

FUERZA

+2

15

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza 0
- Constitución +5
- Inteligencia -1
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias 0
- Arcanos -1
- Atletismo +2
- Engañar 0
- Historia -1
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación -1
- Juego de Manos 0
- Medicina +2
- Naturaleza -1
- Percepción +2
- Perspicacia +4
- Persuasión +2
- Religión -1
- Sigilo 0
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

18 CA 0 INICIATIVA 25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 14

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 (ma...	+4	1d8 +4 Contunden...

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

Competencias:

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

Idiomas:

común, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Stonewall (escudo) CA 2
- Cota de malla CA 16
- Blackmantle (capa) CA 12
- Paquete de explorador de mazmorras
- * Oathbreaker, antiguo martillo de guerra heredado de su padre y usado en la defensa de Karak-Dur.
- * Stonewall, escudo ennegrecido cubierto de marcas de antiguas batallas.
- * Blackmantle, capa negra de piel endurecida por nieve, humo y campañas militares.
- * Cota de malla pesada reforzada y reparada múltiples veces por el propio Harbek.
- * Cinturón ancho de cuero con hebilla de hierro grabada con el símbolo del clan Ironforge.
- * Botas de montaña con refuerzos metálicos desgastados por décadas de marcha.
- * Guantes ennegrecidos por la forja y el combate.
- * Herramientas de herrero usadas durante décadas en las forjas del clan.
- * Bolsa lateral con clavos, remaches, piezas metálicas útiles y un pequeño kit de mantenimiento para Oathbreaker.
- * Un fragmento de acero de la antigua forja de Karak-Dur conservado en una bolsa de cuero.
- * Un anillo de hierro con el sello del clan

RASGOS DE PERSONALIDAD

* Cree que cualquier trabajo mal hecho es una falta de respeto hacia quien deberá usarlo. * Examina armas, armaduras y herramientas por pura costumbre profesional. * Habla poco, pero puede pasar horas discutiendo sobre acero, forjas y técnicas de herrería. * Desconfía de quienes buscan riqueza rápida en lugar de perfeccionar su oficio. * Siempre cumple un trato sellado con su palabra o con hierro. * Tiene la costumbre de rezar.

IDEALES

* orgullo por el oficio, * disciplina, * honor enano, * y respeto por el trabajo bien hecho.

VÍNCULOS

* Oathbreaker, su martillo de guerra ancestral, perteneció a su padre, quien murió defendiendo las puertas de Karak-Dur durante una invasión orca. * Conserva un fragmento de acero de la antigua forja familiar destruida durante la guerra; algún día espera volver a encender sus fuegos. * El honor del clan

DEFECTOS

* Desconfía profundamente de los desconocidos y rara vez baja la guardia. * Puede volverse obsesivo con el trabajo bien hecho, incluso en situaciones poco importantes. * Guarda rencores durante años, especialmente contra quienes rompen juramentos o abandonan a sus compañeros. * Le cuesta aceptar

RASGOS Y ATRIBUTOS

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

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

- * Puede identificar la calidad de un arma solo por el sonido del metal al golpearlo.
- * Detesta las armas mal equilibradas y suele corregir la postura de otros combatientes sin que se lo pidan.
- * Conserva pequeños trozos de metal de cada gran batalla en la que ha sobrevivido.
- * A veces se despierta durante la noche creyendo escuchar las alarmas de Karak-Dur.
- * Nunca entra a una ciudad nueva sin localizar primero la forja, las murallas y las posibles rutas de escape.
- * Tiene la costumbre de revisar bisagras, cerraduras y estructuras de piedra mientras conversa.
- * Desaprueba profundamente a quienes usan armas ornamentales pero poco funcionales.
- * Guarda silencio absoluto mientras trabaja el metal; considera la forja un acto casi sagrado.
- * Cree que toda fortaleza termina cayendo cuando sus defensores olvidan la disciplina.
- * Siente un respeto inmediato hacia artesanos talentosos, incluso si pertenecen a otras razas.
- * Mantiene registros mentales de deudas, favores y juramentos con una precisión casi obsesiva.
- * Le incomoda el lujo excesivo y prefiere objetos prácticos antes que elegantes.
- * Tiene cicatrices antiguas en la espalda causadas por fragmentos de piedra durante el asedio de Karak-Dur.
- * Siempre duerme cerca de una pared o esquina para evitar ser rodeado.
- * Cree que el acero revela la verdadera naturaleza de quien lo empuña.

NOTAS ADICIONALES

Harbek Ironforge nació hace ciento treinta y ocho años en la fortaleza enana de Karak-Dur, una inmensa ciudad excavada bajo las Montañas Grises donde el eco de los martillos resonaba día y noche entre túneles de piedra y salones iluminados por fuego de forja. Pertenecía a una antigua línea de herreros y defensores del clan Ironforge, un linaje conocido tanto por la calidad de sus armas como por la obstinación de sus guerreros.

Desde muy pequeño fue criado entre yunques, acero fundido y disciplina militar. Su padre, Brogar Ironforge, era un maestro herrero encargado de fabricar armas para los guardianes de las puertas exteriores de Karak-Dur, mientras que su madre supervisaba los almacenes y caravanas comerciales que atravesaban las montañas. Ambos le enseñaron que el trabajo mal hecho no solo era vergonzoso, sino peligroso. Una espada mal equilibrada podía matar a quien debía proteger. Una armadura débil podía condenar a un compañero. Y una mala

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