiza un ataque de hechizo a distancia contra el objetivo. Con un impacto, el objetivo recibe 2d8 + 1d6 de daño. Elije uno de los d8 lanzados. El número obtenido en ese dado determina el tipo de daño del ataque, como se muestra en la tabla.

Si lanzas el mismo número en ambos d8, la energía caótica salta del objetivo a una criatura diferente de tu elección a 30 pies de él. Haz una nueva tirada de ataque contra el nuevo objetivo y haz una nueva tirada de daño, lo que podría hacer que la energía caótica salte de nuevo.

Una criatura puede ser objetivo solo una vez por cada lanzamiento de este hechizo.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de nivel 2 o superior, cada objetivo recibe 1d6 de daño adicional del tipo obtenido por cada nivel de espacio por encima del 1.

d8	Tipo de daño
1	Ácido
2	Frío
3	Fuego
4	Fuerza
5	Rayo
6	Veneno
7	Psíquico
8	Trueno

Temblor de Tierra

Nivel 1, Evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 10 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Causa un temblor en el suelo dentro del alcance. Cada otra criatura que no seas tú en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 1d6 de daño contundente y es derribada. Si el terreno en esa área es tierra o piedra suelta, se convierte en terreno difícil hasta que se despeje, y cada porción de 5 pies de diámetro requiere al menos 1 minuto para despejar a mano.

A niveles superiores: Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 1.

Trampa de Lazo

Nivel 1, Abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: S, M (25 pies de cuerda, que son consumidos por el conjuro)

Duración: 8 horas

Cuando lanzas este conjuro, usas la cuerda para crear un círculo con un radio de 5 pies en la tierra o en el suelo. Cuando terminas de lanzar, la cuerda desaparece y el círculo se convierte en una trampa mágica.

Esta trampa es casi invisible y requiere una prueba de Inteligencia (Investigación) exitosa contra tu DC de salvación de conjuros para poder discernirla.

La trampa se dispara cuando una criatura Pequeña, Mediana o Grande se desplaza a la tierra o al suelo en el radio del conjuro. Esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser izada mágicamente en el aire, dejándola colgando de cabeza 3 pies sobre el suelo. La criatura está apresada allí hasta que el conjuro termina.

Una criatura apresada puede hacer una tirada de salvación de Destreza al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito. Alternativamente, la criatura u otra persona que pueda alcanzarla puede usar una acción para hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) contra tu CD de salvación de conjuros. En un éxito, el efecto apresado termina.

Después de que se dispara la trampa, el conjuro termina cuando ninguna criatura es apresada por ella.

Vínculo Bestial

Nivel 1, Adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un poco de pelaje envuelto en un paño)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos.

Estableces un vínculo telepático con una bestia que tocas que es amigable o que está hechizada por ti. El conjuro falla si la puntuación de Inteligencia de la bestia es 4 o mayor. Hasta que el conjuro termine, el enlace estará activo mientras tú y la bestia están a la vista el uno del otro. A través del enlace, la bestia puede entender tus mensajes telepáticos y puede comunicar telepáticamente emociones y conceptos simples de vuelta a ti.

Mientras el enlace está activo, la bestia gana ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a 5 pies de ti que puedas ver.

[Ver Hechizos Nivel 1 del "Manual de Jugador"](#)

[Ver Hechizos Nivel 1 de "Tasha"](#)

[Lista de Hechizos](#)

Hechizos Nivel 2 de Xanathar

Abrasador de Aganazzar

Nivel 2, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una escama de dragón rojo)

Duración: Instantánea

Una línea de llamas rugientes de 30 pies de largo y 5 pies de ancho emana de ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d8 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta por 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

Agarre de Tierra de Maximiliano

Nivel 2, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S, M (una mano en miniatura esculpida en arcilla)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Eliges un espacio desocupado de 5 pies cuadrados en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Una mano Mediana hecha de tierra compactada se eleva allí y alcanza una criatura que puedes ver a 5 pies de ella. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, el objetivo recibe 2d6 de daño contundente y queda apresado por la duración del conjuro.

Como acción, puedes hacer que la mano aplaste al objetivo apresado, que debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. El objetivo recibe 2d6 de daño de golpe en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Para liberarse, el objetivo apresado puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuro. En un éxito, el objetivo se escapa y ya no está apresado por la mano.

Como acción, puedes hacer que la mano alcance a una criatura diferente o que se mueva a un espacio diferente desocupado dentro del alcance. La mano libera un objetivo apresado si haces cualquiera de las dos.

Aliento del Dragón

Nivel 2, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (un pimiento picante)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas una criatura dispuesta y la imbunes con el poder de expulsar energía mágica de su boca, siempre que tenga una. Elegis ácido, frío, fuego, rayo o veneno. Hasta que el conjuro termine, la criatura puede usar una acción para exhalar energía del tipo elegido en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 3d6 de daño del tipo elegido en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

Atar a la Tierra

Nivel 2, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elegis una criatura que puedes ver dentro del alcance. Tiras amarillas de energía mágica se enrollan alrededor de la criatura. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza, o su velocidad de vuelo (si tuviese) se reduce a 0 pies por la duración del conjuro. Una criatura en el aire afectada por este conjuro desciende con seguridad a 60 pies por ronda hasta que llega al suelo o termina el conjuro.

Diablo de polvo

Nivel 2, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pizca de polvo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elegis un cubo de aire de 5 pies desocupado que puedes ver dentro del alcance. Una fuerza

elemental que se asemeja a un diablo del polvo aparece en el cubo y dura la duración del conjuro.

Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies del diablo del polvo debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación fallida, la criatura recibe 1d8 de daño contundente y es empujada a 10 pies de distancia del diablo del polvo. En una salvación exitosa, la criatura sufre la mitad del daño y no es empujada.

Como acción adicional, puedes mover el diablo del polvo hasta 30 pies en cualquier dirección. Si el diablo del polvo se mueve sobre arena, polvo, tierra suelta o grava liviana, succiona el material y forma una nube de escombros de 10 pies de radio alrededor de sí mismo que dura hasta el comienzo de su próximo turno. La nube oscurece mucho su área.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 2°.

Escritura Celeste

Nivel 2, Transmutación (Ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Visión

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Puedes hacer que se formen hasta diez palabras en una parte del cielo que puedes ver. Las palabras parecen estar hechas de nube y permanecen en su lugar hasta el final de la duración del conjuro. Las palabras se disipan cuando el conjuro termina. Un viento fuerte puede dispersar las nubes y terminar el conjuro antes.

Espina Mental

Nivel 2, Adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Penetras en la mente de una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 3d8 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. En una salvación fallida, también conoces siempre la ubicación del objetivo hasta que finalice el conjuro, pero solo mientras los dos estén en el mismo plano de existencia. Mientras tengas este conocimiento, el objetivo no puede ocultarse de ti, y si es invisible, no

obtiene ningún beneficio de esa condición en tu contra.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta por 1d6 para cada nivel de ranura por encima de 2°.

Espíritu Curativo

Nivel 2, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llamas a un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. El espíritu intangible aparece en un espacio que es un cubo de 5 pies que puedes ver dentro del alcance. El espíritu se ve como una bestia o feérico transparente (tu elección).

Hasta que el conjuro termine, cada vez que tu o una criatura que puedes ver se mueve al espacio del espíritu por primera vez en un turno o comience su turno allí, puedes hacer que el espíritu restaure 1d6 puntos de golpe a esa criatura (no se requiere acción). El espíritu no puede curar constructos o no muertos.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el espíritu hasta 30 pies a un espacio que puedes ver.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 3 o superior, la sanación aumenta por 1d8 para cada nivel de ranura por encima de 2.

Hoja de Sombra

Nivel 2, Ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tejes hilos de sombra para crear una espada de oscuridad solidificada en tu mano. Esta espada mágica dura hasta que el conjuro termina. Cuenta como un arma cuerpo a cuerpo simple con la que eres competente. Infinge 2d8 de daño psíquico en un golpe y tiene las propiedades de ligera, sutil y arrojadiza (alcance 20/60). Además, cuando usas la espada para atacar a un objetivo que está en luz tenue u oscuridad, haces la tirada de ataque con ventaja.

Si sueltas el arma o la arrojas, se disipa al final del turno. A partir de entonces, mientras el

conjuro persiste, puedes usar una acción adicional para hacer que la espada reaparezca en tu mano.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro usando una ranura de conjuro de 3º o 4º nivel, el daño aumenta a 3d8. Cuando lo lanza usando una ranura de conjuro de 5º o 6º nivel, el daño aumenta a 4d8. Cuando lo lanza usando una ranura de conjuro de 7º nivel o superior, el daño aumenta a 5d8.

Pirotecnia

Nivel 2, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Elije un área de llamas no mágicas que puedas ver y de un tamaño de hasta 5 pies dentro del alcance. Puedes apagar el fuego en esa área, y creas fuegos artificiales o humo cuando lo hagas.

Fuegos artificiales. El objetivo explota con un deslumbrante despliegue de colores. Cada criatura dentro de los 10 pies del objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o quedar ciega hasta el final de tu siguiente turno.

Humo. El humo negro y espeso se extiende desde el objetivo en un radio de 20 pies, moviéndose en las esquinas. El área del humo está muy oculta. El humo persiste durante 1 minuto o hasta que un fuerte viento lo dispersa.

Tormenta de Bolas de Nieve de Snilloc

Nivel 3, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un trozo de hielo o una pequeña viruta de roca blanca)

Duración: Instantáneo

Una ráfaga de bolas de nieve mágicas brota de un punto que elijas dentro del alcance. Cada criatura en una esfera de 5 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d6 de daño frío en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 3º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima de 2º.

Viento de Salvaguardia

Nivel 2, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

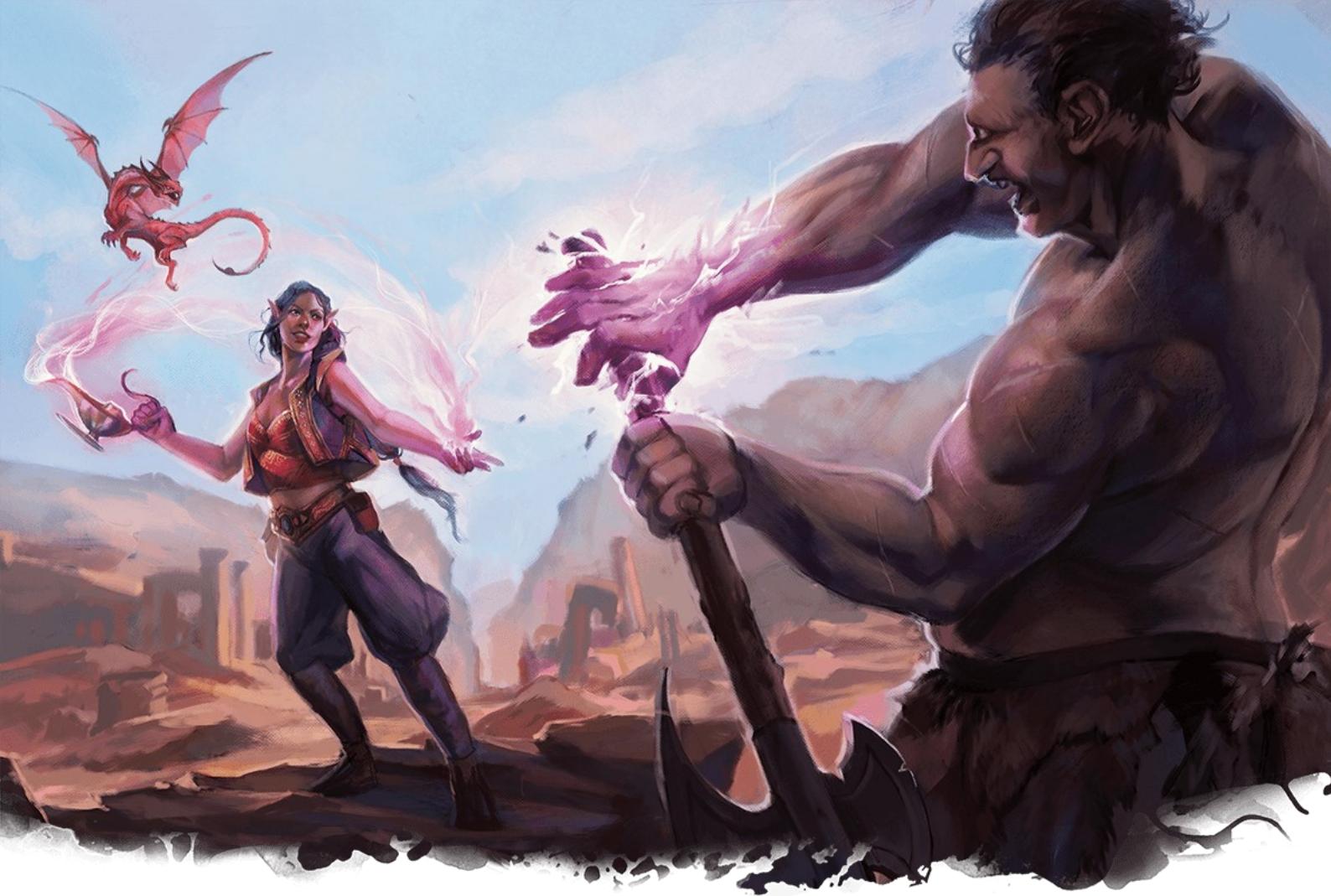
Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un viento fuerte (20 millas por hora) sopla a tu alrededor en un radio de 10 pies y se mueve contigo, permaneciendo centrado en ti. El viento dura hasta el final de la duración del conjuro. El viento tiene los siguientes efectos:

- Te ensordece a ti y otras criaturas en su área.
- Apaga las llamas no protegidas en su área que son del tamaño de una antorcha o más pequeñas.
- Cubre el vapor, el gas y la niebla que pueden ser dispersados por el viento fuerte.
- El área es terreno difícil para otras criaturas aparte de ti.
- Las tiradas de ataque con arma a distancia tienen desventaja si los ataques entran o salen del viento.



Hechizos Nivel 3 de Xanathar

Enemigos Abundantes

Nivel 3, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llegas a la mente de una criatura que puedes ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Una criatura tiene éxito automáticamente si es inmune a estar asustada. En una salvación fallida, el objetivo pierde la habilidad de distinguir a un amigo del enemigo, considerando a todas las criaturas que puede ver como enemigos hasta que el conjuro termine. Cada vez que el objetivo recibe daño, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

Siempre que la criatura afectada elija otra criatura como objetivo, debe elegir al objetivo al azar entre las criaturas que puede ver dentro del alcance del ataque, conjuro u otra habilidad que esté usando. Si un enemigo provoca un ataque de oportunidad de la criatura afectada, la criatura debe realizar ese ataque si es capaz de hacerlo.

Flechas Flamígeras

Nivel 3, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un carcaj que contiene flechas o viroles. Cuando un objetivo es alcanzado por un ataque de arma a distancia con una pieza de munición extraída del carcaj, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego adicional. La magia del conjuro termina en una munición cuando golpea o falla, y el conjuro termina cuando se han extraído doce municiones del carcaj.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro con una ranura de conjuro de nivel 4º o superior, el número de piezas de munición que puedes afectar con este conjuro aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima del 3º.

Invocar Demonios Menores

Nivel 3, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un vial de sangre de un humanoide muerto en las últimas 24 horas)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Pronuncias palabras desagradables, invocando a los demonios del caos del Abismo. Tira en la siguiente tabla para determinar qué aparecerá:

d6	Demonios Invocados
1-2	Dos demonios con valor de desafío 1 o menor
3-4	Cuatro demonios con valor de desafío 1/2 o menor
5-6	Ocho demonios con valor de desafío 1/4 o menor

El DM elige los demonios, como las manes o los dretches, y tú eliges los espacios desocupados que puedes ver dentro del alcance donde aparecen. Un demonio invocado desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

Los demonios son hostiles a todas las criaturas, incluyéndote a ti. Tira iniciativa para los demonios convocados como grupo, que tiene sus propios turnos. Los demonios persiguen y atacan a los no demonios más cercanos lo mejor que pueden.

