

1 Magia Astral: Lista de Conjuros

La Magia Astral, derivada de las energías cósmicas de las constelaciones, se divide en tres doctrinas: Magia Blanca (purificación, sanación y armonía), Magia Negra (destrucción, dominación y caos) y Magia Gris (manipulación sutil y equilibrada de la realidad). Los siguientes +220 conjuros, son algunos ejemplos de los hechizos disponibles en cada doctrina. Fueron extraídos de *Advanced Dungeons & Dragons* (2ª Edición, Player's Handbook y Tome of Magic), están organizados en estas categorías, manteniendo su escuela original (por ejemplo, Evocación, Ilusión).

En caso de cumplir el "Requisito" de cada conjuro, que en este caso son condiciones celestes específicas (como un cielo despejado o una constelación visible), tiene efectos adicionales a discutir entre el DJ y jugador.

Los hechizos presentes en esta lista solo pueden ser lanzados por Usuarios de Magia con afinidad astral, ya sea innata o adquirida por métodos extremos.

1.1 Magia Blanca

1. **Protection from Evil** (NIVEL: 1, ESCUELA: Abjuración, DURACIÓN: 2 turnos/nivel, RANGO: Toque, REQUISITO: Cielo nocturno)
Crea una barrera que otorga +2 a CA y salvaciones contra criaturas malignas.
2. **Cure Light Wounds** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Cura 1d8 puntos de vida a una criatura tocada.
3. **Detect Evil** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno + 5 rondas/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Estrella Polar visible)
Detecta intenciones o auras malignas en un área.
4. **Light** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Sol o luna visible)
Crea una luz equivalente a una antorcha, disipando oscuridad menor.
5. **Comprehend Languages** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 5 rondas/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Permite entender lenguajes hablados o escritos.
6. **Shield** (Nivel 1, Escuela: Evocación, Duración: 5 rondas/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo nocturno)
Otorga CA 4 contra ataques frontales y protección contra misiles mágicos.
7. **Sanctuary** (Nivel 1, Escuela: Abjuración, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna creciente)
Evita que criaturas ataquen directamente al objetivo.
8. **Faerie Fire** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Rodea a una criatura con un resplandor que facilita atacarla (+2 a tiradas de ataque).

9. **Remove Fear** (Nivel 1, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Disipa el miedo en un objetivo, otorgando +4 a salvaciones contra miedo.
10. **Detect Magic** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Detecta auras mágicas en objetos o criaturas.
11. **Armor** (NIVEL: 1, ESCUELA: Conjuración, DURACIÓN: Especial, RANGO: Toque, REQUISITO: Cielo nocturno)
Otorga CA 6 hasta que absorbe $8 + 1/\text{nivel}$ de daño.
12. **Bless** (Nivel 1, Escuela: Conjuración, Duración: 6 rondas, Rango: 60 yardas, Requisito: Sol visible)
Otorga +1 a moral y tiradas de ataque a aliados.
13. **Purify Food and Drink** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna llena)
Purifica comida o agua, eliminando venenos o contaminación.
14. **Detect Poison** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Revela la presencia de venenos en un área u objeto.
15. **Continual Light** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 60 yardas, Requisito: Estrella brillante visible)
Crea una luz permanente que ilumina como el día.
16. **Aid** (Nivel 2, Escuela: Necromancia, Duración: 1 turno + 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Otorga 1d8 puntos de vida temporales y +1 a tiradas de ataque.
17. **Restoration, Lesser** (Nivel 2, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna creciente)
Restaura 1d4 niveles de energía drenada.
18. **Detect Charm** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 30 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Detecta efectos de encantamiento o control mental.
19. **Find Traps** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 3 turnos, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Revela trampas mágicas o mecánicas en un área.
20. **Light Blade** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: Personal, Requisito: Sol visible)
Crea una espada de luz que inflige $1d4+4$ de daño.
21. **Remove Paralysis** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna visible)
Libera a una criatura de parálisis mágica o natural.
22. **Slow Poison** (Nivel 2, Escuela: Necromancia, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)

Retarda los efectos de un veneno, permitiendo tratamiento.

