

GORM IRONFOOT

Enano · Guerrero · Nivel 5 · Soldier · Neutral · masculino

142 años · 135 cm · De las Montañas · Maestro de Batalla



« «Ya he visto este desastre antes, y acabó mal.» »

APARIENCIA

Enano ancho y cuadrado con una barba canosa trenzada en dos mitades, sujetas con anillos de hierro oxidado. Tiene la piel curtida y una nariz rota que le da un aire perpetuamente enfadado. Viste una armadura de placas abollada y una capa de lana gris llena de remiendos, con una mirada de quien ya lo ha visto todo y no le impresiona nada.

ATRIBUTOS

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

COMBATE

PG: 49 CA: 18 Velocidad: 25 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: FUE +6, CON +6

Habilidades: Atletismo +6, Intimidación +1, Intuición +4, Percepción +4

PERSONALIDAD

RASGOS

- No cree en la suerte, solo en el mantenimiento preventivo del equipo.
- Cuando alguien habla demasiado, empieza a contar los segundos en voz alta hasta que callen.

Ideal: El trabajo bien hecho es lo único que queda cuando el resto se desmorona.

Vínculo: Un viejo reloj de bolsillo que perteneció a su padre y que dejó olvidado en la mansión.

Defecto: Sigue tratando a todo el mundo como si fueran sus subordinados, aunque ya no tenga mando.

MANÍAS Y TICS

- Limpia el polvo de sus hombreras con el pulgar cada vez que alguien menciona la palabra 'eficiencia'.
- Lleva siempre un trozo de cecina seca en la boca que mastica con ritmo lento mientras analiza el entorno.

PARA EL JUGADOR

Antiguo jefe de seguridad de la Mansión de Cristal. Fue despedido hace diez años por no seguir los protocolos burocráticos, a pesar de que sus métodos eran los únicos que funcionaban. Ahora vuelve para recuperar lo suyo.

TRASFONDO EXTENDIDO

Gorm pasó una década organizando la seguridad de la mansión flotante, creando un sistema de patrullas basado en el sentido común y no en la magia pretenciosa de los dueños. Se llevaba mal con la administración, que lo veía como un 'bruto' poco eficiente, hasta que un día lo echaron sin pensarlo dos veces. En la prisa por recoger sus cosas, dejó su reloj familiar en una taquilla de empleados que, según los registros actuales, ya ni siquiera existe. Ha pasado diez años trabajando en puertos y minas, pero la curiosidad y el apego a su objeto lo traen de vuelta. Conoce cada pasillo y cada rincón oscuro del diseño original, aunque sabe que los nuevos dueños habrán tocado los cimientos.

GANCHO DE AVENTURA

Ha vuelto a la mansión para recuperar el reloj de su padre de una taquilla inexistente; conoce los puntos ciegos originales del edificio, aunque sospecha que el sistema ha sido actualizado.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Hacha de batalla
- Escudo de acero abollado
- Armadura de placas
- Kit de herramientas de cerrajero
- Bolsa de cecina seca

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Estilo de combate: Protección
- Segundo Viento
- Acción Súbita
- Maestría en Maniobras
- Ataque adicional

Idiomas: Común, Enano