

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

## ORDEN IMPERIOSA

*Encantamiento nivel 1*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V

**Duración:** 1 salto

Das una orden de una sola palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o verse obligada a obedecer la orden en su próximo turno. Este conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no entiende tu idioma o si la orden implica dañar a la criatura de forma directa.

Más abajo puedes encontrar ejemplos de órdenes típicas y sus efectos, aunque puedes dar otras distintas a las que se describen aquí. En ese caso, el DM decide cómo reacciona el objetivo. Si la criatura no puede obedecer la orden, el conjuro termina.

**Acércate.** El objetivo se acerca a ti por el camino más corto y directo posible, acabando su turno si se mueve a 5 pies o menos de ti.

**Suelta.** El objetivo suelta lo que esté sujetando y acaba su turno.

**Huye.** El objetivo emplea su turno en alejarse de ti de la manera más rápida posible.

**Póstrate.** El objetivo cae derribado y acaba su turno.

**Detente.** El objetivo no se mueve ni realiza ninguna acción. Si le es posible, una criatura que esté volando permanecerá en el aire. Si para ello necesita moverse, volará la mínima distancia necesaria para no caer.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado. En el momento de elegirla como objetivo, cada criatura debe estar a 30 pies o menos de todas las demás.

## OSCURIDAD

*Evocación nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V, M (pelaje de murciélago y un poco de alquitrán o de carbón)

**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Hasta el final de la duración del conjuro, una oscuridad mágica se propaga desde un punto a tu elección dentro del alcance y llena una esfera de 15 pies de radio. Esta oscuridad se extiende más allá de las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de ella, y la luz no mágica no puede alumbrarla.

Si el punto elegido es un objeto que tú sujetes o uno que nadie lleve o vista, la oscuridad se extenderá desde el objeto y se desplazará con él. Cubrir completamente la fuente de la oscuridad con un objeto opaco, como una cazuela o un casco, la bloquea.

Si cualquier parte del área de este conjuro se superpone con una zona de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que creó esa luz es disipado.

## PALABRA DE CURACIÓN

*Evocación nivel 1*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción adicional

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V

**Duración:** Instantáneo

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

## PALABRA DE CURACIÓN EN MASA

*Evocación nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción adicional

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V

**Duración:** Instantáneo

Formulando palabras de sanación, haces que hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperen cada una tantos puntos de golpe como 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

## PASO BRUMOSO

*Conjuración nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción adicional

**Alcance:** Lanzador

**Componentes:** V

**Duración:** Instantáneo

Una niebla plateada te rodea brevemente mientras te teletransportas hasta 30 pies a un espacio libre que puedas ver.

## PLEGARIA DE CURACIÓN

*Evocación nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 10 minutos

**Alcance:** 30 pies

**Componentes:** V

**Duración:** Instantáneo

Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 3 o más, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2 que tenga el espacio que hayas empleado.

## PRESTIDIGITACIÓN

*Transmutación (truco)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 10 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** hasta 1 hora

Este conjuro es un truco mágico menor con el que practican los lanzadores de conjuros inexpertos. Produces uno de los siguientes efectos mágicos, dentro del alcance:

- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una sutil ráfaga de viento, leves notas musicales o un olor extraño.
- Apagas o enciendes de forma instantánea una vela, antorcha u hoguera pequeña.



- Limpías o ensucias de forma instantánea un objeto de hasta 1 pie cúbico.
- Enfriás, calientas o das sabor a un material inerte de hasta 1 pie cúbico durante 1 hora.
- Haces aparecer una mancha de color, una pequeña marca o un símbolo en un objeto o superficie durante 1 hora.
- Creas un abalorio no mágico o una imagen ilusoria que cabe en tu mano y que dura hasta el final de tu próximo turno.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener hasta tres de sus efectos no instantáneos activos a la vez. Para finalizar cualquiera de ellos deberás emplear una acción.

