Copia de Hemeru Cron	Brujo 9, Hechicero 4, Clérig..	Noble de Waterdeep	Ocytoxins
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Humano (alternativo)	Caótico bueno	
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA 0 (10)

DESTREZA 0 (11)

CONSTITUCIÓN +3 (16)

INTELIGENCIA 0 (10)

SABIDURÍA 0 (10)

CARISMA +5 (21)

TIRADAS DE SALVACIÓN	
○ Fuerza	0
○ Destreza	0
○ Constitución	+3
○ Inteligencia	0
⊘ Sabiduría	+5
⊘ Carisma	+10

HABILIDADES	
○ Acrobacias	0
⊘ Arcanos	+5
○ Atletismo	0
⊘ Engañar	+10
⊘ Historia	+5
⊘ Interpretación	+10
○ Intimidar	+7
○ Investigación	0
○ Juego de Manos	0
○ Medicina	0
○ Naturaleza	0
○ Percepción	0
⊘ Perspicacia	+5
⊘ Persuasión	+10
○ Religión	0
○ Sigilo	0
○ Supervivencia	0
○ Trato con Animales	0

10 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego

Idiomas:
Comun, celestial, infracomun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+5 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11	0	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 139

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 14d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+5	1d4 perforante
Daga	+5	1d4 perforante
Hoz	+5	1d4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Paquete de erudito
canalizador arcano°1

Cascabeles oscuros

-Movimiento Etéreo

Mientras lleves puestos los cascabeles, puedes usar tu acción adicional para deshacerte de las restricciones de terreno difícil una vez por día.

-Señuelo de sombras

Al hacer sonar los cascabeles, puedes crear un señuelo de sombras a una distancia de 30 pies, que se mueve y emite sonidos para simular una criatura que conozcas de tu elección. Una criatura que vea la ilusión a menos de 10 pies, deberá realizar una prueba de investigación (CD14) para percatarse que se trata de una ilusión.

La ilusión dura hasta un minuto. Puedes usar este señuelo una cantidad de veces igual a tu bono de competencia, recargas sus usos al finalizar un descanso largo.

-Escape de sombras

EQUIPO

La gente común me quiere por mi amabilidad y generosidad. A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico)

IDEALES

Nadie es más importante que aquel con quien no puedo estar

VÍNCULOS

Escondo un secreto verdaderamente escandaloso que podría arruinar a mi familia para siempre

DEFECTOS

Brujo Nivel 9:
- Alma radiante
- Capa de sombras
- Evolución de Sombra: Escudero
- Extensión de Sombra
- Lanza de Letargo
- Lista de conjuros ampliada
- Luz sanadora: Reserva de energía celestial (10d6)
- Maestría en Sombras: Guardián
- Magia del pacto
- Pacto de las Sombras
- Trucos adicionales

Hechicero Nivel 4:
- Conjuro acelerado
- Conjuro sutil
- Crear espacios de conjuro
- Favorecido por los Dioses
- Fuente de magia
- Magia Divina
- Recuperar puntos de hechicería

Clérigo Nivel 1:
- Conjuros de Dominio
- Instrumento de Paz
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Vínculo Incentivador

Dotes:
- Adepto Metamágico
- Adepto Sobrenatural
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2026 - Nivel20 v2.8.5

