

An illustration of a magical duel in a castle courtyard. A girl in a white school uniform with a blue tie and skirt is casting a blue spell. A hand from the left casts a yellow spell. A boy in a green robe and wizard hat is also casting. Other students are watching. White birds fly in the sky. The title 'Libro de Hechizos Magicos' is in the center.

Libro de Hechizos Magicos



Capítulo 1: Hechizos

La magia en el mundo de **Harry Potter** funciona de manera muy **fluida y flexible**, limitada únicamente por el conocimiento y la experiencia del mago.

Algunos hechizos dependen completamente de **sentir una emoción específica**, mientras que otros requieren **concentración mental y movimientos precisos de varita**.

El lanzamiento de hechizos es algo **muy personal**, dando a cada bruja o mago su propio **estilo y repertorio característico**.

Dado que *Varitas y Magos* se centra exclusivamente en los lanzadores de hechizos, se ha prestado **atención especial al funcionamiento de los hechizos**.

No todos los hechizos pueden matar, lo que permite a magos y brujas participar en **combate no letal**, tal como espera la sociedad mágica.

Presta atención a las etiquetas de hechizo (Spell Tags) que aparecen en las descripciones de los hechizos.

Lanzamiento de Hechizos

Hechizos que causan daño

Muchos hechizos infligen algún tipo de daño al objetivo. Sin embargo, como la magia está profundamente ligada a la **intención del hechizo**, el efecto sobre el objetivo puede variar significativamente.

- Los hechizos pueden ser **letales o no letales**.
- Muchos hechizos de duelo están diseñados para ser **no letales**, mientras que la **magia oscura violenta y combativa** puede ser letal.

Magia No Letal

Una criatura **no puede ser asesinada** por hechizos estándar, sin importar la intención del lanzador.

- Si una criatura es reducida a **0 puntos de vida** por un hechizo estándar (y, si aplica, falla todas sus tiradas de salvación contra la muerte), la criatura queda **inconsciente**, de manera **no letal**.

Magia Letal

Los hechizos oscuros se diferencian de los hechizos normales en un aspecto importante:

- El daño infligido por los **hechizos oscuros** es **potencialmente letal**.
- Si una criatura es reducida a **0 puntos de vida** por un hechizo oscuro (y, si aplica, falla todas sus tiradas de salvación contra la muerte), la criatura **muere**.

Es posible usar hechizos oscuros que causen daño para herir a una criatura, y luego finalizarla con un hechizo que no sea oscuro para incapacitarla de manera no letal.

Duración

Varitas y Magos mantiene todas las **reglas y convenciones estándar de 5e** respecto a la duración de los hechizos y la concentración.

- Sin embargo, la inclusión de **hechizos de dedicación** requiere un uso **más estratégico** de un pequeño conjunto de hechizos.



Dedicación

Si un hechizo está marcado como **hechizo de dedicación** en su entrada de Duración, debes **mantener la concentración en ese hechizo** y usar una **acción al inicio de cada uno de tus turnos** para mantener tu dedicación.

- Si pierdes la dedicación, el hechizo **termina**.
- Al igual que la concentración, puedes **terminar la dedicación en cualquier momento** (sin acción).

Factores que pueden romper la dedicación:

- **Lanzar otro hechizo:** No importa si el otro hechizo requiere dedicación o no. Incluso si usas tu acción adicional para lanzar otro hechizo, tu dedicación se pierde.
- **Perder la línea de visión del objetivo:** Esto aplica solo si tu hechizo afecta a un objetivo específico. No se pierde la dedicación al perder visión de un hechizo de área.
- **Perder concentración:** Si tu concentración se rompe al recibir daño o quedar incapacitado, tu dedicación también se rompe.

Etiquetas de Hechizo

Oscuro (Dark)

Las **Artes Oscuras**, también conocidas como **magia oscura**, se refieren a cualquier tipo de magia utilizada principalmente para **causar daño, ejercer control o incluso matar a la víctima**.

- Las Artes Oscuras abarcan muchos hechizos y acciones, desde las **Imperdonables** hasta la elaboración de **pociones dañinas o venenosas** y la cría de **criaturas oscuras**, muchas de las cuales son ilegales o al menos desaconsejadas.
- Practicar ciertas magias oscuras se rumorea que **daña el alma del mago** y requiere una intención maliciosa para lanzarlas.
- A pesar de ser etiquetadas como “oscuras”, las Artes Oscuras no son necesariamente “malvadas”.
- Muchos magos prominentes y aurores han dependido de **hechizos oscuros** en circunstancias extremas.

El uso de hechizos oscuros puede llamar la atención sobre tu personaje y hacer que otros cuestionen tus motivaciones y lealtades.

- Si la etiqueta Oscuro viene acompañada de **Imperdonable**, se trata de una **Maldición Imperdonable**, ilegal bajo cualquier circunstancia y castigada con cadena perpetua en Azkaban.
- Lanzar Maldiciones Imperdonables o matar con un hechizo oscuro **debe provocar una tirada de corrupción**, como se indica en el Capítulo 8: Corrupción por Magia Oscura.

