



vardara Dalharil Xorlarrin
NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero 2

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Condesa vardara hija de la Rascxolarrin

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

6400

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- Fuerza +3
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
- Arcanos +3
- Atletismo +3
- Engañar +2
- Historia +3
- Interpretación +2
- Intimidar +4
- Investigación +1
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia 0
- Persuasión +4
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 206

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada de plata ..	+5	1d12 +5 Radiante
Sombra de la Re..	+5	1d6 +3 Cortante
Danza de la Mue...	+5	1d8 +3 cortante
Ballesta venenos...	+3	1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura Paladín Eilistraee CA 18
- Paquete de diplomático
- libro de Hechizo Drow
- Cartera de vardara
- poción
- instrumento musical
- anillo
- Monedas de oro
- Píoch de plata Lunar
- Collar de Zimakaynin
- Tesoros base

Bolsa de componentes para conjuros:
Una bolsa de cuero adornada con símbolos de Eilistraee que contiene los componentes materiales necesarios para sus hechizos de nivel 1 (arena, pétalos de rosa, hilo, pergamino, pluma, etc.). Esta bolsa es un objeto práctico y temático que val'Dara apreciaría. Foco arcano: Un cristal de luna engastado en un colgante de plata. Este foco arcano le permite lanzar sus hechizos con mayor facilidad y sirve como símbolo de su devoción a Eilistraee. Instrumento musical: Un laúd de madera oscura con cuerdas de plata. val'Dara podría usar este instrumento para honrar a Eilistraee con música y para entretener o influir en otros personajes. Kit de herramientas de hechicero: Un pequeño estuche de cuero que contiene herramientas y materiales

EQUIPO

Nadie que mire mi regia postura puede dudar que esté por encima de las sucias masas. Si me haces daño, te aplastaré, arruinaré tu nombre y sabré a tus campos. No me gusta ensuciarme las manos, y no seré atrapado jamás en alojamientos inadecuados.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

La alianza de mi Casa con otra familia noble debe ser mantenida a cualquier precio. La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

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

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Ballesta de mano, Ballesta ligera, Bastón, Daga, Dardo, Espada corta, Estoque, Honda, látigo

Idiomas:
Idioma Común (Ilskanos varios) Infracomún: Es el idioma de los Drow y lo hablaría de forma nativa. Drow Común: quenor Alto Drow :Sakvroth. Élfico: Es el idioma de los Elfos, y aunque no se especifica que lo hable, es probable que lo haya aprendido por su relación con la superficie. Dracónico: Es el idioma de los dragones. No se sabe si lo habla, pero es posible que lo haya aprendido por su relación con el mundo de la superficie.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Elfo oscuro (Drow):
- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar

Hechicero Nivel 2:
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Magia divina
- Recuperar puntos de hechicería

RASGOS Y ATRIBUTOS

valdara Dalharil Xortarrin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Piel de obsidiana: Su piel es de un negro intenso, como la obsidiana. **Cabello blanco como la nieve:** Su cabello es blanco como la nieve, un contraste llamativo con su piel oscura. **Ojos rojos brillantes:** Sus ojos brillan con un rojo intenso, un rasgo distintivo de los Drow. **Estatura mediana:** Tiene una estatura promedio para un elfo. **Complexión ágil:** Su complexión es ágil y esbelta, lo que le permite moverse con gracia y rapidez.

APARIENCIA



APARIENCIA

Adorar a Eilistree, la diosa drow de la belleza, la música, la danza, la caza, la luna y la naturaleza, puede traer una serie de beneficios a sus seguidores, tanto en el juego de rol Dungeons & Dragons como en un sentido más simbólico.

Beneficios en el juego

Habilidades y conjuros: Los clérigos y paladines de Eilistree pueden obtener acceso a conjuros y habilidades adicionales relacionados con la belleza, la música, la danza, la caza, la luna y la naturaleza. Estos pueden ser útiles en combate, exploración y situaciones sociales.

Protección: Eilistree puede ofrecer protección a sus seguidores contra los peligros de la sociedad drow malvada y la influencia de su madre, Loth.

Beneficios simbólicos

Esperanza y redención: Eilistree es un símbolo de esperanza y redención para los drows que desean abandonar la sociedad drow malvada. Su adoración puede brindarles fuerza y coraje para seguir su camino.

