



Elwor

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 20

CLASE Y NIVEL

Líder de la facción de los .. DragonFelgrands

TRASFONDO

JUGADOR

Linaje Competente en una.. Neutral bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

11

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

+4

18

- Fuerza +6
 - Destreza +9
 - Constitución +9
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría +11
 - Carisma +10
- TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Acrobacias +9
 - Arcanos 0
 - Atletismo 0
 - Engañar +4
 - Historia 0
 - Interpretación +10
 - Intimidar +10
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +5
 - Naturaleza 0
 - Percepción +11
 - Perspicacia +11
 - Persuasión +4
 - Religión 0
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +5
 - Trato con Animales +5
- HABILIDADES**

INSPIRACIÓN

+6 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +3 INICIATIVA 90 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 171

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2008

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

- Peine

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

21 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, herramientas de artesano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Monje Nivel 20:

- Defensa paciente
- Alma de diamante
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d10
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Cuerpo eterno
- Cuerpo vacío
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Ki
- Lengua del sol y la luna
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +30 pies
- Movimiento sin armadura mejorado
- Paso del viento
- Pureza del cuerpo
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes
- Yo perfecto

Dotes:

- Afortunado
- Resiliente

Rasgos personalizados:

- Bendición de Hirohiko Araki

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Tu arquetipo es reemplazado por way of the Astral Self.

Arms of the Astral Self

At 3rd level, your mastery of your ki allows you to summon a portion of your astral self. As a bonus action, you can spend 1 ki point to summon the arms of your astral self, when you do so, each creature of your choice that you can see within 40 feet of you must succeed on a Dexterity saving throw or take force damage equal to two rolls of your Martial Arts die.

For 10 minutes, these spectral arms hover near your shoulders or surround your arms (your choice). You determine the arms' appearance, and they vanish early if you are incapacitated or die.

While the spectral arms are present, you gain the following benefits:

- You can use your wisdom modifier in place of your Strength modifier when making Strength checks and Strength saving throws.
- You can use the spectral arms to make unarmed strikes.
- When you make an unarmed strike with the arms on your turn, your reach for it is 5 feet greater than normal.
- The unarmed strikes you make with the arms can use your wisdom modifier in place of your Strength or Dexterity modifier for the attack and damage rolls, and their damage type is force.

Visage of the Astral Self

When you reach 6th level, you can summon the visage of your astral self. As a bonus action, or as part of the bonus action you take to activate Arms of the Astral Self, you can spend 1 ki point to summon this visage for 10 minutes. It vanishes early if you are incapacitated or die.

The spectral visage covers your face like a helmet or mask. You determine its appearance.

While the spectral visage is present, you gain the following benefits:

- Astral Sight. You can see normally in darkness, both magical and nonmagical, to a distance of 120 feet.
- Wisdom of the Spirit. You have advantage on wisdom (Insight) and Charisma (Intimidation) checks.
- Word of the Spirit. When you speak, you can direct your words to a creature of your choice that you can see within 60 feet of you, making it so only that creature can hear you. Alternatively, you can amplify

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.
- ▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.
- ▶ **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- ▶ **Alma de diamante:** Tu maestría del ki te otorga competencia con todas las tiradas de salvación. Además, cuando hagas una tirada de salvación y falles, puedes gastar 1 punto de ki para volver a tirar los dados y coger el segundo resultado.
- ▶ **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 del arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.
 - Daño desarmado: 1d10
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Caida 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.
- ▶ **Cuerpo eterno:** Tu ki evita que sufras la fragilidad de la vejez, y no puedes envejecer mágicamente, aunque todavía puedes morir de viejo. Además, ya no necesitas comida ni agua.
- ▶ **Cuerpo vacío:** Puedes utilizar tu acción para gastar 4 puntos de ki y volverte invisible durante 1 minuto. Durante ese tiempo, también tienes resistencia a todo tipo de daño salvo al daño por fuerza.
- ▶ **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.
- ▶ **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 aturridor:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturridor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturrido 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.
- ▶ **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.
- ▶ **Lengua del sol y la luna:** Aprendes a tocar el ki de otras mentes para entender todas las lenguas habladas. Además, cualquier criatura que entienda una lengua determinada puede entender lo que digas.
- ▶ **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: +30 pies
- ▶ **Movimiento sin armadura mejorado:** Consigues la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos durante tu turno sin caer mientras te mueves.
- ▶ **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.
- ▶ **Pureza del cuerpo:** Tu maestría de tu flujo de ki te hace inmune a las enfermedades y al veneno.
- ▶ **Quiétude 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.
- ▶ **Yo perfecto:** Cuando tires iniciativa y no te queden puntos de ki, recuperas 4 puntos ki.
- ▶ **Bendición de Hirohiko Araki:** Tu Astral Self toma la apariencia de un Stand de JoJo.

RASGOS