

# Jacali

|                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| <b>Nombre completo</b> | Jacali                         |
| <b>Edad</b>            | 28                             |
| <b>Linaje</b>          | Firbolg                        |
| <b>Clase</b>           | Druida, Guardian de Renovación |
| <b>Comunidad</b>       | Wildborne                      |
| <b>Lugar de origen</b> | Bosque de Lugün                |

## Religión

Jacali es particularmente devoto de una versión más local del animismo que siguen la mayoría de habitantes de Uqut. En la aldea de Jacali se siguen 3 variantes en diferentes proporciones según la persona. Estas 3 son entonamientos con los 3 reinos (animal, vegetal y fúngico). Él siente particularmente una conexión bastante más significativa con los espíritus de los animales, pero en menor medida también con plantas y hongos

## Alimentación

Jacali y la gente de su aldea tienen manías y costumbres a la hora de alimentarse que se funden con su fe. Creen en el aprovechamiento máximo del alimento como muestra de respeto a la vida y muerte del animal. La alimentación es el máximo exponente del credo de la aldea de Jacali y todos deben aprender a cocinar y tratar el alimento con respeto. Se debe devolver a la tierra en muerte al menos tanto como la tierra te dio en vida. Esto incluye compostaje y alimentación, pero también reciclado de material orgánico para construcción, herramientas, etc. Al cocinar adecuadamente un animal, se ayuda a su espíritu a cumplir su deuda con el bosque.

## Higiene

Jacali lleva meses sin darse una ducha *per se*. Jacali lleva consigo sacos de ceniza para viajes largos, que usa para darse "baños secos" con los que evita parásitos y se exfolia el pelaje. Jacali no usa jabones ni perfumes ni siquiera en la rara instancia de bañarse en un estanque o cascada, pues los aromas interferirían con su rol como cazador. Cree que sus olores naturales lo camuflan mejor en el bosque, evitando ser detectado por presas con mejor olfato. Por el mismo motivo Jacali presta especial atención a limpiarse las orejas y las fosas nasales, y a mantenerse alerta de contraer enfermedades respiratorias que afecten a su olfato.

## Experiencias

**Una Bestia Más:** Jacali lleva años cazando y rastreando animales. Sabe cómo moverse por el bosque sin llamar la atención, conoce los patrones de comportamiento y los hábitats de las criaturas y es capaz de empatizar con ellos gracias a su conexión natural con lo salvaje.

**Inquietante:** La mirada y presencia de Jacali puede resultar incómoda y sacar de su ritmo a algunas personas. A veces juega a su favor, haciendo actuar a la gente con miedo o cautela.

**Medicinas Herbales:** Jacali está versado en medicina tradicional del bosque. Tiene conocimientos teóricos de botánica que le hacen capaz de reconocer plantas con propiedades medicinales, pero también experiencia práctica tratando heridas y enfermedades por medios convencionales y mágicos.

## Apariencia

Jacali es un firbolg relativamente humanoide. Es alto y delgado, pero se mueve agachado y en cuclillas o incluso apoyando sus largos brazos en el suelo como un simio. Tiene el pelaje rojizo pálido, una gran melena suelta y lóbulos estirados por el peso de sus pendientes de hueso durante años.

Lleva una característica máscara de hueso, con forma vagamente similar a un cráneo de vaca. Deja ver sus colmillos. Sí, Jacali tiene colmillos. Lleva también un poncho hecho con plumas de tonos amarillos, naranjas y negros. Cuando abre los brazos, parecen alas, y lo usa a veces para intimidar a algunas criaturas. Lleva también unos pantalones abombados, que terminan a la altura de la tibia, dejando ver sus pezuñas descalzas. Todo está decorado con huesos de distintos animales que cuelgan de la ropa, con extrañas runas pintadas.

Jacali porta un kukri de hueso en la mano izquierda, hecho con el colmillo de una Madre Hiena, pero es principalmente para desollar, y para que sus enemigos no se fijen en el arma verdaderamente peligrosa. En la mano derecha tiene una pulsera de costillas de Chinchillílope, que junto a los tatuajes rúnicos de su mano, le permiten canalizar magia destructiva a cortas distancias.

## Habilidades

**Pies Ligeros:** Jacali, al igual que mucha gente del Bosque de Lugün, ha aprendido a moverse sin perturbar el equilibrio de la tierra. A veces se mueve de forma errática o con posturas antinaturales, pero todo tiene un propósito, no hacer crujir ni una hoja.

El movimiento de Jacali es innatamente silencioso. Tiene ventaja en tiradas para moverse sin ser detectado.

**Carga:** Jacali no ha desarrollado los cuernos de sus padres. Sólo tiene dos bultos en las sienes, apenas notables. Pero tiene la cabeza especialmente dura, y no duda en usar su cuchillo para compensar.

Cuando Jacali supera una tirada de Agilidad para moverse de rango Lejano o Muy Lejano hasta Melee de uno o más objetivos, puede **marcar 1 Estrés** para hacer **1d12** de daño Físico a todos los objetivos a Melee.

