

Clase Guardian

Guardián

Un humano de piel oscura corre rápidamente por un corredor, con su armadura metálica sonando bajo su capa gris a cada paso. Gira hacia la prisión mientras las luces y la energía están fuera de servicio, instando a los prisioneros debilitados a escapar. Justo entonces, un grupo de esclavistas entra, blásters en mano. El hombre desenvaina e ignita su sable de luz de hoja blanca, listo para defender a los extraños detrás de él.

Un puro sangre, vestido de negro y rojo de pies a cabeza con una armadura, avanza hacia un grupo de soldados. Disparo tras disparo rebota en su armadura hasta que alcanza a su presa, donde desata su furia en una devastadora serie de barridos con el sable de luz.

Un general zabrak salta dramáticamente hacia su escuadrón, a punto de ser superado, aterrizando con una furia de ataques con sable de luz. A su llegada, las fuerzas enemigas se retiran.

Los guardianes son maestros del arte del combate con sable de luz. Se centran en utilizar el poder siempre presente de la Fuerza para habilitar ataques devastadores, a menudo cambiando el curso de la batalla por sí solos.

Protector o Destructor

Como agentes imparables de la Fuerza, los guardianes canalizan el poder que fluye a través de ellos hacia sus armas. Su habilidad con el sable de luz no tiene igual. Subyugando a sus enemigos y fortaleciendo a sus aliados, el guardián usa la Fuerza para controlar lo que sucede a su alrededor.

Líderes Naturales

El dominio del guardián sobre la Fuerza les confiere una presencia poderosa. Ya sea a través del miedo y la intimidación o del respeto y la admiración, el guardián es uno de los generales más destacados en el campo de batalla. Son un símbolo de poder para sus seguidores.

Creación de un Guardián

Al crear a tu guardián, considera tu relación con la Fuerza y sus practicantes más conocidos: los Jedi y los Sith.

- ¿Eres miembro de una de las dos órdenes o sigues un camino diferente?
- ¿Eras un soldado que descubrió su sensibilidad a la Fuerza latente?
- ¿Fuiste entrenado en la Fuerza desde joven o la descubriste ya de adulto?
- ¿Cómo tratas a los más débiles que tú?
- ¿Cómo era tu familia?
- ¿Ves la Fuerza como luz y oscuridad, o como un río imparcial de tonos grises?

Construcción Rápida

Puedes crear un guardián rápidamente siguiendo estas sugerencias:

1. Haz que Fuerza sea tu puntuación de característica más alta, seguida por Constitución.
2. Elige el trasfondo Jedi o Sith.

El Guardián

| Nivel | Bono de competencia | Características | Poderes de la Fuerza conocidos | Puntos de la Fuerza | Nivel máximo de poder | Golpes potenciados | Auras conocidas |
|-------|---------------------|---|--------------------------------|---------------------|-----------------------|--------------------|-----------------|
| 1º | +2 | Lanzamiento de la Fuerza, Canalizar la Fuerza | 5 | 2 | 1º | - | - |
| 2º | +2 | Golpes potenciados | 7 | 4 | 1º | 2d8 | - |

