

THALRIC PIEDRAHONDA

Semielfo · Druida · Nivel 3 · Forastero · Neutral Bueno · masculino

32 años · 182 cm · Círculo de la Luna



« La tierra no entiende de sellos ni de firmas, pero los jueces sí. »

APARIENCIA

Hombre de complexión fibrosa y piel curtida por el sol y el viento. Tiene el cabello castaño claro, siempre revuelto, y ojos de un verde musgo cansado. En el antebrazo derecho luce una cicatriz circular de piel blanca y brillante, una quemadura química causada por el mineral negro.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12	10	14	10	16	11

COMBATE

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

Salvaciones: INT +2, SAB +5

Habilidades: Supervivencia +5, Naturaleza +2, Percepción +5, Atletismo +2

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla con la franqueza y la aspereza de quien ha pasado más tiempo con ovejas que con personas.
- Se muestra profundamente escéptico ante cualquier documento oficial o sello real.

Ideal: La tierra es la única verdad; las leyes de los hombres son humo.

Vínculo: El recuerdo de su abuelo y la lección de distinguir las piedras buenas de las malas.

Defecto: Siente que ha traicionado el legado de su familia al permitir que el mineral negro envenenara su colina.

MANÍAS Y TICS

- Frota un puñado de tierra de su colina natal entre los dedos cuando está pensando.
- Frota un trozo de mineral negro pulido contra la palma de la mano cuando tiene que mentir.

PARA EL JUGADOR

Antiguo pastor de ganado que perdió sus tierras por una multa absurda impuesta por un juez corrupto. Descubrió una veta de mineral negro en su colina que el juez desea explotar, fingiendo que la tierra está maldita para justificar el desahucio.

TRASFONDO EXTENDIDO

Thalric creció en las colinas, aprendiendo de su abuelo el arte de leer la piedra y el suelo. Durante años vivió tranquilo como pastor, usando su magia para sanar al rebaño, hasta que un incidente con un animal muerto le costó una multa impagable impuesta por el juez local. En medio de la desesperación, Thalric encontró una veta de mineral negro que brotaba de la tierra; al intentar extraerlo, el mineral fundió su carne, dejándole una marca blanca permanente. El juez, al enterarse del hallazgo, utilizó la toxicidad del mineral como excusa para declarar la zona 'maldita' y confiscar la propiedad legalmente. Ahora, Thalric vaga por el mundo buscando una forma de limpiar la tierra o recuperar sus derechos, cargando con la culpa de no haber protegido el suelo que su abuelo le enseñó a amar.

GANCHO DE AVENTURA

Debe decidir si quema los archivos del juzgado para borrar su deuda o acepta un contrato de arrendamiento vitalicio que salvaría a su familia pero condenaría la tierra a la explotación eterna.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Báculo de madera
- Armadura de cuero
- Saquito de cuero con tierra de su colina
- Trozo de mineral negro pulido
- Herramientas de pastor

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Forma salvaje
- Recuperación de conjuros
- Círculo de la Luna

CONJUROS

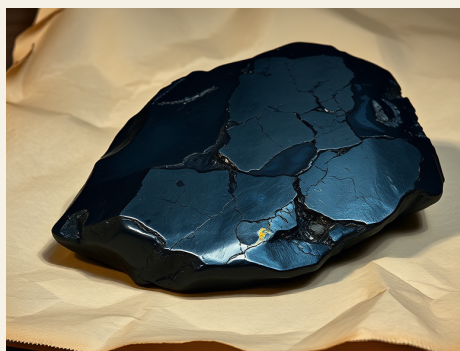
Druidismo, Crecimiento de espinas, Curar heridas, Hablar con los animales, Enredar

Espacios: L1: 4

Idiomas: Común, Élfico

OBJETOS DESTACADOS

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



TROZO DE MINERAL NEGRO PULIDO

Una piedra de color azabache profundo y brillo aceitoso. Es el fragmento que quemó la piel de Thalric y el motivo por el cual perdió sus tierras.



SAQUITO DE CUERO CON TIERRA NATAL

Un pequeño saco gastado que contiene la tierra de su colina. Thalric lo usa como ancla emocional y herramienta de concentración.

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