## PROTECCIÓN CONTRA ENERGÍA

*Abjuración nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta el final de la duración del conjuro, esa criatura tiene resistencia a un tipo de daño de tu elección: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

## PROYECTIL MÁGICO

*Evocación nivel 1*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 120 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** Instantáneo

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo impacta a una criatura de tu elección a la que puedas ver dentro del alcance. La criatura recibe 1d4+1 de daño de fuerza por cada dardo. Todos los dardos impactan a la vez y puedes repartirlos como desees entre varios objetivos.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, creas un dardo adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.

## RAYO DE ESCARCHA

*Evocación (truco)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** Instantáneo

Lanzas un rayo helado de luz blanquiazul hacia una criatura de tu elección que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo sufre 1d8 de daño de frío y su velocidad queda reducida en 10 pies hasta el comienzo de tu próximo turno.

**A niveles superiores.** El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando alcanzas nivel 5 (2d8), nivel 11 (3d8) y nivel 17 (4d8).

## RELÁMPAGO

*Evocación nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Lanzador (línea recta de 100 pies)

**Componentes:** V, S, M (un poco de pelaje y una vara de ámbar, cristal o vidrio)

**Duración:** Instantáneo

Un relámpago que forma una línea recta de 100 pies de largo y 5 pies de ancho surge de ti en una dirección de tu elección. Todas las criaturas en la línea deben hacer una tirada de salvación

de Destreza. Sufrirán 8d6 de daño de relámpago si fallan la tirada o la mitad del daño si la superan.

Los objetos inflamables en el área que no lleve o vista alguien arderán.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

## RESISTENCIA

*Abjuración (truco)*

**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. Una sola vez, antes de que termine el conjuro, el objetivo puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de conocer el resultado de la tirada. Hacer esto da por finalizado el conjuro.

## RESTABLECIMIENTO MENOR

*Abjuración nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S

**Duración:** Instantáneo

Tocas a una criatura y curas una enfermedad o un estado que le aflija. Dicho estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

## REVIVIR

*Nigromancia nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (diamantes por valor de 300 po, que son consumidos como parte del conjuro)

**Duración:** Instantáneo

Tocas a una criatura que haya muerto en el último minuto y esta vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede devolver a la vida a una criatura que haya muerto de edad avanzada ni puede recuperar miembros perdidos.

## SAETA GUÍA

*Evocación nivel 1*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 120 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** 1 asalto

Lanzas un rayo de luz hacia una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, la criatura recibe 4d6 de daño radiante. Además, la siguiente tirada de ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes del final de tu siguiente turno, gracias a la tenue luz mística que lo iluminará hasta ese momento.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 2 o más, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio que hayas empleado.



## SANTUARIO

*Abjuración nivel 1*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción adicional

**Alcance:** 30 pies

**Componentes:** V, S, M (un espejo de plata pequeño)

**Duración:** 1 minuto

Proteges de los ataques a una criatura dentro del alcance. Hasta el final de la duración del conjuro, cualquier criatura que elija como objetivo de un ataque o un conjuro hostil a la criatura protegida debe realizar antes una tirada de salvación de Sabiduría. Si la falla, la criatura debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Sin embargo, *santuario* no salvaguarda a la criatura protegida de efectos de área, como por ejemplo, la explosión de una *bola de fuego*.

Por otro lado, si la criatura protegida realiza un ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, *santuario* termina inmediatamente.

## SEÑAL DE ESPERANZA

*Abjuración nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 30 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro proporciona esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Hasta el final de la duración del conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en sus tiradas de salvación de Sabiduría y sus tiradas de salvación contra muerte. Además, al recibir cualquier tipo de curación recuperan la cantidad máxima posible de puntos de golpe.

## SILENCIO

*Ilusión nivel 2 (ritual)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 120 pies

**Componentes:** V, S

**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Creas una zona esférica de 20 pies de radio con centro en un punto de tu elección, que permanece allí hasta el final de la duración del conjuro. El sonido no puede atravesar dicha área ni originarse en su interior. Una criatura u objeto que se halle por completo dentro de la zona esférica es inmune al daño de trueno y, si se trata de una criatura, también estará ensordecida. Por ello, lanzar un conjuro que precise de un componente verbal es imposible dentro de esta área.

