

DUNGEON HACK



Conjuros

DUNGEON HACK

Alcance

Duración

Tiempo lanzamiento

Este cuadro contendrá la siguiente información:

- Descripción del conjuro.
- Detalles del lanzamiento.
- Efectos del hechizo.
- Posibles tiradas de salvación

Niv.

Nombre del Conjuro

DUNGEON HACK

Alcance: personal

Instantánea

1 asalto

Meditas para obtener conocimiento concreto a partir de una visión. Podría ser conocer una parte de una mazmorra, el alineamiento de enemigos concretos o lo bien protegida que está una sala.

El DJ tira en secreto para determinar si la información a dar es clara y veraz (7+). Si no es así, la visión es confusa o puede contener información falsa.

4

Adivinación

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5 metros)

1 turno/nivel

1 asalto

Puedes agrandar criaturas dentro de tu campo de visión un 20% por cada uno de tus niveles, hasta un máximo de 3 veces su tamaño original. También aumentas su fuerza, peso y daño en el mismo porcentaje. Deberás superar una tirada de conjuro si la criatura no se presta voluntaria.

Puedes agrandar objetos no mágicos dentro de tu campo de visión un 10% por cada uno de tus niveles hasta un máximo del doble de su tamaño original.

Este puede usarse al contrario para reducir objetos y criaturas en la misma. Ambos efectos se anulan entre sí.

1

Alterar tamaño

DUNGEON HACK

Alcance: personal

12 intervalos

2 asaltos

Creas un anillo de llamas a una distancia entre 20 pies (6 m) y 60 pies (18 m) de radio alrededor tuyo.

Las criaturas que pasen a través del anillo de llamas sufren $3d6$ puntos de daño de fuego. Este daño se duplica contra muertos vivientes. El anillo se mueve contigo.

4

Anillo de llamas

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Suspendes el tiempo para la criatura que toques.

Para el resto, sus funciones vitales serán tan bajas que parecerán haber cesado.

9

Animación suspendida

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

permanente

1 asalto

Provocas que un lugar u objeto emane vibraciones que atraigan o repelan a criaturas de un tipo o alineamiento determinado (Neutral no está permitido).

Este conjuro afectará a todas las criaturas con nivel igual o inferior al tuyo.

8

Antipatía/Simpatía

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

instantánea

1 asalto

Ordenas a una puerta, cerradura, barrera, candado, cofre, puerta secreta o similar que se abra.

Esta obedecerá, incluso aunque se encuentre bajo los efectos de Bloquear puerta.

2

Apertura

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Puedes traer al mundo real un objeto o criatura representado en una obra de arte.

La calidad de la obra afecta al poder del objeto o criatura: las obras maestras darán lugar a representaciones reales perfectas, mientras que los trabajos de menos calidad seguirán siendo útiles, pero tendrán la mitad de su nivel.

Los garabatos (crear uno útil necesita 2 asaltos) tendrán una cuarta parte de su nivel original.

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Todos los muertos vivientes ignorarán a todas las criaturas excepto a ti, mientras vivas.

Cada vez que alguien diferente a ti les ataque, tienen un 7+ de posibilidades de romper los efectos de este conjuro.

Este conjuro puede utilizarse de forma alternativa para otorgarte los efectos del conjuro

Invisibilidad pero solamente hacia muertos vivientes.

1

Atraer muertos vivientes

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

3 intervalos

1 asalto

Creas un pasadizo de 10 pies (3 m) de profundidad por 5 pies (1,5 m) de diámetro a través de una pared.

No se puede emplear en metal u otros elementos más duros.

5

Atravesar paredes

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 intervalo

Realizas un ritual para descubrir si una acción concreta traerá fortuna o infortunio.

Las señales resultantes del ritual pueden ser malinterpretadas con un 16+. El DJ hará esta tirada en secreto y declarará la interpretación que realizas en función de los siguientes resultados:

- La acción se verá recompensada sin riesgo (fortuna).
- La acción te llevará hacia tu objetivo (fortuna).
- La acción será recompensada pero hay riesgo (fortuna).
- Hay riesgo pero no recompensa (infortunio).
- Hay recompensa pero con un gran riesgo (infortunio).
- La acción te aleja de tu objetivo (infortunio).

2

Augurio

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

3 asaltos

2 asaltos

Creas una pared de zarzas de acero de hasta 20 pies de largo por nivel o un anillo que te rodea a una distancia de 5 pies de radio por cada 2 niveles. La altura de la protección no superará los 20 pies. Si superas la tirada de conjuro, cualquier criatura que quiera atravesarla recibirá 1d6 puntos de daño por nivel (máximo 15d6) o la mitad si no la superas.

Si lanzas la barrera donde hay criaturas, estas deben apartarse o recibirán el daño como si intentaran cruzarla.

Los ataques que se realicen a través de la barrera tienen desventaja y evitarlos otorga ventaja.

6

Barrera

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Concedes el favor de tu deidad a un personaje humano, enano o mediano. Este personaje obtendrá una reserva con tantos puntos como 1d6 + tu nivel.

Podrá gastar estos puntos en las tiradas que realice (excepto daño y Absorción) para aumentar el resultado natural del dado.

Debe declararse el uso de estos puntos antes de realizar la tirada.

^[*]Duración: hasta el próximo amanecer o hasta agotar la reserva de puntos.

1

Bendición

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m)

2d6 intervalos

1 asalto

Bloqueas mágicamente una puerta, portal, ventana o similar como si estuviera cerrada de forma segura por medios normales.

Este conjuro puede eliminarse con Disipar magia o Apertura.

1

Bloquear puerta

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Con este hechizo podrás guardar un mensaje en un objeto.

Cuando se cumplan las condiciones que hayas impuesto, una boca aparecerá en el objeto transmitiendo tu mensaje.

[*] Duración: permanente o hasta que el mensaje sea transmitido.

2

Boca mágica

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Creas una burbuja con una atmósfera respirable en un medio acuático.

Puedes escoger el tamaño de la burbuja, que siempre tendrá entre 10 pies (3 m) y 20 pies (6 m) de radio.

La burbuja se mueve contigo.

5

Burbuja

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Creas una burbuja que hace invisible a todas las criaturas en un área de 10 pies (3 m) de radio.

Funciona de la misma forma que el hechizo individual, pero se disipará si cualquiera de las criaturas de su interior ataca o comete un acto violento.

La burbuja se mueve contigo.

3

Burbuja de invisibilidad

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 intervalo

Cierras los ojos y te concentras durante todo el tiempo de lanzamiento para entrar en comunión con las fuerzas arcanas y del infinito.

Puedes realizar cuantas preguntas deseas.

Por cada una de ellas obtendrás una respuesta, que será falsa con 15+ de posibilidades.

Tras recibir la respuesta, independientemente de su veracidad, debes superar una tirada de conjuro. Si la fallas, no podrás realizar más preguntas, y una incomprendible entidad del infinito poseerá tu cuerpo durante un número de semanas igual a las preguntas que hayas realizado.

5

Búsqueda arcana

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m/nivel)

hasta aterrizar

1 asalto

Puedes hacer que un objeto o criatura caiga suavemente hasta aterrizar.

No recibirá daño y caerá de pie.

1

Caída de pluma

DUNGEON HACK

Alcance: 40 pies (12 m)

7 asaltos

1 asalto

Calientas todos los objetos de metal que lleve encima tu objetivo.

El calor que aplicas será progresivo (ver tabla).

Si el metal está en contacto con alguna prenda o material inflamable arderá ocasionando 1d4 adicional.

| Asalto | Temperatura | Daño |
|--------|-------------|------|
| 1,7 | Templada | - |
| 2,6 | Caliente | 1d4 |
| 3,4,5 | Abrasadora | 2d4 |

2

Calentar metal

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Adoptas la forma de cualquier criatura, excepto la de criaturas inmortales, semidioses o demonios mayores.

Conservas la misma Salud, pero adquieres todos los rasgos, incluyendo los ataques y habilidades especiales.

Tu mente sigue siendo la misma, por lo que no adquieres los conocimientos o habilidades mentales de la criatura.

