

DENDRA "LA ELFA"

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Te llaman Dendra "la elfa" (o "la loca" a tus espaldas cuando se creen que no los escuchas) aunque tu nombre verdadero es Dendralenthela y eres una elfa en el cuerpo de un enano. No recuerdas mucho tu pasado y tan solo tienes recuerdos fugaces de tu vida, cuando aún tenías tu verdadero aspecto de elfa. Hace algún tiempo te encontraron en medio de un campo de batalla en lo que antes fue tu hogar en el Vajra. Te contaron que estabas en la plaza de una aldea de elfos bastante rodeada de cuerpos de elfos muertos cuando unos saqueadores svirfneblins hacían pillaje en el campo la batalla. Al ver que todavía respirabas te curaron y llevaron a su hogar. Nadie supo decirte que había ocurrido (excepto lo evidente) ni por qué ahora tienes aspecto de enano. Desde entonces has vagabundeado por la superficie y por el Vajra, siguiendo las fugaces pistas que los flashes de tu caprichosa memoria se decide a mostrarte. vives en una maldición donde no te encuentras a gusto con los enanos y los bastante no te reconocen como a una de los suyos, de modo que es en la naturaleza y con extraños con quien mas cómoda te sientes. Tres cosas has recordado de aquel día, un brujo de piel oscura lanzándote un conjuro, las ininteligibles palabras de un elfo antes de marcharse protegido por guerreros bastante y el estandarte de dos atacantes con forma de dragones enfrentados.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

DRUIDA

+3

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

13

SALVACIÓN DE
CONJURO

+5

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Conocimiento druidico
garrote

1

GASTADOS

TOTALES

2

- ☐ Amistad con los animales
- ☐ Buenas bayas
- ☐ Crear o destruir agua
- ☐ Curar heridas
- ☐ Detectar magia
- ☐ Detectar veneno y enfermedad
- ☐ Enmarañar
- ☐ Fuego feérico
- ☐ Hablar con los animales
- ☐ Nube brumosa
- ☐ Onda atronadora
- ☐ Palabra curativa
- ☐ Purificar comida y bebida
- ☐ Zancada prodigiosa

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES



NOTAS

- Visión en la oscuridad. Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

- Afinidad con la piedra. Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

- Rasgo: Morador de la oscuridad

La vida en las profundas cuevas de Vajra es muy distinta de la de la superficie de Voldor. Bajo tierra, donde la oscuridad lo cubre todo, no hay más que extrañas criaturas y plantas que cubren los enormes corredores y los restos de las ciudades de los Peregrinos.

Al haberte criado aquí, sabes qué animales y plantas pueden comerse y cuáles provocan una muerte horrible, o dónde encontrar agua fresca con la que saciar la sed. En Vajra puedes encontrar comida y bebida para ti y hasta cinco personas cada día.

Además, gracias a tu conocimiento de las cavernas y los tipos de fauna y flora, puedes tener una idea bastante aproximada de a qué profundidad te encuentras.

HISTORIA DE CAMPAÑA