

1 Magia Natural: Lista de Conjuros

La Magia Natural se deriva de la comunión con los espíritus de la naturaleza, canalizando el mana de los cinco elementos (fuego, agua, aire, tierra y espíritu), así como de la fauna y la flora. Los siguientes 300 conjuros, extraídos de *Advanced Dungeons & Dragons* (2ª Edición, Player's Handbook, Tome of Magic y Wizard's Spell Compendium), están organizados en tres categorías: Magia Elemental (manipulación de los elementos y espíritus), Magia de Fauna (interacciones con animales) y Magia de Flora (control y crecimiento de plantas). Cada conjuro requiere un catalizador natural o comunión espiritual (como proximidad a un río, bosque o ritual específico) y puede ser aprendido por cualquier personaje con la competencia en Magia Natural, sin restricciones de clase.

En caso de cumplir el "Requisito" de cada conjuro, que en este caso son condiciones ambientales o de entorno específicas (como cierta fuente elemental cercana o clima), tiene efectos adicionales a discutir entre el DJ y jugador.

1.1 Magia Elemental

1. **Produce Flame** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno, Rango: Personal, Requisito: Fuente de fuego cercana)
Crea una llama que puede lanzarse, infligiendo 1d4+1 de daño.
2. **Wall of Fire** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: Especial, Rango: 60 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Crea una pared de fuego que inflige 2d6+1 de daño a quienes la atraviesan.
3. **Fireball** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas + 10/nivel, Requisito: Fuego natural visible)
Inflige 1d6 de daño/nivel en un área de 20 pies de radio.
4. **Flaming Sphere** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Fuente de fuego cercana)
Crea una esfera ardiente que inflige 2d4 de daño.
5. **Pyrotechnics** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 120 yardas, Requisito: Fuego existente)
Manipula fuego para crear humo o fuegos artificiales, cegando o desorientando.
6. **Burning Hands** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 0, Requisito: Fuego natural visible)
Dispara una ráfaga de fuego que inflige 1d3 + 2/nivel de daño.
7. **Fire Seeds** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Semillas naturales)
Crea proyectiles explosivos a partir de semillas, infligiendo 2d8 de daño.
8. **Fire Storm** (Nivel 7, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda, Rango: 150 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Crea una tormenta de fuego que inflige 2d8+1 de daño/nivel.

9. **Incendiary Cloud** (Nivel 8, Escuela: Evocación, Duración: 1d4+1 rondas, Rango: 30 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Crea una nube ardiente que inflige 1d4+1 de daño/nivel.
10. **Meteor Swarm** (Nivel 9, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 40 yardas + 10/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Invoca meteoros que infligen 10d6 de daño en un área.
11. **Water Breathing** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Permite respirar bajo el agua.
12. **Airy Water** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Crea una burbuja de aire respirable bajo el agua.
13. **Part Water** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas/nivel, Requisito: Río o lago visible)
Separa el agua para crear un pasaje.
14. **Lower Water** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 120 yardas, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Reduce el nivel del agua en un área.
15. **Water Walk** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Permite caminar sobre el agua.
16. **Create Water** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Humedad ambiental)
Crea hasta 2 galones de agua/nivel.
17. **Wall of Fog** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 2d4 rondas + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Humedad ambiental)
Crea una niebla espesa que reduce la visibilidad.
18. **Obscurement** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas/nivel, Rango: 0, Requisito: Humedad ambiental)
Crea una niebla que reduce la visibilidad en un área.
19. **Ice Storm** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo tormentoso)
Inflige 3d10 de daño por granizo o nieve en un área.
20. **Control Water** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Manipula el flujo del agua, subiéndolo o bajándolo.
21. **Fly** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel + 1d6 turnos, Rango: Toque, Requisito: Viento natural presente)
Permite volar a velocidad moderada.
22. **Wind Wall** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Viento natural presente)

Crea una barrera de viento que desvía proyectiles.

23. **Gust of Wind** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda, Rango: 0, Requisito: Viento natural presente)
Crea una ráfaga que empuja objetos o criaturas.
24. **Whispering Wind** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Viento natural presente)
Envía un mensaje a través del viento.
25. **Air Walk** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Viento natural presente)
Permite caminar por el aire como si fuera terreno sólido.
26. **Control Winds** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 40 yardas/nivel, Requisito: Viento natural presente)
Manipula la dirección y fuerza del viento.
27. **Cloudkill** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Crea una nube venenosa que mata a criaturas débiles.
28. **Lightning Bolt** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 40 yardas + 10/nivel, Requisito: Cielo tormentoso)
Inflige 1d6 de daño/nivel en una línea.
29. **Chain Lightning** (Nivel 6, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 40 yardas + 5/nivel, Requisito: Cielo tormentoso)
Inflige 1d6 de daño/nivel, saltando entre objetivos.
30. **Weather Summoning** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Invoca un clima específico, como tormenta o viento.
31. **Wall of Stone** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Tierra natural cercana)
Crea una pared de piedra sólida.
32. **Transmute Rock to Mud** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Tierra natural cercana)
Convierte roca en lodo, dificultando el movimiento.
33. **Move Earth** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Tierra natural cercana)
Remodela el terreno en un área amplia.
34. **Wall of Iron** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Tierra natural cercana)
Crea una pared de hierro que puede atrapar o dañar.
35. **Stone Shape** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Piedra natural cercana)
Moldea una piedra en una forma deseada.

36. **Passwall** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 6 rondas + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Tierra natural cercana)
Crea un pasaje temporal a través de una pared.
37. **Spike Stones** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 3d4 turnos, Rango: 30 yardas, Requisito: Piedra natural cercana)
Convierte piedras en espinas que dañan a los que pasan.
38. **Dig** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Tierra natural cercana)
Excava tierra o arena rápidamente.
39. **Stone Skin** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Tierra natural cercana)
Protege contra 1d4+1 ataques físicos.
40. **Earthquake** (Nivel 7, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda, Rango: 120 yardas, Requisito: Tierra natural cercana)
Provoca un temblor que daña estructuras y criaturas.
41. **Conjure Elemental** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Invoca un elemental (fuego, agua, aire o tierra) para servir.
42. **Elemental Swarm** (Nivel 9, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Invoca múltiples elementales de un tipo.
43. **Summon Elemental Kin** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Invoca criaturas menores relacionadas con un elemento.
44. **Aerial Servant** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: 1 día/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Invoca un ser de aire para cumplir una tarea.
45. **Invisible Stalker** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Invoca un ser invisible de aire para cumplir una tarea.
46. **Protection from Elementals** (Nivel 6, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Protege contra ataques de elementales.
47. **Abjure** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Expulsa a un elemental o criatura extraplanar.
48. **Control Temperature, 10' Radius** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Altera la temperatura en un área, enfriando o calentando.

49. **Fire Shield** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: Personal, Requisito: Fuego natural visible)
Protege al lanzador y daña a atacantes con fuego o frío.
50. **Protection from Lightning** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Cielo tormentoso)
Absorbe hasta 12 puntos de daño de relámpago/nivel.
51. **Resist Fire/Resist Cold** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Fuego o hielo presente)
Otorga resistencia a daño de fuego o frío.
52. **Protection from Fire** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Fuego natural visible)
Absorbe hasta 12 puntos de daño de fuego/nivel.
53. **Endure Elements** (Nivel 1, Escuela: Abjuración, Duración: 24 horas, Rango: Toque, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Protege contra extremos climáticos naturales.
54. **Elemental Aura** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Rodea al lanzador con un aura elemental que causa daño menor.
55. **Elemental Speech** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Permite comunicarse con elementales.
56. **Burning Blade** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Fuego natural visible)
Imbuje un arma con fuego, añadiendo 1d4 de daño.
57. **Watery Double** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Crea un duplicado de agua que imita al lanzador.
58. **Wind Servant** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Invoca un espíritu de viento para tareas menores.
59. **Stone Fist** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Tierra natural cercana)
Convierte los puños del lanzador en piedra, infligiendo 1d6 de daño.
60. **Fire Trap** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Fuego natural visible)
Crea una trampa que explota al ser activada, infligiendo 1d4+1/nivel de daño.
61. **Ice Knife** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 60 yardas, Requisito: Hielo o agua presente)
Lanza un cuchillo de hielo que inflige 1d10 de daño.