| | | | | | | | |
|-----|----|--|----|----|----|-----|---|
| | | por la Fuerza, Estilo de combate | | | | | |
| 3º | +2 | Aura de Guardián, Enfoque de Guardián | 9 | 6 | 1º | 2d8 | 1 |
| 4º | +2 | Mejora de puntuación de característica | 10 | 8 | 1º | 2d8 | 1 |
| 5º | +3 | Ataque adicional | 12 | 10 | 2º | 3d8 | 1 |
| 6º | +3 | Pureza de la Fuerza | 13 | 12 | 2º | 3d8 | 1 |
| 7º | +3 | Característica de enfoque | 14 | 14 | 2º | 3d8 | 1 |
| 8º | +3 | Mejora de puntuación de característica | 15 | 16 | 2º | 3d8 | 1 |
| 9º | +4 | – | 17 | 18 | 3º | 4d8 | 1 |
| 10º | +4 | – | 18 | 20 | 3º | 4d8 | 2 |
| 11º | +4 | Golpes potenciados mejorados | 19 | 22 | 3º | 4d8 | 2 |
| 12º | +4 | Mejora de puntuación de característica | 20 | 24 | 3º | 4d8 | 2 |
| 13º | +5 | – | 22 | 26 | 4º | 5d8 | 2 |
| 14º | +5 | Toque Purificador | 23 | 28 | 4º | 5d8 | 2 |
| 15º | +5 | Característica de enfoque | 24 | 30 | 4º | 5d8 | 2 |
| 16º | +5 | Mejora de puntuación de característica | 25 | 32 | 4º | 5d8 | 2 |
| 17º | +6 | – | 27 | 34 | 5º | 6d8 | 2 |
| 18º | +6 | – | 28 | 36 | 5º | 6d8 | 3 |
| 19º | +6 | Mejora de puntuación de característica | 29 | 38 | 5º | 6d8 | 3 |
| 20º | +6 | Característica de enfoque | 30 | 40 | 5º | 6d8 | 3 |

Características de Clase

Como Guardián, obtienes las siguientes características de clase:

Puntos de Golpe (Hit Points)

- **Dado de golpe:** 1d10 por nivel de guardián.
- **Puntos de golpe al nivel 1:** 10 + tu modificador de Constitución.
- **Puntos de golpe en niveles superiores:** 1d10 (o 6) + tu modificador de Constitución por nivel de guardián después del 1º.

Competencias (Proficiencies)

- **Armadura:** Armadura ligera, armadura media.

- **Armas:** Todas las armas ligeras, todas las vibroarmas.
 - **Herramientas:** Ninguna.
 - **Tiradas de salvación:** Constitución, Carisma.
 - **Habilidades:** Elige dos entre Acrobacias, Atletismo, Engaño, Perspicacia, Intimidación, Saber, Percepción, Persuasión y Pilotaje.
-

Equipo (Equipment)

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo concedido por tu trasfondo:

- **(a)** una armadura de malla, **(b)** un traje de combate y un escudo físico ligero.
 - **(a)** un arma ligera o vibroarma y un escudo físico ligero o medio, o **(b)** dos armas ligeras o vibroarmas.
 - **(a)** un equipo de sacerdote, o **(b)** un equipo de explorador.
-

Variante: Riqueza Inicial (Variant: Starting Wealth)

En lugar del equipo concedido por tu clase y trasfondo, puedes optar por comprar tu equipo inicial. Si eliges esta opción, no recibes equipo de tu clase ni trasfondo y, en su lugar, tiras por tu riqueza inicial según el siguiente criterio:

- **Clase:** Guardián
 - **Fondos:** 8d4 × 100 créditos.
-

Lanzamiento de la Fuerza (Forcecasting)

Guardián: Nivel 1

En tus meditaciones sobre la Fuerza, has aprendido poderes, fragmentos de conocimiento que te otorgan una habilidad inherente para manipular la Fuerza. Consulta el capítulo 10 para las reglas generales sobre el lanzamiento de la Fuerza y el capítulo 11 para la lista de poderes de la Fuerza.

Poderes de la Fuerza Conocidos (Force Powers Known)

Aprendes un número de poderes de la Fuerza según se indica en la columna "Poderes de la Fuerza Conocidos" de la tabla del Guardián. No puedes aprender un poder de un nivel superior a tu Nivel Máximo de Poder, y puedes aprender un poder al mismo tiempo que su prerrequisito.

Puntos de la Fuerza (Force Points)

Tienes un número de puntos de la Fuerza igual a tu nivel de Guardián × 2, como se indica en la columna "Puntos de la Fuerza" de la tabla del Guardián, más tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección). Usas estos puntos para lanzar poderes de la Fuerza. Recuperas todos los puntos gastados al finalizar un descanso largo.