Puedes cambiar de forma una vez por asalto mientras dure el conjuro.

9

Cambio de forma

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Haces caminar sobre el agua u otro tipo de líquido a un objetivo.

Esto no evita el daño si se intenta caminar sobre lava, ácido o similares.

Puedes cancelar el hechizo cuando deseas.

3

Caminar sobre el agua

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m)

especial^[*]

1 asalto

Invocas el espíritu de un can protector (Absorción 1d6, nivel 10, 3d6 daño, inmune a armas no mágicas) que solo tú podrás ver. Custodiará el lugar que le indiques y detectará cualquier criatura física, invisible o incorpórea que entre en el ella, aunque lo haga usando otras dimensiones. Cuando detecte a alguien, el cancerbero aullará y lo intentará atacar por sorpresa.

[*] Duración: 1 asalto por nivel o hasta que te alejes a un máximo de 30 pies (9 m) de la zona protegida.

5

Cancerbero

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

instantánea

1 asalto

Puedes remover o excavar áreas de hasta 10 pies (3 m) cúbicos de tierra, barro o arena. La tierra sobrante será movida junto al área excavada.

No afecta a áreas compuestas de piedra sólida.

Puedes cavar en la forma que deseas, desde crear un pozo de 5 pies (1,5) de lado y una profundidad de 40 pies (12 m) sobre una criatura del tamaño de un humano (caería instantáneamente) a sondear superficialmente un área de 5 pies (1,5 m) de profundidad en 13 pies (3,9 m) de diámetro.

4

Cavar

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Concedes una mayor rapidez a tantas criaturas como tu nivel.

Mientras dure el conjuro se podrán realizar el doble de acciones normales (no incluido el lanzamiento de conjuros) y se gana la iniciativa de forma automática.

Estos efectos no son acumulables.

Si se lanza sobre una criatura con Ralentizar, ambos conjuros se disiparán.

3

Celeridad

DUNGEON HACK

Alcance: personal

permanente

3 asaltos

Concedes una mayor rapidez a tantas criaturas como tu nivel.

Mientras dure el conjuro se podrán realizar el doble de acciones normales (no incluido el lanzamiento de conjuros) y se gana la iniciativa de forma automática.

Estos efectos no son acumulables.

Si se lanza sobre una criatura con Ralentizar, ambos conjuros se disiparán.

2

Cerrar puertas y ventanas

DUNGEON HACK

Alcance: ilimitado^[*]

1 intervalo/nivel

1 asalto

Puedes ver y oír lo que sucede en un lugar concreto.

[*] Alcance: debes poder ver el lugar o, al menos, debe serte familiar.

3

Clarividencia

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Creas un duplicado perfecto de una criatura viva. Para realizar este conjuro necesitas un laboratorio de, al menos, 15.000 mo y un pelo o trozo de carne de la criatura. El proceso de gestación del clon dura 2d4 meses, que se reducirán a 1d4 semanas si las empleas a tiempo completo. Tras finalizar el tiempo de gestación, se lanzará este conjuro para dotarle de la conciencia original.

Alguien que conozca al original tiene un 20+ de posibilidades de detectar que se trata de un clon.

8

Clon

DUNGEON HACK

Alcance:

60 días

1 asalto

Creas un cofre en una dimensión de bolsillo. Mientras dure puedes traerlo ante tí cuantas veces deseas. Tiene una capacidad igual a la carga de 3 personas por cada 5 niveles que poseas. Si se introduce un ser vivo, hay un 6+ de probabilidades de que el cofre se pierda entre dimensiones y el conjuro se disipe (lo que le sucederá al ser vivo lo determina el DJ) cada vez que se vuelva a convocar al plano material.

Desaparecerá cuando termine el conjuro, dejando en el plano material todo su contenido o esparciendolo por un sin fin de dimensiones, si estaba en la de bolsillo.

5

Cofre secreto

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Puedes entender otro idioma, tanto de forma oral como escrita.

Sin embargo, no podrás hablarlo ni escribirlo.

1

Comprender idiomas

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Afectas a la mente de una criatura viva a tu alcance. Al inicio del asalto, debes realizar una tirada de conjuro. Un fallo permite a la criatura actuar con normalidad, mientras que un éxito determinará de forma aleatoria su comportamiento, en función de la tabla:

| 1d4 | Efecto |
|-----|---------------------------------|
| 1 | Te ataca a ti o a tus aliados |
| 2 | Ataca a sus propios aliados |
| 3 | Deambula sin rumbo un asalto |
| 4 | Ataca a la criatura más cercana |

4

Confusión

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Afectas a las criaturas en un área de 30 pies de radio del punto que escogas con los efectos del conjuro Confusión.

5

Confusión en masa

DUNGEON HACK

Alcance: personal

especial^[*]

1 asalto

Puedes almacenar otro conjuro de alcance personal en ti mismo.

Quedará programado para que se lance automáticamente cuando se cumplan los parámetros que hayas establecido previamente. Dar instrucciones o parámetros complejos puede hacer que este conjuro falle.

[*] Duración: permanente, hasta que lances de nuevo Contingencia o hasta que se desencadene el conjuro almacenado

6

Contingencia

DUNGEON HACK

Alcance: personal

4d12 horas

1 intervalo

Controlas el clima de una zona.

Tras lanzar el conjuro, los cambios en el clima se harán presentes en 1d4 intervalos.

Puedes controlar el clima de forma global, pero no controlar la dirección de un tornado o el lugar en el que cae un rayo.

Tampoco puedes hacer que se dé una situación climática imposible (como que llueva en un cielo despejado de nubes).

Cuando las propiedades del clima que se crean son impropios de la región, la duración del conjuro se reduce a la mitad.

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Superado una tirada de conjuro, puedes elegir entre:

- Eliminas todas las enfermedades, la licantropía y la maldición provocada por las momias que posea una criatura.
- Contra un cieno, puedes causarle $1d6$ puntos de daño por cada uno de tus niveles.
- Inoculas una enfermedad mortal en una víctima, que morirá en $2d12$ días. Mientras la víctima esté enferma, la sanación mágica no surtirá efecto en ella y la curación natural reducirá su efectividad a la mitad. Además, obtendrá un penalizador de -2 a las tiradas de ataque que realice.

3

Controlar enfermedades

DUNGEON HACK

Alcance: personal

permanente

1d4 asaltos

Creas un objeto a partir de un trozo de materia vegetal o inorgánica, el tamaño del objeto no puede exceder 1 pie de lado (30 cm) por cada uno de tus niveles.

El objeto creado será del mismo material que el trozo utilizado.

4

Creación

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m)

Instantánea

2 asaltos

Animas restos humanos para que actúen como si estuvieran vivos y bajo tu control. Los cadáveres responden mejor a órdenes sencillas, interpretandolas siempre de la forma más violenta posible. Los cuerpos permanecen animados hasta que sean destruidos.

Por cada uno de tus niveles, puedes otorgar un nivel a un muerto viviente. Así, es posible crear zombis, necrófagos o esqueletos. Estos muertos vivientes permanecen animados hasta que son destruidos.

5

Crear muertos vivientes

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36m)

Permanente

1 asalto

Haces crecer descontroladamente la vegetación en un área de 20 pies (6 m) cuadrados por cada nivel que poseas.

Las criaturas que intenten abrirse paso verán reducido su movimiento a 10 pies (3 m), 20 pies (6 m) en criaturas grandes.

No puedes afectar a criaturas de tipo planta u origen vegetal.

4

Crecimiento vegetal

DUNGEON HACK

Alcance: toque

Instantánea

1 asalto

La criatura recupera $6d6 +$ tu nivel puntos de Salud actual.

En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte, como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para infilir $4d6 +$ tu nivel daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

5

Curar heridas críticas

DUNGEON HACK

Alcance: toque

Instantánea

1 asalto

La criatura recupera $4d6 + \text{tu nivel}$ puntos de Salud actual.