23. **Strength** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Constelacion visible)
Aumenta la fuerza en 1d4 puntos.
24. **Invisibility to Undead** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 6 rondas, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Hace al objetivo invisible para no muertos.
25. **Protection from Paralysis** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo nocturno)
Protege contra efectos de parálisis.
26. **Remove Curse** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Elimina maldiciones de un objetivo o objeto.
27. **Cure Disease** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Cura enfermedades naturales o mágicas.
28. **Cure Moderate Wounds** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna creciente)
Cura 2d8+1 puntos de vida.
29. **Dispel Magic** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: Instantánea, Rango: 120 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Disipa efectos mágicos en un área.
30. **Protection from Normal Missiles** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo nocturno)
Protege contra proyectiles no mágicos.
31. **Remove Blindness or Deafness** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Restaura visión o audición perdida.
32. **Neutralize Poison** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Neutraliza venenos en un objetivo.
33. **Protection from Evil, 10' Radius** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo nocturno)
Extiende Protection from Evil en un área de 10 pies.
34. **Cure Serious Wounds** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Cura 3d8+3 puntos de vida.
35. **Tongues** (Nivel 4, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: Personal, Requisito: Constelacion visible)
Permite entender y hablar cualquier idioma.

36. **Detect Lie** (Nivel 4, Escuela: Adivinación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Detecta mentiras dichas por una criatura.
37. **Restoration** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Restaura niveles perdidos por drenaje de energía.
38. **Cure Critical Wounds** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Cura 4d8+5 puntos de vida.
39. **Commune** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: Especial, Rango: Personal, Requisito: Alineación planetaria)
Permite al lanzador hacer preguntas a una deidad estelar.
40. **True Seeing** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Revela ilusiones, formas verdaderas y objetos ocultos.
41. **Heal** (Nivel 6, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Cura todo el daño, enfermedades y condiciones debilitantes.
42. **Protection from Evil, Permanent** (Nivel 6, Escuela: Abjuración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Alineación planetaria)
Proporciona protección permanente contra el mal.
43. **Word of Recall** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: Personal, Requisito: Cielo estrellado)
Teletransporta al lanzador a un lugar seguro designado.
44. **Speak with Dead** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna visible)
Permite interrogar a un cadáver.
45. **Protection from Charm** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Constelacion visible)
Otorga resistencia a efectos de encantamiento.
46. **Anti-Magic Shell** (Nivel 6, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo despejado)
Crea una barrera que bloquea toda magia.
47. **Regenerate** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Restaura miembros perdidos y cura 4d8+10 puntos de vida.
48. **Holy Word** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: Instantánea, Rango: 0, Requisito: Sol visible)
Expulsa o destruye criaturas malignas en un área.
49. **Resurrection** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Alineación planetaria)

Revive a un muerto con todos sus puntos de vida.

50. **Symbol** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Crea un glifo protector que activa efectos benéficos.
51. **Restoration, Greater** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Restaura todos los niveles drenados y cura 5d8+10 puntos de vida.
52. **Shield of Faith** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Sol visible)
Otorga +2 a CA y salvaciones contra ataques malignos.
53. **Calm Animals** (Nivel 1, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Calma animales hostiles, evitando ataques.
54. **Goodberry** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Crea bayas que curan 1 punto de vida cada una.
55. **Barkskin** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Otorga CA 6 y +1 a salvaciones.
56. **Entangle** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno, Rango: 80 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Enreda a criaturas en un área con vegetación.
57. **Obscurement** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 4 rondas/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una niebla que reduce la visibilidad.
58. **Protection from Poison** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Otorga inmunidad temporal a venenos.
59. **Plant Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 160 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Acelera el crecimiento de plantas, creando barreras.
60. **Spike Growth** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 3d4 turnos, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Convierte vegetación en espinas que dañan a los que pasan.
61. **Tree** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 6 turnos + 1/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo despejado)
Transforma al lanzador en un árbol, otorgando camuflaje.
62. **Commune with Nature** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: Especial, Rango: 0, Requisito: Cielo estrellado)
Proporciona conocimiento sobre el entorno natural.