Nivel Máximo de Poder (Max Power Level)

Muchos poderes de la Fuerza pueden ser potenciados, consumiendo más puntos para generar un efecto mayor. Puedes potenciar estas habilidades hasta un nivel máximo, que aumenta según la columna "Nivel Máximo de Poder" de la tabla del Guardián.

- Solo puedes lanzar poderes de nivel 5º una vez. Recuperas la capacidad de hacerlo tras un descanso largo.

Habilidad para Lanzar la Fuerza (Forcecasting Ability)

Tu habilidad para lanzar la Fuerza varía según la alineación de los poderes que lances:

- **Sabiduría** para poderes del lado luminoso.
- **Carisma** para poderes del lado oscuro.
- **Sabiduría o Carisma** para poderes universales (a tu elección).

Usas esta habilidad para establecer la DC de las tiradas de salvación de tus poderes y para realizar tiradas de ataque con ellos.

- **DC de salvación de la Fuerza** = 8 + tu bono de competencia + tu modificador de habilidad para lanzar la Fuerza.
- **Modificador de ataque de la Fuerza** = tu bono de competencia + tu modificador de habilidad para lanzar la Fuerza.

Canalizar la Fuerza (Channel the Force)

Guardián: nivel 1

Aprendes a canalizar la Fuerza para crear un efecto único. Puedes usar tu acción para elegir una de las siguientes opciones. Una vez que usas esta característica, no puedes volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

- **Cause Harm:** Como una acción, puedes gastar un uso de tu Canalizar la Fuerza para extraer la vida de una criatura que puedas ver dentro de 18 metros de ti. La criatura debe realizar una tirada de salvación de Constitución contra tu CD de la Fuerza. En un fallo, la criatura recibe daño necrótico igual a tu nivel de guardián (mínimo 1) o la mitad si tiene éxito.
- **Lend Aid:** Como acción adicional cuando tienes menos de la mitad de tus puntos de golpe restantes, puedes gastar un uso de tu Canalizar la Fuerza para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a tu nivel de guardián + tu modificador de Sabiduría o Carisma (mínimo 1).

Golpes Potenciados por la Fuerza (Force-Empowered Strikes)

Guardián: Nivel 2

Cuando impactas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo con un arma, puedes gastar puntos de la Fuerza para infligir daño adicional. El daño y la cantidad de puntos gastados se indican en la columna "Golpes Potenciados" de la tabla del Guardián.

Estilo de Combate (Fighting Style)

Guardián: Nivel 2

Elige un estilo de combate como especialidad. Consulta las opciones en la descripción detallada de la clase.

Aura del Guardián (Guardian Aura)

Guardián: Nivel 3

Obtienes tu **Aura del Guardián**, que concede efectos detallados al final de la descripción de la clase. El radio de la aura aumenta según se indica en la tabla.

Enfoque de Guardián (Guardian Focus)

Guardián: Niveles 3, 7, 15 y 20

Comienzas a especializarte en una forma específica de estudio. Los detalles se encuentran al final de la descripción de la clase.

Mejora de Puntuación de Característica (Ability Score Improvement)

Guardián: Niveles 4, 8, 12, 16 y 19

Puedes aumentar una puntuación de característica en 2 o dos puntuaciones en 1. No puedes aumentar una puntuación por encima de 20 usando esta característica.

Ataque Adicional (Extra Attack)

Guardián: Nivel 5

Puedes atacar dos veces, en lugar de una, siempre que realices la acción de ataque en tu turno.

Pureza de la Fuerza (Force Purity)

Guardián: Nivel 6

La Fuerza que fluye a través de ti te hace inmune al veneno y a las enfermedades.

Golpes Potenciados Mejorados (Improved Force-Empowered Strikes)

Guardián: Nivel 11

Estás tan en sintonía con la Fuerza que todos tus ataques cuerpo a cuerpo llevan el poder de la Fuerza.

- Cada vez que impactas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, esta recibe 1d8 de daño adicional.
 - El daño es del mismo tipo que el daño del arma utilizada.
-

Toque Purificador (Cleansing Touch)

Guardián: Nivel 14

Puedes usar tu acción y gastar un uso de tu habilidad **Canalizar la Fuerza** para finalizar un poder de la Fuerza en ti mismo o en una criatura dispuesta a la que toques.

