



1  Bendición
Bless

Acción 1 minuto 30 pies -


Unas gotas de agua bendita.

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

1  Castigo Abrasador
Searing Smiter


Adicional 1 minuto Lanzador -

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma se calienta hasta el rojo vivo y el ataque inflige 1d6 de daño de fuego al objetivo, prendiéndolo en llamas. Al principio de cada turno hasta el final del conjuro, el objetivo tiene que realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla sufre 1d6 de daño de fuego. Si tiene éxito, el conjuro finaliza. Si el objetivo o una criatura a 5 pies de él usa una acción para apagar las llamas, o si cualquier tipo de efecto las extingue (como sumergir el objetivo en agua), el conjuro termina.

1  Castigo Atronador
Thunderous Smiter


Adicional 1 minuto Lanzador -

La próxima vez que impactes a alguien con un arma de combate cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, tu arma suena como un trueno audible a 300 pies de distancia, y el ataque inflige 2d6 de daño de trueno adicionales al objetivo. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza o será empujada a 10 pies en la dirección opuesta a ti y será derribada.

1  Castigo Furioso
Wrathful Smiter


Adicional 1 minuto Lanzador -

La próxima vez que impactes con un arma de ataque de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu ataque inflige 1d6 de daño psíquico adicional. Además, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o estará asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como una acción, la criatura puede realizar una prueba de Sabiduría contra tu CD de salvación de conjuros para recuperar su bravura y terminar el conjuro.

1  Curar Heridas
Cure Wounds


Acción Instantáneo Toque -

Una criatura que tocas recupera tantos puntos de golpe como 1d8 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes ni autómatas. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima del nivel 1.

1  Detectar el Bien y el Mal
Detect Evil and Good


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o muerto viviente a 30 pies o menos de ti, así como su ubicación exacta. Del mismo modo, sabes si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o desecrado mágicamente. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

1  Detectar Magia
Detect Magic

Acción 10 minutos Lanzador 30 pies


Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si detectas magia de esta manera, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible que esté afectado por la magia, y además podrás distinguir a qué escuela pertenece el conjuro, si es que pertenece a alguna. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero se ve bloqueado por 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.


1  Detectar Venenos y Enfermedades
Detect Poison and Disease


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies


Una hoja de tejo.


Mientras dura el conjuro, puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso. El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.



| | | | |
|---|---|--|---|
| 1 |  | Duelo Forzado Compelled Duel | |
| Adicional | 1 minuto | 30 pies | - |
| <p>Intentas obligar a una criatura a participar en un duelo. La criatura, que debe estar visible dentro del alcance del conjuro, realiza una tirada de salvación de Sabiduría. En caso de que falle la tirada de salvación, la criatura se enfrenta a ti, obligada por tu mandato divino. Durante la duración del conjuro, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra otras criaturas que no seas tú, y debe realizar tiradas de salvación de Sabiduría cada vez que intente moverse a un espacio que se encuentre más lejos de 30 pies de donde te encuentras; si supera la tirada de salvación, el conjuro no restringe el movimiento del objetivo en ese turno. El conjuro finaliza si atacas a cualquier otra criatura, si lanzas un conjuro que tenga como objetivo una</p> | | | |


| | | | |
|--|---|--|---|
| 1 |  | Escudo de Fe Shield of Faith | |
| Adicional | 10 minutos | 60 pies | - |
| <p>Un pequeño pergamino que tiene escrito un fragmento de texto sagrado.</p> <p>Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.</p> | | | |


| | | | |
|---|---|-------------------------------------|---|
| 1 |  | Favor Divino Divine Favor | |
| Adicional | 1 minuto | Lanzador | - |
| <p>Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.</p> | | | |


| | | | |
|---|---|----------------------------|---|
| 1 |  | Heroísmo Heroism | |
| Acción | 1 minuto | Toque | - |
| <p>Infundes coraje a una criatura voluntaria que tocas. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune a quedar asustada y, al principio de cada uno de sus turnos, gana tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por aptitud mágica. Cuando el conjuro termina, el objetivo pierde los puños de golpe temporales que le queden debido a este conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 1.</p> | | | |