63. **Animal Growth** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Aumenta el tamaño de animales, duplicando su fuerza.
64. **Transport via Plants** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Permite teletransportarse entre plantas.
65. **Wall of Thorns** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Crea una barrera de espinas que daña a los que la atraviesan.
66. **Creeping Doom** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: 4 rondas/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo estrellado)
Invoca un enjambre de insectos que ataca a enemigos.
67. **Changestaff** (Nivel 7, Escuela: Evocación, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Convierte un bastón en un ser vivo que lucha por el lanzador.
68. **Fire Seeds** (Nivel 6, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Sol visible)
Crea proyectiles explosivos a partir de semillas.
69. **Produce Holy Flame** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno, Rango: Personal, Requisito: Sol visible)
Crea una llama sagrada que puede ser lanzada para infligir 1d4+1 de daño.
70. **Warp Wood** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Deforma objetos de madera, inutilizando armas o puertas.
71. **Protection from Energy** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Otorga resistencia a un tipo de energía específica.
72. **Detect Animals or Plants** (Nivel 1, Escuela: Adivinación, Duración: 1 turno, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Detecta animales o plantas en un área.
73. **Charm Person or Mammal** (Nivel 2, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 80 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Encanta a una persona o mamífero, haciéndolo amistoso.
74. **Hold Animal** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 80 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Paraliza animales en un área.
75. **Summon Insects** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Invoca insectos que atacan a un objetivo.
76. **Repel Insects** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo estrellado)

Crea una barrera que repele insectos.

77. **Animal Summoning I** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Invoca animales naturales para asistir al lanzador.
78. **Control Plants** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Controla plantas para atacar o bloquear.
79. **Anti-Plant Shell** (Nivel 5, Escuela: Abjuración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Repele plantas animadas o mágicas.
80. **Pass Plant** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Permite moverse entre árboles como teletransportación.

1.2 Magia Negra

1. **Chill Touch** (NIVEL: 1, ESCUELA: Necromancia, DURACIÓN: 3 rondas + 1/nivel, RANGO: Toque, REQUISITO: Cielo nocturno)
Inflige 1d4 de daño necrótico y reduce la fuerza en 1 punto.
2. **Black Hand** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 0, Requisito: Luna visible)
Dispara una ráfaga corrupta que inflige 1d3 + 2/nivel de daño.
3. **Charm Person** (Nivel 1, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 120 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Encanta a una persona, haciéndola amistosa (salvación permitida).
4. **Spook** (Nivel 1, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna menguante)
Provoca miedo en una criatura, forzándola a huir.
5. **Corpselight** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Luna nueva)
Crea una luz que resalta a los no muertos, facilitando atacarlos.
6. **Color Spray** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Ciega, aturde o deja inconsciente a criaturas según su nivel.
7. **Dark Grasp** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: Toque, Requisito: Cielo tormentoso)
Inflige 1d8 + 1/nivel de daño oscuro.
8. **Magic Missile** (NIVEL: 1, ESCUELA: Evocación, DURACIÓN: Instantánea, RANGO: 60 yardas + 10/nivel, REQUISITO: Cielo nocturno)
Dispara proyectiles que infligen 1d4+1 de daño cada uno.
9. **Animate Dead Animals** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)

Anima cadáveres de animales como no muertos.