Auras del Guardián (Guardian Auras)

Las auras se presentan en orden alfabético.

- Si varios guardianes otorgan la misma aura, las criaturas afectadas solo pueden beneficiarse de ella una vez.
- Debes estar consciente para otorgar los beneficios de tus auras.

Aura de Conquista (Aura of Conquest)

- Siempre que una criatura aterrada por ti comience su turno a 1,5 metros (5 ft) de ti, recibe 4 niveles de lentitud y daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de Guardián.

Aura de Convicción (Aura of Conviction)

- Tú y las criaturas aliadas dentro de 1,5 metros (5 ft) tenéis ventaja en tiradas de salvación contra efectos que causarían encantamiento o miedo.

Aura de Odio (Aura of Hatred)

- Tú y las criaturas aliadas dentro de 1,5 metros (5 ft) obtenéis un bono en la primera tirada de daño de un arma cuerpo a cuerpo de cada ronda igual a tu modificador de Carisma (mínimo +1).

Aura de Presencia (Aura of Presence)

- Siempre que tú o una criatura aliada dentro de 1,5 metros (5 ft) debáis hacer una tirada de salvación, dicha criatura puede añadir tu modificador de Sabiduría a la tirada.

Aura de Protección (Aura of Protection)

- Siempre que una criatura dentro de 1,5 metros (5 ft) reciba daño, puedes usar tu reacción para recibir el daño en lugar de esa criatura.
 - Esta característica no transfiere otros efectos que puedan acompañar al daño.
 - El daño recibido no puede ser reducido de ninguna forma.

Aura de Vigor (Aura of Vigor)

- Siempre que una criatura aliada comience su turno dentro de 1,5 metros (5 ft) de ti, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo 1).

Aura de Protección de la Fuerza (Aura of Warding)

- Tú y las criaturas aliadas dentro de 1,5 metros (5 ft) tenéis resistencia al daño causado por poderes de la Fuerza.
-

Estilos de Combate (Guardian Foci)

Los diferentes guardianes se centran en distintos estilos de sable de luz, llamados **Formas**, mientras perfeccionan sus poderes.

- Tu enfoque te otorga características en los niveles 3, 7, 15 y 20.
-

Forma Makashi (Makashi Form)

También conocida como la **Forma de Contención**, la Forma Makashi favorece la precisión y la eficiencia por encima de la fuerza bruta, empleando estocadas, paradas y cortes ligeros en lugar de tajos, bloqueos y golpes contundentes. Los

guardianes que se especializan en esta forma utilizan una manipulación calculada de la hoja, un enfoque intenso y un tiempo experto para confundir y atrapar a sus oponentes.

Fundamentos de la Forma (Form Basics)

Makashi Form: Nivel 3

Obtienes la forma de sable de luz Makashi, detallada en el capítulo 6. Si ya conoces esta forma, puedes elegir otra forma de sable de luz.

El Camino del Ysalamiri (The Way of the Ysalamiri)

Makashi Form: Nivel 3

Como acción adicional, puedes entrar en una postura ofensiva durante un minuto. Mientras estás en esta postura, sumas tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección) a la primera tirada de ataque y de daño cuerpo a cuerpo que realices en cada turno.

- Este efecto termina antes si quedas incapacitado o mueres.
- Una vez que uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Canalizar la Fuerza (Channel the Force)

Makashi Form: Nivel 3

Obtienes la siguiente opción de Canalizar la Fuerza:

Respuesta Makashi (Makashi Riposte):

Cuando otra criatura te daña con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes gastar un uso de tu **Canalizar la Fuerza** y usar tu reacción para intentar desviar el ataque.

- Al hacerlo, el daño que recibes por el ataque se reduce en $1d10 +$ tu modificador de Destreza + tu nivel de Guardián.
- Si reduces el daño a 0, puedes realizar inmediatamente un único ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura como parte de la reacción.

