



**Escuela**

	Abjuración
	Conjuración
	Adivinación
	Encantamiento
	Evocación
	Ilusionismo
	Nigromancia
	Transmutación

Nivel (0-9)

Mejora a niveles superiores.

Permanente / Conocido / Preparado

**Tipo de daño**

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

**Ataque/Salvar**

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

**Estado**

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

**Lanzamiento**

	Acción
	A. Adicional
	Reacción
	Tiempo
	Especial

**Duración**

	Instantáneo
	Rondas
	Tiempo
	Especial
	Hasta Disipar
	Disipar/Detonar

**Efecto**

	Ambiente
	Combate
	Comunicación
	Control
	Creación
	Curación
	Detección
	Empeorar
	Engaño
	Exploración
	Expulsión
	Guardia
	Invocación
	Mejorar

**Alcance**

	Lanzador
	Toque
	Vista
	Distancia
	Ilimitado

**Área de efecto**

	Línea
	Cuadrado
	Esfera
	Cubo
	Cono
	Zona

	Movimiento
	Negación
	Presciencia
	Social
	Teletransporte
	Transformación
	Utilidad

**Componentes**

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

**Clase**

	Artificiero
	Bárbaro
	Bardo
	Brujo
	Clérigo
	Druida
	Explorador
	Guerrero
	Hechicero
	Mago
	Monje
	Paladín
	Pícaro

Creado por Rusca (www.davidrusca.com) ~ 2023/24 ~ v2.0

Si te gusta, puedes regalarme un té en <https://ko-fi.com/rusca> :)

Datos de DnDBeyond y el SRD de DnD 5e. Iconos derivados de Flaticon. Iconos de clase por Jime Mosqueda.