Defensivo (Defensive)

La **magia defensiva** es una clasificación de **encantamientos, maleficios y otros hechizos** que se enfocan en **anular o contrarrestar magia**.

- Ejemplos: **Encantamientos de escudo, maleficios anti-aparición, y contrahechizos**.
- Casi todos los magos dependen de hechizos defensivos en algún momento, aunque algunos son especialmente expertos en este aspecto de la magia.

Escuela de Magia (School of Magic)

Un hechizo de **escuela de magia no puede aprenderse por métodos habituales**.

- No se puede elegir al subir de nivel; en su lugar, la escuela de magia lo **otorga automáticamente** cada vez que ganas un espacio de hechizo del nivel correspondiente.
- Una vez adquirido, se **agrega a tus hechizos conocidos, no cuenta contra tu límite de hechizos conocidos, y no puede olvidarse para aprender otro hechizo**.

Encantamientos / Charms

Encantamientos (Nivel 0 / Cantrip)

[Accio](#)
[Alohomora](#)
[Capto](#)
[Carpe Retractum](#)
[Cistem Aperio](#)
[Colloportus](#)
[Colovaria](#)
[Defodio](#)
[Duro](#)
[Finestra](#)
[Flagrate](#)
[Glisseo](#)
[Illegibilus](#)
[Impervius](#)
[Lumos/Nox](#)
[Molliare](#)
[Pereo](#)
[Periculum / Verdimillious](#)
[Scourgify](#)
[Sonorus / Quietus](#)
[Spongify](#)
[Tergeo](#)
[Wingardium Leviosa](#)

Hechizos

Nivel 1

[Arresto Momentum](#)
[Diffindo](#) R
[Exhilaro](#) R
[Glacius](#) R
[Locomotor/Mobilicorpus](#) R
[Perfusorius](#) R
[Protego](#)
[Reducio](#) R
[Rictusempra](#)
[Riddikulus](#)
[Vigilatus](#) R

Maldiciones, Brujerías y Maldiciones

Encantamientos (Nivel 0 / Encantamientos)

[Bombarda](#)
[Cantis](#)
[Furnunculus](#)
[Genu Recurvatum](#)
[Infirma Cerebra](#)

[Locomotor Wibbly](#)

Hechizos

Nivel 1

[Colloshoo](#)
[Densaugeo](#)
[Digitus Wibbly](#)
[Flipendo](#)
[Locomotor Mortis](#)
[Mimblewimble](#)
[Petrificus Totalus](#)

Transfiguración

Encantamientos (Nivel 0 / Encantamientos)

[Aguamenti](#)
[Crinus Muto](#)
[Epoximise](#)
[Incendio Glacia](#)
[Orchideous](#)
[Vera Verto](#)

Hechizos

Nivel 1

[Inanimatus Conjurus](#) R
[Incendio](#) R
[Nebulus](#)

[Obscuro](#) R
[Sagittario](#)

Sanación

Encantamientos (Nivel 0 / Encantamientos)

[Anapneo](#)*
[Rennervate](#)

Hechizos

Nivel 1

[Episkey](#)
[Ferula](#)
[Reparifors](#)

Adivinación

Encantamientos (Nivel 0 / Encantamientos)

[Point Me](#)
[Prior Incantato](#)

Hechizos

Nivel 1

[Specialis Revelio](#)



Accio

Encantamiento de Invocación - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un objeto objetivo es atraído directamente hacia el lanzador como si una mano invisible lo llevara. El objeto se selecciona apuntando con la varita o nombrándolo, por ejemplo: *Accio escoba*. Un objeto de más de **10 kg** no puede ser invocado.

En niveles superiores: Al lanzar este hechizo usando un **espacio de hechizo de 1er nivel o superior**, puedes seleccionar o acumular uno de los siguientes efectos por cada nivel de espacio por encima de 0:

- Aumentar el alcance del hechizo en 30 metros.
- Aumentar el límite de peso en 10 kg.
- Incrementar el número de objetos seleccionables en 5.

Aguamenti

Hechizo de Producción de Agua - Encantamiento de Transformación (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal (cono de 10 metros)

Componentes: V, S

Duración: Dedicación, hasta 1 minuto

Un cono de agua clara y pura surge de la punta de la varita del lanzador con la fuerza deseada. El agua no se estropea y apaga llamas expuestas en el área.

Alohomora

Encantamiento de Apertura - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Elige una puerta o ventana que puedas ver dentro del alcance, que esté cerrada mediante medios mundanos o mágicos.

- Un objeto cerrado por una cerradura mundana o atascado se desbloquea o se libera.
- Si el objeto tiene múltiples cerraduras, solo se desbloquea una.
- Si está cerrado con *Colloportus*, ese hechizo se elimina.

Al lanzar el hechizo, el mecanismo gira y se desbloquea ruidosamente, audible hasta **30 metros**.

Anapneo

Hechizo de Despeje de Vías Respiratorias - Encantamiento de Curación (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Etiquetas: Escuela de Magia - Curación

Se despejan las vías respiratorias de un ser y se le asiste en la respiración. Si se usa sobre un ser vivo con 0 puntos de vida, éste se estabiliza.

