### Planta de lucha

8589 69 467093

inicio

0 64 0

### Usuarios

### Luis5034

Mauricio1234890

Blue Crimson419

### Lista de parámetros

1. **@p:** el jugador más cercano.
2. **@r:** un jugador al azar.
3. **@a:** todos los jugadores.
4. **@e:** todas las entidades.
5. **@s:** la entidad que ejecuta el comando.

### Trucos de modo de juego

### 1. /gamemode 0: supervivencia

2. /gamemode 1: creativo

3./gamemode 2: aventura

4:/gamemode 3: espectador

### Trucos para cambiar la dificultad

* **/difficulty peaceful:** cambia a modo Pacífico
* **/difficulty easy:** cambia a modo Fácil
* **/difficulty normal:** cambia a modo Normal
* **/difficulty hard:** cambia a modo Difícil

### Trucos para la hora del día

* **/time set day:** se hace de día
* **/time set night:** se hace de noche
* **/time set 18000:** es medianoche
* **/time set 12000:** anocehcer
* **/time set 6000:** es mediodía
* **/time set 0:** amanece
* **/gamerule doDaylightCycle false:** no pasa el tiempo
* **/time query gametime:** vuelve a la hora del juego

### Trucos para cambiar el clima

* **/weather clear:** despejado
* **/weather rain:** llueve
* **/weather thunder:** llueve y caen rayos
* **/gamerule doWeatherCycle false:** se mantiene el clima actual

### Encantar objetos

* **/enchant nombrepersonaje nombreencantamiento nivelencantamiento**

### Conseguir cualquier objetivo

* **/give nombrepersonaje nombreobjeto cantidadobjeto**

### Teletransportarse

**/teleport nombrepersonaje X Y Z**

**/teleport nombrepersonaje ~X ~Y**

### Otros trucos y comandos varios

**/ability:** otorga, revoca o consulta la habilidad de algún jugador.

* **/advancement:** da, elimina o verifica los progresos de los jugadores.
* **/attribute:** consulta, añade, elimina o establece un atributo de entidad.
* **/ban:** banea a un jugador.
* **/ban-ip:** añade una dirección IP a la lista de baneados.
* **/banlist:** muestra la lista de baneados.
* **/bossbar:** crea y modifica bossbars.
* **/camerashake:** se usa para habilitar un efecto de cámara temblando.
* **/classroommode:** posibilita la edición de bloques restringidos.
* **/clear:** elimina elementos del inventario del jugador.
* **/clone:** copia bloques de un lugar a otro.
* **/code:** es usado para acceder a la conexión de código.
* **/collect:** recoge todos los objetos dentro de un bloque desde el Agente en tres dimensiones.
* **/createagent:** crea un agente en la posición actual del jugador.
* **/data:** obtiene, fusiona, modifica y elimina datos de entidades de bloque y entidades NBT.
* **/datapack:** controla los paquetes de datos cargados.
* **/debug:** inicia o detiene una sesión de depuración.
* **/defaultgamemode:** establece el modo de juego predeterminado.
* **/deop:** revoca el estado de operador de un jugador.
* **/**we
* **/fill:** llena una región con un bloque específico.
* **/forceload:** obliga a que los chunks cargen constantemente o no.
* **/function:** ejecuta una función.
* **/inmutableworld:** permite establecer la inmutabilidad de un mundo.
* **/kill nombrejugador:** sirve para matarse a uno mismo o matar a otro jugador en específico. Para matarse a uno mismo no hay que añadir ningún nombre después de "/kill".
* **/loot:** suelta objetos del inventario hacia el piso.
* **/msg:** muestra un mensaje privado a otros jugadores.
* **/op:** otorga estatus de operador a un jugador.
* **/pardon:** remueve entradas de la lista negra.
* **/particle:** crea partículas.
* **/gamerule keepInventory true:** sirve para mantener todo tu inventario sin perder absolutamente nada después de morir.
* **/experience add:** sirve para añadir una cantidad de experiencia a nuestro jugador.
* **/dropstore:** suelta todos los objetos del inventario y los almacena en un cofre.
* **/help NombreComando:** el juego ofrece información sobre el comando que queramos.
* **/freeze:** paraliza a todas las entidades de la partida.
* **/instantplant:** todas las plantas crecen al instante.
* **/waterdamage:** activa o desactiva el daño por agua.
* **/falldamage":** activa o desactiva el daño por caída.
* **/firedamage":** activa o desactiva el daño por fuego.
* **/itemdamage:** activa o desactiva el desgaste en los objetos.
* **/duplicate:** copia y suelta el objeto que tenemos en la mano en ese momento.
* **/superheat:** convierte todos los objetos a su forma fundida.
* **/atlantis:** el nivel de los mares y océanos sube muchísimo.
* **/ride:** convierte en criatura con montura a la criatura que estés mirando en ese momento.
* **/instantmine:** rompes todos los bloques con un solo golpe con cualquier herramienta.
* **/seed:** entrega el código correspondiente a la semilla del mundo en el que estamos.
* **/raytracefog:** ajusta la niebla del ray tracing.
* **/save:** prepara una copia de seguridad, consulta su estado, o lo resume.
* **/save-all:** guarda el servidor en el disco.
* **/schedule:** retrasa la ejecución de una función.
* **/setmaxplayers:** establece el número máximo de jugadores permitidos para entrar.
* **/spreadplayers:** teleporta entidades a lugares aleatorios.
* **/stopsound:** detiene un sonido.
* **/worldborder:** administra el borde del mundo.
* **/worldbuilder:** hablilita la edición de bloques restringidos.