| | | | |
|--|---|-----------------------------------|---|
| 1 |  | Orden Imperiosa Command | |
| Acción | 1 ronda | 60 pies | - |
| <p>Le das una orden de una palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un muerto viviente, si no entiende tu idioma o si tu orden es directamente dañina para él. A continuación tienes algunas órdenes comunes y sus efectos. Puedes dar una orden diferente a las que aparecen aquí, en cuyo caso el DM determina el comportamiento del objetivo. Si el objetivo no puede seguir tu orden, el conjuro termina. Acércate: El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, y termina su turno si se acerca a 5 pies o menos de ti. Detente: El objetivo no se mueve y no realiza acciones.</p> | | | |

| | | | |
|--|---|---|---|
| 1 |  | Protección Contra el Bien y el M... Protection from Evil and Good | |
| Acción | 10 minutos | Toque | - |
| <p> Agua bendita o polvo de plata y hierro, los cuales consume el conjuro.</p> <p>Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas está protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. La protección garantiza varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser hechizado, asustado o poseído por ellas. Si el objetivo ya está hechizado, asustado o poseído por una criatura de ese tipo, tiene ventaja en cualquier tirada de salvación posterior que haga contra esos efectos.</p> | | | |

| | | | |
|--|---|---|--------|
| 1 |  | Purificar Comida y Bebida Purify Food and Drink | |
| Acción | Instantáneo | 10 pies | 5 pies |
| <p>La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.</p> | | | |


| | | | |
|--|---|------------------------------------|---|
| 2 |  | Arma Mágica Magic Weapon | |
| Adicional | 1 hora | Toque | - |
| <p>Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.</p> | | | |

2  **Auxilio**
Aid

Acción 8 horas 30 pies -


Un girón diminuto de tela blanca.

Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan 5 puntos adicionales por cada nivel por encima de 2.

2  **Castigo Marcador**
Branding Smite


Adicional 1 minuto Lanzador -

Mientras dura el efecto de este conjuro, la próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, el arma resplandece mientras golpea con una radiante luz astral. El ataque inflige un daño extra de 2d6 puntos de daño radiante al objetivo, que se hará visible si era invisible, y el objetivo comenzará a desprender una luz tenue en un radio de 5 pies (1 casilla, 1,5 m) y no podrá volverse invisible hasta que el conjuro finalice. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 3 o superior, el daño extra se incrementa en 1d6 por cada nivel de espacio de conjuros por encima del nivel 2.

2  **Hallar Corcel**
Find Steed

10 minutos Instantáneo 30 pies -


Convocas a un espíritu con la forma de una montura excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Cuando aparece en un lugar sin ocupar dentro del alcance, la montura adopta la forma que elijas: un caballo de guerra, un poni, un camello, un alce o un mastín (el DM podría permitirte que convocaras a otros animales como monturas). La montura tiene las estadísticas de la forma elegida, aunque sea un celestial, un feérico o un infernal (según elijas). Además, si tiene Inteligencia 5 o menos, su Inteligencia sube a 6 y consigue la capacidad de entender un idioma que hables de tu elección. Mientras tu montura está a 1 milla o menos de ti, puedes comunicarte con ella telepáticamente. Este

2  **Localizar Objeto**
Locate Object

Acción 10 minutos Lanzador -


Una rama con forma de horca.

Describe o nombra un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra dicho objeto, siempre y cuando estés a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. El conjuro puede localizar un objeto específico que conoces, siempre y cuando lo hayas visto de cerca (a 30 pies o menos) al menos una vez. El conjuro también puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular, como un cierto tipo de vestimenta, joya, mueble, herramienta o arma. Este conjuro no puede localizar un objeto si algo de plomo, aunque sea una capa fina, bloquea un camino directo entre el objeto y tú.

2  **Protección Contra Veneno**
Protection from Poison


Acción 1 hora Toque -

Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. Mientras dura el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.

2  **Restablecimiento Menor**
Lesser Restoration


Acción Instantáneo Toque -

Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

2  **Zona de la Verdad**
Zone of Truth

Acción 10 minutos 60 pies 15 pies

Creas una zona mágica que protege del engaño en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro es un punto de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, toda criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente mientras se encuentre dentro del radio. Tú sabes si falla o tiene éxito en la tirada de salvación. La criatura afectada se da cuenta del conjuro y puede evitar responder preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Tal criatura puede dar respuestas evasivas siempre y cuando se mantenga en los límites de la verdad.