## SUGESTIÓN

*Encantamiento nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 30 pies

**Componentes:** V, M (la lengua de una serpiente y un trozo de panal o una gota de aceite dulce)

**Duración:** Concentración, hasta 8 horas

Influencias mágicamente a una criatura a la que puedas ver dentro del alcance y que pueda oírte y comprenderte. Sugieres al objetivo un curso de acción (limitado a una o dos frases), pero siempre expresado de tal forma que parezca razonable. Pedirle a la criatura que se apuñale, se empale en una lanza, se inmoles o realice cualquier otra actividad claramente dañina termina el conjuro. Las criaturas que no puedan ser hechizadas no se ven afectadas por este conjuro.

El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, llevará a cabo la acción que le sugieres hasta donde le permitan sus capacidades. Esta acción puede continuar hasta el final de la duración del conjuro. Si la sugerencia puede ser llevada a cabo en menos tiempo, el conjuro terminará cuando el objetivo complete la tarea encomendada.

Puedes especificar que ciertas condiciones disparen una actividad especial mientras el conjuro siga activo. Por ejemplo, puedes sugerir a un caballero que entregue su caballo de guerra al primer mendigo que vea. Si la condición no se cumple antes de que termine el conjuro, entonces la actividad no se lleva a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros dañáis al objetivo, el conjuro termina.

## TAUMATURGIA

*Transmutación (truco)*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 30 pies

**Componentes:** V

**Duración:** hasta 1 minuto

Manifiestas un pequeño milagro o señal de poder sobrenatural dentro del alcance. Produces uno de los siguientes efectos mágicos:

- Tu voz resuena hasta tres veces más fuerte de lo normal durante 1 minuto.
- Haces que una llama titile, cambie la intensidad de su brillo o modifique su color durante 1 minuto.
- Haces que la tierra tiemble inofensivamente durante 1 minuto.
- Creas un sonido instantáneo, que tiene como origen un punto de tu elección dentro del alcance. Por ejemplo, el retumbar de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros de mal agüero.
- Haces que una puerta o ventana que no esté cerrada con llave se abra o cierre de golpe.
- Cambias el aspecto de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener hasta tres de sus efectos no instantáneos activos a la vez. Para finalizar cualquiera de ellos deberás emplear una acción.

## TELARAÑA

*Conjuración nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** 60 pies

**Componentes:** V, S, M (un poco de tela de araña)

**Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telarañas densa y pegajosa en un punto de tu elección dentro del alcance. Las telarañas ocupan un cubo de 20 pies de lado desde ese punto y permanecerán allí hasta el final de la duración del conjuro. La zona cubierta se considera ligeramente oscura y terreno difícil.

Si las telarañas no están ancladas entre dos objetos sólidos (como muros o árboles) o extendidas sobre un suelo, muro o techo, se colapsarán sobre sí mismas y el conjuro terminará al final de tu próximo turno. Las telarañas dispuestas sobre una superficie plana tienen una profundidad de 5 pies.

Cualquier criatura que comience su turno en las telarañas o que entre en ellas durante el mismo, debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, quedará apresada mientras siga en las telarañas o hasta que se libere. Una criatura apresada puede utilizar su acción para hacer una prueba de Fuerza contra tu CD de salvación de conjuro. Si la supera, dejará de estar apresada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de 5 pies de lado expuesto al fuego se quema por completo en 1 asalto, causando 2d4 de daño de fuego a cualquier criatura que comience su turno en el incendio.