Reflejos Potenciados por la Fuerza (Force-Empowered Reflexes)

Makashi Form: Nivel 7

Puedes realizar una segunda reacción en cada ronda.

Golpe Rasante (Glancing Blow)

Makashi Form: Nivel 15

Cuando un atacante que puedes ver te golpea con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño de ese ataque.

Maestro de la Contención (Master of Contention)

Makashi Form: Nivel 20

Eres un duelista de la más alta categoría. Tus puntuaciones de Destreza y Sabiduría o Carisma (a tu elección) aumentan en 2. Tu máximo para esas puntuaciones también aumenta en 2.

Adicionalmente, puedes usar tu acción para obtener los siguientes beneficios durante 1 minuto:

- Tienes resistencia al daño cinético y de energía, e ignoras la resistencia a esos tipos de daño.
- Todos los ataques cuerpo a cuerpo tienen desventaja contra ti.
- Tus ataques cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de daño.

Nota: Este efecto termina antes si quedas incapacitado o mueres. Una vez que uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Forma Niman (Niman Form)

También conocida como la **Forma de Moderación**, la Forma Niman equilibra el uso de la espada y los poderes de la Fuerza. Los guardianes que dominan esta forma combinan la manipulación de la Fuerza con ataques cuerpo a cuerpo,

desestabilizando a sus oponentes para crear aperturas.

Fundamentos de la Forma (Form Basics)

Forma Niman: Nivel 3

Obtienes la forma de sable de luz Niman, detallada en el capítulo 6. Si ya conoces esta forma, puedes elegir otra forma de sable de luz.

El Camino del Rancor (The Way of the Rancor)

Forma Niman: Nivel 3

Como acción adicional, puedes entrar en una postura equilibrada durante un minuto.

- Como parte de esta acción adicional, y en cada uno de tus turnos, cuando uses tu acción para lanzar un poder de la Fuerza, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo con arma.
- Además, mientras dure esta postura, puedes usar tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección) en lugar de Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño de tus ataques con arma cuerpo a cuerpo. Debes usar el mismo modificador para ambas tiradas.

Nota: Este efecto termina si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Canalizar la Fuerza (Channel the Force)

Forma Niman: Nivel 3

Obtienes la siguiente opción de Canalizar la Fuerza:

Corte Telequinético (Telekinetic Slash):

Cuando inflijas daño con un poder de la Fuerza "a voluntad" que requiera un ataque con la Fuerza o una tirada de salvación, puedes gastar un uso de tu **Canalizar la Fuerza** y puntos de la Fuerza para infligir daño adicional del mismo tipo que el daño del poder.

- El daño adicional es igual a 1d8 por cada punto de la Fuerza gastado.
- No puedes superar el máximo mostrado en la columna de Golpes Potenciados de la tabla del Guardián.

Iluminación (Enlightenment)

Forma Niman: Nivel 7

Cuando reduzcas a 0 puntos de golpe a una criatura hostil con un poder de la Fuerza, o restaures puntos de golpe a una criatura aliada que estaba a 0 con un poder de la Fuerza, obtienes puntos de la Fuerza temporales iguales a tu modificador de Sabiduría o Carisma (a tu elección, mínimo 1).

- Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Redirigir (Redirect)

Forma Niman: Nivel 15

Cuando te veas afectado por un ataque con arma o un poder de la Fuerza que requiera una tirada de salvación de Destreza o un ataque que solo te afectaría a ti, puedes usar tu reacción para redirigir el poder o ataque hacia otro objetivo a 9 metros (30 pies) de ti.

- Si el ataque o poder requiere un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, realiza un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra el nuevo objetivo.
- Si requiere una tirada de salvación de Destreza, el nuevo objetivo debe realizar la tirada contra tu DC de salvación universal de la Fuerza.

Nota: Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso corto o largo.

Maestro de la Moderación (Master of Moderation)

Forma Niman: Nivel 20

La Fuerza fluye en perfecta armonía con tus ataques con arma.