En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte, como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para infilir $4d6 + \text{tu nivel}$ daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

4

Curar heridas graves

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

La criatura recupera $1d6 +$ tu nivel puntos de Salud actual. En lugar de sanar a tu objetivo, puedes utilizar este conjuro para eliminar una condición adversa temporal que le afecte, como pueda ser parálisis, aturdimiento, ceguera o sordera.

Si lo deseas, puedes utilizar este conjuro para inflijir $1d6 +$ tu nivel daño a una criatura, pero para ello tendrás que superar una tirada de conjuro.

1

Curar heridas

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

instantánea

1 asalto

Destruyes a una criatura, objeto o superficie de 10 pies (3m) cúbicos sin dejar ninguna evidencia de que alguna vez existió.

Este conjuro no puede afectar a criaturas con nivel 5 o superior, salvo que se encuentren inconscientes o derrotadas.

6

Desintegrar

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

3 asalto

Teletransportas un objeto que puedes llevar encima a una dimensión de bolsillo dejando en su lugar una ilusión.

Mientras dure el conjuro, puedes utilizar 3 asaltos para hacer aparecer el objeto en tus manos.

Tras un intervalo, volverá a la dimensión de bolsillo. Disipar magia trae de vuelta el objeto original a su lugar de origen.

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Detectas objetos, lugares y criaturas de alineamiento caótico o maligno dentro de tu línea de visión.

En lugar de esto, puedes elegir lanzar este conjuro para detectar el alineamiento legal y los seres benignos.

1

Detectar el mal

DUNGEON HACK

Alcance: personal

3 asaltos +2 /nivel

1 asalto

Puedes detectar las ilusiones en un radio de 10 pies (3 m) por cada nivel que poseas.

Puedes tocar a una criatura para que pueda ver a través de las ilusiones mientras dure el contacto.

3

Detectar ilusión

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Puedes detectar los objetos, lugares y criaturas mágicas dentro de tu línea de visión.

Los magos y los elfos no son detectados por este conjuro, pero sí se detectará cualquier criatura que esté bajo los efectos de un conjuro.

Los objetos ocultos, tapados o invisibles no son detectados por Detectar magia.

1

Detectar magia

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

3 asaltos

Puedes saber si algo de lo que te han dicho en la última hora era verdad o mentira.

No detectas como mentiras los errores involuntarios ni las falsedades dichas por criaturas poseídas o encantadas, ya que no son conscientes de la mentira.

2

Discernir mentiras

DUNGEON HACK

Alcance: 20 pies (6 m)

6 turnos

1 asaltos

Creas un disco flotante que levita a un máximo de 5 pies (1,5 m) del suelo.

Puedes viajar en él o transportar una carga igual o inferior a la que podría llevar cuatro personajes.

1

Disco flotante

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Por cada demonio, familiar o elemental de un nivel inferior a 10 a 30 pies (9 m) de ti debes realizar una tirada de conjuro.

Un éxito destruye a la criatura. Incluso si no tienes éxito para destruirlas, obtienes ventaja en la tirada para evitar ataques de estas criaturas en los próximos 6 asaltos.

Tus aliados no clérigos que tengan conjuros preparados deben superar una tirada de conjuro por cada uno de ellos o lo gastarán.

5

Disipar el mal

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

instantánea

1 asalto

Eliminas cualquier tipo de magia o efecto mágico en un área de 20 pies (6 m) cúbicos durante 2d6 intervalos.

Para afectar a una criatura dentro del área de efecto debes realizar una tirada de conjuro. Si lanzas este conjuro tocando un objeto mágico, o un objeto de un único uso —como pociones o pergaminos— perderá sus cualidades para siempre.

Disipar Magia también retrasa los efectos de maldiciones y enfermedades de origen mágico durante 2d6 intervalos.

3

Disipar magia

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 intervalo/nivel

1 asalto

Separas las aguas abriendo un camino de 10 pies (3 m) de ancho y un máximo de 120 pies (36 m) de largo.

Puedes cancelar los efectos de este conjuro antes de que finalice.

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m) + 10 pies (3m)/nivel

1d4 intervalos

1 asalto

Tira 6d8. Debes repartir esos puntos entre las criaturas enemigas que menos Salud actual tengan.

Cuando cubras todos los puntos de Salud actual que posea una criatura, esta se quedará dormida y podrás pasar a la siguiente que menos puntos de Salud actual tenga.

Los elfos, fatas, muertos vivientes y constructos no pueden ser afectados por este conjuro.

1

Dormir

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 asalto/nivel

1 asalto

Te conviertes en un ser de dos dimensiones tan delgado como una hoja de papel.

No se te puede atacar por el flanco, pasas desapercibido si estás de perfil y puedes pasar por huecos estrechos.

Sin embargo, tu fragilidad hace que recibas el triple de daño.

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, eliminás inmediatamente una maldición de una criatura.

No sirve para suprimir las maldiciones almacenadas en objetos, pero sí elimina los efectos de las personas afectados por ellos.

3

Eliminar maldición

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36m)

permanente

1 asalto

Enamoras a un humanoide —no elfo— de Nivel 4 o inferior si superas una tirada de conjuro. Mantendrá su personalidad, pero estará desesperado por complacer tus deseos y cumplirá automáticamente las peticiones que no vayan en contra de sus intereses. Las peticiones contrarias a estos, implican que superes una tirada de conjuro, salvo que prometas al humanoide algo que deseé. Si maltratas al humanoide, debes superar una nueva tirada de conjuro, con desventaja.

Fallar cualquiera de las tiradas de conjuro de Encantar persona implica que el conjuro se disipe. En ese momento, la víctima sabrá que ha sido afectado por el conjuro.

1

Encantar persona

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5 m)/nivel

permanente

1 asalto

Aplicas el conjuro Encantar persona a tantos humanoides como el doble de tu nivel.

8

Encantar personas en masa

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36m)

permanente

1 asalto

Enamoras a un monstruo —no muerto viviente— si superas una tirada de conjuro. Mantendrá su personalidad, pero estará desesperado por complacer tus deseos y cumplira automáticamente las peticiones que no vayan en contra de sus intereses. Las peticiones contrarias a estos, implican que superes una tirada de conjuro, salvo que prometas al monstruo algo que desee.

Solo puedes encantar a un monstruo si este tiene Nivel 5 o superior, mientras que si es inferior, puedes llegar a encantar 3d6 monstruos. Si maltratas al monstruo, debes superar una nueva tirada de conjuro, con desventaja. Fallar cualquiera de las tiradas de conjuro de Encantar monstruo implica que el conjuro se disipe. En ese momento, si el monstruo es inteligente, sabrá que ha sido afectado por el conjuro.

4

Encantar monstruo

DUNGEON HACK

Alcance: toque

2 intervalos

1 asalto

Otorgas +3 de Absorción a un aliado o a ti mismo.

1

Escudo

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Creas un escudo que anula toda la magia en un radio de 10 pies (3 m). El escudo es estático y no se mueve contigo.

6

Escudo antimagia

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Conjuras a tu alrededor una esfera opaca e inmóvil que te protege de todos los ataques. La esfera desprende una luz cegadora que afecta a todas las criaturas con nivel inferior a 8. Las criaturas que intenten atacarte o atravesar tu esfera, sufrirán 1d6 de daño que se irá acumulando —1d6 el primer ataque que te realicen, 2d6 el segundo, 3d6 el tercero, etc— o la mitad si fallas una tirada de conjuro.

Cualquier ataque que te realicen o conjuro que lancen sobre ti mientras te protege esta esfera tiene una probabilidad de 7+ de no tener efecto alguno.

7

Esfera protectora

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Invocas una espada mágica en tu mano con la que puedes infilir 1d12 de daño en cada ataque y realizar críticos con 19 y 20 naturales.

7

Espada mágica

DUNGEON HACK

Alcance: toque

6 intervalos/nivel

1 asalto

Mientras dure el conjuro, puedes convertirte en una estatua de piedra o volver a tu forma original empleando un asalto.

En forma de estatua puedes ver, oír y oler a tu alrededor. Puedes usar este conjuro sobre una criatura voluntaria.

7

Estatua

DUNGEON HACK

Alcance: ilimitado

instantánea

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, puedes conectar mentalmente con el dueño de un objeto o resto corporal, enviándole un mensaje o lanzando el conjuro Sugestión sobre él.

