

GUNNAR "EL MUDO"

Semi-orco · Paladín · Nivel 3 · Soldado · Legal Bueno · masculino

34 años · 195 cm · N/A · Juramento de Devoción



« «El silencio no es ausencia de ruido, es ausencia de mentiras.» »

APARIENCIA

Hombrescorpulento de piel gris ceniza y mandíbula ancha. Tiene el pelo negro rapado a los lados y el meñique de la mano izquierda amputado. Viste una armadura de placas abollada y lleva un trapo viejo y gris cosido a la manga del brazo izquierdo.

ATRIBUTOS

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

COMBATE

PG: 28 **CA:** 18 **Velocidad:** 30 ft **Bono de competencia:** 2

Salvaciones: SAB +4, CAR +4

Habilidades: Atletismo +5, Perspicacia +4, Intimidación +4, Supervivencia +4

PERSONALIDAD

RASGOS

- No habla a menos que sea estrictamente necesario, comunicándose con gestos lentos.
- Mantiene una postura rígida y vigilante, como si siempre estuviera custodiando una carga.

Ideal: El honor no se encuentra en las palabras, sino en el cumplimiento de los votos.

Vínculo: El escudo de su clan, que es el único vínculo tangible con su identidad y su hermano.

Defecto: Se siente profundamente culpable por haber firmado el documento que expulsó a su hermano del clan.

MANÍAS Y TICS

- Limpia obsesivamente el metal de su armadura con el trapo cosido a su manga cuando hay discusiones.
- Cierra los ojos y respira hondo tres veces antes de romper su silencio para susurrar.

PARA EL JUGADOR

Antiguo guarda de caravanas y miembro de un clan renegado. Juró silencio y se amputó un dedo como penitencia tras traicionar a su hermano. Ahora busca recuperar el escudo familiar de un coleccionista.

TRASFONDO EXTENDIDO

Gunnar nació en un clan semi-orco respetado pero ahora repudiado por las leyes de la región. Durante años trabajó protegiendo caravanas de buhoneros, ganándose la fama de hombre fiable y parco en palabras. Sin embargo, su pasado es oscuro: bajo presión política, firmó el documento que condenó a su propio hermano al exilio. Consumido por la culpa, se impuso un juramento de silencio y se cortó el meñique izquierdo para sellar su promesa de no mentir más. El escudo de su clan, símbolo de su linaje, terminó en manos de un coleccionista de curiosidades que lo usa como trofeo. Gunnar vaga ahora por el mundo, cargando con el peso de su traición y el deseo de redimirse.

GANCHO DE AVENTURA

Recuperar el escudo familiar del coleccionista para decidir si regresa al clan que lo repudió o rompe el objeto para siempre.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Espada larga
- Armadura de placas
- Kit de cuidado de armaduras
- Trape viejo cosido a la manga
- Raciones de viaje

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Sentido divino
- Imposición de manos
- Lucha divina
- Juramento de Devoción
- Canalizar divinidad

CONJUROS

Detectar el mal, Cura heridas, Protección contra el mal y el bien, Castigo divino

Espacios: L1: 3

Idiomas: Común, Orcos

OBJETOS DESTACADOS

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



TRAPO VIEJO COSIDO A LA MANGA

Un trozo de tela desgastada y sucia que Gunnar lleva unido a su armadura; es el único resto físico que conserva de la ropa de su hermano.

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