Efectos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Códigos de efectos (<effect>) | | |
| Código | Efecto que representa | Icono |
| 1 minecraft:absorption | Efecto de **absorción** |  |
| 2 minecraft:bad\_omen | Efecto de **mal presagio** |  |
| 3 minecraft:blindness | Efecto de **ceguera** |  |
| 4 minecraft:conduit\_power | Efecto de **canalización** |  |
| 5 minecraft:dolphins\_grace | Efecto de **gracia delfina** |  |
| 6 minecraft:fire\_resistence | Efecto de **resistencia al fuego** |  |
| 7 minecraft:glowing | Efecto de **luminiscencia** |  |
| 8 minecraft:haste | Efecto de **prisa minera** |  |
| 9 minecraft:health\_boost | Efecto de **aumento de salud** |  |
| 10 minecraft:hero\_of\_the\_village | Efecto de **héroe de la aldea** |  |
| 11 minecraft:hunger | Efecto de **hambre** |  |
| 12 minecraft:instant\_damage | Efecto de **daño instantáneo** |  |
| 13 minecraft:instant\_health | Efecto de **curación instantánea** |  |
| 14 minecraft\_invisibility | Efecto de **invisibilidad** |  |
| 15 minecraft:jump\_boost | Efecto de **salto elevado** |  |
| 16 minecraft:levitation | Efecto de **levitación** |  |
| minecraft:luck | Efecto de **suerte** |  |
| minecraft:mining\_fatigue | Efecto de **fatiga al minar** |  |
| minecraft:nausea | Efecto de **náusea** |  |
| minecraft:night\_vision | Efecto de **visión nocturna** |  |
| minecraft:poison | Efecto de **veneno** |  |
| minecraft:regeneration | Efecto de **regeneración** |  |
| minecraft:resistence | Efecto de **resistencia** |  |
| minecraft:saturation | Efecto de **saturación** |  |
| minecraft:slow\_falling | Efecto de **caída lenta** |  |
| minecraft:slowness | Efecto de **lentitud** |  |
| minecraft:speed | Efecto de **velocidad** |  |
| minecraft:strength | Efecto de **fuerza** |  |
| minecraft:unluck | Efecto de **mala suerte** |  |
| minecraft:water\_breathing | Efecto de **respiración acuática** |  |
| minecraft:weakness | Efecto de **debilidad** |  |
| minecraft:wither | Efecto de **descomposición** |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aquatic affinity | Aumenta la velocidad al minar bajo agua. |  | I |  |  | 2 |
| Aquatic agility | Aumenta la velocidad de movimiento bajo el agua. | Paso helado | III |  |  | 3 |
| Fiery aspect | Provoca que el objetivo se queme. |  | II |  |  | 2 |
| attraction | Disminuye el tiempo de espera hasta que el pescado/basura/botín "muerda" el anzuelo. Los niveles más altos aumentan la velocidad del proceso. |  | III |  |  | 2 |
| booty | Incrementa la cantidad de elementos soltados tras matar [criaturas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Criatura). Los niveles más altos aumentan las probabilidades y el botín soltado. |  | III |  |  | 2 |
| Feather drop | Reduce el daño por caída. |  | IV |  |  | 5 |
| Fast charge | Disminuye el tiempo de carga de la ballesta. |  | III |  |  | 5 |
| conductivity | El tridente "invoca" un rayo hacia la entidad golpeada. Solo funciona durante tormentas y si el objetivo no está obstruido por bloques opacos. | Propulsión acuática | I |  |  | 1 |
| efficiency | Aumenta la velocidad al minar. Cuando se aplica en un [hacha](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Hacha) incrementa la probabilidad de que el hacha pueda aturdir un escudo, con la probabilidad inicial siendo de 25% y se incrementa un 5% por cada nivel de eficiencia. |  | V |  |  | 10 |
| impalement | El tridente inflige más daño a criaturas que se generan naturalmente en cuerpos de agua (por ejemplo los océanos). En [Bedrock Edition](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition), tener Empalamiento en un tridente también inflige daño extra a jugadores o criaturas en agua o bajo lluvia. |  | V |  |  | 2 |
| push | Aumenta el empuje al atacar. |  | II |  |  | 5 |
| Thorns | Refleja algo del daño recibido al ser golpeado, a costa de reducir durabilidad con cada reflejo. |  | III |  |  | 1 |
| edge | Aumenta el daño de armas cuerpo a cuerpo. | Perdición de los artrópodos; Golpeo | V | ‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] | ‌[*Solo*[*JE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition)] | 10 |
| Rampaging edge | Aumenta el daño de ataque de barrido. |  | III |  |  | 2 |
| [Fo](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Fortuna)rtune | Incrementa la cantidad de elementos soltados tras romper ciertos minerales (diamante, esmeraldas y carbón), no solo eso, si no que ya puede ser aplicados en cultivos. Los niveles más altos aumentan las probabilidades y el botín soltado. | Toque de seda | III |  |  | 2 |
| fire | Hace que la flechas quemen al objetivo, y que enciendan [dinamita](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Dinamita) si la golpean. |  | I |  |  | 2 |
| hit | Aumenta el daño hacia las [criaturas no muertas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Criatura" \l "Criaturas_no_muertas). | Perdición de los artrópodos; Filo | V | ‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] | ‌[*Solo*[*JE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition)] | 5 |