10. **Blindness** (Nivel 2, Escuela: Ilusión, Duración: Permanente, Rango: 30 yardas + 10/nivel, Requisito: Luna menguante)
Ciega permanentemente a una criatura (salvación permitida).
11. **Stinking Cloud** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una nube que incapacita a los que entran (salvación permitida).
12. **Dark Flaming Sphere** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Sol visible)
Crea una esfera de fuego oscuro que inflige 2d4 de daño.
13. **Fear** (Nivel 3, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 0, Requisito: Luna menguante)
Provoca pánico en un área, forzando a las criaturas a huir.
14. **Hold Person** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 120 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Paraliza hasta 4 personas (salvación permitida).
15. **Vampiric Touch** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Drena 1d6 puntos de vida/nivel y los transfiere al lanzador.
16. **Spectral Force** (Nivel 3, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 60 yardas + 1/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una ilusión convincente con efectos visuales y sonoros.
17. **Slow** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 3 rondas + 1/nivel, Rango: 90 yardas + 10/nivel, Requisito: Constelacion visible)
Ralentiza a criaturas, reduciendo su velocidad y ataques.
18. **Suggestion** (Nivel 3, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 hora + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Venus visible)
Influye en una criatura para seguir una sugerencia razonable.
19. **Confusion** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 120 yardas, Requisito: Cielo nocturno)
Causa confusión en un área, haciendo que las criaturas actúen al azar.
20. **Shadow Monsters** (Nivel 4, Escuela: Ilusión, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna nueva)
Crea criaturas ilusorias que parecen reales y pueden atacar.
21. **Minor Globe of Invulnerability** (Nivel 4, Escuela: Abjuración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Bloquea hechizos de nivel 3 o inferior.
22. **Charm Monster** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 60 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Encanta a cualquier criatura, haciéndola amistosa.

23. **Enervation** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna nueva)
Drena 1d4 niveles de energía de un objetivo.
24. **Animate Dead** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)
Crea no muertos a partir de cadáveres.
25. **Cloudkill** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una nube venenosa que mata a criaturas débiles.
26. **Dominate Person** (Nivel 5, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 40 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Controla completamente las acciones de una persona.
27. **Magic Jar** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Especial, Rango: Ilimitado, Requisito: Luna nueva)
Permite al lanzador poseer el cuerpo de otra criatura.
28. **Feeblemind** (Nivel 5, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Constelacion visible)
Reduce la inteligencia de una criatura a niveles animales.
29. **Summon Shadow** (Nivel 5, Escuela: Conjuración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)
Invoca sombras que atacan a enemigos.
30. **Disintegrate** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Destruye un objeto o criatura, reduciéndolo a polvo.
31. **Death Spell** (Nivel 6, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna nueva)
Mata instantáneamente a criaturas débiles en un área.
32. **Geas** (Nivel 6, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Constelacion visible)
Obliga a una criatura a cumplir una misión.
33. **Power Word, Stun** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Aturde a una criatura según sus puntos de vida.
34. **Mass Invisibility** (Nivel 7, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna nueva)
Hace invisible a un grupo de criaturas.
35. **Power Word, Blind** (Nivel 8, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Ciega a una criatura según sus puntos de vida.
36. **Maze** (Nivel 8, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)

Atrapa a una criatura en un laberinto extradimensional.

37. **Meteor Swarm** (Nivel 9, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: 40 yardas + 10/nivel, Requisito: Lluvia de meteoros)
Inflige 10d6 de daño en un área con meteoros.
38. **Power Word, Kill** (Nivel 9, Escuela: Conjuración, Duración: Instantánea, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Mata instantáneamente a una criatura con pocos puntos de vida.
39. **Trap the Soul** (Nivel 8, Escuela: Conjuración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)
Aprisiona el alma de una criatura en una gema.
40. **Astral Spell** (Nivel 9, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Alineación planetaria)
Permite viajar al plano astral.
41. **Imprisonment** (Nivel 9, Escuela: Abjuración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Aprisiona a una criatura bajo tierra.
42. **Wail of the Banshee** (Nivel 9, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: 0, Requisito: Luna nueva)
Mata a múltiples criaturas con un grito mortal.
43. **Cause Light Wounds** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna menguante)
Inflige 1d8 de daño a un objetivo tocado.
44. **Command Undead** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Luna nueva)
Controla no muertos de bajo nivel.
45. **Darkness, 15' Radius** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno + 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna nueva)
Crea una zona de oscuridad mágica.
46. **Scare** (Nivel 2, Escuela: Encantamiento, Duración: 3d4 rondas, Rango: 30 yardas + 10/nivel, Requisito: Luna menguante)
Provoca miedo en criaturas de bajo nivel.
47. **Ghoul Touch** (Nivel 2, Escuela: Necromancia, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Paraliza a una criatura tocada con un toque necrótico.
48. **Spectral Hand** (Nivel 2, Escuela: Necromancia, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 30 yardas + 5/nivel, Requisito: Luna nueva)
Crea una mano etérea para lanzar hechizos de toque a distancia.
49. **Contagion** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Infecta a una criatura con una enfermedad debilitante.