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Copia de Hemeru Cron

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

Principe de la historia de https://nivel20.com/s/11jfazczc

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Adepto Metamágico: Has aprendido a ejercer tu voluntad sobre tus conjuros para modificar el modo en que funcionan. Aprendes dos opciones de Metamagia de tu elección escogidas de entre las de la clase hechicero. Solo puedes usar una opción de Metamagia en un conjuro cuando lo lanzas, a menos que dicha opción diga ...
- Adepto Sobrenatural: Gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior. aprendes una opción de Invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo. Si la invocación tiene requisitos de cualquier tipo, solo podrás elegirla si eres un brujo que los cumpla. Siempre que ...
- Duro: Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- Alma radiante: obtienes resistencia al daño radiante y, además, cuando lanzas un conjuro que inflige daño de fuego o radiante, puedes añadir tu modificador de Carisma a una tirada de daño radiante o de fuego de ese conjuro, contra uno de sus objetivos.
- Capa de sombras: Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.
- Evolución de Sombra: Escudero: Requisito: Pacto de las Sombras. Solo puedes tener una Evolución de Sombra a la vez. El Soldado Sombra tiene una CA natural de 16. Cuando realizas el ritual para invocarlo, el Soldado Sombra puede aparecer con un escudo, con el cuál es competente. Gana el estilo de combate Intercepción pero su d...
- Extensión de Sombra: Requisito: Nivel 5, Pacto de las Sombras. Al momento de realizar el ritual para invocar un Soldado Sombra, puedes extender la duración del mismo 5 minutos para invocar un Soldado Sombra extra, el mismo cuenta con las mismas características que el primero.
- Lanza de Letargo: Una vez en cada uno de tus turnos, cuando impactes a un objetivo con tu descarga sobrenatural, puedes reducir la velocidad de esa criatura en 10 pies hasta el final de tu próximo turno.
- Lista de conjuros ampliada: El Celestial te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- Luz sanadora: Tienes una reserva de dados (d6) que puedes gastar para realizar esta curación. La cantidad de estos dados es igual a 1 + tu nivel de brujo. Como acción adicional, puedes sanar a una criatura que puedas ver y se encuentre a 60 pies o menos de ti, gastando dados de dicha reserva.
  - Reserva de energía celestial (1d6)
- Maestría en Sombras: Guardián: Requisito: Nivel 9, Pacto de las Sombras, Evolución de Sombra: Escudero. El soldado sombra obtiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante. El dado de Intercepción sube a 1d12 y obtienes una reacción más que puedes usar para Intercepción. Adicionalmente, cuando el Soldado Sombra se...
- Magia del pacto: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- Pacto de las Sombras: Al finalizar un descanso corto o largo, puedes realizar un ritual de 10 minutos en el cuál no deben interrumpir tu concentración para invocar a tu lado un Soldado Sombra de tamaño mediano, tú determinas su apariencia. El Soldado Sombra es amistoso contigo y tus compañeros y obedece tus órdenes. ...
- Trucos adicionales: Aprendes los trucos *luz* y *llama sagrada*. Se consideran trucos de brujo para ti, pero no cuentan como parte de tu número de trucos conocidos.
- Conjuro acelerado: Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.
- Conjuro sutil: Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de hechicería para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.
- Crear espacios de conjuro: Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1. 3 puntos para espacio de nivel 2. 5 puntos para un espacio de nivel 3. 6 puntos para espacio de nivel 4. Y 7 puntos para un espacio de nivel 5.
- Favorecido por los Dioses: Si fallas una tirada de salvación o tirada de ataque, puedes lanzar 2d4 y añadirlos al total, posiblemente cambiando el resultado. Una vez utilizado este rasgo, deberás terminar un descanso corto o largo para poder volver a usarlo.
- Fuente de magia: obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- Magia Divina: Cuando tu rasgo Lanzamiento de Conjuros te permite reemplazar un truco o conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigo o de la lista de conjuros de hechicero
- Recuperar puntos de hechicería: En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.
- Conjuros de Dominio: Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- Instrumento de Paz: Adquieres competencia en la habilidad Perspicacia, Interpretación o Persuasión (a tu elección).
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Copia de Hemeru Cron
NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo	Carisma	18	+10
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS	TRUCOS
				2 OO	10 CONOCIDOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Descarga sobrenatural	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.							
	Truco	Estallido de Espadas	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas un círculo momentáneo de espadas espectrales que hacen un barrido a tu alrededor. Todas las demás criaturas que estén a 5 pies o menos de ti deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza. El daño del conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 ...							
	Truco	Fragmento mental	Encantamiento	1 acción	Instantáneo 1 asalto	60 pies	V
El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Inteligencia o recibir 1d6 de daño psíquico y restar 1d4 de la siguiente tirada de salvación antes del final de tu siguiente turno.							
☐	1	Brazos de Hadar	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Zarcillos de oscura energía brotan de ti y azotan a todas las criaturas a 10 pies. Deben superar una TS de Fuerza o sufrir 2d6 puntos de daño necrótico y perder sus reacciones hasta su siguiente turno. Superando la TS, sólo sufre la mitad de daño. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 1.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	Heroísmo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.							
☐	1	Saeta guiada	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
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.							
☐	3	Contrahechizo	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto 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	Fulgor Nauseabundo	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Una débil luz verdosa se propaga por el interior de una esfera de 30 pies de radio, centrada en un punto que elijas dentro del alcance. La luz se extiende más allá de las esquinas y dura hasta que termina el conjuro. Cuando una criatura se mueva al interior de esta zona por primera vez durante ...							
☐	4	Muro de fuego	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	5	Alzar a los muertos	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.							
☐	5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							

© 2026 - Nivel20 v2.8.5

Copia de Hemeru Cron
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero	Carisma	18	+10
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO							5 CONOCIDOS	5 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Agarre electrizante	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).							
	Truco	Congelar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...							
	Truco	Controlar llamas	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandes el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación....							
	Truco	Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).							
☐	1	Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. Su CA base pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.							
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
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. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.							
☐	1	Heroísmo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	2	Horno de Aganazzar	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Una línea de rugientes llamas de 30 pies de largo y 5 pies de ancho surge de ti en una dirección de tu elección. Todas las criaturas que se encuentren en ella deberán hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirán 3d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad de ese daño si la superan. A niv...							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							

Copia de Hemeru Cron
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	13	+5
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4 OOOO	3 OOO	2 OO							1 PREPARADOS	3 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
	Truco	Tañido de los Muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...							
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
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. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Heroísmo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							

© 2026 - Nivel20 v2.8.5