Como parte de lanzar el conjuro, puedes formar un círculo en el suelo con la sangre utilizada como componente material. El círculo es lo suficientemente grande como para abarcar tu espacio. Mientras dura el conjuro, los demonios convocados no pueden cruzar el círculo ni dañarlo, y no pueden atacar a nadie dentro de él. Usar el componente material de esta manera lo consume cuando termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 6º o 7º nivel, convocas el doble de demonios. Si lo lanzas usando una ranura de conjuro de 8º o 9º nivel, convocas tres veces más demonios.

Meteoros Diminutos de Melf

Nivel 3, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (nitrato, azufre y resina formados en una bolita)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Crees seis pequeños meteoritos en tu espacio. Flotan en el aire y te orbitan hasta el final de la duración del conjuro. Cuando lanzas el conjuro, y como acción adicional en cada uno de tus

turnos posteriores, puedes gastar uno o dos de los meteoros, enviándolos a un punto o puntos que elijas a 120 pies de ti. Una vez que un meteorito llega a su destino o impacta contra una superficie sólida, el meteorito explota. Cada criatura dentro de los 5 pies del punto donde explota el meteoro debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 2d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 4º nivel o superior, el número de meteoros creados aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima del 3º.

Muro de Agua

Nivel 3, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Crees una pared de agua en el suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Puedes hacer que la pared sea de hasta 30 pies de largo, 10 pies de alto y 1 pie de grosor, o puedes hacer un muro de anillos de hasta 20 pies de diámetro, 20 pies de alto y 1 pie de grosor. El muro se desvanece cuando el conjuro termina. El espacio de la muralla es terreno difícil.

Cualquier ataque de arma a distancia que entre en el espacio de la pared tiene desventaja en la tirada de ataque, y el daño de fuego se reduce a la mitad si el efecto de fuego pasa a través de la pared para alcanzar su objetivo. Los conjuros que causan daño por frío que pasan a través de la pared hacen que el área de la pared que atraviesan se congele (al menos una sección de 5 pies cuadrados está congelada). Cada sección congelada de 5 pies cuadrados tiene CA 5 y 15 puntos de golpe. Reducir una sección congelada a 0 puntos de golpe lo destruye. Cuando se destruye una sección, el agua de la pared no la llena.

Muro de Arena

Nivel 3, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un puñado de arena)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Crees un muro de arena arremolinada en el suelo en un punto que puedes ver dentro del alcance. Puedes hacer que la pared mida hasta 30 pies de largo, 10 pies de alto y 10 pies de espesor, y

se desvanece cuando termina el conjuro. Bloquea la línea de visión, pero no el movimiento. Una criatura está ciega mientras está en el espacio del muro y debe gastar 3 pies de movimiento por cada 1 pie que se mueva allí.

Ola de Marea

Nivel 3, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Instantáneo

Conjuras una ola de agua que se estrella en un área dentro del alcance. El área puede tener hasta 30 pies de largo, hasta 10 pies de ancho y hasta 10 pies de altura. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño por golpes y es derribada. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no es derribada. Luego, el agua se extiende por el suelo en todas las direcciones, extinguendo las llamas desprotegidas en su área y a 30 pies de ella, y luego desaparece.

Paso de Trueno

Nivel 3, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Te teletransportas a un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Inmediatamente después de que desaparezcas, suena un estruendo atronador, y cada criatura a 10 pies del espacio que dejaste debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 3d10 de daño de trueno en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. El trueno se puede escuchar hasta 300 pies de distancia.

Puedes llevar objetos, siempre y cuando su peso no exceda lo que puedes llevar. También puedes teletransportar a una criatura de tu tamaño o más pequeña que esté llevando equipo hasta su capacidad de carga. La criatura debe estar a no más de 5 pies de ti cuando lanzas este conjuro, y debe haber un espacio desocupado a 5 pies de tu espacio de destino para que aparezca la criatura; De lo contrario, la criatura se queda atrás.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 4º nivel o

superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

Servidor Minúsculo

Nivel 3, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Tocas un objeto diminuto, no mágico, que no está unido a otro objeto o una superficie y que no está siendo cargado por otra criatura. El objetivo se anima y le brotan pequeños brazos y piernas, convirtiéndose en una criatura bajo tu control hasta que el conjuro termina o la criatura cae a 0 puntos de golpe. Ver el bloque de estadísticas para sus estadísticas.

Como acción adicional, puedes comandar mentalmente a la criatura si está a 120 pies de ti. (Si controlas varias criaturas con este conjuro, puedes comandar a cualquiera o todas al mismo tiempo, emitiendo el mismo comando para cada una).

Tú decides qué acción tomará la criatura y dónde se moverá durante su próximo turno, o puedes emitir un comando simple y general, como buscar una llave, quedarse de guardia

SERVIDOR MINUSCULO

Constructo diminuto, sin alineamiento

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de Golpe: 10 (4d4)

Velocidad: 30 pies, trepar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3	16	10	2	10	1
(-3)	(+3)	(+0)	(-4)	(+0)	(-5)

Inmunidad al Daño: veneno, psíquico

Inmunidad a Estados: asustado, cegado, ensordecido, envenenado, exhausto, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: Visión ciega 30 pies (ciego más allá de este radio)

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: –

Desafío: –

Acciones

Embestir. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto 5 (1d4 + 3) daño contundente.

Siestecita

Nivel 3, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 30 Pies

Componentes: S, M (una pizca de arena)

Duración: 10 minutos

Haces un gesto de calma, y hasta tres criaturas voluntarias de tu elección que puedes ver dentro del alcance quedan inconscientes hasta el final de la duración del conjuro. El conjuro termina antes en un objetivo si recibe daño o alguien usa una acción para sacudirlo o golpearlo para despertarlo. Si un objetivo permanece inconsciente durante toda la duración, ese objetivo obtiene el beneficio de un descanso corto, y este conjuro no lo puede afectar de nuevo hasta que finalice un descanso largo.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 4º o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de ranura por encima de 3º.

Tierra en Erupción

Nivel 3, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una pieza de obsidiana)

Duración: Instantáneo

Elige un punto que puedas ver en el suelo dentro del alcance. Una fuente de tierra y piedra batidas estalla en un cubo de 20 pies centrado en ese punto. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 3d12 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Además, el terreno en esa área se convierte en terreno difícil hasta que se despeja. Cada porción de 5 pies cuadrados del área requiere al menos 1 minuto para despejarse a mano.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 4º o superior, el dano aumenta en 1d12 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

Transferencia de Vida

Nivel 3, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Sacrificas algo de tu salud para curar las heridas de otra criatura. Recibes 4d8 de daño necrótico, y una criatura de tu elección que puedes ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual al doble del daño necrótico que recibes.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 4º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 3º.

Hechizos Nivel 4 de Xanathar

Esfera Acuosa

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de agua)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras una esfera de agua con un radio de 5 pies en un punto que puedes ver dentro del alcance. La esfera puede flotar, pero no más de 10 pies del suelo. La esfera permanece hasta el final de la duración del conjuro.

Cualquier criatura en el espacio de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. En una salvación exitosa, una criatura es expulsada de ese espacio al espacio no ocupado más cercano de la elección de la criatura fuera de la esfera. Una criatura enorme o más grande tiene éxito en la tirada de salvación automáticamente, y una criatura grande o más pequeña puede elegir fallarla. En una salvación fallida, una criatura queda apresada por la esfera y es engullida por el agua. Al final de cada uno de sus turnos, un objetivo apresado puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

La esfera puede contener hasta cuatro criaturas medianas o más pequeñas o una criatura grande. Si la esfera apresa a una criatura que hace que supere esta capacidad, una criatura aleatoria que ya estaba apresada por la esfera se cae de ella y cae derribada en un espacio a 5 pies de ella.

Como acción, puedes mover la esfera hasta 30 pies en línea recta. Si se mueve sobre un foso, un acantilado u otra caída, desciende de manera segura hasta que está flotando a 10 pies sobre el suelo. Cualquier criatura apresada por la esfera se mueve con ella. Puedes embestir criaturas con la esfera, obligándolas a realizar la tirada de salvación.

Cuando termina el conjuro, la esfera cae al suelo y apaga todas las llamas normales a 30 pies

de distancia. Cualquier criatura apresada por la esfera es derribada en el espacio donde cae. El agua se desvanece.

Esfera de Tormenta

Nivel 4, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de 20 pies de radio de aire giratorio nace, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera permanece hasta el final de la duración del conjuro. Cada criatura en la esfera cuando aparece o que termina su turno allí debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o recibir 2d6 de daño contundente. El espacio dentro de la esfera es considerado terreno difícil.

Hasta que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para hacer que un rayo salte desde el centro de la esfera hacia una criatura que elijas hasta a 60 pies del centro. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo está en la esfera. En un golpe, el objetivo recibe 4d6 de daño de relámpago. Las criaturas a menos de 30 pies de la esfera tienen desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción) hechas para escuchar.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de 5º nivel o superior, el daño para cada uno de sus efectos aumenta en 1d6 por cada nivel de ranura por encima del 4º.

Esfera Vitriólica

Nivel 4, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (una gota de bilis de babosa gigante)

Duración: Instantáneo

Apuntas a una ubicación dentro del alcance, y una bola brillante de ácido esmeralda de 1 pie de diámetro se vierte allí y explota en una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación fallida, una criatura recibe 10d4 de daño ácido y otros 5d4 de daño ácido al final de su siguiente turno. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad del daño inicial y ningún daño al final de su siguiente turno.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 5º nivel o superior, el daño aumenta en 2d4 por cada nivel de ranura por encima de 4º.

Encontrar Corcel Mayor

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Invocas un espíritu que asume la forma de un corcel leal y majestuoso. Apareciendo en un espacio desocupado dentro del alcance, el espíritu toma la forma que elijas: un grifo, un pegaso, un peryton, un lobo terrible, un rinoceronte o un tigre dientes de sable. La criatura tiene el perfil proporcionado en el Manual de Monstruos para la forma elegida, aunque es un celestial, feérico o infernal (tu elección) en lugar de su tipo de criatura normal. Además, si tiene una puntuación de Inteligencia de 5 o inferior, su Inteligencia se convierte en 6, y obtiene la capacidad de entender un idioma que hables.

Tú controlas al corcel en combate. Mientras que la montura está a 1 milla de ti, puedes comunicarte telepáticamente con ella. Mientras estás montado, puedes hacer que cualquier conjuro que lances que solo te tenga como objetivo también afecte al corcel. El corcel desaparece temporalmente cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando lo descartas como una acción. Si vuelves a lanzar este conjuro, se vuelve a invocar el corcel vinculado, con todos sus puntos de golpe restaurados y cualquier condición eliminada.

No puedes tener más de una montura vinculada por este conjuro o hallar corcel al mismo tiempo. Como acción, puedes liberar una montura de su vínculo, haciendo que desaparezca permanentemente.

Cada vez que el corcel desaparece, deja atrás cualquier objeto que llevaba o cargaba.

Guardián de la Naturaleza

Nivel 4, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un espíritu de la naturaleza responde a tu llamado y te transforma en un guardián poderoso. La transformación dura hasta que el conjuro

termina. Eliges una de las siguientes formas para asumir: Bestia Primigenia o Gran Árbol.

Bestia Primigenia. Un pelaje bestial cubre tu cuerpo, tus rasgos faciales se vuelven salvajes y obtienes los siguientes beneficios:

- Tu velocidad de movimiento aumenta en 10 pies.
- Obtienes visión oscura con un alcance de 120 pies.
- Haces tiradas de ataque basadas en la Fuerza con ventaja.
- Tus ataques de arma cuerpo a cuerpo provocan daño adicional de 1d6 de fuerza al golpear.

Gran Árbol. Tu piel parece como de corteza, brotan hojas de tu cabello, y obtienes los siguientes beneficios:

- Ganas 10 puntos de golpe temporales.
- Realizas tiradas de salvación de Constitución con ventaja.
- Haces tiradas de ataque basadas en Destreza y Sabiduría con ventaja.
- Mientras estás en el suelo, el suelo hasta a 15 pies de ti es terreno difícil para tus enemigos.

Hechizar Monstruo

Nivel 4, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación Sabiduría, y lo hace con ventaja si tu o tus compañeros luchan contra él. Si falla la tirada de salvación, queda hechizado por ti hasta el fin del conjuro, o hasta que tu o tus compañeros le hagan daño. La criatura encantada es amigable contigo. Cuando el conjuro termina, la criatura sabe que fue encantada por ti.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 5 o superior, puedes afectar una criatura adicional para cada nivel de ranura por encima de 4º. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada una cuando les señalias.

Invocar Demonio Mayor

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un vial de sangre de un humanoide muerto en las últimas 24 horas)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Pronuncias palabras desagradables, convocando a un demonio desde el caos del Abismo. Eliges el tipo de demonio, que debe ser uno de clasificación de desafío 5 o inferior, como un demonio de la sombra o un barlgura. El demonio aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance, y el demonio desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro.

Tira iniciativa para el demonio, que tiene sus propios turnos. Cuando lo convocas y en cada uno de sus turnos posteriores, puedes emitirle un comando verbal (que no requiere ninguna acción de tu parte), diciéndole lo que debe hacer en su próximo turno. Si no emites ningún comando, pasa su turno atacando a cualquier criatura al alcance que lo haya atacado.

Al final de cada uno de los turnos del demonio, este hace una tirada de salvación de Carisma. El demonio tiene desventaja en esta tirada de salvación si dices su nombre verdadero. En una salvación fallida, el demonio continúa obedeciéndote. En una salvación exitosa, tu control del demonio termina por el resto de la duración, y el demonio pasa sus turnos persiguiendo y atacando a los no demonios más cercanos lo mejor que pueda. Si dejas de concentrarte en el conjuro antes de que alcance su duración completa, un demonio incontrolado no desaparecerá durante 1d6 rondas si aún tiene puntos de golpe.

Como parte de lanzar el conjuro, puedes formar un círculo en el suelo con la sangre utilizada como componente material. El círculo es lo suficientemente grande como para abarcar tu espacio. Mientras dura el conjuro, el demonio invocado no puede cruzar el círculo ni dañarlo, y no puede atacar a nadie dentro de él. Usar el componente material de esta manera lo consume cuando termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro usando una ranura de conjuro de 5to nivel o superior, el índice de desafío aumenta en 1 por cada nivel de ranura por encima del 4º.

Perdición Elemental

Nivel 4, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance y elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, rayo o trueno. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o ser afectado por el conjuro por su duración. La primera vez en cada turno, el objetivo afectado recibe un daño del tipo elegido, el objetivo recibe un daño adicional de 2d6 de ese tipo. Además, el objetivo pierde cualquier resistencia a ese tipo de daño hasta que termina el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de nivel 5º o superior, puedes afectar una criatura adicional por cada nivel de ranura por encima de 4º. Las criaturas deben estar dentro de 30 pies de cada una cuando les señales.

Resplandor Enfermizo

Nivel 4, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una luz tenue y verdosa se extiende dentro de una esfera de 30 pies de radio centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La luz se extiende alrededor de las esquinas, y dura hasta que el conjuro termina.

Cuando una criatura se mueve al área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno allí, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 4d10 de daño radiante, sufre un nivel de agotamiento y emite una luz tenue y verdosa en un radio de 5 pies. Esta luz hace imposible que la criatura se beneficie de ser invisible. La luz y los niveles de agotamiento causados por este conjuro desaparecen cuando el conjuro termina.

Sombra de Moil

Nivel 4, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un globo ocular no muerto encerrado en una joya con valor de al menos 150 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Sombras parecidas a las llamas invaden tu cuerpo hasta que el conjuro termina, lo que hace que tu espacio se vuelva muy oscuro ante los demás. Las sombras convierten la luz tenue dentro de 10 pies de ti en oscuridad, y la luz brillante en la misma área en luz tenue.

Hasta que termina el conjuro, tienes resistencia al daño radiante. Además, cada vez que una criatura en un área de 10 pies de ti te golpea con un ataque, las sombras golpean a esa criatura, lo que le infinge 2d8 de daño necrótico.

Hechizos Nivel 5 de Xanathar

Amanecer

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un colgante de explosión solar con un valor de al menos 100 po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La luz del amanecer brilla en una ubicación que especifiques dentro de los límites. Hasta que termine el conjuro, un cilindro de luz brillante de 30 pies de radio y 40 pies de altura brilla allí. Esta luz es la luz del sol.

Cuando aparece el cilindro, cada criatura en él debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 4d10 de daño radiante en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Una criatura también debe hacer esta tirada de salvación cada vez que termina su turno en el cilindro.

Si estás a no más de 60 pies del cilindro, puedes moverlo hasta 60 pies como acción adicional en tu turno.

Arma Sagrada

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Imbuyes un arma que tocas con poder sagrado. Hasta que termina el conjuro, el arma emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Además, los ataques con armas hechos con él infligen un daño radiante adicional de 2d8 en un golpe. Si el arma no es ya un arma mágica, se convierte en una para la duración.

Como acción adicional en tu turno, puedes descartar este conjuro y hacer que el arma emita un estallido de resplandor. Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño radiante y queda ciega durante 1 minuto. En una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no es cegada. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura ciega puede hacer una tirada de salvación de Constitución, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Controlar Vientos

Nivel 5, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tomas el control del aire en un cubo de 100 pies que puedes ver dentro del alcance. Elige uno de los siguientes efectos cuando lances el conjuro. El efecto dura la duración del conjuro, a menos que uses tu acción en un turno posterior para cambiar a un efecto diferente. También puedes usar tu acción para detener temporalmente el efecto o para reiniciar uno que hayas detenido.

Ráfagas. Un viento se levanta dentro del cubo, soplando continuamente en una dirección horizontal que tu designas. Eliges la intensidad del viento: calmado, moderado o fuerte. Si el viento es de velocidad alta o fuerte, los ataques con armas a distancia que entran o salen del cubo o pasan a través de él tienen desventaja en sus tiradas de ataque. Si el viento es fuerte, cualquier criatura que se mueva contra el viento debe gastar 1 pie extra de movimiento por cada pie movido.

Corriente descendente. Haces que una explosión sostenida de viento fuerte sople hacia abajo desde la parte superior del cubo. Los ataques con armas a distancia que pasan a través del cubo o que se realizan contra objetivos dentro de él tienen desventaja en sus tiradas de ataque. Una criatura debe hacer una tirada de salvación de Fuerza si vuela hacia el cubo por primera vez en un turno o

comienza a volar allí. En una salvación fallida, la criatura es derribada.

Corriente ascendente. Provocas una corriente ascendente sostenida dentro del cubo, que se eleva hacia arriba desde el lado inferior del cubo. Las criaturas que terminan una caída dentro del cubo solo reciben la mitad de daño de la caída. Cuando una criatura en el cubo realiza un salto vertical, la criatura puede saltar hasta 10 pies más alto de lo normal.

Danza Macabra

Nivel 5, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hilos de poder oscuro saltan de tus dedos para perforar hasta cinco cadáveres pequeños o medianos que puedes ver dentro del alcance. Cada cadáver se levanta de inmediato y se convierte en muerto viviente. Tú decides si es un zombi o un esqueleto (las estadísticas de zombies y esqueletos están en el Manual de Monstruos), y gana una bonificación a sus tiradas de ataque y daño igual a tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros.

Puedes usar una acción adicional para controlar mentalmente a las criaturas que creas con este conjuro, emitiendo el mismo comando a todas ellas. Para recibir el comando, una criatura debe estar a no más de 60 pies de ti. Tú decides qué acción tomarán las criaturas y dónde se moverán durante su próximo turno, o puedes emitir una orden general, como proteger una cámara o un pasaje contra tus enemigos. Si no emites órdenes, las criaturas no hacen nada, excepto defenderse contra criaturas hostiles. Una vez que se da una orden, las criaturas continúan siguiéndola hasta que su tarea está completa.

Las criaturas están bajo tu control hasta que el conjuro termina, después de lo cual se vuelven inanimadas una vez más.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro con una ranura de conjuro de nivel 6 o superior, animas hasta dos cadáveres adicionales por cada nivel de ranura por encima de 5°.

Empoderar Habilidades

Nivel 5, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tu magia profundiza la comprensión de una criatura de su propio talento. Tocas una criatura dispuesta y le das experiencia en una habilidad de tu elección; hasta que el conjuro termine, la criatura duplica su bonificador de competencia para las pruebas de habilidad que haga con la habilidad elegida.

Debes elegir una habilidad en la que el objetivo sea competente y que ya no se esté beneficiando de un efecto, como Pericia, que duplique su bono de competencia.

Enervación

Nivel 5, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un tendón de oscuridad se extiende desde ti, tocando una criatura que puedes ver dentro del alcance para drenar su vida. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación exitosa, el objetivo recibe 2d8 de daño necrótico, y el conjuro termina. En una salvación fallida, el objetivo recibe 4d8 de daño necrótico, y hasta que el conjuro finalice, puedes usar tu acción en cada uno de tus turnos para infligir automáticamente 4d8 de daño necrótico al objetivo. El conjuro termina si usas tu acción para hacer otra cosa, si el objetivo está alguna vez fuera del alcance del conjuro, o si el objetivo tiene una cobertura total de ti.

Cada vez que el conjuro causa daño a un objetivo, recuperas puntos de golpe iguales a la mitad de la cantidad de daño necrótico que sufre el objetivo.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura de conjuro de nivel 6º o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 5º.

Estática Sináptica

Nivel 5, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Eliges un punto dentro del alcance y haces que la energía psíquica explote allí. Cada criatura en una esfera de 20 pies de radio centrada en ese punto debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Una criatura con una puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no puede ser afectada por este conjuro. Un objetivo recibe 8d6 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Después de una salvación fallida, un objetivo tiene pensamientos confusos durante 1 minuto. Durante ese tiempo, tira un d6 y resta el número obtenido de todas sus tiradas de ataque y controles de habilidad, así como sus tiradas de salvación de Constitución para mantener la concentración. El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Inteligencia al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí mismo en un éxito.

Golpe de Viento de Acero

Nivel 5, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: S, M (un arma cuerpo a cuerpo con valor de al menos 1 pp)

Duración: Instantáneo

Blandes el arma utilizada en el lanzamiento y luego desapareces para golpear como el viento. Elegis hasta cinco criaturas que puedes ver dentro del alcance. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. En un golpe, un objetivo recibe 6d10 de daño de fuerza.

Luego, puedes teletransportarte a un espacio desocupado que puedes ver a menos de 5 pies de uno de los objetivos que alcanzaste o no.

Inmolación

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Las llamas envuelven a una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe

hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufre 8d6 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. En una salvación fallida, el objetivo también se quema por la duración del conjuro. El objetivo en llamas arroja luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales. Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo repite la tirada de salvación. Sufre 4d6 daño de fuego en una salvación fallida, y el conjuro termina en una exitosa. Estas llamas mágicas no pueden ser extinguidas por medios no mágicos.

Si el daño de este conjuro mata a un objetivo, el objetivo es convertido en ceniza.

Inundación de Energía Negativa

Nivel 5, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, M (un hueso roto y un cuadrado de seda negra)

Duración: Instantáneo

Envías cintas de energía negativa a una criatura que puedes ver dentro del alcance. A menos que el objetivo sea no muerto, debe realizar una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 5d12 de daño necrótico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Un objetivo muerto por este daño se eleva como un zombie al comienzo de tu siguiente turno. El zombi persigue a cualquier criatura que pueda ver que esté más cerca de él. Las estadísticas para el zombi están en el Manual de Monstruos.

Si el objetivo este conjuro es un no-muerto, el objetivo no hace una tirada de salvación. En su lugar, tira 5d12. El objetivo gana la mitad del total como puntos de golpe temporales.

Ira de la Naturaleza

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llamas a los espíritus de la naturaleza para alejarlos contra tus enemigos. Elegir un punto que puedes ver dentro del alcance. Los espíritus causan que los árboles, las rocas y el pasto se vuelvan animados en un cubo de 60 pies centrado en ese punto hasta que el conjuro termine.

Pastos y maleza. Cualquier área de tierra en el cubo que está cubierta por hierba o maleza es un terreno difícil para tus enemigos.

Arboles. Al comienzo de cada uno de tus turnos, cada uno de tus enemigos a 10 pies de cualquier árbol en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o recibir 4d6 de daño cortante por azotes de ramas.

Raíces y Vides. Al final de cada uno de tus turnos, una criatura de tu elección que esté en el suelo en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedar apresada hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) contra tu CD de salvación conjuro, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Rocas. Como acción adicional en tu turno, puedes hacer que una roca suelta en el cubo se lance contra una criatura que puedas ver en el cubo. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. En un impacto, el objetivo recibe 3d8 de daño contundente no mágico, y debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o caer derribado.

Llamada Infernal

Nivel 5, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un rubí por valor de al menos 999 po)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Con un conjuro oscuro, convocas a un diablo de los Nueve Infiernos. Eliges el tipo del diablo, que debe ser uno de nivel de desafío 6 o inferior, como un diablo punzante o un diablo barbado.

El diablo aparece en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. El diablo desaparece cuando cae a 0 puntos de golpe o cuando termina el conjuro. El diablo es hostil hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa para el diablo, que tiene sus propios turnos. Está bajo el control del Dungeon Master y actúa de acuerdo con su naturaleza en cada uno de sus turnos, lo que podría resultar en su ataque si cree que puede prevalecer, o intentar tentarte a emprender un acto malvado a cambio de un servicio limitado. El DM tiene las estadísticas de la criatura.

En cada uno de tus turnos, puedes intentar emitir un comando verbal al diablo (no es necesaria una acción). Obedecerá la orden si el resultado probable está de acuerdo con sus deseos, especialmente si el resultado te llevaría hacia el mal. De lo contrario, debes realizar una prueba de Carisma (Engaño, Intimidación o Persuasión)

enfrentada contra su prueba de Sabiduría (Perspicacia). Haces la prueba con ventaja si dices el verdadero nombre del diablo. Si tu prueba falla, el diablo se vuelve inmune a tus órdenes verbales por la duración del conjuro, aunque aún puede ejecutar tus órdenes si así lo desea. Si tu prueba tiene éxito, el diablo ejecuta tu orden, como "ataca a mis enemigos", "explora la sala que se encuentra más adelante" o "lleva este mensaje a la reina", hasta que complete la actividad, momento en el que vuelve a ti para informar de haberlo hecho.

Si tu concentración termina antes de que el conjuro alcance su duración completa, el diablo no desaparecerá si se ha vuelto inmune a tus órdenes verbales. En su lugar, actúa de la manera que elija durante 3 minutos y luego desaparece.

Si posees un talismán del diablo individual, puedes convocar a ese diablo si tiene el valor de desafío apropiado más 1, y obedece todas tus órdenes, sin que se requiera ninguna prueba de Carisma.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de 6° nivel o superior, el índice de desafío aumenta en 1 por cada nivel de ranura por encima de 5°.

Muro de Luz

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un espejo de mano)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Aparece un muro resplandeciente de luz brillante en un punto que elijas dentro del alcance. El muro aparece en la orientación que elijas: horizontal, vertical o diagonal. Puede flotar libremente o puede apoyarse en una superficie sólida. La pared puede tener hasta 60 pies de largo, 10 pies de alto y 5 pies de espesor. La pared bloquea la línea de visión, pero las criaturas y los objetos pueden atravesarla. Emite luz brillante a 120 pies y luz tenue por 120 pies adicionales.

Cuando aparece el muro, cada criatura en su área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, una criatura recibe 4d8 de daño radiante y queda ciega durante 1 minuto. En una salvación exitosa, recibe la mitad de daño y no es cegada.

Una criatura ciega puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos, terminando el efecto sobre sí misma en

un éxito. Una criatura que termina su turno en el área de la pared recibe 4d8 de daño radiante.

Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción para lanzar un rayo de resplandor desde el muro a una criatura que puedes ver a 60 pies de este. Realiza un ataque de conjuro a distancia. En un golpe, el objetivo recibe 4d8 de daño radiante. Si golpea o falla, reduce la longitud de la pared en 10 pies. Si la longitud de la pared cae a 0 pies, el conjuro termina.

A niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando una ranura del conjuro de 6° nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de ranura por encima de 5°.

Paso Lejano

Nivel 5, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Te teletransportas hasta 60 pies a un espacio desocupado que puedes ver. En cada uno de tus turnos antes de que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional para teletransportarte de esta manera nuevamente.

Transmutar Roca

Nivel 5, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (arcilla y agua)

Duración: Hasta que sea disipado

Eliges un área de piedra o barro que puedes ver que cabe dentro de un cubo de 40 pies y está dentro del alcance, y eliges uno de los siguientes efectos.

Transmutar roca a barro. La roca no mágica de cualquier tipo en el área se convierte en un volumen igual de barro espeso y fluido que permanece hasta el final de la duración del conjuro.

El suelo en el área del conjuro se vuelve lo suficientemente fangoso para que las criaturas puedan hundirse en él. Cada pie que una criatura se mueva a través del lodo cuesta 4 pies de movimiento, y cualquier criatura en el suelo cuando lanzas el conjuro debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Una criatura también debe hacer la tirada de salvación cuando se mueve en el área por primera vez en un turno o termina su turno allí. En una salvación fallida, una criatura se hunde en el lodo y queda apresada, aunque puede usar una



acción para terminar con la condición apresada sobre sí misma al liberarse del lodo. Si lanzas el conjuro en un techo, el barro cae. Cualquier criatura bajo el lodo cuando cae debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 4d8 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Transmutar barro a roca. El barro no mágico o arenas movedizas en el área de no más de 10 pies de profundidad se transforma en piedra blanda hasta el final de la duración del conjuro. Cualquier criatura en el barro cuando se transforma debe hacer una tirada de salvación de Destreza. En una salvación exitosa, una criatura es desviada de manera segura a la superficie en un espacio desocupado. En una salvación fallida, una criatura queda apresada por la roca. Una criatura apresada, u otra criatura al alcance, puede usar una acción para tratar de romper la roca al realizar una prueba de Fuerza de CD 20 o infligirle daño. La roca tiene CA 15 y 25 puntos de golpe, y es inmune al daño psíquico y al veneno.

Vorágine

Nivel 5, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (papel u hoja en la forma de un embudo)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una masa arremolinada de agua de 5 pies de profundidad aparece en un radio de 30 pies centrado en un punto que puedes ver dentro del alcance. El punto debe estar en el suelo o en un cuerpo de agua. Hasta que termine el conjuro, esa área es terreno difícil, y cualquier criatura que comience su turno allí debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o recibir 6d6 de daño contundente y ser jalada 10 pies hacia el centro.

Hechizos Nivel 6 de Xanathar

Arboleda Druida

Nivel 6, Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (muérdago, que es consumido por el conjuro, que fue cosechado con una hoz de oro bajo la luz de una luna llena)

Duración: 24 horas

Invocas a los espíritus de la naturaleza para proteger un área al aire libre o bajo tierra. El área puede ser tan pequeña como un cubo de 30 pies o tan grande como un cubo de 90 pies. Los edificios y otras estructuras están excluidos del área afectada. Si lanzas este conjuro en la misma zona todos los días durante un año, el conjuro dura hasta que sea disipado.

El conjuro crea los siguientes efectos dentro del área. Cuando lanzas este conjuro, puedes especificar criaturas como amigos que son inmunes a los efectos. También puedes especificar una contraseña que, cuando se pronuncia en voz alta, hace que el hablante sea inmune a estos efectos.

Toda la zona protegida irradia magia. Lanzar disparar magia en el área, si tiene éxito, elimina solo uno de los siguientes efectos, no el área completa. El lanzador de ese conjuro elige qué efecto terminar. Solo cuando todos sus efectos se han ido, este conjuro se disipa.

