

SAERITH

Elfo · Explorador · Nivel 3 · Criminal · Neutral bueno · masculino

112 años · 178 cm · Elfo de los bosques · Cazador



« Perdona, pero esto huele a tinta barata. »

APARIENCIA

Elfo de complexión atlética y mirada impaciente. Tiene el cabello castaño oscuro recogido en una coleta baja y desaliñada, y ojos verdes como el musgo. Viste cueros curtidos de color verde oliva y marrón, con una capa desgastada por los viajes; destaca una quemadura química en forma de media luna en el codo derecho.

ATRIBUTOS

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

COMBATE

PG: 24 CA: 14 Velocidad: 35 ft Bono de competencia: 2

Salvaciones: FUE +0, DEX +5

Habilidades: Sigilo +7, Supervivencia +4, Naturaleza +4, Engaño +2

PERSONALIDAD

RASGOS

- No tolera que le repitan las cosas dos veces.
- Se muestra escéptico ante cualquier autoridad que use demasiados sellos oficiales en sus papeles.

Ideal: La verdad es la única moneda que no se devalúa, aunque cueste caro.

Vínculo: Su hermano menor, a quien salvó del fuego sacrificando el patrimonio de su padre.

Defecto: Su impulsividad le lleva a actuar antes de que el plan esté terminado si siente que alguien está mintiendo.

MANÍAS Y TICS

- Mastica trozos de corteza amarga y escupe las fibras al suelo formando patrones geométricos cuando se impacienta.

- Toca con la lengua la quemadura de su codo derecho como un tic nervioso cuando miente o calla algo.

PARA EL JUGADOR

Antiguo contrabandista y escriba que huyó tras quemar el almacén de su padre para salvar a su hermano. Ahora busca el diario de rutas secretas de su progenitor para frenar a un socio chantajista.

TRASFONDO EXTENDIDO

Saerith creció entre los bosques y los libros, aprendiendo un lenguaje en código privado creado por él y su padre para evadir la censura y los impuestos de los nobles. Trabajó discretamente en el gremio de escribas, pero su vida cambió cuando un socio traicionero robó el diario de rutas de contrabando de la familia. En un momento crítico, Saerith tuvo que tomar una decisión desgarradora: firmó la orden de quemar el almacén familiar para rescatar a su hermano menor que estaba atrapado dentro, perdiendo casi todo en el incendio. La quemadura de su codo es el recuerdo de un vial de ácido que estalló mientras intentaba borrar pruebas oficiales durante aquella huida. Ahora vaga por el mundo rastreando al antiguo socio, quien usa el diario para extorsionar a mercaderes locales.

GANCHO DE AVENTURA

Recuperar el diario de rutas en código para evitar que el socio destruya a otros mercaderes y decidir si usa la información para liberar legalmente a su hermano o la destruye para preservar el legado de su padre.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Arco largo
- Dos espadas cortas
- Armadura de cuero
- Saquito de cuero con corteza amarga seca
- Navaja pequeña de tallar
- Kit de falsificación

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Enemigo predilecto
- Explorador natural
- Estilo de combate (Arquería)
- Habilidad de explorador (Cazador)

CONJUROS

Marca del cazador, Hablar con los animales

Espacios: L1: 2

Idiomas: Común, Élfico, Código Familiar

OBJETOS DESTACADOS

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



SAQUITO DE CORTEZA AMARGA

Un pequeño saco de cuero curtido que contiene trozos de corteza seca. Saerith lo usa para calmar su impaciencia, masticando las fibras y escupiéndolas en patrones geométricos.



KIT DE FALSIFICACIÓN

Herramientas de escriba y sellos manipulados que Saerith usaba en el gremio y para el contrabando; el recordatorio físico de su pasado como falsificador.

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