8

Exigencia

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo

1 asalto

Te sintonizas con tu divinidad. Si el Árbitro considera que no has sido fiel a la fe, puede obligarte a una tirada de conjuro. Si la fallas, serás arrojado a un purgatorio reservado para los herejes y apóstatas, el conjuro no te otorgará ningún beneficio y, al regresar a tu cuerpo habrás envejecido 1d10 años. Si has sido fiel o superas la tirada, traspasarás las puertas del paraíso, donde el tiempo y el conocimiento son uno. Podrás plantear tres preguntas, que pueden responderse con sí y no. Si usas el conjuro una segunda vez en menos de una semana, tu tirada de conjuro tendrá desventaja. Realizarás esta tirada incluso aunque seas fiel y devoto. Si fallas en este último caso, te quedarás por siempre en el paraíso, un lugar que no querrás abandonar jamás.

5

Extasis

DUNGEON HACK

Alcance: ilimitado

especial

1 asalto

Duplicas la duración de otro conjuro que hayas lanzado durante el último intervalo o que tengas activo en ese momento

4

Extensión

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Te transformas en niebla. Flotas a una velocidad de 10 pies (3 m) y puedes pasar por lugares estrechos.

No puedes tocar ni ser tocado, tampoco lanzar hechizos.

Un viento que sople fuerte puede arrastrarte con facilidad..

3

Forma gaseosa

DUNGEON HACK

Alcance: 80 pies (24 m)

2 asaltos/nivel

1 asalto

Rodeas a una criatura con una llamativa luz de colores que la hace resaltar.

Cualquiera que la ataque obtiene una bonificación de +2 a la tirada.

Puedes afectar con Fuego Feérico a un humanoide por cada uno de tus niveles en un radio de 40 pies (12 metros)

1

Fuego Feérico

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Realizas una tirada de conjuro para obligar a una criatura a hacer algo para ti. Puedes encargarle cualquier cosa, desde recogerte la cena a que te traiga una escama del último dragón multicolor. Si la criatura se muestra reacia a realizar lo que le has pedido, el conjuro le impondrá una maldición de tu elección. Esta solo podrá eliminarse culminando con éxito la misión que le has encomendado, momento en el que todos los efectos del conjuro se disiparán.

[*] Duración hasta que se realiza el encargo

6

Geas

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m) /nivel

especial^[*]

1 asalto

Depositas tu alma en una gema, dejando atrás tu cuerpo en coma. Desde ella podrás poseer a cualquier criatura viva en un área máxima de 120 pies (36 m) tras superar una tirada de conjuro. Adquirirás las características físicas de tu nuevo cuerpo pero las habilidades sociales y mentales continuarán siendo las tuyas. Puedes ser expulsado del cuerpo que ocupas con Disipar magia. Cuando posees un cuerpo, el alma de la criatura se guarda en la gema. Si el cuerpo que ocupas es destruido, no morirás, tu alma regresará a la gema. Si destruyen tu cuerpo en coma y la gema, morirás. Si destruyen tu cuerpo original pero no la gema, puedes aguardar en ella hasta que se acerque una criatura que poseer

^[*]Duración: permanente, hasta que lances de nuevo Contingencia o hasta que se desenca-dene el conjuro almacenado

5

Gema mágica

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 asalto/nivel

1 asalto

Te rodeas de una esfera luminosa de 20 pies (3 m) de radio que anula todos los hechizos de nivel 5 e inferiores dirigidos hacia ti o las criaturas en su interior.

La esfera es estática, no se moverá contigo.

Puede ser eliminada con Disipar magia.

6

Globo de invulnerabilidad mayor

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 asalto/nivel

1 asalto

Te rodeas de una esfera luminosa de 10 pies (3 m) de radio que anula todos los hechizos de nivel 3 e inferiores dirigidos hacia ti o las criaturas en su interior.

La esfera es estática, no se moverá contigo.

Puede ser eliminada con Disipar magia

4

Globo de invulnerabilidad menor

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Conviertes a alguien en un guerrero legendario.

Cada asalto en el que el guerrero legendario no mueva, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los oponentes que tenga a su alcance.

3

Guerrero Legendario

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Tú —o una criatura de tu elección— eres capaz de sentir cuál es la dirección correcta hacia un determinado destino.

No importa si la ubicación está oculta o protegida mágicamente.

Guía divina también puede utilizarse para hacer que otro confunda el camino, impidiéndole llegar a su destino

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 asalto/nivel

1 asalto

Puedes comunicarte con las plantas y criaturas vegetales.

Aunque puedes comunicarte, esto no supone que vayan a ser más amistosos contigo, ni que te vayan a obedecer

4

Hablar con las plantas

DUNGEON HACK

Alcance: personal

2 asaltos/nivel

1 asalto

Puedes comunicarte con los animales de un tipo específico.

Sin embargo, esto no supone que vayan a ser más amistosos contigo, ni que te vayan a obedecer.

2

Hablar con los animales

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Puedes comunicarte con las criaturas del tipo que escojas.

Aunque puedes comunicarte, esto no supone que vayan a ser más amistosas contigo, ni que te vayan a obedecer.

6

Hablar con los monstruos

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m)

especial^[*]

3 asaltos

Puedes hablar con el espíritu de un difunto humano trayéndolo de vuelta a su antiguo cuerpo —es necesario que el cadáver conserve su boca y lengua intactas—. El idioma y las respuestas están limitadas a lo que sabía en vida. Su forma de hablar es parca en palabras, repetitiva y, frecuentemente, críptica. Puedes realizar tres preguntas a un muerto reciente, dos a un cadáver podrido y una única pregunta a aquellos que lleven muertos más de un año. No puedes utilizar para este conjuro los cadáveres que han sido convertidos en muertos vivientes.

[*] Duración: 1 intervalo o hasta que han respondido sus preguntas

3

Hablar con los muertos

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Concedes al objetivo 1d6 puntos de Salud total y le otorgas ventaja en sus tiradas mientras dure el conjuro

2

Heroismo

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

especial^[*]

Mientras descansas, entras en un estado de trance en el que te sintonizas con el objeto. Al final de ese tiempo habrás sido capaz de averiguar una de sus propiedades mágicas.

Los objetos malditos no son reconocidos como tales por este conjuro.

[*] Lanzamiento: durante un descanso de 8 horas

1

Identificar

DUNGEON HACK

Alcance: personal

especial^[*]

1 asalto

Creas 1d4 réplicas perfectas de ti mismo. Cuando recibas un ataque, tienes un 7+ de posibilidades de que impacte a una copia. Cuando una copia recibe daño se evapora

[*] Duración: 1 asalto/nivel o hasta que desaparezcan todas las copias

2

Ilusión multiple

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

2 asaltos

Alteras tu propia apariencia, con la ilusión de un humanoide que puede variar tu altura en 1 pie (30 cm).

Es una ilusión méramente visual, no afecta a tu voz..

2

Ilusión Personal

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies(18 m)+10 pies(3m)/nivel

1 asalto/nivel

1 asalto

Creas una ilusión sonora procedente de cualquier lugar dentro del alcance.

Por cada criatura que pueda ser engañada, debes superar una tirada de conjuro o se darán cuenta de la ilusión.

2

Ilusión sonora

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m) por nivel

especial^[*]

1 asalto

Convocas una fuerza mística entre tú y tu oponente. La fuerza posee Absorción 1d6 y la misma Salud que tú e impedirá que la criatura escogida se acerque a ti.

Las criaturas que pesen más de una tonelada pueden intentar pasar a la fuerza pero moverán la mitad mientras la fuerza permanezca activa.

[*] Duración: 1 asalto por nivel o hasta que su Salud llegue a cero.

5

Impedimento

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

3 asaltos

Intercambias el espíritu de dos seres de la misma especie. Si intentas realizar este conjuro sin consentimiento de una de las criaturas, deberás superar una tirada de conjuro.

Si no tienes el consentimiento de ninguna de las dos criaturas, este conjuro no tendrá efecto alguno.

Las criaturas intercambiadas mantendrán sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, pero obtendrán las características físicas, la clase y la experiencia del nuevo cuerpo que ocupan.

6

Intercambio espiritual

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5 m) por nivel

1 asalto

1 asalto

Te rodeas de una esfera luminosa de 20 pies (3 m) de radio que anula todos los hechizos de nivel 5 e inferiores dirigidos hacia ti o las criaturas en su interior.

La esfera es estática, no se moverá contigo.

Puede ser eliminada con Disipar magia.

7

Invertir gravedad

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Te haces invisible —o haces invisible a una criatura que toques—.

Todo lo que lleves contigo, incluso la luz, se hacen invisible. Si coges un objeto también se hará invisible.

La única forma de perder la invisibilidad es atacar o realizar alguna acción violenta

2

Invisibilidad

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Como el conjuro Invisibilidad pero no se pierde la invisibilidad por atacar o realizar acciones violentas

4

Invisibilidad mejorada

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m)

1 intervalo/nivel

1 intervalo

Convocas a un habitante de otro plano al plano en el que te encuentras. Debes realizar una tirada de conjuro. Si fallas, convocarás a una criatura con el triple de tu nivel y estará fuera de tu control durante tantos intervalos como tu nivel, para después volver a su plano de origen. Si logras superar la tirada, debes escoger el nivel de la criatura invocada, que no puede ser superior al doble de tu nivel. Las estadísticas y habilidades especiales de la criatura deberán acordarse con el Árbitro.

Tras finalizar la duración del conjuro, la criatura tiene un 16+ de probabilidades de descontrolarse y atacarte. De lo contrario, volverá a su plano de origen. Tras un intervalo sin control, la criatura volverá a su plano de origen

1

Invocación

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5m) /nivel

1d4 asaltos/nivel

1 asalto

Destierras a un laberinto mágico a un objetivo, si superas una tirada de conjuro.

8

Laberinto

DUNGEON HACK

Alcance: 20 pies (6m)

especial^[*]

1 asalto

Puedes levitar o hacer que una criatura u objeto floten. Se puede levitar hasta 20 pies (6 m) del suelo.

Si intentas hacer levitar a una criatura sin su consentimiento necesitarás superar una tirada de conjuro

[*] Duración: permanente o hasta perder la concentración

2

Levitar

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

4 asaltos

Eliminas todas las protecciones mágicas, sellos y runas que se encuentren en un radio de 60 pies (18 m).

Los efectos afectados incluyen, entre otros, los de los conjuros Runa explosiva, Lugar sagrado, Obstáculo, Sello divino o Prisión.

9

Libertad

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Tocas un libro y lo animas, dotándole de la posibilidad de hablar y responder a una pregunta por asalto.

El libro conoce únicamente lo que está escrito en su interior.

Si cualquiera que no seas tú pregunta algo al libro, se pasará todo un asalto completo gruñendo en lugar de responder.

1

Libro parlante

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

permanente

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, anulas la mente de tu objetivo, convirtiéndolo en un inválido mental. Si fallas, beneficiarás al objetivo otorgándole los efectos del conjuro Celeridad durante un asalto por cada uno de tus niveles.

Los efectos de tu hechizo solo pueden deshacerse con Disipar Magia o Eliminar Maldición

5

Imbecilidad

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Puedes descifrar toda clase de inscripciones mágicas sin activar efectos malignos.

Además, una vez has leído un tipo de inscripción o código desconocido, lo reconocerás siempre, sin necesidad de lanzar este conjuro.

Cada vez que lanzas este conjuro puedes leer 1d4 objetos.

1

Leer Magia

DUNGEON HACK

Alcance: 240 pies (72 m)

permanente

1 asalto

Puedes reproducir de forma ilusoria sobre un terreno el aspecto, el sonido y los olores de otro lugar.

Puedes enmascarar de esta forma un área de 10 pies (3 m) cuadrados por cada uno de tus niveles

4

Lugar ilusorio

DUNGEON HACK

Alcance: 240 pies (72 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Creas una zona de protección de 20 pies (6 m) de radio en un punto a tu alcance. Cualquier criatura dentro de la zona se vuelve más resistente a las criaturas malvadas o de alineamiento caótico y a sus ataques. Las criaturas afectadas tendrán un bonificador a sus tiradas igual a la mitad de tu nivel contra las criaturas caóticas y malignas.

Este bonificador no se aplica al Daño y la Absorción. Al inicio del turno de una criatura malvada o de alineamiento caótico que se encuentre en el área, debes realizar una tirada de conjuro. Si la superas, la criatura no podrá actuar ese turno.

4

Lugar sagrado

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36m)

3 intervalos/nivel

1 asalto

Invocas una luz equivalente a una antorcha en un área u objeto. La luz puede apagarse cuando deseas.

Alternativamente, puedes crear un área de oscuridad mágica de 10 pies (3 m) de radio en el que ni siquiera las criaturas con visión apropiada pueden ver.

También puedes usar el conjuro directamente sobre los ojos de una criatura para cegarla, pero deberás superar una tirada de conjuro.

1

Luz

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 día

1 asalto

Este conjuro imita los efectos del conjuro Luz y sus usos alternativos, pero prolonga su duración a un día.

2

Luz continua

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro maldices a una criatura con un infortunio.

El infortunio puede tener toda clase de efectos negativos que deben consensuarse con el Árbitro

Como límites, la maldición puede otorgar desventaja a tiradas o reducir una habilidad a la mitad, pero se aconseja que se busquen usos creativos y trasfondísticos interesantes

3

Maldecir

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m) /nivel

1 asalto/nivel

1 asalto

Convocas una enorme mano etérea para que atrape a un enemigo.

Como la mano es una fuerza espiritual, es posible atacar a la víctima sin problemas — con ventaja—.

Mientras dure el conjuro, la mano se moverá dónde deseas a una velocidad de 60 pies (18 m).

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies(18 m)+10 pies (3m)/nivel

instantánea

1 asalto

Murmuras un mensaje que recibirá la criatura que tengas en mente como un susurro al oído.

Recibirás la respuesta de la misma forma.
Nadie más podrá escucharlos

1

Mensaje

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9m)

1 intervalo/nivel

1 asalto

Te proteges —o a tu objetivo— contra todo tipo de detección, lectura mental o intento de influenciar y afectar sus emociones y pensamientos

8

Mente en blanco

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Realizas una tirada de conjuro para obligar a una criatura a hacer algo para ti. Si la criatura se muestra reacia a realizar lo que le has pedido, el conjuro le impondrá una maldición de tu elección.

Esta solo podrá eliminarse culminando con éxito la misión que le has encomendado, momento en el que todos los efectos del conjuro se disipará

[*] Duración: hasta que se realiza el encargo

5

Misión

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

especial^[*]

Accedes al conocimiento de toda clase de mitos, leyendas y hechos del pasado.

Durante el tiempo de lanzamiento sólo podrás realizar acciones rutinarias como comer o dormir

[*] Tiempo de lanzamiento: 2d6 intervalos si posees un objeto relacionado o estás en el lugar de los hechos, 1d10 días si tienes algo de información o 2d6 semanas si solo posees rumores vagos

DUNGEON HACK

Alcance: 240 pies (72m)

instantánea

1 asalto

Puedes mover 50 pies (15 m) cúbicos de suelo por turno dentro del rango del hechizo de la misma forma que el conjuro Cavar.

6

Mover tierra

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m) / nivel

permanente

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, matas a una criatura viva.

Este conjuro no tiene efecto sobre muertos vivientes, gólems y seres con nivel 8 o superior

6

Muerte

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

12 intervalos

2 asaltos

Creas un muro de hielo de un máximo de 1200 pies (365 m) cuadrados con la forma que deseas. Tu muro es impenetrable para las criaturas con nivel inferior a 4.

Aquellas que puedan pasarlo recibirán 2d6 de daño de escarcha cuando intenten pasar. Este daño se duplica contra criaturas relacionadas con el fuego o acostumbradas al calor

4

Muro de hielo

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

permanente

3 asaltos

Creas un muro de piedra de un máximo de 1000 pies (304 m) cuadrados con la forma que deseas.

