

BRAM THORNE

Semi-orco · Clérigo · Nivel 3 · Peregrino · Neutral Bueno · masculino

32 años · 195 cm · N/A · Dominio de la Vida



« Deja de sangrar sobre mis botas, que son nuevas. »

APARIENCIA

Alto y corpulento, con la piel grisácea y una nariz ancha y ligeramente chata. Lleva el pelo negro rapado a los lados y una barba corta y descuidada que huele a menta. Viste ropas de cuero curtido desgastado y una túnica gris manchada de ungüentos, con una pulsera de cuentas de madera en la muñeca derecha.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	10	15	10	16	12

COMBATE

PG: 24 CA: 18 Velocidad: 30 ft Bono de competencia: 2

Salvaciones: SAB +5, CAR +3

Habilidades: Medicina +5, Perspicacia +5, Supervivencia +5, Religión +2

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla con brusquedad y parece que siempre está enfadado, aunque es el primero en vendarte las heridas.
- Le molestan los modales refinados y las palabras rebuscadas.

Ideal: La salud es un derecho, no un privilegio de los ricos.

Vínculo: El recuerdo de su abuela, la única que creyó en su capacidad para sanar.

Defecto: Su temperamento explosivo suele meterlo en peleas antes de que pueda mediar.

MANÍAS Y TICS

- Se ajusta obsesivamente la pulsera de cuentas de la muñeca cuando está nervioso o piensa en el pasado.
- Lleva siempre un frasco de ungüento de menta que se aplica en las sienes para calmar los nervios.

PARA EL JUGADOR

Bram creció en los suburbios de una ciudad portuaria, ayudando a su abuela en el negocio de la curtiduría y la sanación popular. Un recaudador de impuestos corrupto asesinó a su abuela y robó su libro de recetas secreto. Ahora vaga por el mundo como sanador de caminos, buscando el libro y justicia.

TRASFONDO EXTENDIDO

Bram no aprendió la medicina en una academia, sino entre el olor a cuero viejo y el humo de los hornos de su barrio. Su abuela era la sanadora de los pobres, y él fue su ayudante y alumno más dedicado. Aquella tarde de invierno, un recaudador imperial entró en su casa buscando impuestos inexistentes; la discusión terminó en tragedia y la anciana murió bajo los golpes del funcionario, quien se llevó el libro de recetas como trofeo. Bram pasó años trabajando en los muelles, acumulando rabia y aprendiendo a canalizar su fe en la vida para compensar la muerte que vio. Se hizo clérigo no por devoción a un templo, sino por el deseo de que nadie más muera por falta de cuidados. Ha recorrido caminos y senderos, curando a quien puede y buscando el rastro del hombre que le arrebató su familia y su legado.

GANCHO DE AVENTURA

Busca recuperar el libro de recetas de ungüentos de su abuela y hacer pagar al recaudador que la mató.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Maza
- Cota de malla
- Escudo con el emblema de una hoja de menta
- Kit de sanador
- Pulsera de cuentas de madera
- Frasco de ungüento de menta

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Recuperación
- Discípulo de la Vida
- Preservar la Vida
- Lanzamiento de conjuros
- Resistencia imperturbable

CONJUROS

Guía, assignments, Palabra de curación, Curar heridas, Bendición, Menor restauración

Espacios: L1: 4

Idiomas: Común, Orco

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