3  **Arma Elemental**
Elemental Weapon

Acción 1 hora Toque -

Un arma no mágica que tocas se convierte en mágica. Elige uno de los siguientes tipos de daño: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Mientras dure el conjuro, el arma posee un bonificador de +1 a las tiradas de ataque e inflige 1d4 puntos de daño adicional del tipo elegido al impactar. A niveles superiores. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 5 ó 6, el bonificador aumenta a +2 y el daño extra aumenta a 2d4. Cuando lanzas este hechizo usando un espacio de conjuros de nivel 7 o superior, el bonificador aumenta a +3 y el daño extra aumenta a 3d4.

| | | |
|--|----------|--|
| | 3 | Aura de Vitalidad Aura of Vitality |
| Acción | 1 minuto | Lanzador 30 pies |
| <p>Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.</p> | | |

| | | |
|--|----------|--|
| | 3 | Castigo Cegador Blinding Smite |
| Adicional | 1 minuto | Lanzador - |
| <p>La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de un arma de cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma resplandecerá con una luz brillante y el ataque provocará 3d8 de daño radiante adicional al objetivo. Además, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución o quedará cegado hasta que el conjuro finalice. Una criatura cegada por este conjuro debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la tirada de salvación, dejará de estar cegada.</p> | | |

| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| | 3 | Círculo Mágico Magic Circle |
| 1 minuto | 1 hora | 10 pies 10 pies* |
| | <p>Agua bendita o plata y hierro pulverizados de al menos 100 po de</p> | |
| <p>Creas un cilindro de energía mágica de 10 pies de radio y 20 pies de altura cuyo centro se encuentra en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. En la intersección del cilindro con el suelo u otra superficie aparecen unas runas brillantes. Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de los siguientes modos: La criatura no puede entrar en el cilindro voluntariamente por medios mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje intraplano para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma. La</p> | | |


| | | |
|--|-------------|---|
| | 3 | Crear Comida y Agua Create Food and Water |
| Acción | Instantáneo | 30 pies - |
| <p>Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente dentro del alcance, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.</p> | | |

| | | |
|---|-------------|---------------------------------------|
| | 3 | Disipar Magia Dispell Magic |
| Acción | Instantáneo | 120 pies - |
| <p>Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que se haya lanzado sobre el objetivo termina. Por cada conjuro de nivel 4 o superior que haya sobre él, haz una prueba de característica usando tu aptitud mágica. La CD es 10 + el nivel del conjuro. Si superas la prueba, el conjuro termina. A niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, anulas automáticamente el efecto de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es igual o menor que el nivel del espacio que usas.</p> | | |


| | | |
|--|----------|--|
| | 3 | El Manto del Cruzado Crusader's Mantle |
| Acción | 1 minuto | Lanzador 30 pies |
| <p>Emanas un poder divino a tu alrededor en un radio de 30 pies, despertando el coraje de criaturas amistosas. Hasta que finalice el conjuro, el aura se mueve contigo, centrada en ti. Mientras se encuentren dentro del aura, cada criatura no hostil (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa 1d4 de daño radiante adicional.</p> | | |

| | | |
|--|-------------|---|
| | 3 | Levantar Maldición Remove Curse |
| Acción | Instantáneo | Toque - |
| <p>Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.</p> | | |


| | | |
|--|----------|--------------------------------|
| | 3 | Luz del Día Daylight |
| Acción | 1 hora | 60 pies 60 pies |
| <p>Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. La esfera es de luz brillante y emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él. Cubrirlo completamente con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la luz. Si cualquier parte del área del conjuro se solapa con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que ha creado la oscuridad se disipa.</p> | | |

3  **Revivir**
Revivify

Acción Instantáneo Toque -


§  **Diamantes de 300 po de valor, los cuales consume el conjuro.**

Tocas a una criatura que ha muerto en los últimos minutos y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.

4  **Aura de Pureza**
Aura of Purity


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Irradias una energía purificadora en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil (incluido tú) que permanezca dentro del aura no puede enfermarse, adquiere resistencia al daño por veneno, y tiene ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que causen cualquiera de las siguientes condiciones: cegado, hechizado, ensordecido, asustado, paralizado, envenenado y aturrido.