50. **Fumble** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Constelacion visible)
Hace que una criatura deje caer objetos o tropiece.
51. **Cause Serious Wounds** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna menguante)
Inflige 3d8+3 de daño a un objetivo tocado.
52. **Poison** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Envenena a una criatura, causando daño continuo.
53. **Shadow Magic** (Nivel 5, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 50 yardas + 10/nivel, Requisito: Luna nueva)
Crea una ilusión que imita un hechizo dañino.
54. **Demishadow Monsters** (Nivel 5, Escuela: Ilusión, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna nueva)
Crea criaturas ilusorias más fuertes que Shadow Monsters.
55. **Major Creation** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Crea objetos complejos, a menudo con intenciones malévolas.
56. **Pain** (Nivel 5, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna menguante)
Inflige dolor intenso, reduciendo la capacidad de combate.
57. **Cause Critical Wounds** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna menguante)
Inflige 4d8+5 de daño a un objetivo tocado.
58. **Slay Living** (Nivel 5, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Mata a una criatura si falla su salvación.
59. **Control Undead** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Luna nueva)
Controla no muertos de alto nivel.
60. **Finger of Death** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: 60 yardas, Requisito: Luna nueva)
Mata a una criatura si falla su salvación.
61. **Mass Charm** (Nivel 8, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Constelacion visible)
Encanta a múltiples criaturas, haciéndolas amistosas.
62. **Sink** (Nivel 8, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Hunde a una criatura en el suelo, atrapándola.
63. **Binding** (Nivel 8, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)

Aprisiona a una criatura con varias formas de restricción.

64. **Mind Blank** (Nivel 8, Escuela: Abjuración, Duración: 24 horas, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo nocturno)
Protege contra adivinación y control mental, usado para propósitos egoístas.
65. **Clone** (Nivel 8, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Crea un duplicado de una criatura, a menudo con intenciones malévolas.
66. **Demishadow Magic** (Nivel 6, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 60 yardas + 10/nivel, Requisito: Luna nueva)
Crea ilusiones más fuertes que Shadow Magic.
67. **Eyebite** (Nivel 6, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 ronda/3 niveles, Rango: 20 yardas, Requisito: Luna menguante)
Inflige miedo, enfermedad o sueño a una criatura.
68. **Blacksteel** (Nivel 1, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Endurece un arma, aumentando su daño en +1.
69. **Cause Fear** (Nivel 1, Escuela: Necromancia, Duración: 1d4 rondas, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna menguante)
Provoca miedo en una criatura, forzándola a huir.
70. **Curse** (Nivel 4, Escuela: Conjuración, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Impone una maldición que reduce estadísticas o habilidades.
71. **Bestow Curse** (Nivel 4, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Inflige una maldición específica diseñada por el lanzador.
72. **Chaos** (Nivel 5, Escuela: Encantamiento, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Provoca caos en un área, haciendo que las criaturas actúen al azar.
73. **Tenser's Transformation** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Personal, Requisito: Constelacion visible)
Convierte al lanzador en un guerrero poderoso, aumentando atributos.
74. **Monster Summoning I** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo nocturno)
Invoca criaturas hostiles para atacar.
75. **Unholy Word** (Nivel 7, Escuela: Conjuración, Duración: Instantánea, Rango: 0, Requisito: Luna nueva)
Expulsa o destruye criaturas buenas en un área.
76. **Shadow Walk** (Nivel 7, Escuela: Ilusión, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Permite viajar rápidamente a través del plano de las sombras.

