

MARISELA

Dracónido · Druida · Nivel 3 · Forastero · Neutral · no binario

26 años · 185 cm · Azul · Círculo de la Luna



« El equilibrio no se mide en vidas, sino en ciclos. »

APARIENCIA

Dracónido de escamas azul eléctrico vibrante y complexión fibrosa. Tiene los nudillos siempre irritados y con costras porque se arranca las escamas con los dientes cuando se enfada. En la palma de la mano derecha luce una quemadura en forma de espiral que brilla débilmente bajo luz ultravioleta.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12	10	14	10	16	12

COMBATE

PG: 24 **CA:** 12 **Velocidad:** 30 ft **Bono de competencia:** 2

Salvaciones: INT +2, SAB +5

Habilidades: Supervivencia +5, Naturaleza +2, Percepción +5, Atletismo +2

PERSONALIDAD

RASGOS

- No es la típica druida mística; prefiere la supervivencia sucia y el olor a moho antes que los jardines reales.
- Habla con una franqueza brutal, evitando cualquier cortesía burocrática.

Ideal: El equilibrio natural es sagrado, incluso si eso significa sacrificar vidas humanas.

Vínculo: El farol de aceite de su abuela, capaz de atrapar suspiros de arrepentimiento.

Defecto: No puede evitar sabotear cualquier estructura burocrática que encuentre, aunque sea necesaria para salvar a alguien.

MANÍAS Y TICS

- Lleva un frasco con un hongo bioluminiscente que usa como linterna y al que le habla en susurros.

- Frota un trozo de carbón contra la palma de la mano cuando miente, dejándose la piel manchada de negro.

PARA EL JUGADOR

Antigua superviviente de un pueblo devastado por hongos mutantes. Firmó la orden de quemar el granero donde murió su abuela para contener el brote, dejando a veinte familias en la miseria. Ahora busca el farol familiar para invalidar el acta de muerte y recuperar la herencia.

TRASFONDO EXTENDIDO

Marisela creció en una comunidad rural donde la naturaleza era tan provechosa como peligrosa. Hace años, un brote de hongos mutantes amenazó con consumir todo el valle. En un momento de pánico y presión administrativa, Marisela firmó la orden oficial de quemar el granero principal para crear un cortafuegos, sin saber que su abuela seguía dentro. El fuego detuvo el hongo, pero destruyó el sustento de veinte familias y acabó con la vida de su mentora. Desde entonces, vaga por el mundo practicando una druidismo visceral y orgánico, donde sus raíces invocadas huelen a sótano y se mueven solas. Su magia no busca la armonía, sino la supervivencia cruda.

GANCHO DE AVENTURA

Busca recuperar el farol de aceite de su abuela para capturar el suspiro de arrepentimiento del asesino (o el responsable legal) y así invalidar el acta de muerte para reclamar la herencia familiar.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Báculo de madera nudosa
- Cuero curtido
- Frasco de vidrio con hongo bioluminiscente
- Trozo de carbón
- Anillo familiar
- Kit de herboristería

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Forma Salvaje
- Círculo de la Luna
- Recuperación de conjuros

CONJUROS

Enmarañar (Entangle), Curar heridas, Hablar con los animales, Producir llama

Espacios: L1: 4

Idiomas: Común, Dracónico

OBJETOS DESTACADOS

Los enseres con peso en la historia del personaje. Llévalos a la mesa para que tus jugadores los vean.



FRASCO CON HONGO BIOLUMINISCENTE

Un hongo vivo que emite una luz tenue y con el que Marisela mantiene conversaciones privadas en susurros.



ANILLO FAMILIAR

La última joya que conserva de su linaje, un recordatorio físico de la familia y la herencia que intenta recuperar.

Ficha firmada por Lía Brocha (Lía · gemma4:31b) — NCN Lab PJs · murrayslab.com/dndlabs/pjs/