| cleft | Aumenta el daño y el aturdimiento hacia los escudos. | Filo; Perdición de los artrópodos; Golpeo | III |  |  | - |
| Infinity | Disparar no consume flechas normales. Sin embargo, no incluye flechas con efecto o flechas espectrales. | Reparación | I |  |  | 1 |
| unbreakability | Reduce la probabilidad de que un objeto sufra daños. Los niveles más altos reducen aún más la probabilidad. |  | III |  |  | 5 |
| loyalty | El tridente regresa después de haber sido lanzado. Los niveles más altos reducen el tiempo de espera para recuperarlo. | Propulsión acuática | III |  |  | 5 |
| Curse of disappearance | El objeto se destruye al morir. |  | I |  |  | 1 |
| Curse of binding | Los objetos no se pueden quitar de las ranuras de armadura, salvo en modo Creativo o tras morir o si se rompen. |  | I |  |  | 1 |
| Multishot | Dispara 3 flechas a modo de expansión al coste de una; solo se puede recuperar una flecha. | Perforación | I |  |  | 2 |
| Ice cream step | Convierte el [agua](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Agua) bajo un [jugador](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Jugador) en [hielo escarchado](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Hielo_escarchado) y previene que el [jugador](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Jugador) reciba daño al estar sobre [bloques de magma](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bloque_de_magma). | Agilidad acuática | II |  |  | 2 |
| Bane of the arthropods | Aumenta el daño a las criaturas [atrópodo](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Criatura" \l "Artr.C3.B3podos) (arañas, arañas de cueva, lepisma, endermites y abejas) e inflige [Lentitud](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Lentitud) IV. | Golpeo; Filo | V | ‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] | ‌[*Solo*[*JE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition)] | 5 |
| Drilling | Las flechas atraviesan múltiples entidades y [escudos](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Escudo); se pueden recuperar las flechas tras pasar por entidades si no han superado el límite de entidades. | Multidisparo | IV |  |  | 10 |
| can | Aumenta el daño de las flechas, mientras su nivel de encantamiento es más alto, mejor es el daño. |  | V |  |  | 10 |
| Water propulsion | El tridente propulsa al jugador consigo cuando se lanza. Solo funciona en agua o bajo lluvia. | Conductividad; Lealtad | III |  |  | 2 |
| [P](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Protección)rotection | Reduce la mayoría de tipos de daño por 4%‌‌[*Solo*[*JE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition)] o 5%‌‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] por cada nivel. | Protección contra explosiones; Protección contra el fuego; Protección contra proyectiles | IV |  |  | 10 |
| Protection against the fire | Reduce el daño por fuego y el tiempo de quemadura. | Protección contra explosiones; Protección; Protección contra proyectiles | IV |  |  | 5 |
| Explosion protection | Reduce el daño y empuje por explosión. | Protección contra el fuego; Protección; Protección contra proyectiles | IV |  |  | 2 |
| Projectile protection | Reduce el daño por proyectiles como el infligido por [flechas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Flechas), [tridentes](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Tridente) lanzados, bolas de fuego de [ghasts](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Ghast) y [blazes](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Blaze), etc. | Protección; Protección contra explosiones; Protección contra el fuego | IV |  |  | 5 |
| Repair | Repara el objeto utilizando orbes de [experiencia](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Experiencia). | Infinidad | I |  |  | 2 |
| breathing | Extiende el tiempo de respiración bajo el agua. Se apila con un [caparazón de tortuga](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Caparazón_de_tortuga). |  | III |  |  | 2 |
| recoil | Aumenta el empuje que infligen las flechas. |  | II |  |  | 2 |
| Marine luck | Incrementa la tasa de buen botín (libros encantados, etc.) al pescar. Los niveles más altos aumentan las probabilidades. |  | III |  |  | 2 |
| Silk touch | Permite minar ciertos bloques que normalmente no pueden ser minados. Sin embargo, su uso depende del material de la herramienta. | Fortuna | I |  | ‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] | 1 |
| Soul speed | Aumenta la velocidad al caminar sobre [arena de almas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Arena_de_almas) o [tierra de almas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Tierra_de_almas), pero daña las [botas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Botas) con el tiempo. |  | III |  |  | 1 |