**Inquebrantable:** Jacali está acostumbrado a las situaciones extremas. En lo salvaje el peligro acecha tras cada árbol, y Jacali es capaz de mantener la calma cuando la presa se convierte en depredador.

Cuando Jacali fuera a marcar un Estrés, tira un **d6**. Si saca un 6, no lo marca.

**Forma Bestial:** Jacali es uno de los pocos miembros de su pueblo bendecidos con la habilidad de comunión total con los espíritus de los animales. Es capaz de transformarse temporalmente en bestias, pero poca gente sabe cómo funciona esta magia y las consecuencias o limitaciones que tiene.

Jacali **marca 1 Estrés** para transformarse en una criatura de su tier o menor. Puede salir de esa forma en cualquier momento. Mientras está transformado, no puede usar hechizos o armas, pero sí puede usar otras habilidades y rasgos. Los hechizos lanzados antes de la transformación conservan sus efectos, y puede hablar y comunicarse de forma normal. Adicionalmente gana los rasgos de la Forma Bestial en cuestión, añade su bonus de Evasión a la propia, y usa el trait indicado en sus ataques. Mientras está en Forma Bestial, su armadura forma parte de su cuerpo y puede seguir marcándola. Si marca su último punto de vida, automáticamente sale de la Forma Bestial.

## Tier 1

*Explorador Ágil* [Gato vampiro blanco](#)

*Herbívoro Veloz* [Tucán corredor](#)

- ????
- ????
- ????
- ????

## Tier 2

- ????
- ????
- ????
- ????

*Serpiente Atacante* [Cobraespín](#)

**Tacto Salvaje:** Jacali también está conectado en menor medida con los reinos de las plantas y los hongos, pudiendo influir levemente en ellos. Además, en su tiempo absorbiendo las fuerzas del bosque, tiene control ligero sobre los elementos.

Jacali puede activar efectos sutiles e inofensivos en el mundo natural a voluntad. Hacer crecer unas flores, invocar una ligera ráfaga de viento, encender una hoguera...

**Claridad de la Naturaleza:** Jacali está versado en artes medicinales tradicionales, pero también mágicas. Es capaz de crear un Claro, un espacio donde calmar las mentes.

Una vez por Descanso Largo, Jacali puede crear un espacio de serenidad natural a rango Cercano. Cuando se permanece en él unos minutos, puede restaurar Estrés igual a su Instinto, distribuido a su elección entre él y sus aliados.

**Regeneración:** Cuando se requiere, Jacali puede llevar al plano físico sus habilidades curativas y tratar heridas serias. Pero el arte medicinal mágico no es agradable. Si no se regula su intensidad, puede generar secuelas importantes.

Toca a una criatura y **gasta 3 Esperanza** para curarle **1d4 puntos de vida**.

**Rastreador Dotado (Habilidad Sage 1):** Para Jacali es trivial extraer datos específicos de criaturas a partir de su rastro antes siquiera de verlas, lleva años haciéndolo.

Cuando está rastreando a una o varias criaturas en base a señales de paso, Jacali puede **gastar cualquier cantidad de Esperanza** para hacer tantas preguntas al GM de la siguiente lista: *¿En qué dirección iban? ¿Hace cuánto pasaron? ¿Qué hacían en este sitio? ¿Cuántos había?*

Cuando Jacali se encuentra a las criaturas que rastreaba, obtiene un bonus de +1 a la Evasión contra ellas.

**Enredo Vicioso (Hechizo Sage 1):** Jacali posee vértebras de serpiente que lanza a los pies de sus enemigos. Las runas de crecimiento se activan a sus órdenes y hacen crecer esqueletos serpentinos que atrapan a su presa.

Jacali hace una **Tirada de Hechizo** contra un objetivo a rango Lejano. Si acierta, los esqueletos emergen del suelo, haciendo **1d8+1** daño físico e *Inmovilizando* temporalmente al objetivo.

Adicionalmente al acertar, puede **gastar 1 Esperanza** para *Inmovilizar* temporalmente a otro objetivo a rango Cercano del objetivo.

**Conjurar Enjambre (Hechizo Sage 2):** En la aldea de Jacali se utilizan algunos insectos en relación simbiótica para defensa o utilidades. Jacali es capaz de invocarlos sin esfuerzo gracias a su magia espiritual.

**Escarabajos Acorazados:** Jacali **Marca 1 Estrés** para conjurar a los escarabajos, que le rodean. La próxima vez que recibe daño, reduce la severidad en un umbral. Puede **gastar 1 Esperanza** para mantenerlos conjurados tras recibir el golpe.

Luciérnagas de Fuego: Jacali hace una **Tirada de Hechizo** contra todos los adversarios a rango **Cercano**. **Gasta una esperanza** para hacer **2d8** de daño mágico a todos los adversarios a los que acierta.

## Inspiraciones

- Kalgara (One Piece)
- Gollum (El Señor de los Anillos)
- San (La Princesa Mononoke)
- Yuru (Yomi no Tsugai)
- Daryl Dixon (The Walking Dead)
- Senshi (Dungeon Meshi)
- Tarzan (Tarzan)

---

Revision #27

Created 22 August 2025 15:56:58 by cqto

Updated 23 November 2025 22:07:55 by Guille