

LADY SERAPHINA VANE

Elfo Alto · Mago (Escuela de Evocación) · Nivel 3 · Noble / Erudito · Neutral Bueno · femenino

124 años · 175 cm · Alto Elfo · Evocación



« "Por favor, intenta no interrumpirme mientras calculo el radio de impacto." »

APARIENCIA

Alta y esbelta, con una postura rígida de quien ha nacido en palacio. Tiene el pelo rubio platino recogido en un moño impecable y ojos de un gris tormentoso que parecen analizarlo todo. Viste un vestido de terciopelo azul profundo con bordados en plata y lleva unas gafas de lectura doradas que suelen resbalar por el puente de su nariz.

ATRIBUTOS

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

COMBATE

PG: 20 CA: 12 Velocidad: 30 ft Bono de competencia: 2

Salvaciones: INT +5, WIS +3

Habilidades: Arcana +5, Historia +5

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla con una cortesía gélida que puede confundirse con la arrogancia.
- Se distrae fácilmente analizando la composición química de las cosas que la rodean.

Ideal: El conocimiento debe servir para preservar la vida, no para acelerar el final.

Vínculo: Siente una lealtad inquebrantable hacia su antigua mentora, Lady Isolde.

Defecto: Le cuesta aceptar que hay misterios que no pueden resolverse con un libro o una fórmula.

MANÍAS Y TICS

- Se ajusta las gafas con el dedo índice cada vez que alguien dice algo técnicamente incorrecto.
- Lleva siempre un pequeño cuaderno de cuero donde anota observaciones botánicas mientras los demás hablan.

PARA EL JUGADOR

Seraphina es una noble erudita que ha dedicado su vida al estudio del ciclo vital. Tras ser alumna de la prestigiosa Lady Isolde, se ha especializado en la magia de evocación para proteger sus investigaciones. Ahora rastrea una variante mutada de Nightshade que amenaza con romper el equilibrio natural.

TRASFONDO EXTENDIDO

Erudita obsesionada con el ciclo natural de la vida y la muerte.

GANCHO DE AVENTURA

Rastrea la variante mutada de Nightshade usada en la mansión y fue alumna de Lady Isolde.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Bastón de madera
- Gafas de lectura doradas
- Libro de conjuros
- Vestido de terciopelo azul

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Sculpt Spells
- Arcane Recovery

CONJUROS

Fireball (L3 - if applicable), Magic Missile, Shield, Mage Armor, Ray of Frost

Espacios: L1: 4, L2: 2

Idiomas: Común, Élfico, Dracónico

OBJETOS DESTACADOS

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



LIBRO DE CONJUROS DE LADY ISOLDE

Un tomo encuadernado en cuero negro con bordes dorados, lleno de anotaciones a mano de su mentora. Contiene conjuros avanzados de evocación y notas sobre la variante mutada de Nightshade.



GAFAS DE LECTURA DORADAS

Unas gafas finas de montura dorada que pertenecieron a Lady Isolde. Seraphina las usa para leer sus textos más antiguos y delicados, sintiendo una conexión con su mentora cada vez que las lleva.

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