4  **Aura de Vida**
Aura of Life


Acción 10 minutos Lanzador 30 pies

Irradias una energía preservadora de vida en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Cada criatura no hostil (incluido tú) que permanezca dentro del aura, adquiere resistencia al daño necrótico, y sus Puntos de Golpe máximos no pueden ser reducidos. Además, cualquier criatura viva no hostil con 0 Puntos de Golpe, obtiene 1 punto de golpe cuando comienza su turno dentro del aura.

4  **Castigo Abrumador**
Staggering Smite

Adicional 1 minuto Lanzador -


La próxima vez que impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo durante la duración de este conjuro, tu arma penetra tanto en el cuerpo como en la mente, y el ataque inflige 4d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla la salvación, tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de característica, y no puede realizar reacciones, hasta el fin de su próximo turno.

4  **Destierro**
Banishment

Acción 1 minuto 60 pies -


Un objeto desagradable para el objetivo.

Intentas enviar a una criatura que puedas ver dentro del alcance a otro plano de existencia. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma para no quedar desterrado. Si el objetivo es nativo del plano de existencia en el que te encuentras, lo destierros a un semiplano inofensivo. Mientras esté allí, está incapacitado. El objetivo permanece allí hasta que el conjuro termina, y luego reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano. Si un objetivo es nativo de un plano de existencia diferente al plano en que te encuentras, vuelve a su plano natal. Si el conjuro termina antes de 1 minuto, el objetivo reaparece en el espacio que

4  **Guarda Contra la Muerte**
Death Ward

Acción 8 horas Toque -


Tocas a una criatura y le concedes una forma de protegerse contra la muerte. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe y el conjuro termina. Si el conjuro sigue teniendo efecto cuando el objetivo está sujeto a un efecto que lo mataría instantáneamente sin infligir daño, dicho efecto queda anulado y el conjuro termina.

4  **Localizar Criatura**
Locate Creature


Acción 1 hora Lanzador -

Un poco de pelaje de sabueso.


Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra la criatura, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio), siempre y cuando hayas visto a esa criatura de cerca (a 30 pies o menos) por lo menos una vez. Si la criatura que describes o nombras tiene otra forma, por ejemplo, si está bajo los efectos del conjuro Polimorfarse, este conjuro no la localiza. Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de

5  **Alzar a los Muertos**
Raise Dead

1 hora Instantáneo Toque -


§  **Un diamante de al menos 500 po de valor, el cual consume el conjuro.**

Devuelves a la vida a una criatura muerta que tocas, siempre y cuando no lleve muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es voluntaria y está en libertad para volver al cuerpo, la criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro también neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaban a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina las enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si estos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, tienen efecto cuando la criatura vuelve a la vida. El conjuro no puede hacer que un muerto viviente vuelva a la vida. Este conjuro cierra

5  **Castigo Desterrador**
Banishing Smite


Adicional | 1 minuto | Lanzador | -

La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de armas, tu arma crepita con fuerza y el ataque inflige un daño extra de 5d10 puntos de daño por fuerza al objetivo. Además, si el ataque reduce los Puntos de Golpe del objetivo a 50 o inferior, lo destierras. Si el objetivo pertenece a otro plano de existencia diferente al plano en el que te encuentras, el objetivo desaparece, retornando al plano de donde proviene. Si el objetivo pertenece al plano donde te encuentras, la criatura queda atrapada en un semiplano inofensivo. Mientras se encuentra ahí, el objetivo está incapacitado. Permanece allí hasta que el conjuro finaliza, momento en el cual el objetivo reaparece en el mismo sitio donde se desvaneció o si ese sitio está ocupado reaparece en el

5  **Círculo de Poder**
Circle of Power

Acción | 10 minutos | Lanzador | 30 pies


Irradias energía divina, distorsionando y difuminando la energía mágica a 30 pies de ti. Hasta que finalice el conjuro, la esfera se mueve contigo, centrada en ti, y cada criatura amiga dentro del área de la esfera (incluido tú) tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Además, una criatura afectada no recibirá ningún daño cuando tenga éxito en una tirada de salvación de las que te reducen el daño a la mitad cuando las superas.

5  **Disipar el Bien y el Mal**
Dispel Evil and Good

Acción | 1 minuto | Lanzador | -


Agua bendita o plata y hierro pulverizados.