Para que este hechizo funcione debes emplearlo en un lugar despejado de criaturas y objetos.

5

Muro de piedra

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Eliminas inmediatamente todo tipo de veneno de una criatura u objeto.

No puedes restaurar la Salud perdida a causa del veneno, pero sí usar este hechizo en los tres asaltos siguientes a la muerte por veneno de una criatura para devolverla a la vida

4

Neutralizar veneno

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Creas una nube de gas venenoso de 10 pies (3 m) de radio. Cada turno, puedes moverla 10 pies (3 m) en la dirección que escojas — pero no podrás realizar otra acción—.

Cualquier criatura de nivel 3 o inferior que se encuentre en el área de la nube al inicio de su turno muere si superas una tirada de conjuro.

5

Nube aniquiladora

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9m)

1 asalto/nivel

1 intervalo

Creas un banco de niebla apestosa en 20 pies (6 m) cúbicos en cualquier lugar dentro de tu alcance.

Los seres vivos dentro de la nube sufren fuertes náuseas.

El malestar continúa 2d4 asaltos tras abandonar la niebla.

2

Nube apestosa

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

especial^[*]

1 asalto

Creas una pared de fuerza mística que impide el paso a toda criatura con menos de nivel 6.

Debes mantener la concentración en todo momento para que no desaparezca. Solo los proyectiles mágicos pueden atravesar la pared.

[*] Duración: 1 intervalo/nivel o hasta que pierda la concentración

2

Obstáculo

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Enmascaras tu verdadero alineamiento.

Hasta que el hechizo finalice parecerás Neutral

3

Ocultar alineamiento

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 intervalo/nivel

1 asalto

Creas un ojo invisible con el que puedes ver hasta 60 pies (18 m) incluso en la oscuridad.

Puedes moverlo en cualquier dirección a una velocidad de 120 pies (36 m) cada turno.

No puedes atravesar paredes o superficies sólidas pero sí pasar a través de rendijas o agujeros.

4

Ojo arcano

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Creas una ventana invisible de 3 pies (90 cm) en una pared. Podrás observar lo que hay al otro lado sin ser visto.

Puedes emplear un asalto para cambiar la ventana a otra pared. También puedes crear la ventana para otras criaturas..

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9m)

permanente

1 asalto

Borras la memoria de una criatura. Comienzas por los recuerdos del asalto inmediatamente anterior + 1 asalto por cada 3 de tus niveles.

Puedes aplicar este hechizo hasta a 4 criaturas.

Debes realizar una tirada de conjuro por cada una de ellas. Si se afecta a más de una criatura, tiras con desventaja.

2

Olvido

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m)

1 asalto

1 asalto

Das una orden simple a una criatura viva. Esta debe obedecerla de la forma más eficiente dentro de sus posibilidades.

Ordenar al objetivo que se muera le deja inconsciente durante 1 asalto.

Si la criatura es inteligente o tiene un nivel superior a 5, se debe superar una tirada de conjuro

1

Orden

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Creas una ilusión para ocultar una página de un libro, las inscripciones de una tumba, un cuadro o cualquier cosa similar.

Tan solo tú puedes verlo.

3

Página secreta

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

2 asaltos

Al lanzar este conjuro, te transportas inmediatamente hacia el lugar donde has memorizado el conjuro esa mañana.

No puedes transportar a nadie contigo, pero sí todas tus pertenencias.

6

Palabra de regreso

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5 m) / 2 niveles

especial^[*]

2 asaltos

Pronuncias una única y poderosa palabra que aturde instantáneamente a un objetivo de tu elección.

Mientras dure el conjuro, la víctima no podrá atacar y todos los ataques contra ella tienen ventaja.

Además, no podrá moverse más de la mitad de su movimiento ordinario. Las criaturas con una Salud actual superior a 70 puntos no se ven afectadas.

[*] Duración: 2d6 asaltos si la criatura tiene una Salud actual de 30 puntos o 1d6 asaltos si tiene una Salud actual mayor

7

Palabra de poder: Aturdir

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5m)/ 2 niveles

instantánea

2 asaltos

Pronuncias una poderosa palabra y matas a una criatura con una Salud actual inferior a 61 puntos o a todas las criaturas con Salud actual inferior a 10 en un radio de 10 pies (3 m) de ti.

9

Palabra de poder: Matar

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Empleas el verdadero nombre de tu deidad para desterrar a las criaturas invasoras hasta sus planos de origen.

De forma colateral, aquellos que no sean celestiales, sacerdotes, clérigos o fieles devotos de tu deidad y estén a un máximo de 60 pies (18 m) de ti cuando uses la Palabra sagrada, morirán si tienen nivel inferior a 4. Si tienen nivel 4 o superior, quedarán ensordecidos 1d4 turnos, tendrán desventaja al atacar y podrán mover solo la mitad de su movimiento ordinario

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Haz una tirada de conjuro para paralizar a un monstruo con nivel igual o inferior al tuyo, impidiéndole siquiera hablar.

Puede afectar también a 1d4 criaturas cercanas.

5

Paralizar Monstruo

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

2 asaltos/nivel

1 asalto

Haz una tirada de conjuro para paralizar a un humanoide —no funciona sobre elfos o sobre criaturas con mayor nivel que el tuyo— impidiéndole siquiera hablar.

Puede afectar también a 1d4 humanoides cercanos

3

Paralizar persona

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

1 intervalo

1 asalto

Puedes percibir los pensamientos de una criatura dentro de un área de 60 pies (18 m).

No puede usarse si la criatura está al otro lado de una pared de piedra de 2 pies (61 cm) de grosor o superior, ni de cualquier cantidad de plomo.

2

Percepción extrasensorial

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1d4 +2 asaltos

2 asaltos

Puedes parar el tiempo para todos excepto para ti, que puedes actuar de forma normal.

9

Parar el tiempo

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Puedes hacer que los efectos de otro conjuro de mago o elfo sean permanentes.

Puede emplearse en objetos, áreas o incluso en criaturas.

Tras usar este conjuro, envejeces $1d4$ años

8

Permanencia

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

permanente

2 asaltos

Puedes transformar a una criatura en una estatua de piedra si superas una tirada de conjuro.

Alternativamente, puedes utilizar este conjuro para eliminar la petrificación de una criatura.

DUNGEON HACK

Alcance: 360 pies (108 m)

1 intervalo/nivel

1 asalto

Reúnes un enjambre de moscas, langostas o cucarachas voladoras bajo tu control. El enjambre tiene un tamaño de 30 pies (9 m) de radio y todas las criaturas de nivel 8 o inferior que pasen por el mismo deberán superar un chequeo de desmoralización para no huir. Mientras permanezcan en el lugar, moverán la mitad y las tiradas contra ellas se realizarán con ventaja.

Este conjuro necesita que mantengas la concentración para que el enjambre no se disuelva

5

Plaga

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

1 intervalo/nivel

1 asalto

Transformas a un ser vivo en otro. Este hechizo no sirve para clonar identidades, pero sí puedes elegir el tipo de criatura que adoptará la criatura.

El nuevo cuerpo debe ser de una criatura con un nivel comprendido entre el nivel de la criatura original y la mitad de dicho nivel.

Si la criatura no se presta voluntariamente a la polimorfia, deberás superar una tirada de conjuro.

Se mantienen la Inteligencia, la Sabiduría, el Carisma y la Salud original, pero cambian todos sus características físicas, ataques y capacidades mágicas. Este hechizo puede eliminarse con Disipar Magia.

4

Polimorfia

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

1 intervalo/nivel

1 asalto

Este conjuro es igual que Polimorfia, pero eres capaz de polimorfar objetos no vivos en seres vivos y viceversa.

El único límite es no superar el triple de la masa original.

El conjuro puede detectarse, ya que deja un aura mágica en su objetivo.

DUNGEON HACK

Alcance: 100 pies (30m)

especial^[*]

1 asalto

Tu voz adquiere un poderío divino atrapando la atención de cualquier criatura que no sea hostil en un área de 100 pies (30 m) y pudiendo influenciarla con sus palabras.

