



Yun che dopadotote soft
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 8, Clérigo 6

CLASE Y NIVEL

Humano (Alternativo)

ESPECIE

Agente de una Facción (C... Desful)

TRASFONDO

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	9

DESTREZA	+4
	18

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	-1
	9

SABIDURÍA	+5
	20

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+9
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	+5
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+9
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+4
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+10
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+10
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+10
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+9
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+10
<input type="radio"/> Trato con Animales	+5

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+5	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22 CA +4 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 101

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 14d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
RUYI JINGU BANG.	+10	1d10 +5 Contundente
Dardo	+9	1d4 +4 perforante
Brazo espectral ..	+10	1d6 +5 Necrótico
vahlok - Aliento	0	3d8 Fuego

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador
 - Bendición del Heraldo
 - Botella de miel real
 - Los 4 Pétalos - Rango D
 - Los 4 Pétalos - Rango C
 - Relicario vahlok
 - vahlok - Escamas CA +1
 - vahlok - Aliento
 - vahlok - Patajios
 - vahlok - Pupilas
 - Senda del Elejido
 - Bendición del Vigilante
 - Símbolo Sagrado
 - 2 [potas de vida simples]
- <https://discord.com/channels/916864237345838104>

1 tatuaje de bola de fuego

Retrato de Guilmon

camisa marca jackson

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

Monje Nivel 8:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Ente de la Romper tormentas
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Influencia terrenal
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes
- Vínculo prodigioso

Clérigo Nivel 6:

- Canalizar divinidad 2/descanso
- Canalizar: Ira destructora
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Golpe tempestuoso
- Ira de la tormenta
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:

- Toque Féérico

- Centinela

Rasgos personalizados:

- Récompensa Deseo Bastión

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS	20 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA
------------------------------	----------------------------------

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, enano, elfico, Draconido

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 infilar 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.

► **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.

- 2/descanso

► **Canalizar ira destructora:** Puedes utilizar tu Canalizar Divinidad para empuñar el poder de la tormenta con furia desmedida. Cuando tires para determinar la cantidad de daño de relámpago o trueno que causas, podrás usar tu Canalizar Divinidad para hacer el daño máximo en vez de tirar los dados.

► **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.

► **Destruir muertos vivientes:** Cuando un muerto vivo falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:

- Destruye con VD 1/2 o menor

► **Expulsar muertos vivientes:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

► **Giada tempestuosa:** A partir de nivel 6, cuando causes daño de relámpago a una criatura grande o más

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"/> 1	<u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
		Crees 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>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
		Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 +1d8 por nivel de conjuro por encima de 1 puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Hacer aúcos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
		Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.				
<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.				
<input type="checkbox"/> 2	<u>Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
		Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la linea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
		Crees una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.				
<input type="checkbox"/> 3	<u>Tormenta de aguamieye</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
		Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>El Peso del Héroe [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Mientras poseas la Fuerza de Illmater, además duplicas tu capacidad de carga.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>Fuerza Crítica [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Mientras poseas la Fuerza de Illmater, además al impactar un golpe crítico puedes empujar al objetivo 10 pies o derribarlo.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>Paso del Héroe [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Mientras poseas la Fuerza de Illmater, puedes usar tu acción para romper los hilos y realizar una embestida de 15 pies. Este movimiento no genera ataques de oportunidad y las criaturas que atravieses deben realizar una Salvación de Fuerza (CD 12) para evitar ser empujadas 5 pies y caer tumbadas.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>Poder Crítico - Nivel 1 [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Mientras poseas la Fuerza de Illmater, tu bonificador de daño pasa de +1 a +1d4 y se vuelve daño radiante.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>Poder Crítico - Nivel 2 [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Mientras poseas la Fuerza de Illmater, tu bonificador de daño pasa de +1d4 a +1d6 de daño radiante.				
<input type="checkbox"/> 10	<u>Siempre Listo [Fuerza de Illmater]</u>	Abjuración	1 acción			
		Al comenzar un turno, puedes activar un Pétalo sin necesidad de gastar tu interacción.				

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
3
000

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
11
PREPARADOSTRUCOS
4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<u>Guía</u>	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.					
Tiruco	<u>Llama sagrada</u>	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	<u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Palabra de curación</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Saeta guiada</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Hacer aíicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Plegaria de curación</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes emplean su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afila. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d10 de relámpago (más 1d10 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Mortaja espiritual</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
	Invocas a espíritus de criaturas muertas, que revolotean a tu alrededor hasta que el conjuro termine. Los espíritus son intangibles e invulnerables. Hasta que el conjuro termine, cualquier ataque que hagas causarás 1d8 de daño adicional cuando impáctes a una criatura que esté a 10 pies o menos d...					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Tormenta de aguajevie</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
	Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.					