62. **Fog Cloud** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Humedad ambiental)
Crea una nube de niebla densa que oculta.
63. **Steam Blast** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Dispara un chorro de vapor que inflige 2d6 de daño.
64. **Earth Maw** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Tierra natural cercana)
Abre una grieta en la tierra que atrapa a una criatura.
65. **Wind Blade** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Viento natural presente)
Crea una espada de viento que inflige 1d8 de daño.
66. **Fire Charm** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Hipnotiza a criaturas que miran un fuego, haciéndolas vulnerables.
67. **Watery Form** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Transforma al lanzador en una forma acuosa, inmune a ciertos ataques.
68. **Air Boat** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Crea una plataforma de aire que transporta a un grupo.
69. **Stone Tell** (Nivel 6, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: Toque, Requisito: Piedra natural cercana)
Permite interrogar a una piedra sobre eventos pasados.
70. **Commune with Elemental** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: Especial, Rango: Personal, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Permite hacer preguntas a un espíritu elemental.
71. **Flame Arrow** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 ronda, Rango: 30 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Imbuje flechas con fuego, añadiendo 1d6 de daño.
72. **Water Shield** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Crea un escudo de agua que absorbe 1d10 de daño.
73. **Wind Shadow** (Nivel 3, Escuela: Ilusión, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Viento natural presente)
Crea una sombra de viento que oculta al lanzador.
74. **Stone Skin** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Tierra natural cercana)
Protege contra 1d4+1 ataques físicos.
75. **Fireball, Delayed Blast** (Nivel 7, Escuela: Evocación, Duración: Especial, Rango: 100 yardas + 10/nivel, Requisito: Fuego natural visible)

Crea una explosión retardada que inflige 1d6+1 de daño/nivel.

76. **Control Weather** (Nivel 7, Escuela: Alteración, Duración: 4d12 horas, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Altera el clima, invocando tormentas o vientos.
77. **Elemental Turning** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 120 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Repele elementales de un tipo específico.
78. **Wall of Ice** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Hielo o agua presente)
Crea una pared de hielo que daña a quienes la atraviesan.
79. **Storm Shield** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo tormentoso)
Protege contra efectos climáticos y relámpagos.
80. **Earth Shield** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Tierra natural cercana)
Crea un escudo de tierra que absorbe 1d12 de daño.
81. **Fire Burst** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas, Requisito: Fuego natural visible)
Provoca una explosión menor que inflige 1d8 de daño.
82. **Water Bolt** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 60 yardas, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Dispara un chorro de agua que inflige 1d10 de daño.
83. **Wind Lash** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Viento natural presente)
Crea un látigo de viento que inflige 1d8 de daño.
84. **Stone Spike** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 20 yardas, Requisito: Tierra natural cercana)
Levanta una punta de piedra que inflige 1d10 de daño.
85. **Elemental Binding** (Nivel 6, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Elemento correspondiente presente)
Aprisiona a un elemental en un círculo mágico.
86. **Fire Path** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Fuego natural visible)
Crea un sendero de llamas que permite caminar sin daño.
87. **Water Form** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Transforma al lanzador en agua, otorgando inmunidad a ciertos ataques.
88. **Air Shield** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Viento natural presente)
Crea un escudo de aire que desvía proyectiles.

89. **Stone Meld** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Tierra natural cercana)
Permite al lanzador fundirse con la piedra para ocultarse.

1.2 Magia de Fauna

1. **Animal Friendship** (Nivel 1, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Animal presente)
Hace que un animal sea amistoso con el lanzador.
2. **Speak with Animals** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Permite comunicarse con animales.
3. **Charm Person or Mammal** (Nivel 2, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 80 yardas, Requisito: Animal presente)
Encanta a una persona o mamífero, haciéndolo amistoso.
4. **Calm Animals** (Nivel 1, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Animal presente)
Calma animales hostiles, evitando ataques.
5. **Hold Animal** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Animal presente)
Paraliza animales en un área.
6. **Summon Insects** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Insectos presentes)
Invoca insectos que atacan a un objetivo.
7. **Repel Insects** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Insectos presentes)
Crea una barrera que repele insectos.
8. **Animal Growth** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Animal presente)
Aumenta el tamaño de animales, duplicando su fuerza.
9. **Animal Summoning I** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca animales para asistir al lanzador.
10. **Animal Summoning II** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca animales más fuertes para asistir.
11. **Animal Summoning III** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca animales poderosos para asistir.
12. **Creeping Doom** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: 4 rondas/nivel, Rango: 0, Requisito: Insectos presentes)
Invoca un enjambre de insectos que ataca a enemigos.

13. **Detect Animals or Plants** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 60 yardas, Requisito: Animal presente)
Detecta animales en un área.
14. **Invisibility to Animals** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno + 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Hace al objetivo invisible para animales.
15. **Monster Summoning I** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca criaturas animales menores para asistir.
16. **Monster Summoning II** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 3 rondas + 1/nivel, Rango: 40 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca criaturas animales más fuertes.
17. **Monster Summoning III** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: 50 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca criaturas animales poderosas.
18. **Conjure Animals** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca animales para asistir al lanzador.
19. **Spider Climb** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda + 1/nivel, Rango: Toque, Requisito: Superficie natural)
Permite trepar paredes como una araña.
20. **Summon Swarm** (Nivel 2, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 60 yardas, Requisito: Insectos presentes)
Invoca un enjambre de criaturas pequeñas para distraer.
21. **Giant Insect** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 2 turnos/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Insectos presentes)
Aumenta el tamaño de insectos, haciéndolos combatientes.
22. **Animal Eyes** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Permite ver a través de los ojos de un animal.
23. **Beastform** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Transforma al lanzador en un animal pequeño.
24. **Polymorph Self** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 2 turnos/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Cambia la forma del lanzador a un animal.
25. **Polymorph Other** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Animal presente)
Cambia la forma de otra criatura a un animal.

26. **Animal Growth, Greater** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Animal presente)
Aumenta el tamaño y fuerza de múltiples animales.
27. **Charm Monster** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 60 yardas, Requisito: Animal presente)
Encanta a cualquier criatura animal, haciéndola amistosa.
28. **Speak with Monsters** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Permite comunicarse con criaturas monstruosas.
29. **Animal Sense** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Otorga sentidos agudos de un animal, como olfato o visión nocturna.
30. **Bear Hug** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Otorga fuerza de oso, aumentando el daño cuerpo a cuerpo.
31. **Wolf Speed** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la velocidad de movimiento como la de un lobo.
32. **Eagle Sight** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Otorga visión aguda de águila, mejorando la percepción a distancia.
33. **Cat's Grace** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la destreza en 1d4 puntos.
34. **Bull's Strength** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la fuerza en 1d4 puntos.
35. **Owl's Wisdom** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la sabiduría en 1d4 puntos.
36. **Animal Messenger** (Nivel 2, Escuela: Encantamiento, Duración: 24 horas/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Animal presente)
Envía un animal pequeño con un mensaje.
37. **Animal Spy** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Animal presente)
Controla un animal para espiar a distancia.
38. **Summon Beasts** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca bestias específicas para asistir.
39. **Animal Strength** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)

Otorga la fuerza de un animal grande a un aliado.

40. **Wings of the Hawk** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Otorga alas temporales para planear.
41. **Claws of the Bear** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Otorga garras que infligen 1d6 de daño.
42. **Feline Reflexes** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Mejora los reflejos, otorgando +2 a salvaciones de destreza.
43. **Snake Venom** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Imbuje un arma con veneno que inflige 1d4 de daño adicional.
44. **Wolf Pack** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca una manada de lobos para asistir.
45. **Bird of Prey** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animal presente)
Invoca un ave rapaz para atacar o espiar.
46. **Beast Shape** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Transforma al lanzador en un animal mediano.
47. **Animal Command** (Nivel 5, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Animal presente)
Controla las acciones de un animal.
48. **Swarm Shield** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Insectos presentes)
Crea un escudo de insectos que desvía ataques.
49. **Feline Stealth** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Mejora el sigilo, otorgando +2 a tiradas de sigilo.
50. **Eagle's Flight** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Otorga la capacidad de volar como un águila.
51. **Bear's Endurance** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la constitución en 1d4 puntos.
52. **Summon Dire Wolf** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un lobo temible para asistir.

53. **Animal Sight** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Permite compartir la visión de un animal.
54. **Summon Feline** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un felino grande para asistir.
55. **Animal Mimicry** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Otorga una habilidad específica de un animal, como trepar o nadar.
56. **Wild Call** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 1 milla, Requisito: Animales naturales presentes)
Llama a todos los animales cercanos para asistir.
57. **Beast Speech** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Permite hablar con bestias específicas.
58. **Animal Ward** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Animal presente)
Repele animales hostiles en un área.
59. **Summon Avian Flock** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un grupo de aves para atacar o distraer.
60. **Bestial Roar** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Animal presente)
Emite un rugido que intimida, forzando una comprobación de moral.
61. **Animal Healing** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Cura 1d8 puntos de vida a un animal.
62. **Summon Reptile** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca una serpiente o reptil para asistir.
63. **Beast Skin** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Otorga una piel resistente como la de un animal, mejorando CA en +2.
64. **Summon Predator** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un depredador grande, como un oso o león.
65. **Animal Bond** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Crea un vínculo permanente con un animal, haciéndolo leal.
66. **Wild Strength** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)

Otorga la fuerza de un animal salvaje a un aliado.

67. **Summon Mammal** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un mamífero grande para asistir.
68. **Animal Aura** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Otorga un aura que intimida a enemigos, reduciendo su moral.
69. **Summon Fish** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cuerpo de agua cercano)
Invoca peces o criaturas acuáticas para asistir.
70. **Animal Speed** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Animal presente)
Aumenta la velocidad de movimiento de un aliado como la de un animal.
71. **Summon Bird** (Nivel 2, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Animales naturales presentes)
Invoca un ave para espiar o atacar.
72. **Wild Sense** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Animal presente)
Otorga sentidos animales, como detección de trampas.

1.3 Magia de Flora

1. **Entangle** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno, Rango: 80 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Enreda a criaturas en un área con vegetación.
2. **Plant Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 160 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Acelera el crecimiento de plantas, creando barreras.
3. **Spike Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 3d4 turnos, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Convierte vegetación en espinas que dañan a los que pasan.
4. **Wall of Thorns** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una barrera de espinas que daña a los que la atraviesan.
5. **Goodberry** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Bayas naturales presentes)
Crea bayas que curan 1 punto de vida cada una.
6. **Barkskin** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Otorga CA 6 y +1 a salvaciones.
7. **Transport via Plants** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Árboles presentes)

Permite teletransportarse entre plantas.

8. **Control Plants** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Vegetación presente)
Controla plantas para atacar o bloquear.
9. **Anti-Plant Shell** (Nivel 5, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Vegetación presente)
Repele plantas animadas o mágicas.
10. **Pass Plant** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Árboles presentes)
Permite moverse entre árboles como teletransportación.
11. **Tree** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 6 turnos + 1/nivel, Rango: Personal, Requisito: Árbol cercano)
Transforma al lanzador en un árbol, otorgando camuflaje.
12. **Changestaff** (Nivel 7, Escuela: Evocación, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Convierte un bastón en un ser vivo que lucha por el lanzador.
13. **Detect Animals or Plants** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Detecta plantas en un área.
14. **Warp Wood** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Madera presente)
Deforma objetos de madera, inutilizando armas o puertas.
15. **Plant Door** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Crea un pasaje a través de vegetación densa.
16. **Commune with Nature** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: Especial, Rango: 0, Requisito: Bosque o prado cercano)
Proporciona conocimiento sobre el entorno natural.
17. **Liveoak** (Nivel 6, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 día/nivel, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Anima un roble para que actúe como guardián.
18. **Sticks to Snakes** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Ramas presentes)
Convierte palos en serpientes que atacan.
19. **Vine Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Vegetación presente)
Acelera el crecimiento de enredaderas para atrapar o bloquear.
20. **Thorn Spray** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Dispara espinas que infligen 2d6 de daño.