Puedes hacer una tirada de conjuro para persuadir sobre una acción contraria a su naturaleza, intereses o principios. Fallar puede dar lugar a una turba enfurecida, ten cuidado.

[*] Duración: hasta dejar de hablar, perder la atención del público o si este recibe daño.

2

Predicar

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 intervalo

Transfieres temporalmente uno o varios de tus conjuros a un personaje cualquiera — aunque no tenga habilidades mágicas—. Este personaje podrá lanzar los conjuros prestados utilizando para ello su propio nivel y la Inteligencia como característica para conjuros.

Mientras los conjuros no se lancen, no puedes usar sus espacios de conjuro asociados

[*] Duración: hasta que los conjuros son usados o siete días después de la muerte del beneficiario

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Creas una ilusión para ocultar una página de un libro, las inscripciones de una tumba, un cuadro o cualquier cosa similar.

Tan solo tú puedes verlo.

3

Página secreta

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Realizas una tirada de conjuro y tocas a una criatura para encerrarla dentro de una esfera mágica que la mantendrá en animación suspendida.

Puedes ocultar la esfera en cualquier lugar, como las profundidades de la tierra.

Esta prisión es indetectable por cualquier medio de adivinación

9

Prisión

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Haces más resistente a los conjuros y habilidades mágicas al objetivo de este hechizo.

Obtiene un bonificador de +6 a sus tiradas de reacción contra conjuros de nivel 3 o inferior, un bonificador de +4 a las tiradas de reacción contra conjuros de entre nivel 4 y nivel 6 y un bonificador de +2 a las tiradas de reacción contra conjuros de entre nivel 7 y nivel 9

4

Potección contra conjuros

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

La criatura que toques se vuelve especialmente resistente a las criaturas malignas y caóticas como los demonios o los muertos vivientes.

La criatura protegida tendrá un bonificador a sus tiradas contra las criaturas caóticas o malignas igual a la mitad de tu nivel. Este bonificador no se aplica al daño y la Absorción.

1

Protección contra el mal

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Proteges a una criatura del daño de cualquier tipo de arma no mágica.

4

Protección contra las armas

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Proteges a una criatura del daño de cualquier tipo de proyectiles no mágicos, tales como saetas, flechas o viroles

3

Protección contra proyectiles

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m)/nivel

especial^[*]

1 asalto

Creas una versión ilusoria de ti mismo. Tiene tu mismo aspecto, voz y olor, pero es intangible.

A través de la ilusión puedes lanzar conjuros como si estuvieras allí

[*] Duración: 1 asalto por nivel o hasta que sea tocada o impactada por un ataque cuerpo a cuerpo

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies(18 m)+10 pies (3m)/nivel

instantánea

1 asalto

Lanzas proyectiles de energía arcana que realizarán 1d4 puntos de daño por cada uno de tus niveles.

A partir de nivel 2, puedes decidir si hacer todo el daño a una criatura o distribuirlo entre las que tengas a tu alcance

1

Proyectil mágico

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3m)

instantánea

1 asalto

Puedes transferir de forma instantánea a una criatura a un lugar conocido a una distancia máxima de 360 pies (108 m).

Si la criatura no acepta la transferencia voluntariamente, debes superar una tirada de conjuro para obligarla.

Si el lugar de destino ya está ocupado por cuerpo sólido el conjuro fallará.

4

Puerta dimensional

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/2 niveles

1 asalto

Creas para ti un pasadizo etéreo e invisible a otros de 10 pies (3 m) de profundidad y 5 pies (1,5 m) de diámetro.

Si lo deseas puedes ampliar su uso a un acompañante. No puede usarse sobre metal.

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

instantánea

1 asalto

Este conjuro elimina toda la putrefacción, deterioro y los venenos presentes en el agua y la comida.

Puede purificarse tanto sustento como el que puedan comer trece personas

1

Purificar sustento

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m) / nivel

1 asalto

1 asalto

Invocas un poderoso vendaval capaz de apagar las llamas que no estén protegidas, arrastrar pequeñas criaturas voladoras a una distancia de $1d6 \times 10$ pies (3 m) y detener el movimiento de todas las criaturas del tamaño de un humano o inferior

3

Ráfaga de viento

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Ralentizas a tantas criaturas como tu nivel. Mientras dure el conjuro su movimiento y ataques se reducirá a la mitad.

El tiempo de lanzamiento de conjuros se reducirá a la mitad. Estos efectos no son acumulables.

Si se lanza sobre una criatura con Celeridad, ambos conjuros se disiparán

3

Ralentizar

DUNGEON HACK

Alcance: 20 pies (6 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Lanzas un rayo que impacta en un objetivo.

Si superas una tirada de conjuro, reduces a la mitad el daño de los ataques cuerpo a cuerpo de la criatura

2

Rayo debilitante

DUNGEON HACK

Alcance: personal

instantánea

1 asalto

Vuelves a tener disponible y listo para lanzar un conjuro de nivel 5 o inferior que hayas gastado en el último día.

6

Recuerdo arcano

DUNGEON HACK

Alcance: personal

1 asalto/nivel

1 asalto

Todos los conjuros y habilidades mágicas que te tengan como objetivo directo, toman como objetivo al lanzador.

Debes ser el objetivo directo del conjuro, si estás dentro del área de un conjuro o habilidad mágica te afectará de la forma habitual

7

Reflejar

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

instantánea

1 asalto

Reparas un objeto no mágico que puedas llevar y que esté roto.

2

Remendar

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Vuelve invulnerable al frío a una criatura. Protege de los efectos del clima extremadamente frío y de la lluvia.

Duplica la Absorción y otorga ventaja en las tiradas para evitar ataques, conjuros y aientos de escarcha.

2

Resistir el frío

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Vuelve invulnerable al fuego a una criatura. Protege de los efectos del clima extremadamente cálido.

Duplica la Absorción y otorga ventaja en las tiradas para evitar ataques, conjuros y aientos de fuego

2

Resistir el fuego

DUNGEON HACK

Alcance: toque

10 asalnivel

1 asalto

Haces crecer a tu objetivo branquias que le permiten respirar bajo el agua.

Puedes utilizar este conjuro para permitir a una criatura acuática respirar aire

3

Respiración

DUNGEON HACK

Alcance: 60 pies (18 m)

instantánea

1 asalto

De tus manos brota un abanico de luz que daña a las criaturas que alcanza. El efecto que produce en cada criatura es aleatorio, y se establece según la siguiente tabla:

| 1d6 | Efecto |
|-----|--|
| 1 | 2d6 daño o mitad si fallas tirada de conjuro |
| 2 | 3d6 daño o mitad si fallas tirada de conjuro |
| 3 | 4d6 daño o mitad si fallas tirada de conjuro |
| 4 | Muerte por veneno si superas tirada de conjuro |
| 5 | Petrificación si superas tirada de conjuro |
| 6 | Dos de las anteriores |

1

Rociada de luz

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Endureces los ropajes que toques y otorgas a quien los porte +1 a la Absorción por cada tres de tus niveles.

No se acumula ninguna otra fuente de Absorción, como armaduras, escudos, encantamientos u objetos mágicos de protección

3

Ropa sagrada

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Grabas una runa explosiva para proteger un escrito, que al ser leída se activa realizando 2d6 puntos de daño en un radio de 10 pies (3 m). Deberás realizar una tirada de conjuro por cada criatura en el área. En caso de fallar reciben solamente la mitad del daño. Tras detonar, el contenido protegido sobre el que se escribió la runa se borra. Tu runa puede ser eliminada con Disipar Magia. Los magos pueden detectar la runa con una tirada de Inteligencia, mientras que el resto de personaje solo lo harán con un 19+ de probabilidades

[*] Duración: permanente o hasta que se activa.

3

Runa explosiva

DUNGEON HACK

Alcance: ilimitado

permanente

1 intervalo

Marcas un objeto que puedes portar con una runa de convocación para que acuda a ti cuando lo llames. En cualquier momento, si pronuncias el nombre del objeto y te concentras durante un asalto, este aparecerá en tus manos.

