

ALDARA "LA HERRERA" MAREA

mediana · clérigo · Nivel 3 · artesano · neutral bueno · femenino

32 años · 150 cm · mediana estándar · dominio de la forja



« Menos charla y más fuego, que el hierro no espera »

APARIENCIA

Mediana de complexión robusta, con pelo castaño recogido en una coleta despeinada y una cicatriz en forma de estrella en el antebrazo izquierdo. Viste un delantal de cuero sobre una túnica sencilla, con un trozo de campana rota colgado al cuello. Sus manos están llenas de callos y marcas de quemaduras.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	12	14	10	13	8

COMBATE

PG: 28 CA: 16 Velocidad: 25 ft Bono de competencia: 2

Salvaciones: CON +4, SAB +3

Habilidades: Atletismo +4, Religión +3, Persuasión +0

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla con un tono práctico y directo, como si cada palabra fuera un golpe de martillo.
- Analiza cada problema como si fuera un diseño de herrería, buscando el punto más débil.

Ideal: La laboriosidad y la habilidad manual son las verdaderas virtudes, no las palabras vacías.

Vínculo: El trozo de campana que lleva al cuello, el último recordatorio de su error y su deber.

Defecto: A veces subestima el peligro por su obsesión con la tarea, poniéndose a sí misma y a otros en situaciones de riesgo.

MANÍAS Y TICS

- Se ajusta el anillo de hierro negro en el pulgar cuando oye el sonido del mar.
- Muerde el trozo de campana colgado al cuello cuando tiene que tomar una decisión difícil.

PARA EL JUGADOR

Aldara era la herrera de una aldea pesquera hasta que cometió un error profesional grave: fundió una campana sagrada por accidente. Ahora busca el metal exacto para refundirla y limpiar su nombre, pero cada viaje al fondo marino la acerca más a los espíritus que ahuyentaba.

TRASFONDO EXTENDIDO

Aldara "La Herrera" Marea creció en una aldea pesquera donde su familia había sido herrera durante generaciones. Desde pequeña, aprendió el oficio de su padre, dominando el arte de fundir metales y forjar herramientas. La campana de la iglesia local, hecha de un mineral raro encontrado solo en el lecho marino, era crucial para la aldea: su sonido ahuyentaba a los espíritus del mar y guiaba a los barcos a través de la niebla. Un día, mientras intentaba reparar la campana, cometió un error fatal. Una chispa de metal fundido saltó, causando una explosión que destruyó la campana y dejó una cicatriz en forma de estrella en su antebrazo. Desde entonces, la aldea ha sufrido ataques nocturnos y los barcos se han perdido en la niebla. Aldara, consumida por la culpa, ha dedicado su vida a encontrar el metal exacto para refundir la campana y devolver la paz a su aldea. Sin embargo, cada viaje al fondo marino la acerca más a los espíritus que ahuyentaba, y el coleccionista que tiene el resto del metal se niega a venderlo.

GANCHO DE AVENTURA

Aldara necesita recuperar el metal restante de la campana para refundirla y devolver la paz a su aldea, pero el coleccionista que lo tiene se niega a venderlo. Cada viaje al fondo marino la acerca más a los espíritus que ahuyentaba, y debe decidir si realmente quiere devolver la campana o teme lo que pueda liberar.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Martillo de guerra
- Armadura de cuero
- Trozo de campana rota colgado al cuello
- Anillo de hierro negro en el pulgar
- Herramientas de herrero
- Kit de herrería

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Dominio de la Forja: Canalizar Poder
- Dominio de la Forja: Arma Bendecida

CONJUROS

Protección contra el mal y las energías malignas, Sanación, Luz, Pirotecnia, Fuego sagrado, Martillo divino

Espacios: L1: 4, L2: 2

Idiomas: Común, Gnomo

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