Niebla sólida. Puedes llenar cualquier cantidad de cuadrados de 5 pies en el suelo con niebla espesa, lo que los hace muy oscuros. La niebla alcanza los 10 pies de altura. Además, cada pie de movimiento a través de la niebla cuesta 2 pies extra. Para una criatura inmune a este efecto, la niebla no oculta nada y se parece a una niebla suave, con motas de luz verde flotando en el aire.

Maleza Aferradora. Puedes llenar cualquier cantidad de cuadrados de 5 pies en el suelo que no estén llenos de niebla con hierbas y vides enredadas, como si estuvieran afectadas por un conjuro enmarañar. Para una criatura inmune a este efecto, las malezas y las vides se sienten suaves y se remodelan para servir como asientos o camas temporales.

Guardianes de la arboleda. Puedes animar hasta cuatro árboles en el área, haciendo que se arranquen del suelo. Estos árboles tienen las mismas estadísticas que un árbol despertado, que aparece en el Manual de Monstruos, excepto que no pueden hablar, y su corteza está cubierta con símbolos druídicos. Si alguna criatura que no sea inmune a este efecto ingresa al área protegida, los guardianes de la arboleda luchan hasta que hayan expulsado o asesinado a los intrusos. Los guardianes de la arboleda también obedecen las órdenes habladas (no es necesario que realices ninguna acción) que emitas mientras estés en el área. Si no les das órdenes y no hay intrusos presentes, los guardianes del bosque no hacen nada. Los guardianes de la arboleda no pueden

abandonar el área protegida. Cuando el conjuro termina, la magia que los anima desaparece, y los árboles vuelven a echar raíces si es posible.

Efecto adicional del conjuro. Puedes colocar tu elección de uno de los siguientes efectos mágicos dentro del área protegida:

- Una constante ráfaga de viento en dos lugares de tu elección
- Crecimiento espinoso en una ubicación de tu elección
- Pared de viento en dos ubicaciones de tu elección

Para una criatura inmune a este efecto, los vientos son una brisa suave y fragante, y el área de crecimiento espinoso es inofensiva.

Crear Homúnculo

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (arcilla, ceniza y raíz de mandrágora, los cuales el conjuro consume por completo, y una daga con joyas incrustadas por valor de al menos 1.000 po)

Duración: Instantáneo

Mientras hablas un conjuro intrincado, te cortas con una daga incrustada de joyas, recibes un daño penetrante de $2d4$ que no se puede reducir de ninguna manera. Luego goteas tu sangre en los otros componentes del conjuro y los tocas, transformándolos en un constructo especial llamado homúnculo.

Las estadísticas del homúnculo están en el Manual de Monstruos. Es tu fiel compañero, y muere si mueres. Cuando termines un descanso largo, puedes gastar hasta la mitad de tus Dados de Golpe si el homúnculo está en el mismo plano de existencia que tú. Cuando lo hagas, tira cada dado y agrega tu modificador de Constitución. Tu máximo de puntos de golpe se reduce por el total, y tanto el máximo de puntos de golpe del homúnculo como sus puntos de golpe actuales aumentan. Este proceso puede reducirte a no menos de 1 punto de golpe, y el cambio a tus puntos de golpe y los del homúnculo finaliza cuando terminas tu próximo descanso largo. La reducción a tu máximo de puntos de golpe no puede eliminarse de ninguna manera antes de ese momento, excepto por la muerte del homúnculo.

Solo puedes tener un homúnculo a la vez. Si lanzas este conjuro mientras tu homúnculo vive, el conjuro falla.

Custodia Primordial

Nivel 6, Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tienes resistencia al daño por ácido, frío, fuego, rayos y truenos hasta el final de la duración del conjuro.

Cuando sufres daño de uno de esos tipos, puedes usar tu reacción para obtener inmunidad contra ese tipo de daño, incluso contra el daño desencadenante. Si lo haces, las resistencias terminan y tienes inmunidad hasta el final de tu siguiente turno, momento en el que termina el conjuro.

Dispersión

Nivel 6, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

El aire tiembla alrededor de hasta cinco criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Una criatura no dispuesta debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para resistir este conjuro. Teletransportas a cada objetivo afectado a un espacio desocupado que puedes ver en un radio de 120 pies de ti. Ese espacio debe estar en el suelo o en un piso.

Huesos de la Tierra

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Haces que hasta seis pilares de piedra estallen desde lugares en el suelo que puedes ver dentro del alcance. Cada pilar es un cilindro que tiene un diámetro de 5 pies y una altura de hasta 30 pies. El suelo donde aparece un pilar debe ser lo suficientemente ancho para su diámetro, y puedes apuntar al suelo debajo de una criatura si esa criatura es de tamaño Mediano o más pequeña. Cada pilar tiene 5 CA y 30 puntos de golpe. Cuando se reduce a 0 puntos de golpe, un pilar se derrumba en escombros, lo que crea un área de terreno difícil con un radio de 10 pies que dura hasta que se eliminan los escombros. Cada porción de 5 pies de

diámetro del área requiere al menos 1 minuto para despejar a mano.

Si se crea un pilar bajo una criatura, esa criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser levantada por el pilar. Una criatura puede elegir fallar la salvación.

Si se evita que un pilar alcance su altura máxima debido a un techo u otro obstáculo, una criatura en el pilar recibe 6d6 de daño contundente y queda apresada, pellizcada entre el pilar y el obstáculo. La criatura restringida puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a elección de la criatura) contra la CD de salvación del conjuro. En caso de éxito, la criatura ya no está restringida y debe moverse fuera del pilar o caerse de este.

A niveles superiores. Cuando lanza este conjuro usando una ranura de conjuro de 7º nivel o superior, puedes crear dos pilares adicionales por cada nivel de ranura por encima del 6º.

Investidura de Hielo

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, el hielo rima tu cuerpo y obtendrás los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por frío y tienes resistencia al daño por fuego.
- Puedes moverte por terrenos difíciles creados por hielo o nieve sin gastar movimiento adicional.
- El terreno en un radio de 10 pies a tu alrededor está helado y es terreno difícil para otras criaturas que no sean tú. El radio se mueve contigo.
- Puedes usar tu acción para crear un cono de 15 pies de viento helado que se extiende desde tu mano extendida en la dirección que elijas. Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Una criatura recibe 4d6 de daño por frío en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Una criatura que falla su salvación contra este efecto tiene su velocidad reducida a la mitad hasta el comienzo de tu siguiente turno.

Investidura de Llamas

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Las llamas corren a través de su cuerpo, arrojando luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue a 30 pies adicionales por la duración del conjuro. Las llamas no te hacen daño. Hasta que el conjuro termine, ganas los siguientes beneficios:

- Eres inmune al daño por fuego y tienes resistencia al daño por frío.
- Cualquier criatura que se mueva en un radio de 5 pies de ti por primera vez en un turno o termine su turno allí recibe 1d10 de daño de fuego.
- Puedes usar tu acción para crear una línea de fuego de 15 pies de largo y 5 pies de ancho que se extiende desde ti en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Una criatura recibe 4d8 de daño de fuego en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa

Investidura de Piedra

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, trozos de roca se esparcirán por tu cuerpo y obtendrás los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia a daño contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos.
- Puedes usar tu acción para crear un pequeño terremoto en el suelo en un radio de 15 pies centrado en ti. Otras criaturas en ese terreno deben tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o ser derribadas. Puedes moverte por terrenos difíciles de tierra o piedra sin gastar movimiento adicional.
- Puedes moverte a través de la tierra sólida o la piedra como si fuera aire y sin desestabilizarla, pero no puedes terminar tu movimiento allí. Si lo haces, eres expulsado al espacio no ocupado más cercano, este

conjuro termina y quedas aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Investidura de Viento

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, el viento se arremolina a tu alrededor y obtienes los siguientes beneficios:

- Los ataques con armas a distancia realizados contra ti tienen desventaja en la tirada de ataque.
- Ganas una velocidad de vuelo de 60 pies. Si todavía estás volando cuando el conjuro termina, caes, a menos que puedas evitarlo de alguna manera.
- Puedes usar tu acción para crear un cubo de 15 pies de viento giratorio centrado en un punto que puedes ver a 60 pies de ti. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Una criatura recibe 2d10 de daño de golpe en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Si una criatura grande o más pequeña falla en la salvación, esa criatura también es empujada hasta a 10 pies de distancia del centro del cubo.

Jaula de Alma

Nivel 6, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando muere un humanoide que puedes ver a menos de 60 pies de distancia

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una pequeña jaula de plata que vale 100 po)

Duración: 8 horas

Este conjuro arrebata el alma de un humanoide cuando muere y lo atrapa dentro de la pequeña jaula que usas para el componente material. Un alma robada permanece dentro de la jaula hasta que el conjuro termina o hasta que destruyes la jaula, lo que termina el conjuro. Mientras tengas un alma dentro de la jaula, puedes explotarla de cualquiera de las formas que se describen a continuación. Puedes usar un alma atrapada hasta seis veces. Una vez que explotas un alma por sexta vez, se libera y el conjuro termina.

Mientras un alma está atrapada, el humanoide muerto del que proviene no puede ser revivido.

Robar vida. Puedes usar una acción adicional para drenar el vigor del alma y recuperar 2d8 puntos de golpe.

Interrogar Alma. Le haces una pregunta al alma (no se requiere ninguna acción) y recibes una breve respuesta telepática, que puedes entender sin importar el idioma utilizado. El alma solo sabe lo que sabía en la vida, pero debe responder con sinceridad y con la mejor capacidad. La respuesta no es más que una oración o dos y puede ser críptica.

Experiencia prestada. Puedes usar una acción adicional para reforzarte con la experiencia de vida del alma, haciendo tu próxima tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación con ventaja. Si no usas este beneficio antes del inicio de tu próximo turno, se pierde.

Ojos de los Muertos. Puedes usar una acción para nombrar un lugar que el humanoide vio en la vida, lo que crea un sensor invisible en algún lugar de ese lugar si está en el plano de existencia en el que estás actualmente. El sensor permanece mientras te concentras, hasta 10 minutos (como si estuvieras concentrado en un conjuro).

Recibes información visual y auditiva del sensor como si estuvieras en su espacio usando tus sentidos.

Una criatura que puede ver el sensor (como una que usa ver lo invisible o vista verdadera) ve una imagen translúcida del humanoide atormentado cuya alma enjaulaste.

Prisión Mental

Nivel 6, Ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas atar a una criatura dentro de una celda ilusoria que solo ella percibe. Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. El objetivo tiene éxito automáticamente si es inmune a ser encantado. En una salvación exitosa, el objetivo recibe 5d10 de daño psíquico, y el conjuro termina. En una salvación fallida, el objetivo recibe 5d10 de daño psíquico y haces que el área inmediatamente alrededor del espacio del objetivo le parezca peligrosa de alguna manera. Puedes hacer que el objetivo se perciba a sí mismo como rodeado de

fuego, navajas de afeitar flotantes o fauces horribles llenas de dientes que gotean. Cualquiera que sea la forma que tome la ilusión, el objetivo no puede ver ni escuchar nada más allá de ella y está apresado por la duración del conjuro. Si el objetivo sale de la ilusión, hace un ataque cuerpo a cuerpo a través de la misma, o si pasa cualquier parte de su cuerpo a través de esta, el objetivo recibe 10d10 de daño psíquico y el conjuro finaliza.

Transformación de Tenser

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (algunos pelos de un toro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Te dotas de resistencia y destreza marcial alimentada por magia. Hasta que el conjuro termine, no puedes lanzar conjuros y obtienes los siguientes beneficios:

- Ganas 50 puntos de golpe temporales. Si alguno de estos permanece cuando el conjuro termina, se pierden.
- Tienes ventaja en las tiradas de ataque que haces con armas simples y marciales.
- Cuando golpeas a un objetivo con un ataque con arma, ese objetivo recibe un daño de fuerza adicional de 2d12.
- Tienes habilidad con todas las armaduras, escudos, armas simples y armas marciales.
- Tienes habilidad en tiradas de salvación de Fortaleza y Constitución.
- Puedes atacar dos veces, en lugar de una, cuando realizas la acción de Ataque en tu turno. Ignora este beneficio si ya tienes una característica, como Ataque Adicional, que te brinda ataques extra.

Inmediatamente después de que termine el conjuro, debes tener éxito en una tirada de salvación de la Constitución de DC 15 o sufrir un nivel de agotamiento.

Hechizos Nivel 7 de Xanathar

Corona de Estrellas

Nivel 7, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Siete motas de luz con forma de estrella aparecen y orbitan tu cabeza hasta que termine el

conjuro. Puedes usar una acción adicional para enviar una de las motas hacia una criatura u objeto a 120 pies de ti. Cuando lo hagas, haz un ataque de conjuro a distancia. En un golpe, el objetivo recibe 4d12 de daño radiante. Si golpeas o no, el mote se gasta. El conjuro termina antes si gastas el último mote.

Si te quedan cuatro o más motas, arrojan luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue por 30 pies adicionales. Si te quedan de una a tres motas, emiten una luz tenue en un radio de 30 pies.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando una ranura de conjuro de nivel 8 o superior, el número de motas creadas aumenta en dos por cada nivel de ranura por encima de 7º.

Palabra de Poder: Dolor

Nivel 7, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Dices una palabra de poder que hace que oleadas de intenso dolor asalten a una criatura que puedes ver dentro del alcance. Si el objetivo tiene 100 puntos de golpe o menos, está sujeto a un dolor paralizante. De lo contrario, el conjuro no tiene efecto sobre él. Un objetivo tampoco se ve afectado si es inmune a ser encantado.

Mientras el objetivo se ve afectado por el dolor paralizante, cualquier velocidad que tenga no puede ser superior a 10 pies. El objetivo también tiene desventaja en tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiradas de salvación, exceptuando tiradas de salvación de Constitución. Finalmente, si el objetivo intenta lanzar un conjuro, primero debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución, o el lanzamiento falla y el conjuro se desperdicia.

Un objetivo que sufre este dolor puede hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. En una salvada exitosa, el dolor termina.

Templo de los Dioses

Nivel 7, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Hora

Alcance: 120 pies

Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado con un valor de al menos 5 po)

Duración: 24 horas

Haces que un templo se materialice con un resplandor en suelo que puedas ver dentro del alcance. El templo debe caber dentro de un cubo de espacio desocupado, hasta 120 pies en cada lado. El templo permanece hasta que el conjuro termina. Está dedicado a cualquier dios, panteón o filosofía representada por el símbolo sagrado que se usa en el lanzamiento.

Tomas todas las decisiones sobre la apariencia del templo. El interior está rodeado por un piso, paredes y un techo, con una puerta que permite el acceso al interior y tantas ventanas como deseas. Solo tú y las criaturas que designes al lanzar el conjuro pueden abrir o cerrar la puerta.

El interior del templo es un espacio abierto con un ídolo o altar en un extremo. Tú decides si el templo está iluminado y si esa iluminación es luz brillante o luz tenue. El olor a incienso quemado llena el aire en el interior, y la temperatura es suave.

El templo se opone a los tipos de criaturas que elijas cuando lanzas este conjuro. Elige uno o más de los siguientes: celestiales, elementales, feéricos, infernales o no muertos. Si una criatura del tipo elegido intenta entrar en el templo, esa criatura debe hacer una tirada de salvación de Carisma. En una salvación fallida, no puede entrar en el templo durante 24 horas. Incluso si la criatura puede entrar en el templo, la magia allí lo obstaculiza; siempre que realice una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación dentro del templo, debe tirar un d4 y restar el número tirado de la tirada del d20.

Además, los sensores creados por los conjuros de adivinación no pueden aparecer dentro del templo, y las criaturas internas no pueden ser atacadas por conjuros de adivinación.

Finalmente, cada vez que una criatura en el templo recupera puntos de golpe de un conjuro de nivel 1 o superior, la criatura recupera puntos de golpe adicionales iguales a tu modificador de Sabiduría (mínimo 1 punto de golpe).