77. **Suffocate** (Nivel 7, Escuela: Necromancia, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)
Impide que una criatura respire, causando daño letal.

1.3 Magia Gris

1. **Detect Invisibility** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 5 rondas/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Permite ver criaturas u objetos invisibles.
2. **Invisibility** (Nivel 2, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Hace invisible a una criatura u objeto hasta que ataque.
3. **Mirror Image** (Nivel 2, Escuela: Ilusión, Duración: 3 rondas/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo nocturno)
Crea 1d4+1 imágenes ilusorias del lanzador.
4. **Blur** (Nivel 2, Escuela: Ilusión, Duración: 3 rondas + 1/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo estrellado)
Difumina la forma del lanzador, otorgando +4 a CA.
5. **Levitate** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Permite flotar o mover objetos lentamente.
6. **Alter Self** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 3d4 rondas + 2/nivel, Rango: Personal, Requisito: Luna visible)
Cambia la apariencia del lanzador a otra forma humanoide.
7. **Knock** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Abre cerraduras mágicas o mundanas.
8. **Rope Trick** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: 2 turnos/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Crea un espacio extradimensional accesible por una cuerda.
9. **Web** (Nivel 2, Escuela: Evocación, Duración: 2 turnos/nivel, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una red pegajosa que atrapa a criaturas.
10. **Wizard Lock** (NIVEL: 2, ESCUELA: Alteración, DURACIÓN: Permanente, RANGO: Toque, REQUISITO: Cielo estrellado)
Cierra una puerta o contenedor mágicamente.
11. **Clairvoyance** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Ilimitado, Requisito: Cielo despejado)
Permite ver un lugar a distancia.
12. **Clairaudience** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: Ilimitado, Requisito: Cielo estrellado)
Permite escuchar un lugar a distancia.

13. **Fly** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel + 1d6 turnos, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Permite volar a velocidad moderada.
14. **Haste** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 3 rondas + 1/nivel, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Duplica la velocidad y acciones de un grupo.
15. **Invisibility, 10' Radius** (Nivel 3, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)
Hace invisible a un grupo en un área de 10 pies.
16. **Phantasmal Force** (Nivel 3, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 60 yardas + 10/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una ilusión visual que puede engañar a enemigos.
17. **Wind Wall** (Nivel 3, Escuela: Evocación, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo tormentoso)
Crea una barrera de viento que desvía proyectiles.
18. **Water Walk** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Permite caminar sobre el agua.
19. **Dimension Door** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: 500 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Teletransporta al lanzador a un lugar cercano.
20. **Minor Creation** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 hora/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Crea objetos simples de material vegetal.
21. **Polymorph Self** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 2 turnos/nivel, Rango: Personal, Requisito: Luna visible)
Cambia la forma del lanzador a otra criatura.
22. **Polymorph Other** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Luna visible)
Cambia la forma de otra criatura permanentemente.
23. **Wizard Eye** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: Ilimitado, Requisito: Cielo despejado)
Crea un ojo invisible que explora a distancia.
24. **Hallucinatory Terrain** (Nivel 4, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 20 yardas/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Altera la apariencia del terreno para engañar.
25. **Massmorph** (Nivel 4, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Transforma a un grupo en árboles para camuflaje.
26. **Improved Invisibility** (Nivel 4, Escuela: Ilusión, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna nueva)

Permite atacar mientras se permanece invisible.

