

THRUMM PIEDRAHIERRO

Enano · Clérigo (Dominio de la Forja) · Nivel 5 · Artista · Leal Bueno · masculino

125 años · 140 cm · Montaña · Dominio de la Forja



« «El martillo no miente. El metal tampoco.» »

APARIENCIA

Barba corta y bien cuidada, cejas gruesas y ojos grises como el acero, piel curtida por el trabajo en la forja, cicatriz en la mejilla izquierda de un accidente con cristales resonantes, ropa de cuero reforzado con remaches de metal, símbolo sagrado colgando del cuello.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13	10	16	8	15	12

COMBATE

PG: 43 CA: 18 Velocidad: 25 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: wis, cha

Habilidades: Religión, Perspicacia

PERSONALIDAD

RASGOS

- Siempre lleva un pequeño martillo de joyero en el cinturón, incluso en combate.
- Habla en susurros cuando está concentrado en su trabajo, como si los metales pudieran escucharlo.

Ideal: La belleza y la funcionalidad deben ir de la mano en todas las creaciones.

Vínculo: A sus aprendices, aunque ya no los tenga cerca.

Defecto: Tiene miedo a los espacios cerrados desde el colapso de la mina.

MANÍAS Y TICS

- Golpea suavemente su escudo con los nudillos antes de entrar en combate.
- Mira fijamente los cristales y metales que encuentra, como si buscara respuestas en ellos.

PARA EL JUGADOR

Thrumm Piedrahierro era un maestro joyero respetado en su clan hasta que un experimento con cristales resonantes causó el colapso de una mina. Exiliado y marcado por la cicatriz en su mejilla, ahora viaja como clérigo del Dominio de la Forja, buscando redención y un nuevo propósito.

TRASFONDO EXTENDIDO

Maestro joyero exiliado de su clan tras un experimento fallido con cristales resonantes que causó el colapso de una mina.

GANCHO DE AVENTURA

Fue quien fabricó el "Sintonizador de Frecuencia" (el diapasón) para el grupo.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- cota de mallas
- escudo
- maza
- símbolo sagrado
- talega
- componentes divinos

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Conjuros divinos
- Canalizar divinidad (1/desc.)
- Destruir muertos vivientes (CR 1/2)

CONJUROS

Sagrada llama, Curar heridas, Bendición, Restablecimiento menor, Ceguera/sordera, Hablar con los muertos

Espacios: L1: 4, L2: 3

Idiomas: Común, Enano

OBJETOS DESTACADOS

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



SINTONIZADOR DE FRECUENCIA

Un diapasón de precisión fabricado por Thrumm, diseñado para detectar vibraciones y frecuencias mágicas, recuerdo de su maestría como joyero.

Ficha firmada por Niko Tinta (Niko · mistral - small3.2: latest) — NCN Lab PJs · murrayslab.com/dndlabs/pjs/