El templo está hecho de una fuerza mágica opaca que se extiende hacia el plano etéreo, bloqueando así el viaje etéreo hacia el interior del templo. Nada puede pasar físicamente por el exterior del templo. No se puede disipar mediante disipar magia, y campo antimagia no tiene ningún efecto sobre él. Un conjuro desintegrar destruye el templo al instante.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar todos los días durante un año hace que este efecto sea permanente.

Torbellino

Nivel 7, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 300 pies

Componentes: V, M (un trozo de paja)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto.

Un torbellino aúlla hasta formarse en un punto que puedes ver en el suelo dentro del alcance. El torbellino es un cilindro de 10 pies de radio y 30 pies de altura centrado en ese punto. Hasta que termine el conjuro, puedes usar tu acción para mover el torbellino hasta 30 pies en cualquier dirección a lo largo del suelo. El torbellino aspira cualquier objeto mediano o más pequeño que no esté sujeto a nada y que nadie lo lleve puesto o cargado.

Una criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza la primera vez en un turno que entra en el torbellino o que el torbellino entra en su espacio, incluso cuando aparece el torbellino por primera vez. Una criatura recibe 10d6 de daño contundente en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Además, una criatura grande o más pequeña que falle la salvación debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o quedar apresada en el torbellino hasta que el conjuro termine. Cuando una criatura comienza su turno apresada por el torbellino, la criatura es jalada 5 pies más arriba en su interior, a menos que la criatura esté en la parte superior.

Una criatura apresada se mueve con el torbellino y cae cuando termina el conjuro, a menos que la criatura tenga algún medio para permanecer en el aire. Una criatura apresada puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Si tiene éxito, la criatura ya no está apresada por el torbellino y es lanzada 3d6 x 10 pies de distancia en una dirección aleatoria.

Hechizos Nivel 8 de Xanathar

Dragón Ilusorio

Nivel 8, Ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 pies

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Al reunir hilos de material de sombras del Shadowfell, creas un Enorme dragón sombrío en un espacio desocupado que puedes ver dentro del

alcance. La ilusión permanece la duración del conjuro y ocupa su espacio, como si fuera una criatura.

Cuando aparece la ilusión, cualquiera de tus enemigos que pueda verla debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o asustarse durante 1 minuto. Si una criatura asustada termina su turno en un lugar donde no tiene línea de visión con la ilusión, puede repetir la tirada de salvación, terminando el efecto sobre sí misma en un éxito.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover la ilusión hasta 60 pies. En cualquier punto durante su movimiento, puedes provocar que exhale una explosión de energía en un cono de 60 pies que se origina en su espacio. Cuando crees al dragón, elige un tipo de daño: ácido, frío, fuego, rayos, necrótico o veneno. Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia, recibiendo 7d6 de daño del tipo de daño elegido en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

La ilusión es tangible debido a la sombra utilizada para crearla, pero los ataques se pierden automáticamente, tiene éxito en todas las tiradas de salvación y es inmune a todos los daños y condiciones. Una criatura que usa una acción para examinar el dragón puede determinar que es una ilusión al tener éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de salvación de conjuro. Si una criatura discierne la ilusión por lo que es, la criatura puede ver a través de ella y tiene ventaja en tiradas de salvación contra su aliento.

Fortaleza Poderosa

Nivel 8, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 1 Milla

Componentes: V, S, M (un diamante con un valor de al menos 500 po, que es consumido por el conjuro)

Duración: Instantáneo

Una fortaleza de piedra brota de un área cuadrada de terreno de su elección que puedes ver dentro del alcance. El área es de 120 pies a cada lado, y no debe tener ningún edificio u otra estructura dentro. Cualquier criatura en el área es inofensivamente levantada a medida que la fortaleza se alza.

La fortaleza tiene cuatro torretas con bases cuadradas, cada una de 20 pies de lado y 30 pies de altura, con una torreta en cada esquina. Las torretas están conectadas entre sí por muros de piedra que

miden 80 pies de largo, creando un área cerrada. Cada pared tiene un grosor de 1 pie y está compuesta por paneles de 10 pies de ancho y 20 pies de altura. Cada panel es contiguo a otros dos paneles u otro panel y una torreta. Puedes colocar hasta cuatro puertas de piedra en el muro exterior de la fortaleza.

Una pequeña torre se mantiene dentro del área cerrada. La torre tiene una base cuadrada de 50 pies en cada lado y tiene tres pisos con techos de 10 pies de altura. Cada uno de los pisos se puede dividir en tantas habitaciones como deseas, siempre que cada habitación tenga al menos 5 pies de lado. Los pisos de la torre están conectados por escaleras de piedra, sus paredes son de 6 pulgadas de espesor y las habitaciones interiores pueden tener puertas de piedra o arcos abiertos como tu elijas. La bodega está amueblada y decorada como tú quieras, y contiene suficiente comida para servir un banquete de nueve platos para hasta 100 personas por día. Los muebles, los alimentos y otros objetos creados por este conjuro se convierten en polvo si se retiran de la fortaleza.

Un personal de cien sirvientes invisibles obedece cualquier orden que les den las criaturas que designas cuando lanzas el conjuro. Cada servidor funciona como si fuera creado por el conjuro sirviente invisible.

Las paredes, las torrecillas y la torre están hechas de piedra que puede dañarse. Cada sección de piedra de 10 pies por 10 pies tiene AC 15 y 30 puntos de golpe por pulgada de espesor. Es inmune al veneno y al daño psíquico. La reducción de una sección de piedra a 0 puntos de golpe la destruye y puede hacer que las secciones conectadas se doblen y colapsen a discreción del DM. Después de 7 días o cuando lanzas este conjuro en otro lugar, la fortaleza se desmorona inofensivamente y se hunde de nuevo en el suelo, dejando a las criaturas que estaban dentro de ella de forma segura en el suelo.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar una vez cada 7 días durante un año hace que la fortaleza sea permanente.

Marchitamiento Horrible de Abi-Dalzim

Nivel 8, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (un poco de esponja)

Duración: Instantáneo

Extraes la humedad de cada criatura en un cubo de 30 pies centrado en un punto que elijas dentro del rango. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Las construcciones y los no muertos no se ven afectados, y las plantas y los elementales de agua hacen esta tirada de salvación con desventaja. Una criatura recibe 12d8 de daño necrótico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Las plantas no mágicas en el área que no son criaturas, como árboles y arbustos, se marchitan y mueren instantáneamente.

Oscuridad Enloquecedora

Nivel 8, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, M (una gota de brea mezclada con una gota de mercurio)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

La oscuridad mágica se extiende desde un punto que elijas dentro del alcance para llenar una esfera de 60 pies hasta que el conjuro termine. La oscuridad se extiende por las esquinas. Una criatura con visión oscura no puede ver a través de esta oscuridad. La luz no mágica, así como luz creada por conjuros de 8º nivel o inferior, no puede iluminar el área.

Gritos, balbuceos y risas locas pueden escucharse dentro de la esfera. Cada vez que una criatura comienza su turno en la esfera, debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, recibiendo 8d8 de daño psíquico en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.

Hechizos Nivel 9 de Xanathar

Grito Psíquico

Nivel 9, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: S

Duración: Instantáneo

Desatas el poder de tu mente para destruir el intelecto de hasta diez criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Las criaturas que tienen una puntuación de Inteligencia de 2 o inferior no se ven afectadas.

Cada objetivo debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. En una salvación fallida, un objetivo recibe 14d6 de daño psíquico y queda aturdido. En una salvación exitosa, un objetivo

recibe la mitad de daño y no queda aturdido. Si un objetivo muere por este daño, su cabeza explota, asumiendo que tiene una.

Un objetivo aturdido puede hacer una tirada de salvación de Inteligencia al final de cada uno de sus turnos. En una salvación exitosa, el efecto aturdidor termina.

Invulnerabilidad

Nivel 9, Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una pequeña pieza de adamantina que vale por lo menos 500 po, que es consumida por el conjuro)

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Eres inmune a todo daño hasta que el conjuro termine.

Polimorfar en Grupo

Nivel 9, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Transformas hasta diez criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance. Un objetivo no dispuesto debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para resistir la transformación. Un cambiaformas no dispuesto automáticamente tiene éxito en la tirada de salvación.

Cada objetivo asume una forma de bestia de su elección, y puede elegir la misma forma o diferentes formas para cada objetivo. La nueva forma puede ser cualquier bestia que hayas visto cuya calificación de desafío sea igual o menor que la del objetivo (o la mitad del nivel del objetivo, si el objetivo no tiene una calificación de desafío). Las estadísticas del juego del objetivo, incluidas las puntuaciones de habilidad mental, se reemplazan por las estadísticas de la bestia elegida, pero el objetivo conserva sus puntos de golpe, alineamiento y personalidad.

Cada objetivo gana un número de puntos de golpe temporales igual a los puntos de golpe de su nueva forma. Estos puntos de golpe temporales no pueden ser reemplazados por puntos de golpe temporales de otra fuente. Un objetivo vuelve a su forma normal cuando no tiene más puntos de golpe temporales o muere. Si el conjuro termina antes de

ese momento, la criatura pierde todos sus puntos de golpe temporales y vuelve a su forma normal.

La criatura está limitada en las acciones que puede realizar por la naturaleza de su nueva forma. No puede hablar, lanzar conjuros o hacer cualquier otra cosa que requiera manos o habla.

El equipaje del objetivo se funde en la nueva forma. El objetivo no puede activar, usar, blandir o beneficiarse de ninguno de sus equipos.



Hechizos de Tasha

La información y los hechizos recopilados en esta sección fueron copiados y traducidos del libro "Tasha's Cauldron of Everything"

La magia está en todas partes en D&D. Muchas de las criaturas en el multiverso D&D existen únicamente debido a la influencia de la magia, los lanzadores de hechizos aprovechan la energía mágica todos los días en forma de hechizos, y el poder sobrenatural vibra en el corazón de los objetos mágicos que buscan los aventureros. Esta sección trata sobre 1 de esas cosas: los hechizos.

En esta sección se presentan nuevos hechizos introducidos en "Tasha's Cauldron of Everything" para que los usen los personajes jugadores y los monstruos. Esos hechizos van seguidos de sugerencias sobre cómo personalizar el aspecto de tus hechizos.

El DM decide cómo aparecen las opciones en esta sección en una campaña y puede optar por usar algunas, todas o ninguna de ellas, así que asegúrate

de informarle a tu DM qué opciones te gustaría usar en la partida.

Trucos de Tasha

Atraer el Relámpago

Truco, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 15 pies

Componentes: V

Duración: instantáneo

Creas un látigo imbuido en la energía del relámpago que golpea a una criatura de tu elección que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una salvación de Fuerza. De lo contrario, será arrastrado 10 pies en línea recta hacia ti y, justo después, recibirá 1d8 de daño de rayo si está a 5 pies o menos de ti.

El daño del hechizo aumenta en 1d8 cuando alcanzas el nivel 5 (2d8), el nivel 11 (3d8) y el nivel 17 (4d8).

Estallido de Espadas

Truco, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: V

Duración: instantáneo

Creas momentáneamente un círculo de espadas espirituales que gira en torno a ti. Todas las criaturas dentro del alcance (excepto tú) deben tener éxito en una salvación de Destreza o recibir 1d6 de daño por fuerza.

El daño del hechizo aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

Filo Atronador

Truco, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: V, M (Un arma)

Duración: 1 asalto

Como parte del lanzamiento de este hechizo debes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma a una criatura que se encuentre dentro del alcance del hechizo. De lo contrario, fallara. Si impactas, el objetivo sufrirá los efectos normales del ataque y, además, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si la criatura se mueve voluntariamente antes de que llegue ese momento, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño por trueno y el hechizo acabara.

El daño del hechizo aumenta cuando alcanzas niveles superiores, a nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo infinge 1d8 de daño por trueno adicional y el daño que la víctima recibe al moverse aumenta a 2d8. Estas 2 tiradas de daño aumentan en 1d8 al nivel 11 al nivel 17.

Filo de las Llamas Verdes

Truco, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 5 pies

Componentes: V, M (Un arma)

Duración: instantáneo

Como parte del lanzamiento de este hechizo debes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con un arma a una criatura que se encuentre dentro del alcance del hechizo. De lo contrario, fallara. Si impactas, el objetivo sufrirá los efectos normales del ataque y, además, unas llamas verdes brotarán

de él, saltando a una criatura de tu elección que puedes ver a 5 pies o menos del objetivo. Esta segunda criatura recibe tanto daño de fuego como tu modificador por aptitud mágica.

El daño del hechizo aumenta cuando alcanzas niveles superiores, a nivel 5, el ataque cuerpo a cuerpo infinge 1d8 de daño por fuego adicional y el daño a la segunda criatura aumenta en 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Estas 2 tiradas de daño aumentan en 1d8 al nivel 11 al nivel 17.

Astilla Mental

Truco, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Envías un impulso de energía psíquica desorientadora hacia la mente de una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la próxima tirada de salvación que haga antes del final de tu próximo turno.

El daño del hechizo aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 17 (4d6).

[Ver los trucos de "Xanathar"](#)

[Ver los trucos del "Manual de Jugador"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Hechizo Nivel 1 de Tasha

Aliento Caustico de Tasha

Nivel 1, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (30 pies)

Componentes: V, S, M (Un poco de comida podrida)

Duración: Concentración Hasta 1 minuto.

Un chorro de ácido emana de ti en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho en la dirección que elijas. Cada criatura en la línea debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o quedar cubierta de ácido durante la duración del hechizo o hasta que una criatura use su acción para limpiar el ácido de sí misma o de otra criatura. Una criatura cubierta por el ácido recibe 2d4 de daño ácido al comienzo de cada uno de sus turnos.

En Niveles Superiores: Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de hechizo de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 2d4 por cada nivel de espacio por encima del 1º.

[Ver los hechizos de nivel 1 del "Manual del Jugador"](#)

[Ver los hechizos de nivel 1 del "Xanathar"](#)

[Lista de Hechizos](#)



Hechizos Nivel 2 de Tasha

Invocar Bestia

Nivel 2, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una pluma, un poco de piel y una cola de pez dentro de una bellota dorada que vale al menos 200 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un Espíritu Bestial. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas Espíritu Bestial. Cuando lanzas el hechizo, elige un entorno: aire, tierra o agua. La criatura se asemeja a un animal de tu elección que sea nativo del entorno elegido, lo que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo. La criatura es aliada para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero

toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 3er nivel o superior, usa el nivel más alto donde aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas



ESPÍRITU BESTIAL

Bestia Pequeña

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural)
Puntos de Golpe: 20 (Aire) o 30 (Tierra y Agua) + 5 por cada nivel de hechizo por encima de 2.
Velocidad: 30 pies - escalar 30 pies (Tierra) - volar 60 pies (Aire); nadar 30 pies (Agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18	11	16	4	14	5
(+4)	(+0)	(+3)	(-3)	(+2)	(-3)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: entiende los idiomas que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Sobrevuelo (Aire): La bestia no provoca ataques de oportunidad. cuando vuela fuera del alcance de un enemigo.

Tácticas (Tierra y Agua): La bestia tiene ventaja en la tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado

Respiración acuática (Agua): La bestia solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Multiataque. La bestia realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Garras. *ataque cuerpo a cuerpo:* tu modificador de ataque de hechizo para golpear. *Alcance:* 5 pies, un objetivo. *Impacto:* $1d8 + 4 +$ el nivel de del hechizo de daño perforante

Látigo Mental de Tasha

Nivel 2, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V

Duración: 1 asalto

Atacas psíquicamente a una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, el objetivo sufre $3d6$ de daño psíquico y no puede usar reacciones hasta el final de su siguiente turno. Además, en su próximo turno, debe elegir si usa su movimiento, su acción o su acción adicional. Con una salvación exitosa, el objetivo recibe la mitad del daño y no sufre ninguno de los otros efectos del hechizo.

En Niveles Superiores: Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de nivel 3 o superior, puedes seleccionar como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio por encima del segundo. Las criaturas deben estar a menos de 30 pies entre sí cuando las seleccionas como objetivo.

