

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Soldado veterano del Clan... abríxas

TRASFONDO

JUGADOR

Enano de las colinas

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+2

14

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

+1

12

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +4
  - Destreza +1
  - Constitución +4
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +1
  - Carisma +1

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
  - Arcanos 0
  - Atletismo +2
  - Engañar +1
  - Historia 0
  - Interpretación +1
  - Intimidar +3
  - Investigación 0
  - Juego de Manos +1
  - Medicina +1
  - Naturaleza 0
  - Percepción +3
  - Perspicacia +3
  - Persuasión +1
  - Religión 0
  - Sigilo +1
  - Supervivencia +1
  - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA      +1 INICIATIVA      25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 13

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Oathbreaker	+4	1d8 +4 Contunden..

- Habla poco, pero cada palabra tiene peso. - Revisa armas y armaduras por costumbre, incluso cuando no son suyas. - Siempre se sienta de cara a la entrada de una habitación. - Cree que la disciplina mantiene vivo a un guerrero.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

"Una promesa vale más que el acero."

**IDEALES**

- Su martillo de guerra perteneció a su padre, quien murió defendiendo una fortaleza del clan. - Lleva consigo un fragmento de acero de la vieja forja familiar destruida durante una invasión.

**VÍNCULOS**

- Le cuesta confiar en extraños. - Es terco hasta el punto de ignorar consejos razonables. - Guarda rencores durante años.

**DEFECTOS**

13 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- gran hacha, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero, Mazo de guerra

**Idiomas:**

común, enano

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

**EQUIPO**

- Stonewall CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador de mazmorras
- \* Un fragmento de acero de la antigua forja de Karak-Dur
- \* Un anillo de hierro con el sello del clan Ironforge
- \* Herramientas de herrero desgastadas por décadas de uso
- \* Una pequeña piedra de afilar para Oathbreaker
- \* Un diario militar con nombres de compañeros caídos
- \* Una petaca de acero llena de cerveza negra enana
- \* Una cadena con el símbolo ancestral del clan
- \* Un juego de dados de piedra tallada
- \* Una vieja capa de viaje marcada por quemaduras y nieve
- \* Una bolsa de cuero con clavos, remaches y piezas metálicas útiles
- \* Una pipa corta de hierro ennegrecido
- \* Una moneda antigua de Karak-Dur conservada como recuerdo

**Enano de las colinas:**

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

**Guerrero Nivel 1:**

- Duelo
- Tomar aliento

**Rasgos personalizados:**

- Resistencia enana de las colinas
- Entrenamiento de combate enano
- Competencia con herramientas

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

## Harbek Ironforge

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enano robusto de hombros anchos, con barba gris oscura trenzada con anillos de hierro y múltiples cicatrices de guerra y forja. Viste armadura pesada desgastada y carga un martillo de guerra y un escudo marcados con el símbolo del clan Ironforge.

APARIENCIA



APARIENCIA

- \* Siempre limpia y revisa su martillo antes de dormir.
- \* Desconfía de cualquiera que trate mal sus herramientas o desperdicie comida.
- \* Tiene la costumbre de tocarse la barba cuando piensa o sospecha de alguien.
- \* Conserva un fragmento de metal de la antigua forja de su clan dentro de una bolsa de cuero.
- \* Prefiere resolver problemas hablando primero... pero una vez decide luchar, no retrocede.
- \* Detesta a los orcos y gigantes debido a antiguas guerras en las montañas.
- \* Bebe cerveza negra extremadamente fuerte y afirma que "la mayoría de las razas no soportan una bebida enana de verdad".
- \* Nunca abandona a un compañero en combate, incluso si eso pone su vida en riesgo.
- \* Tiene varias cicatrices de quemaduras en las manos por años trabajando en la forja.
- \* Cree que la calidad de las armas refleja el honor de quien las porta.

NOTAS ADICIONALES

Harbek Ironforge nació hace setenta y ocho años en una fortaleza enana excavada en las Montañas Grises, dentro de una larga línea de herreros y defensores del clan Ironforge. Desde joven aprendió que el acero y la disciplina eran igual de importantes: una mala hoja podía matar a un aliado, y una mala decisión podía condenar una fortaleza entera.

Durante décadas trabajó en las forjas del clan fabricando armas y armaduras para los guerreros enanos. Sin embargo, Harbek no permaneció mucho tiempo lejos del combate. Cuando una horda de orcos y gigantes descendió sobre los pasos montañosos, tomó el martillo de guerra de su padre y luchó en la defensa de las puertas de piedra de Karak-Dur.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a  $1d10 +$  tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Resistencia enana de las colinas:** +1 HP máximo por nivel

► **Entrenamiento de combate enano:** Competencia con hacha de guerra, hacha de mano, martillo ligero y martillo de guerra

► **Competencia con herramientas:** Permite elegir un set de artisan's tools (smith's / brewer's / mason's)

RASGOS