Arresto Momentum

Encantamiento de Lentitud - Encantamiento de Nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción (cuando tú o una criatura a 20 metros caiga)

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Elige hasta cinco criaturas que caigan dentro del alcance. La velocidad de descenso se reduce a **20 metros por ronda** hasta que el hechizo termina.

Si la criatura aterriza antes del fin del hechizo, no recibe daño por caída y puede aterrizar de pie; el hechizo termina para esa criatura.

Bombarda

Encantamiento Explosivo - Maldición (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Etiquetas: Oscura

El hechizo hace explotar lo que golpea, creando una **explosión localizada**.

Realiza un ataque a distancia con hechizo.

- Impacto: el objetivo recibe **1d10 de daño contundente**.

Escalado: Aumenta a 2d10 al nivel 5, 3d10 al nivel 11 y 4d10 al nivel 17.

Cantis

Jinx de Canto - Maldición (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 turno

Al ser golpeado por este hechizo, el objetivo **canta las primeras líneas de la primera canción que le venga a la mente**.

- Realiza un ataque a distancia con hechizo.
- Impacto: el objetivo debe lanzar todos los hechizos **sin palabras** hasta el final de su siguiente turno.
- Si intenta lanzar un hechizo verbalmente, debe superar una **tirada de salvación de Inteligencia**, o el hechizo falla y se desperdicia.



Capto

Encantamiento de Agarre - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Un objeto objetivo se vuelve muy fácil de agarrar con una mano, casi pegajoso, a menos que el portador lo suelte voluntariamente.

El portador tiene ventaja contra intentos de desarme no mágicos.

Carpe Retractum

Encantamiento de Atracción y Tirón - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 turno

Un lazo de luz surge del lanzador y se adhiere a cualquier cosa que puedas ver dentro del alcance, retractándose para acercarse tanto al lanzador como al objetivo **3 metros** cada uno.

- Si el lanzador o el objetivo no se mueve o resiste fácilmente la fuerza, el otro se mueve **6 metros**.
- Si el objetivo es una criatura no voluntaria que puede moverse, debe hacer una tirada de salvación de **Fuerza** para resistirse.
- El lazo de luz mantiene al lanzador y al objetivo unidos durante la duración.

En niveles superiores: Cada nivel de espacio de hechizo aumenta el alcance y el efecto de tirón **1,5 m** por nivel.

Cistem Aperio

Encantamiento de Apertura de Contenedores - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Selecciona un **cajón, cofre u otro contenedor** que uses medios mágicos o mundanos para impedir acceso.

- Si tiene cerradura ordinaria o está atascado/candado, se desbloquea o desata.
- Si tiene múltiples cerraduras, solo se desbloquea una.
- Si está cerrado con **Colloportus**, el hechizo se disipa.
- Al lanzarlo, el mecanismo gira ruidosamente y se desbloquea, audible hasta 30 metros.

Colloportus

Hechizo de Cerradura - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Hasta que sea disipado

Toca una puerta, ventana, portón, cofre u otra entrada cerrada para bloquearla durante la duración.

- Impasable hasta que se rompa o el hechizo sea disipado.
- Mientras está afectado, el objeto es más difícil de forzar; la **DC para romper o abrir cerraduras aumenta en 10**.

Colovaria

Encantamiento de Cambio de Color - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Cambia el **color de un objeto objetivo** a cualquier color deseado durante la duración.

- Solo puede revertirse disipando el encantamiento.
- La interacción física revela que el objeto mantiene su **textura y material original**, aunque su color haya cambiado.

Colloshoo

Hex de Pegajosidad - Maldición de Nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El hechizo **pega los zapatos de un ser al suelo**, enraizándolo en su lugar.

- El objetivo hace tirada de salvación de **Destreza**; si falla, queda **restrained**.
- Si falla por 5 o más, además queda **prone**.
- Puede usar su acción para quitarse los zapatos o hacer una tirada de Fuerza contra tu DC de hechizo; si tiene éxito, los libera.

Crinus Muto

Hechizo de Corte de Cabello - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Tu cabello se alarga, acorta, peina o colorea mágicamente.

- También puede aplicarse a cejas y vello facial.
- Si tu apariencia cambia drásticamente, puede ser difícil reconocerte.
- Para descubrir tu disfraz, una criatura puede usar su acción para inspeccionar tu apariencia y hacer una tirada de **Inteligencia (Investigación)** contra tu DC de hechizo.



Densaugeo

Maldición de los Colmillos - Maldición de Nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Los dos dientes frontales del objetivo crecen anormalmente, sobresaliendo por debajo del mentón.

- Haz un ataque a distancia contra la criatura dentro del alcance.
- En un impacto, recibe 2d8 de daño psíquico y tiene desventaja en su siguiente tirada de ataque antes del final de su próximo turno.

En niveles superiores: Cada nivel de espacio por encima del 1º aumenta el daño en 1d8.

