



Valkarut

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guardián 10

CLASE Y NIVEL

Redención

TRASFONDO

Kbt\_MK

JUGADOR

Githzerai (Maldición del lobo.. Caótico bueno

ESPECIE

2

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+7
	24

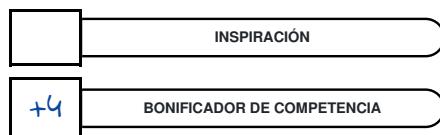
CARISMA	-1
	8

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+11
<input type="radio"/> Carisma	-1

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Engañar	+3
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+11
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+11
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+11
<input type="radio"/> Trato con Animales	+7

## HABILIDADES



25	CA	+7	INICIATIVA	40	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 94

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

## DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ballesta ligera	+6	1d8 +2 perforante
Estoque	+11	1d8 +9 perforante
Espada de la ver..	+19	8d10 +10 cortante

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Paquete de explorador de mazmorras
- Rising Card
- Esencia de Aragami
- Colmillo de Bestia

Tengo que mantener la calma o si no perderé de vista a mi objetivo

## RASGOS DE PERSONALIDAD

Realmente espero poder seguir siendo libre .

## IDEALES

Aun tengo que encontrar la otra parte del colgante de mi familia

## VÍNCULOS

Tarda un poco en notar las intenciones de cualquier persona aunque por lo general suele ser taciturno con todos

## DEFECTOS

## Githzerai (Maldición del lobo):

- Edad
- Alineamiento
- Psíquis Githzerai
- Disciplina mental
- Resistencia psíquica
- Idiomas
- Edad
- Alineamiento
- Furia de la luna llena
- Visión en la oscuridad
- Debilidad a la plata (Forma lobo)
- Armas naturales
- Regeneración (Forma lobo)
- Rastreo

## Guardián Nivel 10:

- Absorción
- Armadura de batalla
- Aspecto de Dolvokh: 10 pies
- Competencias
- Defensa sin armadura
- Dolvokh, el solitario
- Duelo
- Espada de esmeralda: El daño aumenta a 4d10.
- Estilo de combate
- Llamado del antiguo
- Mejora de características
- Multataque
- Puntos espirituales
- Reflejos del protector: 30 pies
- Sentidos superiores
- Toque ancestral sanador

## Rasgos personalizados:

- Círculo letal
- Golpe de Presión

## SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Set de juego

## Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Huyendo de un robo que salió mal, el destino le jugó una última trampa: un artefacto mágico lo arrastró al Reino Espiritual. Allí, rodeado de ecos y murmullos de quienes ya no pertenecían al mundo, aprendió a usar su poder, a contenerlo, y con el tiempo se convirtió en guardián. Su entrenamiento en el reino espiritual, le dio la claridad única, que en tantos años como contrabandista no le dieron y esto fue una paz interna.

Hoy recorre templos olvidados y caminos donde nadie se atreve a caminar, siguiendo una única pista: la mitad de un colgante familiar. No lo mueve la gloria ni la redención. Lo impulsa algo más profundo, una necesidad callada de entender quién fue, de dónde viene, y quizás... de encontrar un lugar al que, por fin, pueda llamar hogar.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Edad:** Los Githzerai viven alrededor de 100-150 años.

► **Alineamiento:** Los Githzerai son pragmáticos hasta la médula, son de tendencias neutrales por su poca empatía con otras razas y destacan su amor a la libertad por sobre cualquier otra cosa.

► **Psíquis Githzerai:** Conoces el truco Mano de mago. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Escudo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Detectar pensamientos una vez con este rasgo y volver a utilizarlo ...

► **Disciplina mental:** Tus defensas psíquicas innatas te conceden ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con las condiciones de hechizado o asustado sobre ti mismo.

► **Resistencia psíquica:** Tienes resistencia al daño psíquico.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y un idioma a tu elección.

► **Edad:** Cuando uno queda maldito, aumenta su esperanza de vida racial multiplicando esta por dos.

► **Alineamiento:** El alineamiento de un maldito puede ser casi cualquier cosa. Algunos aceptan su maldición y se vuelven malvados, mientras que otros la ocultan y tratan de mantenerse en el bien.