- Tus puntuaciones de Destreza y Sabiduría o Carisma (a tu elección) aumentan en 2.

- Tu máximo para estas puntuaciones también aumenta en 2.
- Además, puedes usar tu acción para obtener los siguientes beneficios durante 1 minuto:
 - Tienes resistencia al daño cinético y de energía causado por armas no mejoradas.
 - Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra poderes de la Fuerza. Además, tienes resistencia al daño de poderes de la Fuerza.
 - Cuando usas tu acción para lanzar un poder "a voluntad" que tiene un único objetivo, puedes seleccionar un objetivo adicional a 1,5 metros (5 ft) del objetivo original y dentro del alcance del poder.

Nota: Este efecto termina antes si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Forma Shien/Djem So (Shien/Djem So Form)

La Forma Shien/Djem So, también conocida como la **Forma de Perseverancia**, utiliza la fuerza amplificada por la Fuerza para abrumar a los oponentes. Los guardianes que se especializan en esta forma buscan activamente crear una apertura en lugar de esperar que se presente.

Competencias Adicionales (Bonus Proficiencies)

Forma Shien/Djem So: Nivel 3

Obtienes competencia con armaduras pesadas.

Fundamentos de la Forma (Form Basics)

Forma Shien/Djem So: Nivel 3

Obtienes tu elección de la forma Shien o Djem So de sable de luz, detallada en el capítulo 6. Si ya conoces esta forma, puedes elegir otra forma de sable de luz.

El Camino del Dragón Krayt (The Way of the Krayt Dragon)

Forma Shien/Djem So: Nivel 3

Como acción adicional, puedes adoptar una postura amenazante durante 1 minuto.

- Mientras estés en esta postura, la primera vez que realices un ataque cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza en cada turno, puedes elegir infligir daño adicional igual a tu modificador de Fuerza.
- Si hay otra criatura a 1,5 metros (5 pies) del objetivo de tu ataque original y dentro de tu alcance, puedes intentar infligir el daño adicional a esa criatura en su lugar. Si el ataque original hubiera fallado, el daño que inflijas a la segunda criatura será del mismo tipo que el daño del ataque original.

Nota: Este efecto termina si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Canalizar la Fuerza (Channel the Force)

Forma Shien/Djem So: Nivel 3

Obtienes una de las siguientes opciones de Canalizar la Fuerza:

- **Barrera de Hoja (Blade Barrier):** En tu turno, cuando inflijas daño cuerpo a cuerpo con un arma que incluye tu modificador de Fuerza, puedes gastar un uso de tu **Canalizar la Fuerza** (sin requerir acción) y reducir la velocidad de tu atacante a la mitad hasta el final de su próximo turno.
- **Avalancha Descendente (Falling Avalanche):** Puedes gastar un uso de tu **Canalizar la Fuerza** (sin requerir acción) y reducir tu velocidad a la mitad hasta el final de tu turno para añadir tu modificador de Fuerza a la siguiente tirada de ataque cuerpo a cuerpo que realices antes del final de tu turno.

Determinación (Determination)

Forma Shien/Djem So: Nivel 7

Obtienes una de las siguientes características:

- **Negociaciones Agresivas (Aggressive Negotiations):** Obtienes competencia en Intimidación o Persuasión. Además, mientras blandes un arma con la que eres competente, no puedes tener desventaja en las tiradas de

Carisma (Intimidación) y Carisma (Persuasión). Si el objetivo hace una tirada enfrentada, este no puede tener ventaja en ella.

- **Vigor Fiable (Reliable Vigor):** Si el resultado de tu tirada de Fuerza o de salvación es inferior a tu nivel de Guardián, puedes usar tu nivel de Guardián en lugar del resultado. Puedes usar esta característica un número de veces igual a tu modificador de Fuerza. Recuperas todos los usos tras un descanso largo.