Si el objeto se encuentra en un lugar que no permita las invocaciones o protegido mágicamente, no podrás convocarlo, aunque la runa continúe grabada en él.

DUNGEON HACK

Alcance: ilimitado

permanente

1 intervalo

Marcas un objeto que puedes portar con una runa de localización. En cualquier momento, si pronuncias el nombre del objeto y te concentras durante un asalto, conocerás su localización.

Si el objeto se encuentra en un lugar que no permita las invocaciones o protegido mágicamente, no podrás localizarlo, aunque la runa continúe grabada en él

2

Runa de localización

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 intervalo

Marcas un objeto que puedes portar con una runa de vigilancia. La runa se transferirá a la primera criatura que toque el objeto —esta runa es indetectable salvo por métodos mágicos—. Podrás saber cuándo se activa la runa y, mientras dure el conjuro, experimentarás todo lo que la víctima sienta o capte a través de sus sentidos. También podrás realizar conjuros a través de la víctima

[*] Duración: 1 intervalo por nivel desde que se activa

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 intervalo

Marcas un objeto ordinario que puedes portar con una runa mágica.

El objeto parecerá mágico ante conjuros como Detectar magia o similares.

Si se marca un objeto mágico, este parecerá ser un objeto ordinario ante estos conjuros.

1

Runa mágica

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Transfieres cualquier cantidad de puntos de Salud actual a un aliado.

3

Sacrificio

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Curas 2d12 puntos de daño y eliminas todas las enfermedades, venenos y maldiciones del objetivo.

También le curas la ceguera, la sordera, el agotamiento y los efectos de Imbecilidad.

6

Sanar

DUNGEON HACK

Alcance: toque

especial^[*]

1 asalto

Cuando una criatura intente atacar al objetivo de este conjuro tiene un 7+ de probabilidades de no hacer nada este turno.

[*] Duración: 2 asaltos por nivel o si el objetivo ataca o realiza cualquier tipo de acción violenta

1

Santuário

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea

1 asalto

Tocas a un personaje que haya sido envenenado en las últimas 24 horas y le permites volver a tirar la tirada de reacción para resistir los efectos del veneno.

2

Segunda Oportunidad

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto

1 asalto

Convocas un seísmo de 3 pies (1,5 m) de radio por cada uno de tus niveles. Las criaturas en el área no podrán moverse, lanzar conjuros ni atacar. El seísmo puede tener efectos adicionales dependiendo del lugar:

- Acantilado: desmoronas el acantilado creando un alud de tierra. Las criaturas que arrolle reciben 7d6 puntos de daño.
- Exteriores: creas fisuras en el suelo. Cada criatura en el área tiene un 13+ de probabilidades de caer por una de estas fisuras y morir.
- Subterráneos: hundes el techo provocando 7d6 puntos de daño a todas las criaturas bajo el mismo.
- Terreno edificado: Las estructuras de los edificios sufren 5d12 puntos de daño. Si son de madera se derrumban. Todas las criaturas de su interior reciben 7d6 puntos de daño

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

permanente

1 asalto

Proteges un área cuadrada de 60 pies (18 m).

No se podrá salir o acceder a ella a través de cambios de plano y hechizos de teletransporte.

Tampoco se podrá invocar a nadie hacia ni desde su interior

DUNGEON HACK

Alcance: 6 millas (10 km)

4d6 intervalos

1 asalto

Enlazas siete puertas que deseas en una distancia igual al alcance del conjuro. Numera cada una de ellas.

Cada vez que alguien cruce una de esas puertas debe tirar 1d8 y viajará a la puerta cuyo número ha obtenido. Si obtiene un 8, quedará atrapado entre planos durante 1d6 intervalos, o hasta que finalice el conjuro.

Tú puedes tirar dos dados y elegir la puerta que más te convenga de las dos

4

Siete puertas

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

2 asaltos/nivel

1 asalto

Un área de completo silencio envuelve un área de 20 pies (6 m) de radio centrado en un punto de tu elección. En el interior del aura no es posible producir ningún sonido.

Tampoco es posible lanzar ningún conjuro. Puedes escoger como objetivo a una criatura, en cuyo caso tendrás que superar una tirada de conjuro, pero el área le seguirá. Con un fallo, el aura de silencio permanecerá en el mismo sitio.

2

Silencio

DUNGEON HACK

Alcance: toque

permanente

1 asalto

Creas un duplicado de una criatura de la que poseas algún trozo de uña o pelo. El duplicado estará a tus órdenes, tiene la mitad de Salud y un tercio de la memoria del original. Nunca podrá subir de nivel ni mejorar sus características. Si llegan a Salud 0 se deshacen en un montón de líquidos similares al agua sucia.

El simulacro irradia un aura mágica y puede ser descubierto con facilidad por alguien con visión verdadera.

DUNGEON HACK

Alcance: 30 pies (9 m)

especial^[*]

1 asalto

Si superas una tirada de conjuro, implantas una instrucción oculta en la mente de una criatura con la que estés conversando. Esta instrucción se llevará a cabo cuando suceda una condición que establezcas. La víctima no sabrá lo que sucede, salvo que sea un mago o un elfo. Este conjuro puede establecer cambios en el comportamiento o rasgos de personalidad.

[*] Duración: permanente o hasta que se desencadena.

3

Sugestión

DUNGEON HACK

Alcance: 10 pies (3 m) /nivel

especial^[*]

1 asalto

Puedes usar el conjuro Sugestión sobre varias criaturas con las que estés conversando.

La sugestión debe ser la misma para todas ellas, aunque es necesario superar una tirada de conjuro para cada una

[*] Duración: permanente o hasta que se desencadena.

DUNGEON HACK

Alcance: 5 pies (1,5 m)/nivel

2 intervalos/nivel

1 asalto

Lanzas telarañas por la boca en un área de 20 pies (6 m) cuadrados.

Las criaturas del área no podrán moverse.

Es posible romper la red empleando 2d4 asaltos.

2

Telaraña

DUNGEON HACK

Alcance: 120 pies (36 m)

1 asalto/nivel

1 asalto

Mientras dure este conjuro, puedes mover objetos y criaturas con la mente, concentrándose en ellos como única acción.

Las criaturas no voluntarias necesitan de una tirada de conjuro para ser movidas.

No puedes mover nada que sea más grande que un ser humano corpulento

DUNGEON HACK

Alcance: toque

instantánea 1

1 asalto

Puedes teletransportarte una distancia máxima igual a 100 millas (160 km) por cada uno de tus niveles. Puedes llevar contigo hasta dos criaturas del tamaño de un humano y todo lo que puedan llevar encima. Si las criaturas no son voluntarias debes superar una tirada de conjuro contra ellas.

Si no has estado nunca en el lugar al que pretendes realizar la teletransportación, tienes un 15+ de probabilidades de acabar en un lugar lejano y desconocido determinado por el Árbitro. Si esto sucede, no podrás volver a lanzar teletransporte, aunque lo tengas memorizado, recuperes el conjuro o utilices un pergamo.

5

Teletransporte

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Eliminas los efectos del miedo producidos por conjuros o por fallar chequeos de desmoralización.

Además, el objetivo superará automáticamente todos los chequeos de desmoralización y tiradas para evitar el miedo mágico mientras dure el conjuro

1

Valentía

DUNGEON HACK

Alcance: personal

5 asaltos/nivel

1 asalto

Puedes ver criaturas y objetos invisibles dentro de un radio igual a 10 pies (3 m) por cada nivel que poseas

2

Ver lo invisible

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 intervalo/nivel

1 asalto

Adquieres la maravillosa capacidad de volar a una velocidad máxima de 120 pies (36 m) por asalto

3

Volar

DUNGEON HACK

Alcance: toque

1 asalto/nivel

1 asalto

Otorgas al objetivo del conjuro la capacidad de ver a través de la oscuridad normal y mágica, conocer las puertas secretas, identificar las ilusiones, ver criaturas invisibles y observar la forma verdadera de las criaturas y objetos polimorfados, alterados o transmutados

5

Visión verdadera