

ESME HARDRIK

Humana · Druida · Nivel 3 · Forastero · Neutral Bueno · femenino

35 años · 165 cm · N/A · Círculo de la Tierra



« El barro no miente, pero la gente sí. »

APARIENCIA

Mujer de mirada penetrante y cansada, con el rostro manchado de tierra y el pelo castaño revuelto. Viste ropas de lino basto y cuero curtido, siempre cubiertas de barro hasta las rodillas. Destaca una quemadura en forma de espiral en el dorso de la mano izquierda.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	12	14	13	16	8

COMBATE

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

Salvaciones: INT +2, SAB +5

Habilidades: Naturaleza +5, Supervivencia +5, Medicina +5, Perspicacia +5

PERSONALIDAD

RASGOS

- Usa su aspecto descuidado como un escudo para que la gente no le haga preguntas incómodas.
- Habla con un susurro ronco y pausado, obligando a los demás a inclinarse para escucharla.

Ideal: La supervivencia de la comunidad es más importante que las leyes de los templos.

Vínculo: El huerto comunitario de su familia, que es la única fuente de alimento para su pueblo.

Defecto: Carga con una culpa asfixiante por haber causado un incendio que destruyó parte de sus tierras años atrás.

MANÍAS Y TICS

- Mastica hojas de menta seca y guarda los restos en un saquito de tela colgado al cinturón.
- Al entrar en un pueblo, deja caer discretamente unas hojas de menta al suelo como ofrenda a los espíritus.

PARA EL JUGADOR

Antigua herbolaria de aldea que robó una semilla sagrada de un templo para salvar el huerto de su familia. Viaja ahora como una paria, debatiéndose entre devolver el tesoro o salvar a los suyos.

TRASFONDO EXTENDIDO

Esme creció entre raíces y ungüentos, siendo la protectora de la salud de su aldea. Sin embargo, su vida cambió cuando un accidente provocado por ella causó un incendio que devastó gran parte del huerto comunitario, dejándola marcada física y mentalmente. Desesperada por redimirse y evitar que su gente pase hambre, cometió el acto más audaz de su vida: robó una semilla de un árbol extinto de un templo sagrado. El robo no fue limpio; al agarrar la semilla al rojo vivo, sufrió una quemadura en espiral que aún le duele cuando cambia el tiempo. Desde entonces, vaga por el mundo ocultando su identidad bajo capas de barro y ropa raída, mientras la semilla late en su bolsillo como un recordatorio constante de su pecado y su esperanza.

GANCHO DE AVENTURA

Debe decidir si devuelve la semilla sagrada al templo para limpiar su alma o plantarla para salvar el sustento de su pueblo.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Báculo de madera
- Escudo de madera
- Armadura de cuero
- Herramientas de herbolaria
- Saquito de tela con menta seca
- Semilla sagrada robada

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Lanzamiento de conjuros
- Recuperación natural
- Círculo de la Tierra

CONJUROS

Druidismo, Producción de llama, Curar heridas, Enredar, Hablar con los animales, Crecimiento de espinas

Espacios: L1: 4

Idiomas: Común, Druídico

OBJETOS DESTACADOS

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



SEMILLA SAGRADA ROBADA

Una semilla al rojo vivo que robó de un templo sagrado. Late como un recordatorio constante de su pecado y su esperanza. La quemadura en espiral en su mano izquierda es un testimonio de su robo.



SAQUITO DE TELA CON MENTA SECA

Un pequeño saquito de tela que siempre lleva colgado al cinturón. Contiene hojas de menta seca que mastica constantemente, dejando los restos como ofrenda a los espíritus al entrar en un pueblo.

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