Digitus Wibly

Hechizo Dedos Gelatinosos - Maldición de Nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Este encantamiento provoca que los dedos se vuelvan entumecidos y relajados.

- Haz un ataque a distancia contra un objetivo dentro del alcance.
- En un impacto, el objetivo tiene **desventaja en tiradas de ataque** durante la duración.
- Al inicio de cada uno de sus turnos, el objetivo puede realizar una tirada de salvación de **Destreza**. Si tiene éxito, el hechizo termina.

Diffindo

Encantamiento Cortante - Encantamiento de Nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un objeto es cortado o rasgado con precisión, como si una hoja mágica se extendiera desde tu varita.

- No está diseñado para criaturas y realiza cortes muy superficiales.
- Selecciona un objetivo dentro de un cubo de 1,5 metros.
- Si es una criatura, debe hacer tirada de salvación de **Destreza**:
 - Fallo: 4d4 de daño cortante.
 - Éxito: la mitad.
- Este hechizo es el contrahechizo de **Incarcerous**, terminando inmediatamente sus efectos.

En niveles superiores: Cada nivel de espacio por encima del 1º permite un objetivo adicional o aumenta el tamaño del cubo en 1,5 m. Los objetivos adicionales deben estar a menos de 3 metros entre sí.

Duro

Encantamiento Endurecedor - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Un objeto a tu vista se vuelve **duro y resistente como piedra**, ganando resistencia a todo daño.

Defodio

Hechizo Excavador - Encantamiento (nivel 0)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros (cubo de 1,5 m)

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Seleccionas una porción de tierra o piedra dentro del alcance que encaje en un cubo de 1,5 metros. Puedes manipularla de una de las siguientes maneras:

- Excava instantáneamente la piedra o tierra, moviéndola hasta 1,5 metros a lo largo del suelo sin causar daño.
- Si el objetivo está en el suelo, se convierte en **terreno difícil**.
- Alternativamente, puedes hacer que un terreno difícil vuelva a ser normal.
- Este efecto dura 1 hora; solo pueden haber dos de estos efectos activos al mismo tiempo, y puedes descartarlos como acción adicional.

En niveles superiores: Cada nivel de espacio por encima del 0 aumenta el tamaño del cubo y la distancia de movimiento de la tierra en 1,5 m y permite un efecto adicional de terreno normal/difícil por cada nivel de espacio.

Episkey

Hechizo de Curación Rápida - Curación de Nivel 1

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional

Alcance: 3 metros

Componentes: V, S

Duración: Instantáneo

Una criatura que puedas ver **recupera puntos de golpe** iguales a 2d4 + tu modificador de habilidad de lanzamiento.

No tiene efecto sobre **no muertos o constructos**.

Niveles superiores: Cada nivel de ranura por encima del 1º aumenta la curación en 1d4.



Epoximise

Hechizo Pegajoso - Transfiguración (encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Transfigura la superficie de un objeto para que se vuelva extremadamente **pegajosa**.

Un objeto dentro de un cubo de 0,5 m se adhiere a cualquier cosa que toque durante la duración.

Una criatura puede usar su acción para hacer un **chequeo de Fuerza** contra tu DC de hechizo para liberarlo o retirar un objeto de su superficie.

Niveles superiores: Cada nivel de ranura por encima del 0 aumenta el tamaño del cubo en 0,3 m.

Exhilaro

Encantamiento de Alegría - Encantamiento de Nivel 1 (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 metros

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura que puedas ver se vuelve **extremadamente alegre**.

Durante los próximos 10 minutos, tiene **ventaja en tiradas de salvación contra miedo**.

Si se mantiene concentración por un turno completo, la criatura percibe todo como **divertidísimo**, cayendo en ataques de risa:

- Debe superar una tirada de salvación de **Sabiduría** o quedar **derribada e incapacitada**.
- Criaturas con Inteligencia 5 o menos no se ven afectadas.

Al final de cada turno y cada vez que reciba daño, puede repetir la tirada de salvación.

Tiene ventaja si la tirada es por daño; al éxito, el hechizo termina.

Ferula

Encantamiento de Vendajes - Conjuro de 1er nivel de Curación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 10 minutos

Vendajes y férulas se conjuran alrededor de un ser que puedas ver dentro del alcance, siempre que no tenga más de la mitad de sus puntos de golpe máximos. Recupera puntos de golpe iguales a dos veces tu modificador de habilidad de lanzamiento de conjuros.

Además, cualquier prueba de **Sabiduría (Medicina)** para estabilizar a ese objetivo durante la duración se realiza con ventaja, y si se estabiliza con éxito, recupera 1 punto de golpe.

Finestra

Encantamiento Rompecristales - Encantamiento (Encantamiento Menor)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un panel de vidrio que puedas ver dentro del alcance se pulveriza, convirtiéndose en una entrada abierta de forma discreta.

Flipendo

Maleficio de Derribo - Conjuro de 1er nivel de Maldición

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

El conjuro se siente como un golpe muy pesado que lanza violentamente a una criatura contra el suelo.

Elige un ser que puedas ver en el alcance para que realice una **tirada de salvación de Fuerza**.

