

PERSONAJES DE FILOLAND



“Personajes de Filoland” es un trabajo de Luis Miranda y Lourdes Cardenal para Cedec publicado bajo una licencia creative commons atribución-compartir igual 4.0 España

CURANDERA



La CURANDERA tiene un carácter amable y afable.

Le gusta ayudar a los demás y suele hacer de mediadora en los conflictos. Siempre con una sonrisa, hace la vida más fácil a los demás.

Su manera de ser, dulce y cercana, no la hace sin embargo menos valiosa para el grupo ya que además de saber curar las heridas del cuerpo tiene el poder de sanar las heridas del alma.

Es una experta en levantar el ánimo del equipo, en montar fiestas sorpresas y en dar buenos consejos, por ello, cuando ella habla, los demás saben que en sus palabras encontrarán importantes respuestas.

CURANDERO



El CURANDERO es un experto en solucionar problemas. Su habilidad con las manos es tal que es capaz de utilizar cualquier cosa que encuentre para crear un nuevo artefacto o arma.

Además, es el bromista del grupo, haciendo que el aburrimiento sea un imposible allí donde se encuentre. En momentos de cansancio siempre se pone a cantar y a animar a los demás y cuando apenas quedan fuerzas saca siempre de su zurrón algún brebaje capaz de revitalizar hasta a los muertos.

Desde luego, con el curandero, las risas y el buen humor están asegurados en el equipo.

GUERRERA



La GUERRERA es pura energía.

Su mirada muestra pasión y fuerza de voluntad. Clara y directa con sus enemigos aún lo es más con sus amigos pues si algo la caracteriza es la sinceridad, quizás en ocasiones demasiada sinceridad...

A pesar de eso no hace las cosas con mala intención, siempre intenta lo mejor para el grupo, aunque su impulsividad hace que no siempre sus actos sean los más acertados. Es extrovertida, ágil, rápida y certera y en el cuerpo a cuerpo es imbatible.

Pero todo esto no es fruto del azar, una gran constancia y mucho trabajo están detrás de estas habilidades de las que a día de hoy puede presumir.

GUERRERO



El GUERRERO es terco y obstinado, si decide algo, tiene que lograrlo.

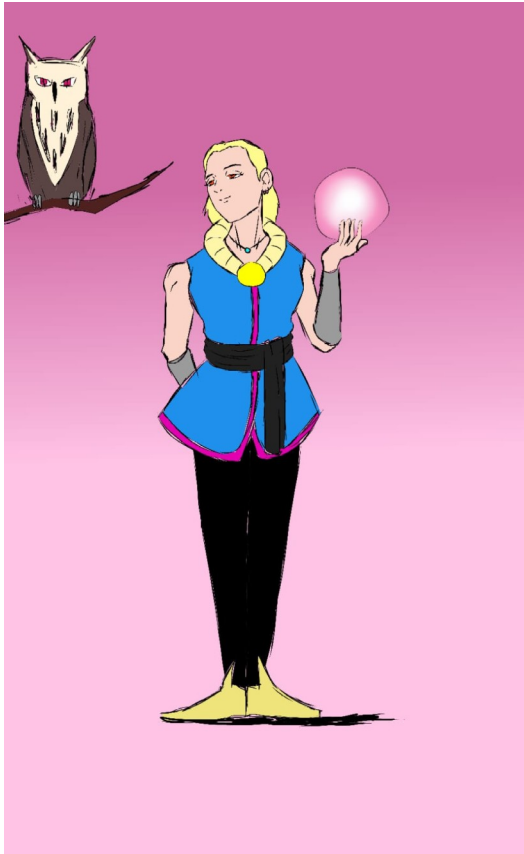
Luchador incansable y valiente, nada es un obstáculo para lograr sus metas.

En ocasiones le cuesta ceder ante al grupo ya que es un poco caprichoso, pero al final entiende que no siempre tiene que llevar él la razón.

En su afán por lograr las metas es capaz de liderar y mover montañas. Ayuda a los demás llevándoles cuando están cansadas, les guía cuando no encuentran el camino y les dirige cuando están perdidos.

Su determinación es tal que es capaz incluso de levantarse más temprano para entrenar y no perder su forma física y mental.

MAGA



La MAGA es observadora, callada y audaz.

Es capaz de encontrar relaciones donde los demás no veían nada.

Es capaz de percibir los detalles mejor que nadie y de desentrañar los mayores misterios.

Sus habilidades lógicas y de pensamiento son un gran recurso a la hora de solucionar problemas y organizar las misiones.

Encuentra el peligro mucho antes de que este llegue y tiene un sexto sentido que le permite intuir lo que va a ocurrir.

Además, ve el alma de los animales y es capaz de comunicarse con ellos. Si un perro, un ave o un felino están cerca, posiblemente se acercarán a recibir sus caricias.

MAGO



El MAGO no sólo controla la magia defensiva y de ataque sino la magia verbal.

Es un experto en dialogar, debatir y argumentar. Usa las palabras como si fueran armas, sabiendo convencer y justificar cada una de sus ideas.

Es un negociador nato, por lo que es frecuente que lleve la voz cantante cada vez que hay que pedirle algo a otro grupo de aventureros o incluso cuando hay que rogarle algo al máster del juego.

Pero no sólo es hablador, también es crítico e idealista. Nato defensor de la justicia y la igualdad, es muy querido entre sus compañeros por saber conducir a los demás a razonar en pro del bien general.