27. **Phantasmal Killer** (Nivel 4, Escuela: Ilusión, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Luna menguante)
Crea una ilusión que puede matar por miedo.
28. **Teleport** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Instantánea, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Teletransporta al lanzador o un grupo a un lugar conocido.
29. **Wall of Force** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: 1 turno + 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Crea una barrera invisible e impenetrable.
30. **Passwall** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 6 rondas + 1/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Crea un pasaje temporal a través de una pared.
31. **Contact Other Plane** (Nivel 5, Escuela: Adivinación, Duración: Especial, Rango: Personal, Requisito: Alineación planetaria)
Permite hacer preguntas a entidades de otros planos.
32. **Conjure Animals** (Nivel 6, Escuela: Conjunción, Duración: 2 rondas/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Invoca animales para asistir al lanzador.
33. **Invisible Stalker** (Nivel 6, Escuela: Conjunción, Duración: Especial, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Invoca un ser invisible para cumplir una tarea.
34. **Project Image** (Nivel 6, Escuela: Ilusión, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Luna visible)
Crea una imagen ilusoria del lanzador que puede lanzar hechizos.
35. **Reincarnation** (Nivel 6, Escuela: Necromancia, Duración: Permanente, Rango: Toque, Requisito: Luna llena)
Revive a una criatura en un nuevo cuerpo.
36. **Control Weather** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 4d12 horas, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Altera el clima, pudiendo crear efectos neutrales como niebla.
37. **Mass Suggestion** (Nivel 6, Escuela: Encantamiento, Duración: 4 turnos + 4/nivel, Rango: 30 yardas, Requisito: Venus visible)
Influye en múltiples criaturas para seguir una sugerencia.
38. **Permanency** (Nivel 8, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: Especial, Requisito: Cielo estrellado)
Hace permanente un hechizo específico.
39. **Symbol** (Nivel 8, Escuela: Conjunción, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Cielo estrellado)
Crea un glifo que activa efectos variables, como dolor o discordia.

40. **Time Stop** (Nivel 9, Escuela: Alteración, Duración: 1d3 rondas, Rango: Personal, Requisito: Alineación planetaria)
Detiene el tiempo para todos menos el lanzador.
41. **Wish** (Nivel 9, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: Ilimitado, Requisito: Alineación planetaria)
Altera la realidad con efectos impredecibles.
42. **Alarm** (Nivel 1, Escuela: Abjuración, Duración: 4 horas + 1/2 nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Alerta al lanzador si una criatura entra en un área.
43. **Audible Glamer** (Nivel 1, Escuela: Ilusión, Duración: 3 rondas/nivel, Rango: 60 yardas + 10/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Crea sonidos ilusorios para engañar.
44. **Change Self** (Nivel 1, Escuela: Ilusión, Duración: 2d6 rondas + 2/nivel, Rango: Personal, Requisito: Luna visible)
Altera la apariencia del lanzador.
45. **Phantasmal Force** (Nivel 1, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: 60 yardas + 10/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Crea una ilusión visual simple.
46. **Ventriloquism** (Nivel 1, Escuela: Ilusión, Duración: 4 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Proyecta la voz del lanzador a distancia.
47. **Cantrip** (Nivel 1, Escuela: Universal, Duración: Instantánea, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Realiza pequeños efectos mágicos, como mover objetos ligeros.
48. **Find Familiar** (Nivel 1, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Invoca un familiar para asistir al lanzador.
49. **Grease** (Nivel 1, Escuela: Conjuración, Duración: 3 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo despejado)
Crea una superficie resbaladiza que dificulta el movimiento.
50. **Mount** (Nivel 2, Escuela: Conjuración, Duración: 2 horas/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Invoca un caballo u otra montura.
51. **Glitterdust** (Nivel 2, Escuela: Conjuración, Duración: 1d4 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo nocturno)
Cubre un área con polvo brillante, cegando y revelando invisibles.
52. **Misdirection** (Nivel 2, Escuela: Ilusión, Duración: 8 horas, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna visible)
Desvía efectos de adivinación hacia otro objetivo.
53. **ESP** (Nivel 2, Escuela: Adivinación, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)

Permite leer pensamientos superficiales.

