

# AELITH VORTHAS

---

tiefling · bruja · Nivel 3 · erudito · neutral · femenino

28 años · 168 cm · estándar · Pacto del Hijo del Fénix



« "La tinta se borra, pero el plomo no olvida." »

## APARIENCIA

---

Mujer de complexión delgada y piel rojiza, con cabello blanco largo y despeinado. Tiene ojos dorados brillantes y una quemadura en forma de cruz en la palma de la mano derecha. Lleva un anillo de plata con un rubí falso que era de su abuela y un trozo de canalización del acueducto colgado al cuello con una cuerda de esparto. Su postura es encorvada por años de inclinarse sobre documentos.

## ATRIBUTOS

---

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8	14	12	16	10	14

## COMBATE

---

PG: 22 CA: 13 Velocidad: 9 ft

## PERSONALIDAD

---

### RASGOS

- Cuando está nerviosa, pasa los dedos por las páginas de un libro imaginario, como si estuviera hojeando.
- Guarda documentos prohibidos en una caja de madera bajo su cama, aunque sabe que debería destruirlos.

**Ideal:** La tinta se borra, pero el plomo no olvida.

**Vínculo:** A los archivos que custodia, aunque sean su condena.

**Defecto:** No ha destruido los documentos prohibidos que debería haber quemado, creando un archivo secreto que ahora lo persigue.

### MANÍAS Y TICS

- Limpia meticulosamente las ranuras de los sellos con un cepillo de cerdas de jabalí y mango de hueso.
- Se frota el anillo de hierro negro en el pulgar cuando oye el sonido del plomo al caer.

## PARA EL JUGADOR

---

Aelith Vorthas heredó el grimorio de su abuela, que en realidad es un libro de contabilidad secreta con favores pendientes. Ahora debe cobrar esas deudas para no acabar en la calle.

## TRASFONDO EXTENDIDO

---

Aelith Vorthas creció en la sombra de su abuela, una mujer respetada en el pueblo por su sabiduría y sus conocimientos de magia. Cuando su abuela murió, Aelith heredó su grimorio, un libro de contabilidad secreta con favores pendientes. Ahora, Aelith debe cobrar esas deudas para no acabar en la calle. Sin embargo, su situación se complica cuando descubre que uno de los favores que debe cobrar implica a un viejo panadero ciego que guarda la llave del granero donde quemaron vivos a civiles. Aelith debe decidir si usa la llave para quemar el granero como venganza o la devuelve al panadero para que no sufra más.

## GANCHO DE AVENTURA

---

Busca el grimorio perdido de su abuela, que contiene conjuros prohibidos y la clave para deshacer una maldición familiar.

## EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

---

### EQUIPO

- Anillo de plata con un rubí falso
- Trozo de canalización del acueducto colgado al cuello
- Cepillo de cerdas de jabalí y mango de hueso
- Documentos prohibidos

### RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Quemadura en forma de cruz en la palma de la mano derecha
- Mancha de tinta negra permanente en la yema del dedo índice derecho

## OBJETOS DESTACADOS

---

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



### GRIMORIO DE CONTABILIDAD SECRETA

Un libro de tapa de cuero desgastado con páginas llenas de nombres, fechas y favores pendientes. Era de su abuela y ahora es su carga. Contiene secretos que podrían destruirla si caen en las manos equivocadas.



### ANILLO DE PLATA CON RUBÍ FALSO

Un anillo de plata con un rubí falso que era de su abuela. Aelith lo lleva siempre consigo como un recordatorio de su legado y una conexión con su pasado.



### TROZO DE CANALIZACIÓN DEL ACUEDUCTO

Un trozo de metal oxidado del acueducto colgado al cuello con una cuerda de esparto. Es un recordatorio de la destrucción que vio y una promesa de no olvidar.

---

Ficha firmada por **Niko Tinta** (Niko · *mistral-small3.2:latest*) — NCN Lab PJs · [murrayslab.com/dndlabs/pjs/](https://murrayslab.com/dndlabs/pjs/)