Hechizos Nivel 3 de Tasha

Fortalecer Mente

Nivel 3, Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 pies

Componentes: V

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Mientras dure el hechizo, tu o una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance tiene resistencia al daño psíquico, y ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría, y Carisma.

Invocar Engendro de las Sombras

Nivel 3, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (lágrimas dentro de una gema que vale al menos 300 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu sombrío. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu Sombrío. Cuando lanzas el hechizo, elige una emoción: Furia, Desesperación o Miedo. La criatura se asemeja a un bípedo deformado marcado por la emoción elegida, que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.

ESPÍRITU SOMBRÍO

Monstruosidad Mediana

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 35 + 15 por cada nivel de hechizo por encima de 3.

Velocidad: 40 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13	16	15	4	10	16
(+1)	(+3)	(+2)	(-3)	(+0)	(+3)

Resistencias al daño: Necrótico

Inmunidad a Estados: Asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Frenesi Aterrador (Furia): Tiene ventaja en los ataques contra criaturas asustadas.

Peña Apabullante (Desesperación): Cualquier criatura, que no seas tú, que comience su turno a menos de 5 pies del espíritu verá reducida su velocidad en 20 pies hasta el comienzo su próximo turno.

Acciones

Multiataque. El Espíritu realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Desgarro Escalofriante: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo.

Impacto: 1d12 + 3 + el nivel del hechizo de daño por frío

Grito Espantoso (1/Día): El espíritu grita. Cada criatura a 30 pies o menos de él, debes tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o se asustará del espíritu durante un minuto. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

Acciones Adicionales

Sigilo Sombrío (Miedo): Mientras está en luz tenue u oscuridad, el espíritu realiza la acción de Esconderse.

Invoker Feérico

Nivel 3, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una flor dorada que vale al menos 300 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu feérico. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu Feérico. Cuando lanza el hechizo, elige un estado de ánimo: Furioso, Alegre o Juguetón. La criatura se asemeja a un feérico de tu elección marcada por el estado de ánimo elegido, que determina uno de los rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanza este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.

ESPÍRITU FEÉRICO

Feérico Pequeño

Clase de Armadura: 12 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 30 + 10 por cada nivel de hechizo por encima de 3.

Velocidad: 40 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13	16	15	14	11	16
(+1)	(+3)	(+2)	(+2)	(+0)	(+3)

Inmunidad a Estados: hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Silvano, entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Acciones

Multiataque. El Feérico realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Espada Corta: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: $1d6 + 3 +$ el nivel del hechizo de daño perforante + $1d6$ daño por fuerza.

Acciones Adicionales

Paso Feérico: Se teletransporta mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver. Entonces ocurre uno de los siguientes efectos, basado en el estado de ánimo elegido:

Furioso: Obtiene ventaja en la próxima tirada de ataque que haga este turno

Alegre: Puede obligar a una criatura que vea a 10 pies de él a realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. A menos que la salvación tenga éxito, el objetivo queda hechizado por ti y por el Feérico durante 1 minuto o hasta que el objetivo reciba daño.

Juguetón: Puede crear un cubo de 5 pies a 5 pies de él con oscuridad mágica, que dura hasta el final de su próximo turno.



Invocar No Muerto

Nivel 3, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una calavera dorada que vale al menos 300 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu no muerto. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu No Muerto. Cuando lanzas el hechizo, elige la forma de la criatura: Fantasmal, Pútrido, Esquelética. La criatura se asemeja a un no muerto con la forma elegida, que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



ESPÍRITU NO MUERTO

No Muerto Mediano

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 30 (Fantasmal o Pútrido) o 20 (Eskuelética) + 10 por cada nivel de hechizo por encima de 3.

Velocidad: 30Pies; Volar 40Pies(Flotar, Fantasma)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12(+1)	16(+3)	15(+2)	4(-3)	10(+0)	9(-1)

Inmunidades al daño: Necrótico, Veneno

Inmunidad a Estados: Exhausto, Asustado, Paralizado, Envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Aura Purulenta (Pútrido): Cualquier criatura, que no seas tú, que comience su turno a 5 pies o menos del espíritu debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o será envenenada hasta el comienzo de su siguiente turno.

Movimiento Incorpóreo (Fantasmal): Puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Si termina su turno dentro de un objeto, es desviado al espacio desocupado más cercano y sufre 1d10 puntos de daño por fuerza por cada 5 pies recorridos.

Acciones

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Toque Mortal (Fantasmal): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: $1d8 + 3 +$ el nivel del hechizo de daño Necrótico, y la criatura debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o asustarse del no muerto hasta el final de su próximo turno.

Rayo Sepulcral (Eskuelética): Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: $2d4 + 3 +$ el nivel del hechizo de daño Necrótico.

Garra Putrefacta (Pútrido): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: $1d8 + 3 +$ el nivel del hechizo de daño Cortante. Si el objetivo está envenenado, debe superar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de salvación de conjuros o quedar paralizado hasta el final de su siguiente turno.

Velo de Espíritus

Nivel 3, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración Hasta 1 minuto

Invocas a los espíritus de los muertos, que revolotean a tu alrededor mientras dure el hechizo.

Los espíritus son intangibles e invulnerables.

Hasta que termine el hechizo, cualquier ataque que hagas a una criatura a 10 pies o menos de ti inflige 1d8 de daño extra. Este daño es radiante, necrótico o frío (tú eliges cuando lanzas el hechizo). Cualquier criatura que reciba este daño no puede recuperar puntos de golpe hasta el comienzo de tu próximo turno.

Además, cualquier criatura de tu elección que puedas ver que comience su turno a 10 pies de ti o menos verá reducida su velocidad en 10 pies hasta el comienzo de tu próximo turno.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada dos niveles de espacio por encima de 3.

Hechizos Nivel 4 de Tasha

Invocar Aberración

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un tentáculo en escabeche y un globo ocular en un vial con incrustaciones de platino por valor de al menos 400 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu aberrante. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu Aberrante. Cuando lanzas el hechizo, elige entre Contemplador, Slaad o Astroengendro. La criatura se asemeja a una aberración de ese tipo, que determina ciertos rasgos en su bloque de estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 5º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



ESPÍRITU ABERRANTE

Aberración Mediana

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 40 + 10 por cada nivel de hechizo por encima de 3.

Velocidad: 30 Pies; Volar 30 Pies (Flotar, Contemplador)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	10(+0)	15(+2)	16(+3)	14(+2)	5(-3)

Inmunidades al daño: Psíquico

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Profundo, y entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Regeneración (Slaad): Recupera 5 puntos de golpe al comienzo de su turno si tiene al menos 1 punto.

Aura Susurrante (Astroengendro): Al comienzo de cada uno de los turnos de la aberración, cada criatura a 5 pies de la aberración debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros o recibir 2d6 de daño psíquico, siempre que la aberración no esté incapacitada.

Acciones

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Garras (Slaad): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d10 + 3 + el nivel del hechizo de daño Cortante. Si el objetivo es una criatura, no puede recuperar puntos de golpe hasta el comienzo del próximo turno de la aberración.

Rayo Ocular (Contemplador): Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 3 + el nivel del hechizo de daño Psíquico.

Golpe Psíquico (Astroengendro): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 3 + el nivel del hechizo de daño Psíquico.

Invoker Constructo

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (una caja fuerte ornamentada de piedra y metal con un valor de al menos 400 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas el espíritu de un constructo. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Constructo Espiritual. Cuando lanzas el hechizo, elige un material: Arcilla, Metal o Piedra. La criatura se asemeja a un golem o un modron (a tu elección) hecho del material elegido, que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



CONSTRUCTO ESPIRITUAL

Constructo Mediano

Clase de Armadura: 13 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 40 + 15 por cada nivel de hechizo por encima de 4.

Velocidad: 30 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	10(+0)	18(+4)	14(+2)	11(+0)	5(-3)

Resistencias al daño: Veneno

Inmunidad a estados: Hechizado, exhausto, asustado, incapacitado, paralizado, petrificado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Cuerpo Caliente (Metal): Cuando una criatura toca al constructo o lo golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él, sufre 1d10 de daño por fuego.

Letargo Pétreo (Piedra): Cuando una criatura que el constructo pueda ver comienza su turno a 10 pies o menos de él, puede forzarla a realizar una tirada de salvación de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros. En una salvación fallida, el objetivo no puede usar reacciones y su velocidad se reduce a la mitad hasta el comienzo de su próximo turno.

Acciones

Multiataque. El Feérico realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Golpe: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 4 + el nivel del hechizo de daño contundente.

Reacciones

Castigo Frenético: Cuando el constructo recibe daño, realiza un ataque de golpe contra una criatura aleatoria a 5 pies de él. Si no hay ninguna criatura a su alcance, el constructo se mueve hasta la mitad de su velocidad hacia un enemigo que pueda ver, sin provocar ataques de oportunidad.

Invoker Elemental

Nivel 4, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (aire, un guijarro, cenizas y agua dentro de un vial con incrustaciones de oro de al menos 400 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu elemental. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Elemental Espiritual. Cuando lanzas el hechizo, elige un elemento: Aire, Tierra, Fuego o Agua. La criatura se asemeja a una forma bípeda envuelta en el elemento elegido, que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



ELEMENTAL ESPIRITUAL

Elemental Mediano

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 50 + 10 por cada nivel de hechizo por encima de 4.

Velocidad: 40 Pies; Excavar 40 Pies (Tierra); Volar 40 Pies (Flotar, Aire); Nadar 40 Pies (Agua)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	15(+2)	17(+3)	4(-3)	10(+0)	16(+3)

Resistencias al daño: Acido (Agua); Rayo y Trueno (Aire); Perforante y Cortante (Tierra)

Inmunidades al daño: Veneno y Fuego (Fuego)

Inmunidad a estados: Exhausto, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente.

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Primordial, y entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Amorfo (Aire, Fuego, Agua): Puede moverse a través de un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho sin apretarse.

Acciones

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Golpe: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d10 + 4 + el nivel del hechizo de daño contundente (Aire, Agua, Tierra); o por fuego (Fuego)

Hechizo Nivel 5 de Tasha

Invocar Celestial

Nivel 5, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (un relicario de oro por valor de al menos 500 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora.

Invocas un espíritu celestial. Se manifiesta en una forma angelical en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas de Espíritu Celestial. Cuando lanzas el hechizo, elige Vengador o Defensor. Tu elección determina el ataque de la criatura en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



ESPÍRITU CELESTIAL

Celestial Grande

Clase de Armadura: 11 + nivel del hechizo (armadura natural) + 2 (Defensor)

Puntos de Golpe: 40 + 30 por cada nivel de hechizo por encima de 5.

Velocidad: 30 Pies, Volar 40 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	14(+2)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	16(+3)

Resistencias al daño: Radiante

Inmunidad a estados: Hechizado, Asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Celestial, y entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Acciones

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Arco Radiante (Vengador): Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 2 + el nivel del hechizo de daño Radiante

Maza Radiante (Defensor): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d10 + 3 + el nivel del hechizo de daño Radiante, y el celestial puede elegirse a sí mismo u otra criatura que pueda ver a 10 pies del objetivo. La criatura elegida gana 1d10 puntos temporales.

Toque Curativo (1/día): El celestial toca a otra criatura. El objetivo recupera puntos de golpe iguales a 2d8 + el nivel del conjuro.

Hechizos Nivel 6 de Tasha

Invocar Infernal

Nivel 6, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 90 pies

Componentes: V, S, M (sangre humanoide dentro de un vial de rubí con un valor de al menos 600 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora

Invocas un espíritu infernal. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu Infernal. Cuando lanzas el hechizo, elige Demonio, Diablo o Yugoloth. La criatura se asemeja a un infernal del tipo elegido, lo que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de hechizo de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.



ESPÍRITU INFERNAL

Infernal Grande

Clase de Armadura: 12 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 50(Demonio); 40(Diablo); 60(Yugoloth) + 15 por cada nivel de hechizo por encima de 6.

Velocidad: 40Pies; Escalar 40Pies (Demonio)
Volar 60Pies (Diablo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	16(+3)	15(+2)	10(+0)	10(+0)	16(+3)

Resistencias al daño: Fuego

Inmunidad a daño: Veneno

Inmunidad a estados: Hechizado, Asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 10

Idiomas: Abisal, infernal, Telepatía 60 pies.

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Agonía (Demonio): Si el demonio cae a 0 puntos de golpe o el conjuro termina, el demonio explota, cada criatura a 10 pies de él debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Una criatura recibe 2d10 + el nivel de este hechizo de daño por fuego si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.

Ojo del Diablo (Diablo): La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del Diablo.

Resistencia Mágica: El demonio tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. Realiza un número de ataques igual a la mitad el nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo).

Mordida (Demonio): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d12 + 3 + el nivel del hechizo de daño necrótico

Garras (Yugoloth): Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 1d8 + 3 + el nivel del hechizo de daño cortante, Inmediatamente después de que el ataque impacte o falle, el demonio puede teletransportarse mágicamente hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver.

Lanzar Fuego (Diablo): Ataque de arma a distancia: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 150 pies, un objetivo. Impacto: 2d6 + 3 + el nivel del hechizo de daño por Fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no se usa ni se transporta, también se incendia.

Disfraz de Otro Mundo de Tasha

Nivel 6, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (un objeto grabado con un símbolo de los Planos Exteriores, con un valor de al menos 500 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 Minuto

Pronunciando unas palabras mágicas, recurras a la magia de los Planos Inferiores o Superiores (tu elección) para transformarte. Obtienes los siguientes beneficios hasta que finaliza el hechizo:

- Eres inmune al daño por fuego y veneno (planos inferiores) o daño radiante y necrótico (planos superiores)
- Eres inmune al estado de envenenamiento (Planos Inferiores) o al estado de encantamiento (Planos Superiores).
- Alas espirituales aparecen en tu espalda, dándote una velocidad de vuelo de 40 pies.
- Tienes una bonificación de +2 a la CA.
- Todos tus ataques con armas son mágicos, y cuando haces un ataque con armas, puedes usar tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos, en lugar de Fuerza o Destreza, para las tiradas de ataque y daño.
- Puedes atacar dos veces, en lugar de una, cuando realizas la acción de Atacar en tu turno. Ignoras este beneficio si ya tienes una función, como Multiataque, que te permite atacar más de una vez, cuando realizas la acción de Atacar en tu turno.

Hechizo Nivel 7 de Tasha

Sueño del Velo Azul

Nivel 7, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 10 Minutos

Alcance: 20 Pies

Componentes: V, S, M (un objeto mágico o una criatura voluntaria del mundo de destino)

Duración: 6 horas

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias dentro del alcance quedan inconscientes durante la duración del hechizo y experimentan visiones de otro mundo en el plano material, como Oerth, ¡Tori!, Krynn o Eberron. Si el hechizo alcanza su duración máxima, las visiones concluyen con cada uno de ustedes encontrando y retirando una misteriosa cortina azul. Entonces el hechizo termina contigo

mental y físicamente transportado al mundo que estaba en las visiones.

Para lanzar este hechizo, debes tener un objeto mágico que se originó en el mundo al que deseas llegar, y debes ser consciente de la existencia del mundo, incluso si no conoces el nombre del mundo. Tu destino en el otro mundo es un lugar seguro alrededor de 1 milla de donde se creó el objeto mágico. Alternativamente, puedes lanzar el hechizo si una de las criaturas objetivo nació en el otro mundo, lo que hace que tu destino sea un lugar seguro alrededor de 1 milla de donde nació esa criatura.

El hechizo termina antes para una criatura si esta sufre algún daño, además no es transportada. Si tu recibes algún daño, el hechizo termina para ti y todas las demás criaturas, sin que ninguno sea transportado.

Viajar a Otros Mundos

El Plano Material contiene un número infinito de mundos. Algunos, como Oerth, ¡Tori!, Krynn y Eberron, están bien documentados, pero hay muchos otros. ¡Tú y tus amigos pueden incluso haber creado algunos mundos de D&D caseros!