- En una **falla**, la criatura recibe 1d10 de daño contundente, es derribada al suelo y es empujada un número de metros igual a cinco veces tu modificador de lanzamiento de conjuros.
- En un **éxito**, recibe la mitad de daño, es empujada 1,5 m y no cae al suelo.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 y el retroceso en una falla aumenta en 1,5 m por cada nivel por encima del 1º.

Flagrate

Encantamiento de Trazado - Encantamiento (Encantamiento Menor)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Hasta ser disipado

Trazas tu varita en el aire o sobre un objeto, dejando marcas ígneas en esa posición. Puedes escribir letras o dibujar formas, como si usaras una pluma. Aunque parecen hechas de fuego, son ilusorias y no queman nada.



Furnunculus

Maleficio de Forúnculos – Encantamiento menor de Maldición

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Los brotes de este maleficio son comunes cuando los estudiantes se pelean, resultando en grotescos forúnculos que cubren el rostro de la víctima.

Haz un **ataque de conjuro a distancia** contra un ser dentro del alcance. Con un impacto, recibe 1d4 de daño psíquico y tiene desventaja en la próxima tirada de ataque que realice antes de que termine su siguiente turno. Además, tiene desventaja en la próxima prueba de Carisma que realice.

El daño de este conjuro aumenta en 1d4 cuando alcanzas nivel 5 (2d4), nivel 11 (3d4) y nivel 17 (4d4).

Glacius

Encantamiento de Congelación de Agua – Conjuro de 1er nivel de Encantamiento (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Congelas un área de agua que puedas ver dentro del alcance y que quepa en un cubo de 1,5 m. El área se convierte en terreno difícil durante la duración.

Cada criatura Mediana o más pequeña que esté cubierta, sumergida o parcialmente sumergida en el agua afectada ve su velocidad reducida a la mitad y debe realizar una **tirada de salvación de Constitución**. En una falla, recibe 3d8 de daño por frío, o la mitad en un éxito.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 y el tamaño del cubo aumenta en 1,5 m por cada nivel de espacio por encima de 1°.

Si una criatura de cualquier tamaño cabe en el cubo ampliado, puede verse afectada por este conjuro.

Glisseo

Encantamiento de Nivel 0 (Encantamiento)

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Usado famosamente para proteger los dormitorios de Hogwarts de intrusos, este conjuro cambia el ángulo de todos los escalones conectados en una escalera dentro del alcance. Los escalones se inclinan hacia abajo, transformándose en una rampa anormalmente resbaladiza.

Genu Recurvatum

Maleficio de Rodillas Invertidas – Encantamiento menor de Maldición

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Este maleficio voltea las rodillas de una criatura o bestia, obligándola a dar pasos torpes y descoordinados.

Haz un **ataque de conjuro a distancia** contra una criatura dentro del alcance. Con un impacto, la velocidad del objetivo se reduce a la mitad durante la duración del conjuro.

Illegibilus

Encantamiento de Nivel 0 (Encantamiento)

Tiempo de Lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Durante la duración, ningún escrito sobre el que se lance este conjuro puede ser entendido.

Las letras se separan y mezclan, volviendo el texto ilegible e imposible de decodificar.

Impervius

Encantamiento Impervius – Encantamiento de nivel básico (encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Durante la duración, un objeto objetivo que toques se vuelve **impermeable** y completamente protegido contra gases.

Es como si cualquier líquido o gas chocara contra un campo magnético invisible alrededor del objeto y fuera repelido. El conjuro no afecta a impactos sólidos.

Inanimatus Conjurus

Conjuración de Objetos Inanimados – Transfiguración de 1er nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Conjuras un objeto inanimado en tu mano o en un espacio desocupado que puedas ver dentro del alcance.

El objeto no puede medir más de **60 cm por lado** ni pesar más de **5 kg**. Debe ser un objeto no mágico que hayas visto antes.

El objeto desaparece al final de la duración o si recibe cualquier daño.

A niveles superiores. Al lanzar con espacios de 2° nivel o más, por cada nivel por encima de 1° puedes elegir uno:

- Aumentar 60 cm al lado máximo.
- Aumentar en 5 kg el límite de peso.



¶Infirma Cerebra

Conjuro de Cerebro Gelatinoso – Encantamiento (Maldición)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Este maleficio nubla la mente del objetivo, causándole un instante de **desorientación**.

Realiza un **ataque de conjuro a distancia** contra una criatura en el alcance. Si impactas, el objetivo recibe **1d6 de daño psíquico**, y la primera vez que realice una tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno, debe lanzar **1d4** y restarlo al resultado.

El daño de este conjuro aumenta en función del nivel del personaje:

- Nivel 5: 2d6
- Nivel 11: 3d6
- Nivel 17: 4d6

¶Incendio

Conjuro de Creación de Fuego – Transfiguración de 1er nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Etiquetas: Oscuro

Creas una **hoguera** en el suelo que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la hoguera ocupa un **cubo de 1,5 m**.