## TREPAR CUAL ARÁCNIDO

*Transmutación nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (una gota de betún y una araña)

**Duración:** Concentración, hasta 1 hora

Hasta el final del conjuro, una criatura voluntaria a la que toques gana la capacidad de caminar por el techo y de moverse hacia arriba, hacia abajo y de lado por superficies verticales. Esta manera de moverse no requiere del uso de las manos, que quedan libres. Además, el objetivo obtiene una velocidad trepando igual a su velocidad caminando.

## VÍNCULO PROTECTOR

*Abjuración nivel 2*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (una pareja de anillos de platino con un valor de 50 po o más, que debéis llevar puestos tanto el objetivo como el lanzador hasta el final de la duración del conjuro)

**Duración:** 1 hora

Este conjuro protege a una criatura voluntaria a la que toques y crea una conexión mística entre vosotros hasta que el conjuro termine. Mientras el objetivo se encuentre a 60 pies o menos de ti, obtendrá un modificador de +1 a su CA y tiradas de salvación, así como resistencia a todo el daño. Sin embargo, cada vez que reciba daño, tú sufrirás la misma cantidad de daño.

El conjuro finaliza si llegas a tener 0 puntos de golpe o si el objetivo y tú os separáis más de 60 pies. También termina si se lanza otra vez este conjuro sobre cualquiera de las dos criaturas conectadas o si utilizas una acción para finalizarlo.

## VOLAR

*Transmutación nivel 3*

**Tiempo de lanzamiento:** 1 acción

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, S, M (una pluma del ala de cualquier pájaro)

**Duración:** Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo gana una velocidad volando de 60 pies hasta el final de la duración del conjuro. Cuando este acabe, el objetivo caerá si todavía está en el aire y no puede parar la caída.

**A niveles superiores.** Cuando lanzas este conjuro utilizando un espacio de conjuro de nivel 4 o más, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3 que tenga el espacio que hayas empleado.

## GALE FORCE NINE:

**Director del proyecto:** Matthew Vaughan

**Equipo del proyecto:** Kev Brett, Adam Simunovich

**Productor:** John-Paul Brisigotti



## CRÉDITOS

**Diseñadores jefe:** Mike Mearls, Jeremy Crawford.

**Diseño:** Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell.

**Corrección:** Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray.

**Productor:** Greg Bilsland.

**Diseño de la aventura:** Richard Baker, Christopher Perkins.

**Dirección de arte:** Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso.

**Diseño gráfico:** Bree Heiss, Emi Tanji.

**Ilustración de la portada de la caja:** Jaime Jones.

**Ilustraciones del reglamento:** Eric Belisle, Wayne England, Randy Gallegos, Matt Stawicki, Kieran Yanner.

**Ilustraciones del libro de aventura:** Daren Bader, Mark Behm, Conceptopolis, Wayne England, Tomás Giorello, Ralph Horsley, Aaron J. Riley, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Raphael Lübke, Brynn Metheney, Steve Prescott, Ned Rogers, Carmen Sinek, Ilya Shkipin, David Vargo, Kieran Yanner.

**Cartografía:** Mike Schley.

**Otras contribuciones:** Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess.

**Gestión de proyecto:** Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay.

**Servicios de producción:** Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams.

**Marca y marketing:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tømmervik, Kim Lundstrom.

**Basado en el juego *Dungeons & Dragons* original, obra de**

E. Gary Gygax y Dave Arneson, con Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward y Don Kaye.

**Y que posteriormente fue desarrollado por**

Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins y Rob Heinsoo.

**Reinos Olvidados obra de**

Ed Greenwood, el Sabio del Valle de las Sombras.

**Pruebas de juego por**

más de 175.000 entusiastas de D&D. ¡Gracias!

**Con el consejo de**

Jeff Grubb, John "RPGPundit" Tarnowski, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, Vincent Venturella y Zak S.

## LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

**Coordinador de traducción:** Rodrigo García Carmona

**Traducción:** Rodrigo García Carmona, Pablo Fontanilla Arranz

**Corrección:** Sergio Isabel Ludeña, Luis E. Sánchez

**Responsable editorial (en forma ectoplasmática):** Darío Aguilar Pereira

# EDGE

Descargo de responsabilidad: Wizards of the Coast no se hace responsable de las consecuencias de cualquier tirada de salvación fallida, incluyendo, pero sin limitarse a: petrificación, veneno, magia mortal, aliento de dragón, conjuros y decapitaciones relacionadas con espadas vorpales.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, their respective logos, the dragon ampersand, all other Wizards titles, and character's names are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. Edición española: Edge Entertainment, Avda. Diego Martínez Barrio 10, 41013 Sevilla, España. Traducción española © 2017 Wizards of the Coast LLC.

Accesorios fabricados en China. ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.



## APÉNDICE: ESTADOS

Los estados afectan a las capacidades de una criatura de varias formas, y pueden deberse a un conjuro, un rasgo de clase, el ataque de un monstruo u otros efectos. La mayoría de ellos (como cegado) son perjudiciales, pero unos pocos (como invisible) son beneficiosos.

Los estados permanecen durante el tiempo que especifique el efecto que los causó o hasta que sean contrarrestados. Por ejemplo, el estado "derribado" se contrarresta poniéndose de pie.

Si varios efectos imponen el mismo estado sobre una criatura, cada efecto tendrá su propia duración, pero sus efectos no se acumularán. O se tiene el estado o no se tiene.

A continuación se detalla lo que le sucede a una criatura sujeta a cada estado.

### AGARRADO

- La velocidad de una criatura agarrada es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor.
- Este estado termina si quien agarra queda incapacitado (consulta el estado).
- Este estado también termina si algún efecto aleja a la criatura de quien (o lo que) la tiene agarrada, como cuando el conjuro *ola atronadora* hace salir despedida a una criatura.

### APRESADO

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no puede aumentar por encima de este valor.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

### ASUSTADO

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras pueda ver a la fuente de su miedo.
- La criatura no puede acercarse a la fuente de su miedo voluntariamente.

### ATURDIDO

- Una criatura aturdida está incapacitada (consulta el estado), no puede moverse y solo puede hablar con voz entrecortada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.

### CEGADO

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran la vista.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen desventaja.

### DERRIBADO

- Una criatura derribada solo podrá moverse arrastrándose, a no ser que se levante, terminando así el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Sin embargo, tienen desventaja si el atacante está a más distancia.

### ENSORDECIDO

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente todas las pruebas de característica que requieran el oído.

### ENVENENADO

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica.

### HECHIZADO

- Una criatura hechizada no puede atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien la hechizó.
- Quien hechizó a la criatura tiene ventaja en las pruebas de característica para interactuar socialmente con ella.

### INCAPACITADO

- Una criatura incapacitada no puede llevar a cabo acciones ni reacciones.

### INCONSCIENTE

- Una criatura inconsciente está incapacitada (consulta el estado), no puede moverse o hablar y no es consciente de su entorno.
- La criatura deja caer cualquier cosa que esté sujetando y cae derribada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- Todos los ataques que impacten a la criatura son críticos si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

### INVISIBLE

- Es imposible ver a una criatura invisible sin la ayuda de magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que la criatura se encuentra en una zona muy oscura aunque se puede determinar su ubicación si hace algún ruido o deja huellas.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen desventaja y las tiradas de ataque hechas por la criatura tienen ventaja.

### PARALIZADO

- Una criatura paralizada está incapacitada (consulta el estado) y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- Todos los ataques que impacten a la criatura son críticos si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

### PETRIFICADO

- Una criatura petrificada es transformada, junto con todos los objetos no mágicos que lleve encima o tenga puestos, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Su peso se multiplica por diez y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (consulta el estado), no puede moverse o hablar y no es consciente de su entorno.
- Las tiradas de ataque contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- La criatura tiene resistencia contra todo el daño.
- La criatura es inmune al veneno y la enfermedad. Sin embargo, cualquier enfermedad o veneno que ya estuviera presente en su cuerpo queda suspendido, pero no neutralizado.

