



Yun che dopadote

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 8

CLASE Y NIVEL

Agente de una Facción (C... Desful)

JUGADOR

Humano (Alternativo)

ESPECIE

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	9

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	-1
	9

SABIDURÍA	+4
	18

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	+4
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+7
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+7
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+7
<input type="radio"/> Trato con Animales	+4

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17	CA	+3	INICIATIVA	45	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+6	1d6 +3 Contundente
Dardo	+6	1d4 +3 perforante
Brazo espectral	+6	1d6 +3 Necrótico

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador
 - Bendición del Heraldo
 - Los 4 Pétalos - Rango D
 - Los 4 Pétalos - Rango C
 - Los 4 Pétalos - Rango B
 - 2 [potas de vida simples]
- <https://discord.com/channels/916864237345831727>

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, enano, elfo, Draconido

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Luego de estar en reclusión por años en un monasterio perdido en las arenas de Anauroch el evento de el nacimiento del rugido carmesí lo cambio, la energía desprendida de esto lo cambio.

al sentir estos cambios, salio de su reclusión a buscar respuestas.

Con esto, se encontro con la academia y allí decide buscar respuestas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Toque Féérico:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de inteligencia, Sabiduría o Cárisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...

► **Centinela:** Reduces a 0 la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Desatrarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.

► **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.

► **Artes marciales:** Cuando usas arma de monje y no llevas armadura ni escudo. Puedes usar Des en lugar de Fue para ataque y daño. Puedes usar el dado de daño desarmado en lugar del daño de la arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.

- Daño desarmado: 1d6

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.

► **Caída lenta:** Puedes usar tu reacción para reducir cualquier daño por caída que recibas. Este daño se reduce un número igual a tu nivel de monje multiplicado por 5.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

► **Desviar proyectiles:** Usa tu reacción para desviar o atrapar un proyectil tras ser impactado con un arma a distancia. El daño recibido se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje. Si reduces al daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de ki para atacar a distancia con él.

► **Ente de la Rompetormentas:** Has formado un vínculo único con un pequeño espíritu llamado Ente de la Rompetormentas, el cual es amigable contigo y tus compañeros, y obedece tus órdenes.

► **Evasión:** Tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área. Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una TS de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la TS y solo la mitad si fallas.

► **Golpe aturdidor:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infiijir un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

► **Impactos de ki:** Tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

► **Influencia terrenal:** El ente normalmente tiene una figura pequeña e intangible, la cual se conoce como su "Forma Espectral" cuando está en esta forma, aunque sea intangible, sigue teniendo influencia en el plano donde te encuentres gracias a la conexión contigo.

► **Ki:** Tienes un número de puntos Ki igual a tu nivel de monje, que puedes gastar para activar rasgos de ki. Se recuperan los puntos de Ki tras un descanso prolongado o breve. Si el rasgo Ki solicita TS, la CD de la prueba es igual a 8 + bonus competencia + tu modificador de Sabiduría.

► **Movimiento sin armadura:** Tu velocidad aumenta mientras no llevas ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.

- Movimiento sin armadura: +15 pies

► **Paso del viento:** Puedes gastar 1 punto de ki para realizar una acción de retirarse o esprintar como una acción adicional durante tu turno. Tu distancia de salto se dobla durante ese turno.

► **Quietud de la mente:** Puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

► **Ráfaga de golpes:** Inmediatamente después de realizar tu acción de ataque durante tu turno, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos impactos desarmados como acción adicional.

► **Vínculo prodigioso:** El vínculo entre tu y el ente se fortaleció permitiendo una evolución en las capacidades de ambos.

► **Recompensa Deseo Bastión:** Habilidoso

Yun che dopadote

NOMBRE DEL PERSONAJE

Toque Féérico

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

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
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
		Colocas una maldición en una criatura. Le infinges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.				
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	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.				