Cualquier criatura en el espacio de la hoguera cuando lanzas el conjuro debe superar una **tirada de salvación de Destreza**. La criatura recibe **3d6 de daño de fuego** en una tirada fallida, o la mitad en una exitosa. Una criatura debe realizar la tirada también cuando entra por primera vez en el área de la hoguera en su turno o cuando termina su turno en ella.

La hoguera enciende objetos inflamables en su área que no estén siendo usados o cargados. Si existe combustible adecuado, la hoguera continuará ardiendo tras terminar el conjuro.

A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de 2º nivel o superior, el daño aumenta en **2d6** por cada nivel de espacio por encima de 1º.

¶Incendio Glacia

Conjuro de Llamas Azules – Encantamiento (Transfiguración)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Una llama azul parpadeante fluye de la punta de tu varita, condensándose en un objeto, dentro de un recipiente o en tu propia mano. La llama permanece allí por la duración y solo emite calor directamente hacia arriba.

No daña nada que esté debajo o alrededor, y parece flotar ligeramente sobre la superficie donde descansa. Si se coloca debajo de un objeto inflamable, puede iniciar un fuego natural a partir del calor.

La llama emite **luz brillante en un radio de 3 m y luz tenue por 3 m adicionales**. El conjuro termina si lo descartas como acción adicional.

¶Locomotor/Mobilicorpus

Encantamiento de Locomoción – Encantamiento de 1er nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Un objeto que no esté siendo usado o cargado, de tu elección y que puedas ver dentro del alcance, se eleva **1 m sobre el suelo** y permanece suspendido durante la duración.

El conjuro puede **levitar un objeto de hasta 225 kg**. Si se coloca más peso encima del límite, el conjuro termina y el objeto cae.

Mientras permanezcas a **6 m** del objeto, este se mantiene inmóvil. Si te alejas más, el objeto te sigue para mantenerse dentro de ese rango, moviéndose por terreno irregular, escaleras o pendientes. Sin embargo, no puede atravesar un cambio de elevación mayor a **3 m** (como un foso profundo o un desnivel elevado).

Si te alejas más de **30 m** del objeto (normalmente por un obstáculo insalvable), el conjuro termina.

¶Locomotor Mortis

Conjuro de Piernas Atadas – Maldición de 1er nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 m

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Una herramienta común entre abusones, esta “maldición” ata las piernas de una criatura como si estuvieran unidas con cuerdas invisibles.

Un objetivo dentro del alcance debe superar una **tirada de salvación de Sabiduría** o ver su **velocidad reducida a la mitad** y sufrir **desventaja en tiradas de salvación de Destreza**.

Además, cada vez que se mueva durante la duración, debe superar una tirada de salvación de Destreza (sin la desventaja de este conjuro) o caer **derribado** y recibir **2d4 de daño contundente**.



Locomotor Wibbly

Encantamiento de Maldición

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Este encantamiento hace que las piernas de una persona se vuelvan tan inestables y débiles que no pueda mantener el equilibrio.

Haz un ataque de conjuro a distancia contra una criatura dentro del alcance. Si impacta, el objetivo es derribado **prone**.

Lumos/Nox

Encantamiento de Luz – Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Hasta disipar

Al pronunciar la **Incantación**, la punta de tu varita emite **luz brillante** en un cono estrecho de **5 m** y **luz tenue** por **5 m** adicionales, similar a una linterna. La luz es de un blanco intenso con un ligero tono azulado.

Cubrir por completo la punta de tu varita con algo opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo disipas con la palabra **Nox**, como acción adicional.

Mimblewimble

La Maldición de la Lengua Atada – Maldición de 1er nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 30 m

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

El objetivo siente como si su lengua quedara enrollada en el fondo de su boca.

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si intenta lanzar un conjuro de forma verbal antes del final de su siguiente turno, debe superar una tirada de salvación de **Destreza** o el lanzamiento falla y el espacio de conjuro se pierde.

Molliare

Encantamiento de Amortiguación – Encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Este encantamiento proporciona una **capa invisible de amortiguación** alrededor de un objeto que toques con tu varita, como si dos imanes se repelieran.

Es comúnmente utilizado en escobas mágicas para proporcionar comodidad al jinete.

Nebulus

Conjuro de Niebla – Transfiguración de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 35 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de niebla de **6 m de radio** centrada en un punto dentro del alcance. La esfera se extiende alrededor de esquinas y el área queda **fuertemente oscurecida**.

La niebla persiste durante la duración o hasta que un viento de velocidad moderada o superior (al menos 16 km/h) la disperse.

A Niveles Superiores.

Si lanzas este conjuro usando un espacio de 2° nivel o superior, el **radio de la niebla aumenta 6 m** por cada nivel de espacio superior a 1°.

Obscuro

Conjuro de Venda – Transfiguración de 1° nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 m

Componentes: V, S

Duración: Hasta que se disipe

Puedes **conjurar una venda negra** que se envuelve mágicamente alrededor de la cabeza de un enemigo.

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. Debe realizar una **tirada de salvación de Destreza**. Si falla, queda **cegada** mientras dure el conjuro. La criatura puede retirar la venda usando una acción.

Orchideous

Conjuro de Conjuración de Flores – Encantamiento (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Conjuras una **flor, ramo o corona floreciente** en el lugar deseado dentro del alcance.

Pereo

Encantamiento Apagador – Encantamiento (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Eliges una **llama que puedas ver** dentro del alcance y que quepa dentro de un **cubo de 2 m³**.

Las llamas dentro del cubo se **apagan instantáneamente**.



Perfusorius

Encantamiento Plumaplana – Encantamiento de 1° nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Este hechizo **altera un objeto** de hasta 225 kg, reduciendo su peso para que sea apenas más pesado que el aire circundante.

- Solo se necesita **la mínima fuerza** para moverlo, levantarlo o transportarlo durante la duración.
- También puede ser **lanzado fácilmente**.

Periculum / Verdimillious

Encantamiento de Señalización – Encantamiento (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Este hechizo envía **chispas rojas (Periculum) o verdes (Verdimillious)** desde la varita del lanzador, usadas para señalización.

- También puede aparecer como una **bengala**, viajando una distancia deseada antes de **explotar en luz** y permanecer suspendida en el aire.
- Si le pega a una criatura dentro de un rango no mayor a 10m casusa 1d10 de daño +3 si pega, casuasndo quemaduras superficiales.

Petrificus Totalus

Maldición del Cuerpo Entero – Maldición de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 20 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este hechizo hace que **brazos y piernas de un objetivo se unan rígidamente**, provocando que caiga **inmóvil como una tabla**.

- Realiza un **ataque de conjuro a distancia** contra un ser dentro del alcance.
- En un acierto, el objetivo queda **derribado y paralizado** durante la duración.

A Niveles Superiores.

Si usas un espacio de 3° nivel o superior, puedes **objetivar una bestia** en lugar de un ser.

Point Me

Conjuro de los Cuatro Puntos – Divinación (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Colocando la varita **plana en la palma abierta**, el conjuro **apunta al norte**, funcionando como una brújula.

- Útil en situaciones específicas, puede otorgar **ventaja en pruebas de Sabiduría (Supervivencia)** para no perderse al aire libre.

Prior Incantato

El Conjuro Inverso – Encantamiento de Adivinación (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Usado frecuentemente como herramienta de **investigación en crímenes mágicos**, este hechizo produce una **recreación fantasmal** del último conjuro lanzado con la varita actualmente usada.

- Si el hechizo previo no puede representarse visualmente, **aprendes la incantación** que se utilizó, incluso si no fue pronunciada en voz alta.
- Se puede lanzar **hasta tres veces consecutivas** en la misma varita, revelando los **tres hechizos más recientes**.

Protego

Encantamiento Escudo – Encantamiento de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción o reacción (cuando recibes un ataque)

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un **barrera invisible de fuerza mágica** aparece frente a ti, protegiéndote de ataques.

- Durante la duración, recibes **+5 a la CA**, incluso contra el ataque que activó el conjuro.
- Si eres objetivo de un hechizo que requiere ataque y el nivel del hechizo es igual o menor a la mitad de tu **bono de competencia**, el hechizo no tiene efecto.
- Puedes usar una **acción adicional** para cambiar la dirección del escudo.
- Si eres atacado desde los lados o por la espalda mientras lanzas el hechizo, debes usar tu reacción para **redirigir el escudo hacia la amenaza**.



Reducio

Encantamiento Reductor – Encantamiento de 1° nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 m

Componentes: V, S

Duración: 1 hora

Haces que un objeto **no usado ni llevado** dentro del alcance **reduzca su tamaño**.

- La talla se **reduce a la mitad en todas sus dimensiones**, y su peso a **una octava parte del original**.
- Esta reducción **disminuye la categoría de tamaño**: por ejemplo, de Mediano a Pequeño.

Reparifors

Conjuro Curativo – Encantamiento de Curación de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Con un toque de varita, una criatura dentro del alcance **recupera 1d8 puntos de golpe**.

- También puedes **eliminar una enfermedad o condición**, como ceguera, sordera, parálisis o envenenamiento.

A Niveles Superiores.

Al usar un espacio de 2° nivel o superior, la curación **aumenta 1d8 por cada nivel** sobre el 1°.

Rennervate

El Conjuro de Reanimación – Encantamiento de Curación (Encantamiento)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

El **contrahechizo de Stupefy**, invaluable en combates prolongados o duelos en equipo.

- La **inconsciencia inducida mágicamente** termina en una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance.

Rictusempra

Encantamiento Cosquilleante – Encantamiento de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 18 m

Componentes: V, S

Duración: 1 asalto

Este hechizo de duelo de bajo nivel provoca **intensos cosquillas** en el objetivo.

- Realiza un ataque de hechizo a distancia contra una criatura en el alcance.
- Éxito: el objetivo **se dobla de risa**, queda incapacitado y **su velocidad se reduce a la mitad** hasta el inicio de tu próximo turno.

Riddikulus

Hechizo de Expulsión de Boggarts – Encantamiento de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 10 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Su aplicación específica es **forzar a un boggart a transformarse** en una versión cómica de su forma actual.