Una energía titilante te rodea y te protege de feéricos, muertos vivientes y criaturas originarias de más allá del Plano Material. Mientras dura el conjuro, celestiales, elementales, feéricos, infernales y muertos vivientes tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro antes usando cualquiera de las siguientes funciones especiales. Romper encantamiento. Como acción, tocas a una criatura que puedas alcanzar y que esté encantada, asustada o poseída por un celestial, un elemental, un feérico, un infernal o un muerto viviente. La criatura deja de estar encantada, asustada o poseída por tal ser. Desconvocar. Como acción,

5  **Geas**
Geas

1 minuto | 30 días | 60 pies | -

Das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le obliga a llevar a cabo una misión o le impide hacer una acción o actividad, según decidas. La criatura tiene que poder entenderte, y debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Mientras que la criatura está hechizada por ti, recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra tus instrucciones, pero no más de una vez al día. Puedes dar la orden que quieras, a menos que sea algo que resultaría en una muerte certera. Si das una orden suicida, el conjuro termina. Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo. Los conjuros *Quitar maldición*,

5  **Ola Destructora**
Destructive Wave

Acción | Instantáneo | Lanzador | 30 pies

Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti hacia el exterior. Cada criatura que elijas a 30 pies de ti debe superar una tirada de salvación de Constitución o sufrir 5d6 puntos de daño de trueno, así como 5d6 puntos de daño radiante o necrótico (a tu elección) y caer al suelo tumbada. Una criatura que pase la tirada de salvación sufre la mitad del daño y no es tumbada.

Escuela

| | |
|--|---------------|
| | Abjuración |
| | Conjuración |
| | Adivinación |
| | Encantamiento |
| | Evocación |
| | Ilusionismo |
| | Nigromancia |
| | Transmutación |

Ataque/Salvar

| | |
|--|-----------------|
| | A distancia |
| | Cuerpo a cuerpo |
| | Salvar FUE |
| | Salvar DES |
| | Salvar CON |
| | Salvar INT |
| | Salvar SAB |
| | Salvar CAR |
| | Ninguno |

Lanzamiento

| | |
|--|--------------|
| | Acción |
| | A. Adicional |
| | Reacción |
| | Tiempo |
| | Especial |

Alcance

| | |
|--|-----------|
| | Lanzador |
| | Toque |
| | Vista |
| | Distancia |
| | Ilimitado |

Componentes

| | |
|--|------------------|
| | No verbal |
| | Verbal |
| | No somático |
| | Somático |
| | No material |
| | Material |
| | Material (coste) |
| | Se consume |

Concentración

Ritual

Tipo de daño

| | |
|--|-------------|
| | Necrótico |
| | Radiante |
| | Adicional |
| | Psíquico |
| | Relámpago |
| | Fuerza |
| | Veneno |
| | Fuego |
| | Contundente |
| | Cortante |
| | Frío |
| | Ácido |
| | Perforante |
| | Trueno |

Estado

| | |
|--|--------------|
| | Paralizado |
| | Aturdido |
| | Inconsciente |
| | Petrificado |
| | Invisible |
| | Apresado |
| | Ensondecido |
| | Hechizado |
| | Cegado |
| | Derribado |
| | Asustado |
| | Envenenado |

Efecto

| | |
|--|----------------|
| | Mejorar |
| | Curación |
| | Transformación |
| | Comunicación |
| | Movimiento |
| | Expulsión |
| | Utilidad |
| | Detección |
| | Presciencia |
| | Control |
| | Social |
| | Exploración |
| | Guardia |
| | Creación |

| | |
|--|----------------|
| | Invocación |
| | Ambiente |
| | Engaño |
| | Negación |
| | Empeorar |
| | Combate |
| | Teletransporte |

Más de uno

Clase

| | |
|--|-------------|
| | Artíficiero |
| | Bardo |
| | Clérigo |
| | Druida |
| | Paladín |
| | Explorador |
| | Hechicero |
| | Brujo |
| | Mago |

Creado por Rusca (www.davidrusca.com) ~ 2023 ~ v1.0
Datos de DnDBeyond, NoSoloRol (revisados) y el SRD de D&D 5e
Iconos derivados de Flaticon
Iconos de las clases por Jime Mosqueda