Belleza y armonía: Eilistree representa la belleza y la armonía en el mundo. Su adoración puede ayudar a sus seguidores a apreciar y encontrar la belleza en el mundo que les rodea.

Libertad y compasión: Eilistree promueve la libertad y la compasión. Su adoración puede inspirar a sus seguidores a ser más libres y compasivos en sus vidas.

Viaja con un gato celestial como familiar, un espíritu ligado a la luz y la luna, símbolo de su devoción a Eilistraee. Este compañero no solo le ofrece apoyo y compañía, sino que también refuerza su conexión con la magia divina que ahora guía su camino.

Su Alma Divina podría manifestarse como:

Un aura plateada o lunar que brilla tenuemente cuando lanza magia.
Intervenciones divinas sutiles, como sentir protección en momentos de peligro.
Un llamado a la redención, reflejado en su deseo de distanciarse de la corrupción drow.

¿qué relación tienen Eilistraee y Loth?

Eilistraee es hija de Loth (y también de Corellon Larethian, el dios supremo de los elfos). Corellon Larethian = Dios principal de los elfos (bueno, caótico).

Loth (antes llamada Araushnee) = Era su esposa, una diosa de la belleza y el destino... hasta que traicionó a Corellon en un intento de usurpar su trono celestial.

Eilistraee = Su hija, nació con un alma bondadosa, sensible a la belleza, la música y la redención. Fue

NOTAS ADICIONALES

Nombre completo:

C'rintri Valdara Xortarrin Dalharil Qu'el'faeruk
(Condesa Valdara hija de la casa Xortarrin Mago de la casa)
Qu'el'faeruk = Título de Mago de la Casa
Nacida el 1329 CV en Zim'akaynin Casa Xortarrin (casa 6)
Especialistas en magia arcana.

Muchos de sus miembros son magos. Llegaron a rivalizar con los Baenre antes de separarse. Aezress es una radiación mágica que solo se encuentra en la suboscuridad. En ese lugar nació C'rintri Valdara Xortarrin Dalharil Qu'el'faeruk. Menor de 14 hermanos. 8 hermanos osea 2 los demás ya son Driders, 3 hermanas

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies

► **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.

► **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.

► **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:** Tu enlace a lo divino te permite aprender conjuros de la clase clérigo. Cuando tu rasgo de lanzamiento de Conjuros te permita aprender o reemplazar un truco de hechicero o un conjuro de hechicero de nivel 1 o superior, puedes elegir el nuevo conjuro de la lista de conjuros de clérigos o la lista ...

► **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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	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).						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
	Truco <u>Prestigitation</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Salpicadura ácida</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Lanzas un orbe ácido a una o dos criaturas a 5 pies o menos entre sí y que puedas ver. Deben superar una TS de destreza o recibir 1d6 puntos de daño por ácido. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Flecha ácida de Melf</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
Lanzas una flecha verde reluciente que rocía a un objetivo con ácido. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, sufre 4d4 de daño por ácido inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si fallas, recibe la mitad del daño inicial. Ambos daños aumentan 1d4 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 3 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Agarre electrizante</u>	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 <u>Congelación</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Haces que se forme escarcha entumecedora en una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. En una salvación fallida, el objetivo recibe 1d6 de daño por frío, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque.						
	Truco <u>Controlar llamas</u>	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: Expandas el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente, siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación...						
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	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).						
	Truco <u>Estallido de espadas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas momentáneamente un círculo de espadas espectrales que gira a tu alrededor. Todas las criaturas dentro de tu alcance (salvo tú) deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza.						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.						
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d12 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d12), a nivel 11 (3d12) y a nivel 17 (4d12).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 100 pies, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Horno de Aganazzar</u>	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. Sufirán 3d8 de daño de fuego si la fallan o la mitad de ese daño si la superan. A niv...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo en arco</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Un rayo crepitante sale volando hacia un objetivo dentro del alcance. Si acierta, el objetivo recibe 3d8 de daño de Relampago y el rayo salta desde el objetivo a otra criatura de tu elección a 15 pies. El rayo puede saltar hasta tres veces.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						