No siempre fue así. Varios eruditos hablan de un estado primordial, una realidad única que llaman el Primer Mundo, que precedió al multiverso tal como lo conocemos. Muchos de las personas y monstruos que habitan los mundos del Plano Material se originaron allí. Después de que el Primer Mundo fuese destrozado por un gran cataclismo, que dio luz a los mundos que lo precedieron, la progenie de los primeros elfos, enanos, contempladores y otras criaturas icónicas echaron raíces en un mundo tras otro, como semillas esparcidas por un viento cósmico. Si las reflexiones de estos grandes sabios son ciertas, cada mundo es un reflejo y, en algunos casos, una distorsión del Primer Mundo.

El viaje entre estos mundos es raro, pero no imposible y puede lograrse de varias maneras. Uno de esos métodos se llama el Gran Viaje, un viaje épico plagado de peligros y plagado de obstáculos que superar. Este viaje ocurre con mayor frecuencia a bordo de una nave impulsada por magia.

Otro método es el Sueño de Otros Mundos; los viajeros caen en un sueño profundo y sueñan en un nuevo reino. El hechizo Sueño del Velo Azul emplea este método de tránsito.

El método más directo es el Salto a Otro Reino; un lanzador de hechizos lanza un círculo de teletransportación o teletransporte, con el objetivo de aparecer en un círculo de teletransportación conocido o en algún otro lugar en otro mundo.

Sea cual sea el método que utilices para llegar a un mundo, el DM determina si tienes éxito y dónde apareces exactamente si llegas a ese reino.



Hechizo Nivel 9 de Tasha

Hoja del Caos

Nivel 9, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: Concentración hasta 1 minuto

Creas una grieta interplanetaria con la forma de una espada de aproximadamente 3 pies de largo en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance. La espada dura hasta 1 minuto. Cuando lanzas este hechizo, puedes realizar hasta dos ataques cuerpo a cuerpo con la espada, cada ataque puede ser contra una criatura, un objeto que no esté siendo transportado o equipado, o una

estructura a 5 pies de la hoja. Si impactas, el objetivo sufre $4d12$ de daño por fuerza. Este ataque obtiene un golpe crítico si el número en el d20 es 18 o más. En un golpe crítico, la hoja infinge un daño de fuerza adicional de $8d12$ (Un total de $12d12$ de daño de fuerza).

Como acción adicional en tu turno, puedes mover la espada hasta 30 pies a un espacio desocupado que puedas ver y luego volver a hacer hasta dos ataques de hechizos cuerpo a cuerpo con ella.

La espada puede atravesar cualquier barrera sin causar daño, incluido un muro de fuerza.

Hechizos de Fizban

La información y los hechizos recopilados en esta sección fueron copiados y traducidos del libro "Fizban's Treasury of Dragons"

Esta sección contiene nuevos hechizos que el DM puede agregar a una campaña, poniéndolos a disposición tanto de los personajes jugadores como de los monstruos.

Hechizos Nivel 2 de Fizban

Ráfaga Helada de Rime

Nivel 2, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono 30 pies)

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Una ráfaga de energía fría emana de ti en un cono de 30 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de constitución. En una salvación fallida, una criatura sufre 3d8 de daño por frío y queda retenida por fragmentos de hielo durante 1 minuto, o hasta que él u otra criatura use una acción para quitarle el hielo. Una criatura retenida por el hielo tiene su velocidad reducida a 0. Con una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no queda retenida por el hielo.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 3 o superior, aumenta el daño por frío en 1d8 por cada nivel de espacio por encima de 2.

Travesuras de Nathair

Nivel 2, Ilusión.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

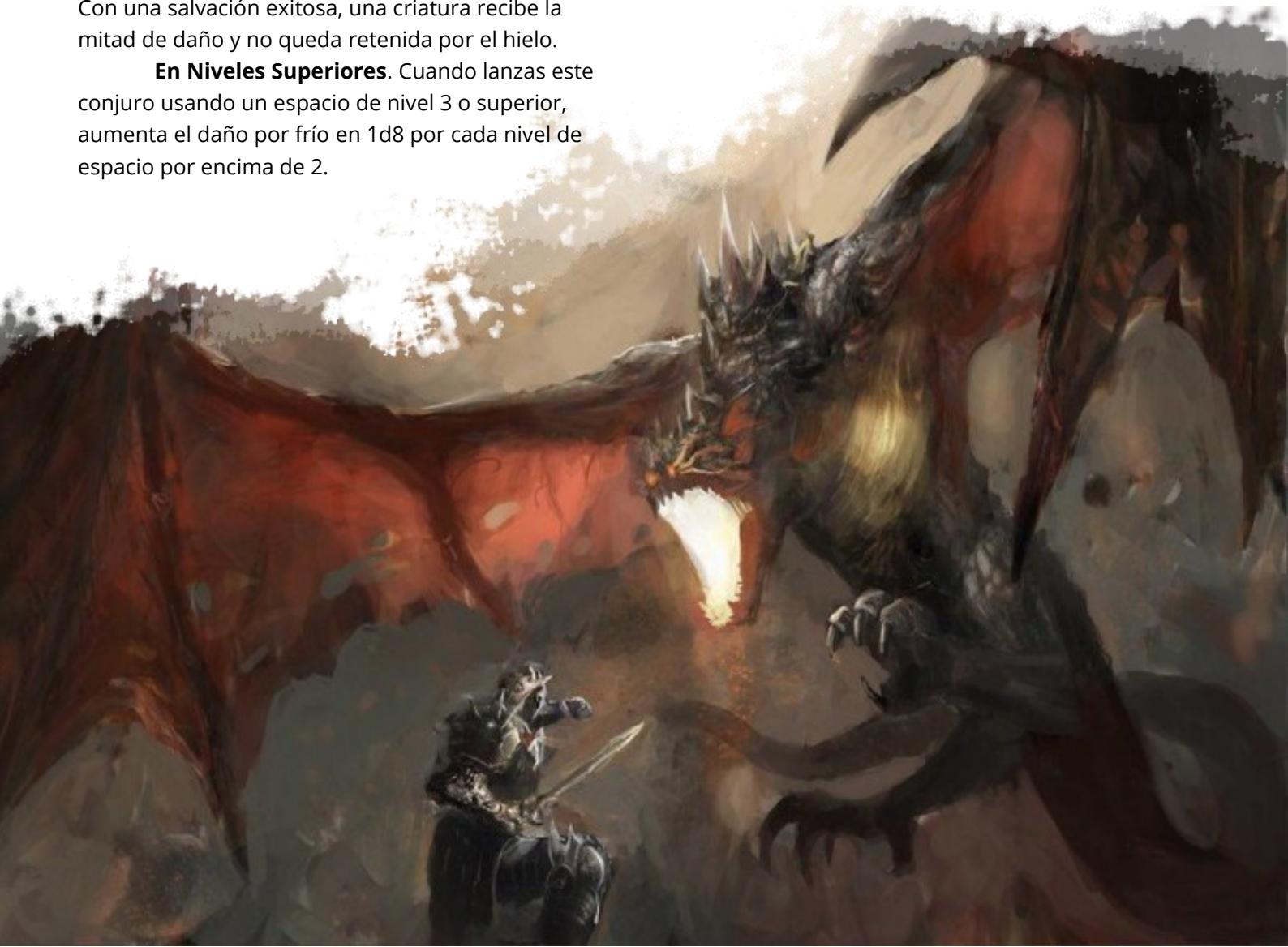
Alcance: 60 Pies

Componentes: S, M (un trozo del borde de una tarta de manzana)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Llenas un cubo de 20 pies que puedes ver dentro del alcance con magia feérica y dracónica.

Tira en la tabla de Oleada de Travesuras para determinar que efecto mágico se produce, y vuelve a tirar al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que termine el hechizo. Puedes mover el cubo hasta 10 pies antes de tirar.



Oleada de Travesuras

d4 Efecto

1	Un olor a pastel de manzana llena el aire, y cada criatura en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o ser encantada por ti hasta el comienzo de tu próximo turno.
2	Aparecen ramos de flores por todas partes, y cada criatura en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza o queda cegada hasta el comienzo de tu próximo turno cuando las flores le rocían agua en la cara.
3	Cada criatura en el cubo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o comenzar a reírse hasta el comienzo de tu próximo turno. Una criatura riéndose está incapacitada y usa todo su movimiento para moverse en una dirección aleatoria.
4	Gotas de melaza flotan en el cubo, lo que lo convierte en terreno difícil hasta el comienzo de tu próximo turno.

Hechizo Nivel 3 de Fizban

Zancada de Ashardalon

Nivel 3, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Las llamas ondulantes de un dragón brotan de tus pies y te otorgan una velocidad increíble. Mientras dura, tu velocidad aumenta en 20 pies y moverte no provoca ataques de oportunidad.

Cuando te mueves a 5 pies o menos de una criatura o un objeto que no esté siendo portado o equipado, tu estela de llamas les provoca 1d6 de daño por fuego. Una criatura u objeto puede recibir este daño solo una vez durante un turno.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 4 o superior, aumenta tu velocidad en 5 pies por cada nivel de espacio por encima del 3. El hechizo infinge 1d6 de daño de fuego adicional por cada nivel por encima de 3.

Hechizo Nivel 4 de Fizban

Lanza Psíquica de Ralothim

Nivel 4, Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V

Duración: Instantáneo

Desatas una lanza rebosante de poder psíquico desde tu frente hacia una criatura que puedes ver dentro del alcance. Alternativamente, puedes pronunciar el nombre de una criatura. Si el objetivo nombrado está dentro del alcance, se convierte en el objetivo del hechizo incluso si no puedes verlo. Si el objetivo nombrado no está dentro del alcance, la lanza se disipa sin efecto.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, el objetivo sufre 7d6 de daño psíquico y queda incapacitado hasta el comienzo de tu siguiente turno. Con una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad de daño y no queda incapacitada.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 4.

Hechizo Nivel 5 de Fizban

Invocar Espíritu Dracónico

Nivel 5, Conjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 60 pies

Componentes: V, S, M (un objeto con la imagen de un dragón grabada en él, con un valor de al menos 500 Po)

Duración: Concentración Hasta 1 hora

Invocas un espíritu dracónico. Se manifiesta en un espacio desocupado que puedes ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa las estadísticas del Espíritu Dracónico. Cuando lances este hechizo, elige un tipo de dragón: cromático, gema o metálico. La criatura se asemeja a un dragón del tipo elegido, lo que determina ciertos rasgos en sus estadísticas. La criatura desaparece cuando llega a 0 puntos de golpe o cuando termina el hechizo.

La criatura es amistosa para ti y tus compañeros. En combate, la criatura comparte tu iniciativa, pero toma su turno inmediatamente después del tuyo. Obedece tus órdenes verbales (no requiere ninguna acción por tu parte). Si no emites ninguna, realiza la acción de Esquivar y usa su movimiento para evitar el peligro.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de 4º nivel o superior, usa el nivel superior dondequiera que aparezca el nivel del hechizo en las estadísticas.

ESPÍRITU DRACÓNICO

Dragon Grande, Neutral

Clase de Armadura: 14 + nivel del hechizo (armadura natural)

Puntos de Golpe: 50 + 10 por cada nivel de hechizo por encima de 5.

Velocidad: 30 Pies, Volar 60 Pies, Nadar 30 Pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19(+4)	14(+2)	17(+3)	10(+0)	14(+2)	14(+2)

Resistencias al daño (Cromático y Metálico):

Acido, Frio, Fuego, Rayo, Veneno

Resistencias al daño (Gema): Fuerza, Necrótico, Psíquico, Radiante, Trueno

Inmunidad a estados: Hechizado, Asustado, Envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 60 pies

Percepción Pasiva: 12

Idiomas: Draconico, y entiende el idioma que hablas

Desafío: – **Bono de competencia:** igual al tuyo

Resistencias Compartidas: Cuando invocas al dragón, elige una de sus resistencias al daño. Tienes resistencia al tipo de daño elegido hasta que termine el hechizo.

Acciones

Multiataque. Realiza Desgarrar un número de veces igual a la mitad del nivel de este hechizo (redondeado hacia abajo), y usa su Aliento.

Desgarrar: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: tu modificador de ataque de hechizo para impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: $1d6 + 4 +$ el nivel del hechizo de daño Perforante

Aliento: El dragón exhala energía destructiva en un cono de 30 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza contra tu CD de salvación de conjuros. Una criatura recibe $2d6$ de daño de un tipo al que el dragón tiene resistencia (a tu elección) si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.

- **Cobertura.** La criatura tiene cobertura media.
- **Resistencia.** La criatura tiene resistencia al daño por ácido, frío, fuego, rayo y veneno.
- **Evasión.** Si un efecto fuerza a la criatura a hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, la criatura no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad del daño si falla.

Como acción adicional tus siguientes turnos, puedes mover el campo a otra criatura que se encuentre al menos a 60 pies del campo.

Hechizo Nivel 7 de Fizban

Transformación Dracónica

Nivel 7, Transmutación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: Personal

Componentes: V, S, M (una estatua de dragón, con un valor de al menos 500 Po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Con un rugido, recurras a la magia de los dragones para transformarte, adquiriendo rasgos draconianos. Obtienes los siguientes beneficios hasta que finaliza el hechizo:

- **Visión Ciega:** Tienes 30 pies de visión ciega. Dentro de ese rango, puedes ver cualquier cosa que no esté en cobertura total, incluso si está cegado o en la oscuridad. Además, puedes ver una criatura invisible, a menos que la criatura se esconda de ti con éxito.
- **Aliento:** Cuando lanzas este hechizo, y como acción adicional en los siguientes turnos mientras dure, puedes exhalar energía brillante en un cono de 60 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una tirada de salvación de Destreza, recibiendo $6d8$ de daño por fuerza en una salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa.
- **Alas:** Unas alas incorpóreas brotan de tu espalda concediéndote una velocidad de vuelo de 60 pies.

Hechizo Nivel 6 de Fizban

Escudo de Platino de Fizban

Nivel 6, Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción Adicional

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una escama de dragón platinada, con un valor de al menos 500 Po)

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un campo de luz plateada que rodea a una criatura de tu elección dentro del alcance. El campo arroja una luz tenue a 5 pies. Mientras está rodeada por el campo, la criatura obtiene los siguientes beneficios:

Hechizos de Dunamancia

La información y los hechizos recopilados en esta sección fueron copiados y traducidos del libro "Explorer's Guide to Wildemount"

Esta sección presenta una muestra de hechizos desarrollados a través de la manipulación de dunamis. Estos hechizos están disponibles para las subclases de mago que usan la magia Cronúrgica y Gravitúrgica, así como para otras clases lanzadoras de hechizos con el consentimiento del Dungeon Master (ver la barra lateral "Dunamancia para no dunamantes").

Truco de Dunamancia

Aguijón Agotador

Truco, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 30 Pies

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Sacas la vitalidad de una criatura que puedes ver a tu alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d4 de daño necróptico y caer al suelo.

El daño de este hechizo aumenta en 1d4 cuando alcanzas el nivel 5 (2d4), el nivel 11 (3d4) y el nivel 17 (4d4).

Hechizos de Nivel 1 de Dunamancia

Regalo de Alacridad

Nivel 1, Adivinación. Cronurgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 8 Horas

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dure, el objetivo puede añadir 1d8 a sus tiradas de iniciativa.

Magnificar Gravedad

Nivel 1, Transmutación. Graviturgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 Asalto

La gravedad en una esfera de 10 pies de radio centrada en un punto que puedes ver dentro del alcance aumenta por un momento. Cada criatura en la esfera en el turno en el que lanzas el

Dunamancia para no Dunamantes

Los poderes esotéricos desarrollados y aprovechados mediante el uso de dunamis siguen siendo una característica rara y cuidadosamente guardada de la dinastía Kryn en Wildemount. Sin embargo, tales conocimientos arcanos son difíciles de mantener ocultos, especialmente en tiempos de guerra. Espías y desertores han sacado de contrabando durante mucho tiempo los secretos de esta oscura práctica mágica, e incluso ahora se disemina lentamente más allá de Xhorhas.

Los conjuros de Dunamancia están fácilmente disponibles para las subclases de magos que usan la magia Cronúrgica y Gravitúrgica y no deben simplemente agregarse a las listas completas de conjuros de otras clases lanzadoras de conjuros. Sin embargo, el Dungeon Master puede considerar permitir que otras clases lanzadoras de hechizos aprendan un puñado de hechizos con temas de dunamancia como recompensa. Tal vez los personajes descubran un alijo de contrabando mágico, entre los que se encuentran un par de pergaminos de hechizos, o un acólito viajero se toma un tiempo de inactividad con un personaje clérigo amistoso y abre su mente a algunos de los secretos más extraños del universo, desbloqueando uno o dos hechizos. Hay muchas formas únicas de traer estos hechizos a tu juego sin requerir que ninguna subclase específica que empuñe dunamis esté presente en el grupo de aventuras.

hechizo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura recibe 2d8 puntos de daño por fuerza y su velocidad se reduce a la mitad hasta el final de su siguiente turno. Con una salvación exitosa, una criatura recibe la mitad de daño y no sufre ninguna reducción en su velocidad.

Hasta el comienzo de tu próximo turno, cualquier objeto que no esté puesto o transportado en la esfera requiere una prueba exitosa de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros para recogerlo o moverlo.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de 2º nivel o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio por encima del 1º.

Hechizos de Nivel 2 de Dunamancia

Favor de la Fortuna

Nivel 2, Adivinación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Minuto

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (una perla blanca que vale al menos 100 Po, que el hechizo consume)

Duración: 1 Hora

Te imparte suerte a ti mismo o a una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Cuando la criatura elegida hace una tirada de ataque, una prueba de habilidad o una tirada de salvación antes de que termine el hechizo, puede descartar este hechizo sobre sí mismo para tirar un d20 adicional y elegir cuál de los d20 usar. Alternativamente, cuando se realiza una tirada de ataque contra la criatura elegida, puede descartar este hechizo sobre sí mismo para tirar un d20 y elegir cuál de los d20 usar, el que tiró o el que tiró el atacante.

Si la tirada original d20 tiene ventaja o desventaja, la criatura tira el d20 adicional después de que se haya aplicado la ventaja o desventaja a la tirada original.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes seleccionar como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio por encima del segundo.

Muñequeira

Nivel 2, Conjuración (Ritual).

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal

Componentes: S

Duración: Concentración, hasta 1 Hora

Mueves tu muñeca, causando que un objeto en tu mano desaparezca. El objeto, que tu debes sostener y no puede pesar más de 5 libras, se transporta a un espacio extradimensional, donde permanece hasta que finalice el hechizo.

Hasta que termine el hechizo, puedes usar tu acción para convocar el objeto a tu mano libre, y puedes usar tu acción para devolver el objeto al espacio extradimensional. Un objeto que todavía está en el plano de bolsillo cuando termina el hechizo aparece en tu espacio, a tus pies.

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (polvo de oro por valor de al menos 25 Po, que el hechizo consume)

Duración: 1 Hora

Tocas un objeto que no pesa más de 10 libras y haces que se fije mágicamente en su lugar. Tú y las criaturas que designes cuando lanza este hechizo pueden mover el objeto normalmente. También puede establecer una contraseña que, cuando se pronuncia a 5 pies del objeto, suprime este hechizo durante 1 minuto.

Si el objeto se fija en el aire, puede soportar hasta 4000 libras de peso. Más peso hace que el objeto se caiga. De lo contrario, una criatura puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros. Si tiene éxito, la criatura puede mover el objeto hasta 10 pies.

En Niveles Superiores. Si lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o 5, la CD para mover el objeto aumenta en 5, puede transportar hasta 8000 libras de peso y la duración aumenta a 24 horas. Si lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la CD para mover el objeto aumenta en 10, puede transportar hasta 20 000 libras de peso y el efecto es permanente hasta que se disipa.



Objeto Inamovible

Nivel 2, Transmutación. Graviturgia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Hechizo de Nivel 3 de Dunamancia

Onda de Pulso

Nivel 3, Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Cono 30 Pies)

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Crees una presión intensa, la liberas en un cono de 30 pies y decides si la presión atrae o empuja a las criaturas y objetos. Cada criatura en ese cono debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Una criatura recibe 6d6 puntos de daño por fuerza en una salvación fallida, o la mitad de daño en una con éxito. Y cada criatura que falla la salvación es atraída 15 pies hacia ti o empujada 15 pies lejos de ti, dependiendo de la elección que hayas hecho para el hechizo.

Además, los objetos no asegurados que están completamente dentro del cono también son atraídos o empujados 15 pies.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de 4º nivel o superior, el daño aumenta en 1d6 y la distancia atraída o empujada aumenta en 5 pies por cada nivel de espacio por encima del 3º.

Hechizo de Nivel 4 de Dunamancia

Pozo de Gravedad

Nivel 4, Evocación. Graviturgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S, M (una canica negra)

Duración: Instantáneo

Una esfera de fuerza aplastante de 20 pies de radio se forma en un punto que puedes ver dentro del alcance y tira de las criaturas allí. Cada criatura en la esfera debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura sufre 5d10 de daño por fuerza y es atraída en línea recta hacia el centro de la esfera, terminando en un espacio desocupado lo más cerca posible del centro (incluso si ese espacio está en el aire). Con una salvación exitosa, la criatura recibe la mitad del daño y no es atraída.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio por encima del 4.

Hechizo de Nivel 5 de Dunamancia

Desviación Temporal

Nivel 5, Transmutación. Cronurgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que tomas cuando una criatura que puedes ver hace una tirada de ataque o comienza a lanzar un hechizo

Alcance: 120 Pies

Componentes: V, S

Duración: 1 Asalto

Haces objetivo a la criatura que desencadenó el hechizo, debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o desaparecer, siendo lanzada a otro punto en el tiempo y provocando que el ataque falle o el conjuro se desperdicie. Al comienzo de su siguiente turno, el objetivo vuelve a aparecer donde estaba o en el espacio desocupado más cercano. El objetivo no recuerda que lanzaste el hechizo, ni haber sido afectado por él.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo una criatura adicional por cada nivel de espacio por encima del 5. Todos los objetivos deben estar a 30 pies uno del otro.

Hechizo de Nivel 6 de Dunamancia

Fisura Gravitatoria

Nivel 6, Evocación. Graviturgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: Personal (Línea 100 pies)

Componentes: V, S, M (un puñado de limaduras de hierro)

Duración: Instantáneo

Manifiestas un barranco de energía gravitatoria en una línea que se origina en ti y tiene 100 pies de largo y 5 pies de ancho. Cada criatura en esa línea debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 8d8 de daño por fuerza en una salvación fallida, o la mitad de daño en una con éxito.

Cada criatura a 10 pies de la línea, pero fuera de ella debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 8d8 de daño por fuerza y ser atraída hacia la línea hasta estar en la línea.

En Niveles Superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel de espacio por encima del 6.

Hechizo de Nivel 7 de Dunamancia

Esencia Amarradora

Nivel 7, Nigromancia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un carrete de hilo de platino por valor de al menos 250 Po, que consume el conjuro)

Duración: Concentración, Hasta 1 hora

Dos criaturas que puedas ver dentro del alcance deben hacer una tirada de salvación de Constitución, con desventaja si están a menos de 30 pies entre sí. Cualquiera de las criaturas puede fallar voluntariamente en la salvación. Si cualquier salvación tiene éxito, el hechizo no tiene efecto. Si ambas salvaciones fallan, las criaturas se vinculan mágicamente mientras dure el hechizo, independientemente de la distancia entre ellas. Cuando se infinge daño a uno de ellos, se infinge el mismo daño al otro. Si se restauran puntos de golpe a uno de ellos, se restaura la misma cantidad de puntos de golpe al otro. Si cualquiera de las criaturas atadas se reduce a 0 puntos de golpe, el conjuro termina en ambas. Si el hechizo termina en una criatura, termina en ambas.

Hechizos de Nivel 8 de Dunamancia

Estrella Oscura

Nivel 8, Evocación. Graviturgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 150 Pies

Componentes: V, S, M (un fragmento de ónix y una gota de la sangre del lanzador, los cuales consumen el hechizo)

Duración: Concentración, Hasta 1 minuto

Este hechizo crea una esfera centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera puede tener un radio de hasta 40 pies. El área dentro de esta esfera está llena de oscuridad mágica y fuerza gravitacional aplastante.

Mientras dure, el área del hechizo es terreno difícil. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de la oscuridad mágica y la luz no mágica no puede iluminarla. No se puede crear ningún sonido dentro o atravesar el área. Cualquier criatura u objeto completamente dentro de la esfera es inmune al daño por trueno, y las criaturas quedan sordas mientras están completamente

dentro de ella. Lanzar un hechizo que incluya un componente verbal es imposible allí.

Cualquier criatura que entre en el área del hechizo por primera vez en un turno o comience su turno allí debe hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura sufre 8d10 de daño por fuerza si falla la salvación, o la mitad de daño si tiene éxito. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por este daño se desintegra. Una criatura desintegrada y todo lo que viste y lleva, excepto los objetos mágicos, se reducen a una pila de fino polvo gris.

Quebrar la Realidad

Nivel 8, Conjuración. Cronurgia

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 60 Pies

Componentes: V, S, M (un prisma de cristal)

Duración: Concentración, Hasta 1 minuto

Rompes las barreras entre las realidades y las líneas de tiempo, empujando a una criatura a la confusión y la locura. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría, o no podrá reaccionar hasta que termine el conjuro. El objetivo afectado también debe tirar un d10 al comienzo de cada uno de sus turnos; el número obtenido determina lo que le sucede al objetivo, como se muestra en la tabla de efectos de Quebrar la Realidad.

Al final de cada uno de sus turnos, el objetivo afectado puede repetir la tirada de salvación de Sabiduría, finalizando el hechizo sobre sí mismo si tiene éxito.

d10	Efecto
1 – 2	Visión del Reino Lejano. El objetivo recibe 6d12 de daño psíquico y queda aturdido hasta el final del turno.
3 – 5	Grieta desgarradora. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza, recibiendo 8d12 de daño por fuerza si falla, o la mitad de daño si tiene éxito.
6 – 8	Agujero de gusano El objetivo es teletransportado, junto con todo lo que lleva puesto, hasta 30 pies a un espacio desocupado de tu elección que puedas ver. El objetivo también recibe 10d12 de daño por fuerza y queda derribado.
9 – 10	Escalofrío del Vacío. El objetivo sufre 10d12 de daño por frío y queda cegado hasta el final del turno.

Hechizos de Nivel 9 de Dunamancia

Vacio Devorador

Nivel 9, Evocación. Graviturgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 1000 Pies

Componentes: V, S, M (una pequeña estrella de nueve puntas hecha de hierro)

Duración: Concentración, Hasta 1 minuto

Crees una esfera de 20 pies de radio de fuerza gravitacional destructiva centrada en un punto que puedes ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, la esfera y cualquier espacio dentro a 100 pies de ella son terreno difícil, y los objetos no mágicos completamente dentro de la esfera se destruyen si no son equipados o transportados.

Cuando aparece la esfera y al comienzo de cada uno de tus turnos hasta que finaliza el hechizo, los objetos no asegurados a 100 pies de la esfera son atraídos hacia el centro de la esfera, terminando en un espacio desocupado lo más cerca posible del centro.

Una criatura que comienza su turno a menos de 100 pies de la esfera debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza o ser arrastrada directamente hacia el centro de la esfera, terminando en un espacio desocupado lo más cerca posible del centro. Una criatura que entra en la esfera por primera vez en un turno o comienza su turno allí sufre 5d10 de daño por fuerza y queda inmovilizada hasta que ya no está en la esfera. Si la esfera está en el aire, la criatura restringida flota dentro de la esfera. Una criatura puede usar su

acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuros, finalizando esta condición restringida en sí misma o en otra criatura en la esfera que pueda alcanzar. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por este conjuro es aniquilada, junto con cualquier objeto no mágico que tenga.

Destrucción Temporal

Nivel 9, Nigromancia. Cronurgia.

Tiempo de lanzamiento: 1 Acción

Alcance: 90 Pies

Componentes: V, S, M (un reloj de arena lleno de polvo de diamante con un valor de al menos 5000 Po, que consume el hechizo)

Duración: Instantáneo

Apuntas a una criatura que puedes ver dentro del alcance, sometiendo su forma física a través a la devastación del rápido envejecimiento. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución, recibiendo 10d12 de daño necrótico si falla, o la mitad de daño si tiene éxito. Si la salvación falla, el objetivo también envejece hasta el punto en que solo le quedan 30 días antes de morir de vejez. En este estado envejecido, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiradas de salvación, y su velocidad al caminar se reduce a la mitad. Solo el conjuro de deseo o la restauración mayor lanzada con un espacio de conjuro de 9º nivel pueden acabar con estos efectos y devolver al objetivo a su edad anterior.



Personalizar Hechizos

Así como cada artista le da a su arte un toque personal y cada guerrero afina sus estilos de lucha a través de la lente de su propio entrenamiento, también un lanzador de hechizos puede usar la magia para expresar su individualidad.

Independientemente del tipo de lanzador de hechizos que estés jugando, puedes personalizar los efectos estéticos de los hechizos de tu personaje. Tal vez deseas que los efectos de los hechizos de tu lanzador aparezcan en su color favorito, para sugerir el entrenamiento que recibió de un mentor celestial o para exhibir su conexión con una estación del año. Las posibilidades de cómo puedes personalizar cosméticamente los hechizos de tu personaje son infinitas. Sin embargo, tales alteraciones no pueden cambiar los efectos de un hechizo. Tampoco pueden hacer que un hechizo parezca otro; por ejemplo, no puedes hacer que un misil mágico parezca una bola de fuego.

Al personalizar la magia de tu lanzador de hechizos, considera desarrollar un tema, a menudo, cuanto más amplio y versátil, mejor. Puedes describir la magia de tu lanzador cuando lo deseas, especialmente si es una adición interesante a una historia. También puedes usarlo para reforzar otras elecciones que hayas hecho para tu personaje, como hacer que los hechizos de un bardo estén más relacionados con su forma de arte favorita o los hechizos de un clérigo relacionados con su deidad.

Por ejemplo, la bola de fuego de un mago aficionado a las tormentas puede estallar y parecerse a nubes ardientes o un estallido de relámpagos rojos (sin afectar el tipo de daño del hechizo), y el hechizo de acelerar del mismo mago puede envolver al objetivo en nubes de tormenta.

Alternativamente, un clérigo que sirve a un dios de la luna puede ser que al lanzar curar heridas una luz de luna irradie alrededor de sus manos, o su escudo de fe puede rodear al objetivo con lunitas resplandecientes.

Más aún, un druida podría elegir las flores de cerezo como tema para su magia, haciendo que crezcan ramas delicadas y hojas rosadas cuando lanzan enmarañar o shillelagh, y su hechizo de fuego feérico podría parecerse más a pétalos arrojados por el viento que a llamas.

La tabla Temas mágicos ofrece solo algunas sugerencias que pueden inspirarte mientras personalizas los hechizos de tu personaje.



d10 Tema

1	Páginas de libros, origami, plumas y tinta, todo acompañado de susurros y aromas que podrían encontrarse en una biblioteca.
2	Formas con aroma a salmuera de: tiburones, medusas, pulpos y otras criaturas marinas.
3	Alimentos o utensilios que llevan el aroma de la cocina de la tierra natal del lanzador de hechizos.
4	Ricos aromas cobrizos acompañados de lo que parecen ser el sentido del humor del lanzador.
5	Pinceladas y trazos de acuarela pintados por un pincel invisible.
6	Armas transparentes, armaduras, máquinas de guerra en miniatura y soldados fantasma.
7	Rayos dorados que transmiten una calidez tenue y arena arrastrada por el viento.
8	Animales de corral ruidosos acompañados por los cálidos aromas de los establos.
9	Manifestaciones de emociones profundas, como los débiles grilletos de la melancolía, los tonos sepia de la nostalgia o explosiones de afecto en forma de corazón.
10	Diminutos seres fantásticos o aterradores de los sueños ineludibles y recurrentes del lanzador de hechizos.