Presencia (Presence)

Forma Shien/Djem So: Nivel 15

Obtienes una de las siguientes características:

- **Reflejo Preciso (Precise Reflection):** Cuando impactas con un ataque realizado con el poder **saber reflect**, puedes gastar puntos de la Fuerza para infligir daño adicional al objetivo igual al daño base del arma. El daño adicional es 1d8 por cada punto gastado. Este daño adicional no puede exceder el máximo indicado en la columna de **Golpes Potenciados** de la tabla del Guardián.
- **Golpes Brutales (Brutal Strikes):** La Fuerza que fluye a través de ti te otorga una fuerza increíble. Tus tiradas de daño de **Golpes Potenciados Mejorados** tienen un umbral mínimo garantizado. Además, cuando gastas puntos de la Fuerza para usar esta característica, ganas puntos de golpe temporales igual al doble de los puntos gastados.

Maestro de la Perseverancia (Master of Perseverance)

Forma Shien/Djem So: Nivel 20

Tu poder abrume incluso a los más implacables de tus enemigos.

- Tus puntuaciones de Fuerza y Constitución aumentan en 2, y su máximo también se incrementa en 2.
- Además, puedes usar tu acción para obtener los siguientes beneficios durante 1 minuto:
 - Tienes resistencia al daño cinético y de energía causado por armas no mejoradas.
 - Una vez por turno, cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, puedes usar **Golpes Potenciados** a nivel 1 sin gastar puntos de la Fuerza. Obtienes puntos de golpe temporales iguales a la cantidad de daño infligido.
 - Cuando una criatura a 1,5 metros (5 ft) de ti falla un ataque contra ti, puedes usar tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra esa criatura con ventaja. Este ataque impone desventaja en la próxima tirada de ataque del objetivo.

Nota: Este efecto termina si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Forma Soresu (Soresu Form)

También conocida como la **Forma de Resiliencia**, la Forma Soresu se basa en movimientos precisos de espada y esquivas sutiles para proporcionar una cobertura defensiva máxima, minimizando la exposición a armas mejoradas. Los guardianes que se especializan en la Forma Soresu utilizan un juego de pies amplio para moverse alrededor del campo de batalla, realizando movimientos amplios que protegen el cuerpo.

Competencias Adicionales (Bonus Proficiencies)

Forma Soresu: Nivel 3

Obtienes competencia con armaduras pesadas.

Fundamentos de la Forma (Form Basics)

Forma Soresu: Nivel 3

Obtienes la Forma de sable de luz Soresu, detallada en el capítulo 6. Si ya conoces esta forma, puedes elegir otra forma de sable de luz.

El Camino del Mynock (The Way of the Mynock)

Forma Soresu: Nivel 3

Como acción adicional, puedes adoptar una postura defensiva durante un minuto.

- Mientras estés en esta postura, puedes usar un número de reacciones especiales igual a tu bonificador de competencia, que solo puedes utilizar para lanzar el poder **saber reflect**.

Nota: Este efecto termina antes si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.

Resistir la Marea (Stand Against the Tide)

Forma Soresu: Nivel 15

Cuando una criatura hostil falle un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción para obligar a la criatura a repetir el ataque contra otro objetivo dentro de su alcance, excepto contra sí misma.

Maestro de la Resiliencia (Master of Resilience)

Forma Soresu: Nivel 20

Tu presencia en el campo de batalla inspira a tus aliados.

- Tus puntuaciones de Constitución y Sabiduría o Carisma (a tu elección) aumentan en 2.
- Tu máximo para estas puntuaciones también aumenta en 2.
- Además, puedes usar tu acción para obtener los siguientes beneficios durante 1 minuto:
 - Tienes resistencia al daño cinético y de energía causado por armas no mejoradas.
 - Puedes usar el poder **saber reflect** para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo a 1,5 metros (5 pies) de ti como parte de la misma reacción.
 - Tienes ventaja en las tiradas de salvación, y los aliados a 9 metros (30 pies) de ti también obtienen ventaja en tiradas de salvación.

Nota: Este efecto termina antes si quedas incapacitado o mueres. Una vez uses esta característica, no podrás volver a usarla hasta que termines un descanso largo.