21. **Plant Speech** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Vegetación presente)
Permite comunicarse con plantas.
22. **Spikegrowth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 3d4 turnos, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Convierte vegetación en espinas que dañan a los que pasan.
23. **Tree Stride** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Árboles presentes)
Permite al lanzador moverse entre árboles rápidamente.
24. **Entangle, Greater** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Enreda a criaturas en un área más grande y resistente.
25. **Plant Ward** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Protege un área contra intrusos con barreras vegetales.
26. **Thorn Whip** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea un látigo de espinas que inflige 1d8 de daño.
27. **Vine Lash** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una enredadera que puede atacar o sujetar.
28. **Blossom Burst** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Flores presentes)
Provoca una explosión de polen que ciega temporalmente.
29. **Leaf Shield** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Vegetación presente)
Crea un escudo de hojas que absorbe 1d8 de daño.
30. **Plant Growth, Greater** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 160 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea un bosque denso instantáneamente.
31. **Thorn Wall** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una pared de espinas más resistente.
32. **Tree Healing** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Cura 1d8 puntos de vida al tocar un árbol.
33. **Vine Trap** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una trampa de enredaderas que captura a una criatura.
34. **Plant Animation** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Vegetación presente)

Anima plantas para atacar o defender.

35. **Flower Charm** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Flores presentes)
Usa flores para calmar o distraer a criaturas.
36. **Bark Armor** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Otorga una armadura de corteza que mejora CA en +3.
37. **Seed Bomb** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Semillas presentes)
Lanza semillas explosivas que infligen 2d6 de daño.
38. **Leaf Blade** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Vegetación presente)
Crea una espada de hojas que inflige 1d8 de daño.
39. **Plant Sense** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Vegetación presente)
Permite percibir eventos a través de plantas cercanas.
40. **Vine Bridge** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea un puente de enredaderas para cruzar obstáculos.
41. **Spore Cloud** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Hongos presentes)
Crea una nube de esporas que aturde a criaturas.
42. **Tree Form** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Árbol cercano)
Transforma al lanzador en un árbol para ocultarse.
43. **Plant Camouflage** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Otorga camuflaje vegetal, mejorando sigilo en +2.
44. **Root Grip** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Raíces sujetan a una criatura, inmovilizándola.
45. **Flower Bloom** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Hace florecer plantas instantáneamente, creando distracciones.
46. **Thorn Armor** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Crea una armadura de espinas que daña a atacantes.
47. **Plant Growth, Minor** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Acelera el crecimiento de una planta específica.

48. **Vine Whip** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea un látigo de enredaderas que inflige 1d6 de daño.
49. **Spore Trap** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Hongos presentes)
Crea una trampa de esporas que aturde al activarse.
50. **Leaf Storm** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Lanza un torbellino de hojas que inflige 2d8 de daño.
51. **Plant Sense, Greater** (Nivel 4, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 1 milla, Requisito: Vegetación presente)
Permite percibir eventos lejanos a través de plantas.
52. **Root Wall** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una pared de raíces que bloquea el paso.
53. **Blossom Shield** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Flores presentes)
Crea un escudo de flores que absorbe 1d10 de daño.
54. **Tree Guardian** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 día/nivel, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Anima un árbol como guardián que ataca a intrusos.
55. **Vine Armor** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Crea una armadura de enredaderas que mejora CA en +2.
56. **Plant Restoration** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Restaura una planta dañada a su estado original.
57. **Thorn Barrage** (Nivel 4, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 30 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Dispara múltiples espinas que infligen 3d6 de daño.
58. **Leaf Camouflage** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Otorga camuflaje vegetal, mejorando sigilo en +3.
59. **Spore Burst** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 20 yardas, Requisito: Hongos presentes)
Libera esporas que causan confusión temporal.
60. **Tree Meld** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Árbol cercano)
Permite al lanzador fundirse con un árbol para ocultarse.
61. **Plant Binding** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)

Usa plantas para inmovilizar a una criatura.

62. **Flower Ward** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Flores presentes)
Crea una barrera de flores que repele intrusos.
63. **Vine Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea enredaderas que pueden usarse como cuerdas o trampas.
64. **Plant Charm** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Usa plantas para calmar o distraer a criaturas.
65. **Leaf Armor** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Vegetación presente)
Crea una armadura de hojas que mejora CA en +2.
66. **Spore Shield** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Hongos presentes)
Crea un escudo de esporas que desvía ataques.
67. **Tree Speech** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Árbol cercano)
Permite interrogar a un árbol sobre eventos cercanos.
68. **Vine Wall** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una pared de enredaderas que bloquea el paso.
69. **Plant Trap** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Crea una trampa de plantas que captura a una criatura.
70. **Blossom Growth** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Vegetación presente)
Hace florecer flores instantáneamente para distracción o belleza.