54. **Forget** (Nivel 2, Escuela: Encantamiento, Duración: Permanente, Rango: 30 yardas, Requisito: Luna menguante)
Hace que una criatura olvide eventos recientes.
55. **Summon Swarm** (Nivel 2, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 60 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Invoca un enjambre de criaturas pequeñas para distraer.
56. **Whispering Wind** (Nivel 2, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 1 milla/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Envía un mensaje a través del viento.
57. **Detect Life** (Nivel 3, Escuela: Adivinación, Duración: 5 rondas/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Detecta la presencia de criaturas vivas.
58. **Nondetection** (Nivel 3, Escuela: Abjuración, Duración: 4 horas/nivel, Rango: Toque, Requisito: Cielo despejado)
Oculta al objetivo de adivinación mágica.
59. **Sepia Snake Sigil** (Nivel 3, Escuela: Conjuración, Duración: Especial, Rango: 5 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Crea un glifo que paraliza al leerlo.
60. **Feign Death** (Nivel 3, Escuela: Necromancia, Duración: 1 turno + 1 ronda/nivel, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Hace que una criatura parezca muerta.
61. **Gust of Wind** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 1 ronda, Rango: 0, Requisito: Cielo tormentoso)
Crea una ráfaga que empuja objetos o criaturas.
62. **Tiny Hut** (Nivel 3, Escuela: Alteración, Duración: 4 horas + 1/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo despejado)
Crea un refugio temporal protegido.
63. **Shadow Door** (Nivel 5, Escuela: Ilusión, Duración: 1 ronda/nivel, Rango: 10 yardas, Requisito: Luna nueva)
Crea una puerta ilusoria para escapar.
64. **Dream** (Nivel 5, Escuela: Ilusión, Duración: Especial, Rango: Toque, Requisito: Luna visible)
Envía un mensaje a través de los sueños.
65. **Fabricate** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Transforma materiales crudos en objetos terminados.
66. **Sending** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: Instantánea, Rango: Ilimitado, Requisito: Cielo estrellado)
Envía un mensaje corto a cualquier criatura conocida.

67. **Telekinesis** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 2 rondas + 1/nivel, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Mueve objetos o criaturas con la mente.
68. **Airy Water** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 0, Requisito: Cielo estrellado)
Crea una burbuja de aire respirable bajo el agua.
69. **Transmute Rock to Mud** (Nivel 5, Escuela: Alteración, Duración: Especial, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Convierte roca en lodo, dificultando el movimiento.
70. **Wall of Stone** (Nivel 5, Escuela: Evocación, Duración: Permanente, Rango: 5 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Crea una pared de piedra sólida.
71. **Move Earth** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: Permanente, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Cielo despejado)
Remodela el terreno en un área amplia.
72. **Part Water** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 20 yardas/nivel, Requisito: Cielo estrellado)
Separa el agua para crear un pasaje.
73. **Lower Water** (Nivel 6, Escuela: Alteración, Duración: 1 turno/nivel, Rango: 120 yardas, Requisito: Cielo estrellado)
Reduce el nivel del agua en un área.
74. **Emotion** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: Especial, Rango: 10 yardas/nivel, Requisito: Venus visible)
Manipula las emociones de una criatura, como esperanza o miedo.
75. **Enchanted Weapon** (Nivel 4, Escuela: Encantamiento, Duración: 5 rondas/nivel, Rango: Toque, Requisito: Marte visible)
Convierte un arma en mágica, otorgando +1 a ataque y daño.
76. **Chaos Shield** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 1d10 rondas + 2/nivel, Rango: Personal, Requisito: Cielo nocturno)
Protege contra efectos de magia salvaje.
77. **Nahal's Nonsensical Nullifier** (Nivel 2, Escuela: Abjuración, Duración: 1d10 rondas, Rango: Personal, Requisito: Cielo nocturno)
Crea un escudo que altera efectos mágicos impredecibles.