## Lista de encantamientos por objeto

Los encantamientos que tienen niveles múltiples se muestran con sus números de nivel máximos. Los encantamientos incompatibles entre sí se pueden combinar usando [comandos](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Comandos) (e.g., /give @s bow{Enchantments:[{id:infinity,lvl:1},{id:mending,lvl:1}]} 1). Además, un jugador puede exceder los niveles máximos de encantamiento (por ejemplo: /give @s netherite\_sword{Enchantments:[{id:fire\_aspect,lvl:10}]} 1).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Objeto | Cualquier combinación de | Solo uno por cada columna | |
| [Casco](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Casco) | Reparación, Irrompibilidad III, Respiración III, Afinidad acuática, Espinas III | [Protección IV](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Protección) Protección contra proyectiles IV Protección contra el fuego IV Protección contra explosiones IV |  |
| [Caparazón de tortuga](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Caparazón_de_tortuga) |
| [Peto](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Peto) | Reparación, Irrompibilidad III, Espinas III |
| [Grebas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Grebas) |
| [Botas](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Botas) | Reparación, Irrompibilidad III, Caída de pluma IV, Velocidad del alma III, Espinas III | [Agilidad acuática III](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Agilidad_acuática) [Paso helado II](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Paso_helado) |
| [Espada](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Espada) | Reparación, Irrompibilidad III, [Aspecto ígneo II](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Aspecto_ígneo), Botín III, Empuje II, Filo arrasador III‌[*Solo*[*JE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Java_Edition)] | Filo V Golpeo V Perdición de los artrópodos V |  |
| [Hacha](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Hacha) | Reparación, Irrompibilidad III, Eficiencia V | [Fortuna III](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Fortuna) [Toque de seda](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Toque_de_seda) | Filo V Golpeo V Perdición de los artrópodos V Hendimiento III[*Nombre no oficial*]‌[*próximamente: JE Combat Tests*] |
| [Pico](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Pico) |  |
| [Pala](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Pala) |
| [Azada](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Azada) |
| [Arco](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Arco) | Irrompibilidad III, Poder V, Retroceso II, Fuego | Infinidad Reparación |  |
| [Caña de pescar](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Caña_de_pescar) | Reparación, Irrompibilidad III, Atracción III, Suerte marina III |  |  |
| [Tridente](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Tridente) | Reparación, Irrompibilidad III, Empalamiento V | Conductividad y Lealtad III[[note 1]](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Encantamiento" \l "cite_note-1) Propulsión acuática III |  |
| [Ballesta](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Ballesta) | Reparación, Irrompibilidad III, Carga rápida III | [Perforación IV](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Perforación) Multidisparo |  |
| [Tijeras](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Tijeras) | Reparación, Irrompibilidad III, Eficiencia V, [Toque de seda](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Toque_de_seda)‌[*Solo*[*BE*](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Bedrock_Edition)] |  |  |
| [Escudo](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Escudo) | Reparación, Irrompibilidad III |  |  |
| [Élitros](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Élitros) |
| [Mechero](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Mechero) |
| [Caña con zanahoria](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Caña_con_zanahoria) |
| [Caña con hongo distorsionado](https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Caña_con_hongo_distorsionado) |