- Solo un **boggart** puede ser objetivo de este hechizo.

Sagittario

Hechizo de Disparo de Flecha – Transfiguración de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 45 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Etiquetas: Oscuro

Conjuras una **flecha mágica** hacia un objetivo designado.

- Realiza un ataque de hechizo a distancia contra un objetivo en el alcance.
- Éxito: el objetivo recibe **daño perforante de 1d8 + tu modificador de lanzamiento de hechizo**.

A Niveles Superiores.

Al usar un espacio de 2° nivel o superior, **conjuras una flecha adicional por cada nivel de espacio** sobre el 1°. Puedes dirigir las al mismo objetivo o a diferentes; cada flecha requiere **una tirada de ataque separada**.

Scourgify

Encantamiento Limpiador – Encantamiento (Encantamiento) de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 3 m

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Un objeto **no mayor a 1,5 m³** se limpia **impecablemente**.

Sonorus / Quietus

Encantamiento Amplificador – Encantamiento (Encantamiento) de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Personal

Componentes: V, S

Duración: Hasta que sea disipado

Al colocar la punta de tu varita en tu garganta y lanzar este hechizo, tu **voz retumba hasta tres veces más fuerte** que la normal.

- El sonido puede llenar **un estadio grande** sin causar daño auditivo.
- **Quietus** es el contrahechizo que termina este efecto.



Spongify

Encantamiento Suavizante – Encantamiento de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción o reacción (cuando ocurre una colisión dentro de 9 m)

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 1 minuto

Hace que un **objeto dentro del alcance se vuelva blando y elástico**, como una esponja o colchón.

- **Daño por caídas o colisiones** con el objeto se **anula**.
- Puede lanzarse como **reacción** a una colisión que afecte a una criatura o a dos objetos que puedas ver.

Specialis Revelio

Hechizo Revelador de Hechizos – Adivinación de 1° nivel

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Instantánea

Tocas un objeto o área con tu varita para **revelar influencias mágicas**.

- Si es un **objeto mágico**, conoces sus **propiedades, cómo usarlo, si requiere sintonización y cuántos cargadores tiene**.
- Descubres **hechizos activos** sobre el objeto y cuáles son.
- Si el objeto fue creado por un hechizo, aprendes **qué hechizo lo creó**.
- Si se lanza sobre un área, descubres **hechizos activos dentro de un cubo de 1,5 m frente a ti**, iluminando los bordes de cada efecto como si fueran rayos láser a través de polvo.

Tergeo

Encantamiento de Succión – Encantamiento de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Selecciona un **líquido específico dentro del alcance que quepa en un cubo de 1,5 m**.

- El líquido se **aglomera en un globo flotante** en la punta de tu varita.
- Puedes **darle forma simple, animarlo o dirigirlo hacia un recipiente**.

Wingardium Leviosa

Encantamiento de Levitar – Encantamiento de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura u objeto que puedas ver dentro del alcance **se eleva verticalmente hasta 6 m** y permanece suspendido.

- Puede levitar **objetos hasta 45 kg**.

- Criaturas reacias que superen una **tirada de salvación de Constitución** no se ven afectadas.
- El objetivo solo puede moverse **empujando o jalando contra un objeto o superficie fija** dentro de su alcance (como pared o techo).
- Puedes cambiar su **altura hasta 6 m por turno**, o usar tu acción para moverlo dentro del alcance.
- Si el hechizo termina voluntariamente, el objetivo **flota suavemente al suelo**; si termina involuntariamente, **cae inmediatamente**.

A Niveles Superiores.

Por cada nivel de espacio por encima de 0, el límite de peso aumenta **68 kg**.

Vera Verto

Incantación General de Transfiguración – Encantamiento de Transfiguración (Encantamiento) de Nivel 0

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: Toque

Componentes: V, S

Duración: Hasta que sea disipado

Hechizo **universal enseñado en la primera clase de Transfiguración en Hogwarts**.

- Transfigura un **objeto no mágico dentro de un cubo de 0,5 m** en otro **objeto no mágico de tamaño, masa similar y valor igual o menor**.

A Niveles Superiores.

Por cada nivel de espacio por encima de 0:

- Aumenta el tamaño del cubo en **0,5 m**.
- Puedes apuntar a una **bestia viva** (si es reacia, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría).
- Transfigura en un **constructo** (Duración: Concentración, hasta 1 minuto).

Vigilatus

Encantamiento de Intrusión – Encantamiento de 1° nivel (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: 9 m

Componentes: V, S

Duración: 8 horas

Etiquetas: Defensivo

Estableces una **alarma mental contra intrusiones no deseadas**.

- Elige **una puerta, ventana o área dentro de un cubo de 6 m**.
- Hasta que termine el hechizo, un **ping mental te alerta** si una criatura Pequeña o mayor toca o entra en el área, siempre que estés a **1,6 km** del área.
- Despierta al lanzador si está dormido.
- Puedes designar criaturas que **no activen la alarma**.