► **Furia de la luna llena:** Cuando quedas expuesto bajo la luz de la luna llena, te transformas en una criatura similar a un lobo humanoide, obteniendo todos los beneficios de la maldición del lobo. Solo puedes transformarte en lobo bajo la influencia de la luna llena, manteniendo el resto de rasgos de tu raza original.

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en oscuridad no mágica y luz tenue hasta 60 pies, pero no puedes discernir diferentes colores y solo puedes ver en tonos de gris y rojo.

► **Debilidad a la plata (Forma lobo):** Eres vulnerable a armas hechas de plata.

► **Armas naturales:** Como acción adicional, puedes realizar un ataque desarmado donde utilizas tus colmillos para asestar un mordisco que causa 1d4 de daño perforante. A nivel 5, mejora el daño del mordisco a 2d6 y pasa a ser considerado daño mágico. A nivel 11, mejora el daño del mordisco a 3d6.

► **Regeneración (Forma lobo):** Al inicio de cada uno de tus turnos, recuperas una cantidad de golpes igual a 1d4 + tu modificador de Constitución. En caso de haber perdido una extremidad, ésta se regenerará con el tiempo durante 24 horas mientras estés en tu forma maldita. Si la herida ha sido causada por un arma de plata, ésta...

► **Rastreando:** obtienes ventaja en las tiradas de Percepción relacionadas al olfato.

► **Absorción:** Tu entrenamiento te hizo más duro, permitiéndote frenar el impacto de tus enemigos con el poder de los espíritus. Reduces todo el daño recibido en tantos puntos igual a la mitad de tu nivel de guardián (redondeado hacia abajo).

► **Armadura de batalla:** Como acción adicional, convocas una armadura espectral de color verde. Se considera armadura media y no puede ser removida a contra de tu voluntad ni sufrir efectos negativos. Esta armadura te concede 17 de CA + Mod. por destreza (máximo 2), no te da desventaja en pruebas de destreza (sigilo). Ad...

► **Aspecto de Dolvokh:** Mientras estés conscientes y tengas puesta tu armadura, obtienes un bonificador de ataque igual a tu bono de sabiduría (mínimo +1) si no hay un aliado a 10 pies o menos de ti. A nivel 17 el área se reduce a 5 pies.

- 10 pies

► **Competencias:** Competencia Como guardián, tienes las siguientes competencias.

► **Defensa sin armadura:** Debido a tu dedicación a perfeccionar tu cuerpo y alma, dejas a un lado las incómodas armaduras para centrarte en tu defensa física. No puedes llevar armadura mientras tengas al menos 1 nivel de guardián, pero tienes una defensa natural de 12 + bonificador de Constitución.

► **Dolvokh, el solitario:** Eige una de las siguientes opciones al usar llamado del antiguo: oveja con piel de lobo. A cambio de un punto espiritual y como acción adicional, sometes a una criatura a 30 pies de ti a confrontar tu mirada amenazante, debe tener éxito en una TS de sabiduría. Si falla, quedará marcada y tendrá...

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **Espada de esmeralda:** Al convocar tu armadura, puedes crear una espada espectral de color verde. Eres competente con tu espada, su daño base es 2d10 + Mod. por fuerza de daño cortante mágico y no pueden desarmarte a contra de tu voluntad. Al causar un crítico, puedes elegir entre duplicar los dados de daño o recuperar...

- El daño aumenta a 4d10.

► **Estilo de combate:** Adoptas un estilo de combate particular como tu especialidad. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.

► **Llamado del antiguo:** Convocas el poder de tu divinidad. Cuando llegas a este nivel, puedes gastar puntos espirituales para utilizar llamado del antiguo. Tu CD de llamado del antiguo es 8 + tu bono de sabiduría + tu bono de competencia. Eige una de las opciones de llamado del antiguo que marcan los arquetipos de árbol...

► **Mejora de características:** Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Multataque:** A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno. A nivel 11 puedes atacar tres veces.

► **Puntos espirituales:** Desde tu interior posees la fortaleza del espíritu de mucho guardianes caídos. Posees puntos espirituales, los cuales puedes usar para activar ciertas habilidades de tu arquetipo. Posees tantos puntos como tu PR + 11 rellenarás sus usos tras un descanso.

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES