

Personajes

- [Protagonistas](#)
 - [Cath](#)
 - [Félix](#)
 - [Jacali](#)
 - [Balert](#)
- [Sacro Imperio de Brannig](#)
 - [Decimus Quint](#)
- [Lumpe](#)
 - [Iktan](#)
 - [Ikal](#)
- [Xalbe](#)
 - [Rectora Ozoma](#)
 - [Sag](#)
 - [Okelotl](#)
 - [Akama](#)
 - [Huama](#)
- [Macaucuo Sur](#)
 - [Baldrián](#)
 - [EL REY RATA](#)

Protagonistas

Cath

| | |
|------------------------|--------------|
| Nombre completo | Cath |
| Edad | 21 años |
| Linaje | Elfa poblana |
| Lugar de origen | Aluna (???) |

Experiencias

Estratega: Tanto en su pasado con durante sus viajes Cath ha experimentado toda clase de conflictos. No le gusta enfrentarse directamente a nadie, así que se vale de toda clase de tácticas y estratagemas para evitar líos y salir de apuros.

Intentando compensar el pasado: Cath oculta un pasado del que se niega a dar detalle alguno. En ocasiones, la culpa pesa sobre sus hombros, y su forma de lidiar con ello es ayudando a otros y haciendo bien en el mundo, como si así pudiese enmendar lo que hizo.

Apariencia

Cath es una elfa poblana. Es de baja estatura, incluso para su edad y raza, y está bastante escuálida. Su piel está recubierta de un pelaje corto color crema, y lleva su cabello rubio extremadamente corto. Va con ropa bastante ligera y algo andrajosa, su única armadura un gambesón ligero, y va cubierta con una capa oscura con capucha que suele ponerse cuando quiere pasar desapercibida. Entre los dobleces de la capa se vislumbra de vez en cuando un florete bastante ornamentado, el cual luce mucho más valioso que cualquier otra pertenencia que lleve encima.

Es una chavala bastante extrovertida, y a veces hasta fanfarrona. Se ha dedicado a viajar a lo largo del continente durante los últimos años, así que ha aprendido a tratar con todo tipo de gente y a manejarse en diferentes entornos. Aunque de primeras da la impresión de ser una persona muy despreocupada, de vez en cuando se la ve mirando por encima de su hombro, como si esperase encontrarse a alguien o algo. Se niega a dar detalles de su pasado, y cada vez que le preguntan se inventa algo nuevo, pero parece que procede del sur de Aluna. No parece tener mucha idea de lo que le depara en Uqut, pero su objetivo es labrarse una nueva vida allí.

Su desconocimiento sobre el continente le ha llevado a acercarse a Félix, viendo que es una de las personas en el barco que más sabe del destino y que no la va a delatar. Por desgracia, esto

también la llevó a conocer a Balert, a quién considera que no es trigo limpio, pero está eligiendo tolerar por ahora para no romper las ilusiones de Félix. No le gusta ver como se aprovecha descaradamente de este, pero en su defensa, la verdad es que es bastante fácil hacerlo y ella también se ve tentada.

Inspiraciones

- Fire Emblem, así en general
- Izutsumi (Dungeon Meshi)
- Zuko (A:TLA)
- Michel (Fata Morgana)

Félix

| | |
|------------------------|--------------------------------|
| Nombre completo | Félix de Vries |
| Edad | 26 años |
| Linaje | Katari |
| Clase | Mago, escuela del conocimiento |
| Comunidad | Loreborne |
| Lugar de origen | Soulaines |

Experiencias

Gato asustadizo: Félix no es la persona más valiente del mundo, algo que suele jugar en su contra... pero también puede estar a su favor. Años de cobardía le han preparado para encontrar formas de huir lo más rápido posible, ansioso de escapar cualquier situación mínimamente peligrosa.

"En realidad...": Si hay algo que le gusta a Félix es impartir conocimiento, lo cual muchas veces significa simplemente corregir a alguien cuando está equivocado. En estos casos, Félix siempre intenta ser lo más claro posible.

Apariencia

Félix es un katari de estatura media y complexión delgada, con rasgos humanoides. Debido a su linaje, su cuerpo está cubierto de un pelaje corto y suave de tono grisáceo; además, presenta pupilas verticales, orejas y cola felinas. Sus orejas concretamente poseen ligeros mechones en las puntas, producto de genética familiar. Su pelo, cortado a la altura del cuello, es de color rubio cenizo, con algunas zonas más oscuras.

A pesar de provenir de un linaje caracterizado por sus sentidos agudos y refinados, Félix es miope. Al no tener orejas a los lados de la cabeza en las que apoyar las patillas, sus gafas son un modelo *pince-nez* ligeramente más grande de lo habitual.

Félix suele vestir con ropa formal aunque cómoda: camisas, pantalones largos, tirantes, botas, etc. Favorece los tonos sepia y poco saturados ya que piensa que los colores muy llamativos contrastan estrepitosamente con su pelaje.

Siempre lleva consigo su bolsa de mensajero, en la cual guarda su diario, así como sus apuntes y objetos más preciados.

Habilidades

Ilustrado: Gracias a su formación universitaria, Félix posee un amplio conocimiento histórico, cultural y político tanto de su territorio como de los vecinos.

Félix tiene ventaja en tiradas relacionadas con la historia, cultura y política de un lugar o persona prominente.

Instintos felinos: Félix tiene a su disposición cierta agilidad innata, herencia de su linaje. Aunque es cierto que en su caso no está tan presente como en otros katari, siendo considerado ligeramente torpe.

Cuando Félix hace una tirada de agilidad, puede **gastar 2 Esperanzas** para volver a tirar su Dado de Esperanza.

Garras retráctiles: Por mucho que él diste de cualquier noción violenta, el cuerpo de Félix está diseñado en base al de un depredador. En vez de uñas normales, sus dedos terminan en afiladas garras retráctiles, perfectas para despedazar aquello que se ponga en su camino. En el caso de Félix, sus "presas" suelen ser envoltorios de papel.

Félix puede hacer una tirada de agilidad para arañar a un objetivo a melee. Si la tirada acierta, el objetivo se vuelve temporalmente **vulnerable**.

Prestidigitación: Cuando llevas años practicando magia, estudiándola a nivel académico, destripando y desenredando sus misterios, llega un momento en el que cosas como cambiar de color un objeto o encender una vela pasan a ser tareas nimias, casi instintivas. Félix es capaz de llevar a cabo pequeños trucos o efectos mágicos inocuos y sutiles, siendo para él algo tan innato como respirar.

Patrones extraños: Acostumbrado a tratar con personas mágicas, Félix no es ajeno a la superstición y a las manías. Si le preguntasen a él diría que la suya no es nada fuera de lo común, que simplemente le gusta encontrar patrones, y que por lo menos no está obsesionado con andar en compases de 3/4 como uno de sus antiguos compañeros de clase.

Preparado: Cuando Félix era pequeño y todavía podía sentarse en las rodillas de su abuelo, éste le decía que uno nunca sabía lo que se iba a encontrar ahí fuera, que el mundo era vasto y desconocido, y que si no estabas preparado la tierra abriría sus enormes fauces y te tragaría entero. Además de ciertas pesadillas, las palabras de su abuelo causaron en Félix una alerta que le sigue hasta día de hoy.

Experto: A pesar de no pensar mucho de sí mismo, Félix mantiene cierto orgullo en sus habilidades, considerándose a sí mismo bastante adepto en ellas.

La magia de Félix

Existen múltiples teorías con respecto a la magia, su origen, su funcionamiento y sus reglas. En el caso de Félix, su teoría es aquella impartida por la Universidad de Soulaines: la magia está presente en el mundo como una especie de corriente energética continua, la cual puede ser escuchada y canalizada. Félix piensa que la magia es algo mutable, algo que no existe en el vacío sino que depende de la interacción, y que parte de esa interacción es el intento de entenderla. A sus ojos, la magia del Imperio de Brannig es distinta a la suya, porque la explicación y el uso particular que le da el Imperio a la magia ha hecho que ésta se moldee a su imagen.

En esto se basa la tesis de Félix: la magia es un elemento mutable que evoluciona través de la historia, que va creciendo de forma paralela a las civilizaciones en las que se encuentra. Félix sostiene que el medio por el cual se canaliza la magia afecta la esencia y a la naturaleza de ésta. Sus propios hechizos tienden a ser ordenados, ya que opta por escribir o dibujar fórmulas canalizadoras en papel hecho de madera de Llys, un árbol que posee altas capacidades conductoras; si Félix utilizase un soporte distinto alteraría el producto mágico, lo cual puede ser beneficioso o perjudicial. Existen determinados hechizos que, debido al ámbito que tratan, requieren un soporte o medio específico: por ejemplo, aquellos relacionados con la energía vital de una persona tienden a tener más éxito cuando se inscriben en la piel.

¿Significa esto que Félix sólo puede hacer magia mediante la escritura o el dibujo? No. Existe un medio conductor situado por encima de cualquier soporte físico: el pensamiento. Félix puede llevar a cabo efectos mágicos sencillos sin necesidad de soporte, utilizando simplemente su voz interior. Le gusta pensar que en algún momento, sus aptitudes mágicas llegarán a un punto en el que no necesite soporte para ningún hechizo, valiéndose únicamente de su mente para realizarlos... Lo cual es posible, pero sólo unos pocos llegan a conseguirlo.

Jacali

| | |
|------------------------|--------------------------------|
| Nombre completo | Jacali |
| Edad | 28 |
| Linaje | Firbolg |
| Clase | Druida, Guardian de Renovación |
| Comunidad | Wildborne |
| Lugar de origen | Bosque de Lugün |

Religión

Jacali es particularmente devoto de una versión más local del animismo que siguen la mayoría de habitantes de Uqut. En la aldea de Jacali se siguen 3 variantes en diferentes proporciones según la persona. Estas 3 son entonamientos con los 3 reinos (animal, vegetal y fúngico). Él siente particularmente una conexión bastante más significativa con los espíritus de los animales, pero en menor medida también con plantas y hongos

Alimentación

Jacali y la gente de su aldea tienen manías y costumbres a la hora de alimentarse que se funden con su fe. Creen en el aprovechamiento máximo del alimento como muestra de respeto a la vida y muerte del animal. La alimentación es el máximo exponente del credo de la aldea de Jacali y todos deben aprender a cocinar y tratar el alimento con respeto. Se debe devolver a la tierra en muerte al menos tanto como la tierra te dio en vida. Esto incluye compostaje y alimentación, pero también reciclado de material orgánico para construcción, herramientas, etc. Al cocinar adecuadamente un animal, se ayuda a su espíritu a cumplir su deuda con el bosque.

Higiene

Jacali lleva meses sin darse una ducha *per se*. Jacali lleva consigo sacos de ceniza para viajes largos, que usa para darse "baños secos" con los que evita parásitos y se exfolia el pelaje. Jacali no usa jabones ni perfumes ni siquiera en la rara instancia de bañarse en un estanque o cascada, pues los aromas interferirían con su rol como cazador. Cree que sus olores naturales lo camuflan mejor en el bosque, evitando ser detectado por presas con mejor olfato. Por el mismo motivo Jacali presta especial atención a limpiarse las orejas y las fosas nasales, y a mantenerse alerta de contraer enfermedades respiratorias que afecten a su olfato.

Experiencias

Una Bestia Más: Jacali lleva años cazando y rastreando animales. Sabe cómo moverse por el bosque sin llamar la atención, conoce los patrones de comportamiento y los hábitats de las criaturas y es capaz de empatizar con ellos gracias a su conexión natural con lo salvaje.

Inquietante: La mirada y presencia de Jacali puede resultar incómoda y sacar de su ritmo a algunas personas. A veces juega a su favor, haciendo actuar a la gente con miedo o cautela.

Medicinas Herbales: Jacali está versado en medicina tradicional del bosque. Tiene conocimientos teóricos de botánica que le hacen capaz de reconocer plantas con propiedades medicinales, pero también experiencia práctica tratando heridas y enfermedades por medios convencionales y mágicos.

Apariencia

Jacali es un firbolg relativamente humanoide. Es alto y delgado, pero se mueve agachado y en cuclillas o incluso apoyando sus largos brazos en el suelo como un simio. Tiene el pelaje rojizo pálido, una gran melena suelta y lóbulos estirados por el peso de sus pendientes de hueso durante años.

Lleva una característica máscara de hueso, con forma vagamente similar a un cráneo de vaca. Deja ver sus colmillos. Sí, Jacali tiene colmillos. Lleva también un poncho hecho con plumas de tonos amarillos, naranjas y negros. Cuando abre los brazos, parecen alas, y lo usa a veces para intimidar a algunas criaturas. Lleva también unos pantalones abombados, que terminan a la altura de la tibia, dejando ver sus pezuñas descalzas. Todo está decorado con huesos de distintos animales que cuelgan de la ropa, con extrañas runas pintadas.

Jacali porta un kukri de hueso en la mano izquierda, hecho con el colmillo de una Madre Hiena, pero es principalmente para desollar, y para que sus enemigos no se fijen en el arma verdaderamente peligrosa. En la mano derecha tiene una pulsera de costillas de Chinchillílope, que junto a los tatuajes rúnicos de su mano, le permiten canalizar magia destructiva a cortas distancias.

Habilidades

Pies Ligeros: Jacali, al igual que mucha gente del Bosque de Lugün, ha aprendido a moverse sin perturbar el equilibrio de la tierra. A veces se mueve de forma errática o con posturas antinaturales, pero todo tiene un propósito, no hacer crujir ni una hoja.

El movimiento de Jacali es innatamente silencioso. Tiene ventaja en tiradas para moverse sin ser detectado.

Carga: Jacali no ha desarrollado los cuernos de sus padres. Sólo tiene dos bultos en las sienes, apenas notables. Pero tiene la cabeza especialmente dura, y no duda en usar su cuchillo para compensar.

Cuando Jacali supera una tirada de Agilidad para moverse de rango Lejano o Muy Lejano hasta Melee de uno o más objetivos, puede **marcar 1 Estrés** para hacer **1d12** de daño Físico a todos los objetivos a Melee.

Inquebrantable: Jacali está acostumbrado a las situaciones extremas. En lo salvaje el peligro acecha tras cada árbol, y Jacali es capaz de mantener la calma cuando la presa se convierte en depredador.

Cuando Jacali fuera a marcar un Estrés, tira un **d6**. Si saca un 6, no lo marca.

Forma Bestial: Jacali es uno de los pocos miembros de su pueblo bendecidos con la habilidad de comunión total con los espíritus de los animales. Es capaz de transformarse temporalmente en bestias, pero poca gente sabe cómo funciona esta magia y las consecuencias o limitaciones que tiene.

Jacali **marca 1 Estrés** para transformarse en una criatura de su tier o menor. Puede salir de esa forma en cualquier momento. Mientras está transformado, no puede usar hechizos o armas, pero sí puede usar otras habilidades y rasgos. Los hechizos lanzados antes de la transformación conservan sus efectos, y puede hablar y comunicarse de forma normal. Adicionalmente gana los rasgos de la Forma Bestial en cuestión, añade su bonus de Evasión a la propia, y usa el trait indicado en sus ataques. Mientras está en Forma Bestial, su armadura forma parte de su cuerpo y puede seguir marcándola. Si marca su último punto de vida, automáticamente sale de la Forma Bestial.

Tier 1

Explorador Ágil [Gato vampiro blanco](#)

Herbívoro Veloz [Tucán corredor](#)

- ????
- ????
- ????
- ????

Tier 2

- ????
- ????
- ????
- ????

Serpiente Atacante [Cobraespín](#)

Tacto Salvaje: Jacali también está conectado en menor medida con los reinos de las plantas y los hongos, pudiendo influir levemente en ellos. Además, en su tiempo absorbiendo las fuerzas del bosque, tiene control ligero sobre los elementos.

Jacali puede activar efectos sutiles e inofensivos en el mundo natural a voluntad. Hacer crecer unas flores, invocar una ligera ráfaga de viento, encender una hoguera...

Claridad de la Naturaleza: Jacali está versado en artes medicinales tradicionales, pero también mágicas. Es capaz de crear un Claro, un espacio donde calmar las mentes.

Una vez por Descanso Largo, Jacali puede crear un espacio de serenidad natural a rango Cercano. Cuando se permanece en él unos minutos, puede restaurar Estrés igual a su Instinto, distribuido a su elección entre él y sus aliados.

Regeneración: Cuando se requiere, Jacali puede llevar al plano físico sus habilidades curativas y tratar heridas serias. Pero el arte medicinal mágico no es agradable. Si no se regula su intensidad, puede generar secuelas importantes.

Toca a una criatura y **gasta 3 Esperanza** para curarle **1d4 puntos de vida**.

Rastreador Dotado (Habilidad Sage 1): Para Jacali es trivial extraer datos específicos de criaturas a partir de su rastro antes siquiera de verlas, lleva años haciéndolo.

Cuando está rastreando a una o varias criaturas en base a señales de paso, Jacali puede **gastar cualquier cantidad de Esperanza** para hacer tantas preguntas al GM de la siguiente lista: *¿En qué dirección iban? ¿Hace cuánto pasaron? ¿Qué hacían en este sitio? ¿Cuántos había?*

Cuando Jacali se encuentra a las criaturas que rastreaba, obtiene un bonus de +1 a la Evasión contra ellas.

Enredo Vicioso (Hechizo Sage 1): Jacali posee vértebras de serpiente que lanza a los pies de sus enemigos. Las runas de crecimiento se activan a sus órdenes y hacen crecer esqueletos serpentinos que atrapan a su presa.

Jacali hace una **Tirada de Hechizo** contra un objetivo a rango Lejano. Si acierta, los esqueletos emergen del suelo, haciendo **1d8+1** daño físico e *Inmovilizando* temporalmente al objetivo.

Adicionalmente al acertar, puede **gastar 1 Esperanza** para *Inmovilizar* temporalmente a otro objetivo a rango Cercano del objetivo.

Conjurar Enjambre (Hechizo Sage 2): En la aldea de Jacali se utilizan algunos insectos en relación simbiótica para defensa o utilidades. Jacali es capaz de invocarlos sin esfuerzo gracias a su magia espiritual.

Escarabajos Acorazados: Jacali **Marca 1 Estrés** para conjurar a los escarabajos, que le rodean. La próxima vez que recibe daño, reduce la severidad en un umbral. Puede **gastar 1 Esperanza** para mantenerlos conjurados tras recibir el golpe.

Luciérnagas de Fuego: Jacali hace una **Tirada de Hechizo** contra todos los adversarios a rango **Cercano**. **Gasta una esperanza** para hacer **2d8** de daño mágico a todos los adversarios a los que acierta.

Inspiraciones

- Kalgara (One Piece)
- Gollum (El Señor de los Anillos)
- San (La Princesa Mononoke)
- Yuru (Yomi no Tsugai)
- Daryl Dixon (The Walking Dead)
- Senshi (Dungeon Meshi)
- Tarzan (Tarzan)

Balert

Balert

| | |
|------------------------|--------------------|
| Nombre completo | Balert |
| Edad | 28 |
| Linaje | Drakona |
| Lugar de origen | Aluna (El Imperio) |

Experiencias

Entrenamiento Militar: Balert fue estacionado durante 10 años en la costa norte de Aluna cerca de Sulem. Dejó su puesto por motivos personales para dedicarse a la venta de reliquias en el mercado negro.

Contabandista: Tras abandonar el ejército se ha dedicado a una vida de crimen vendiendo información y materiales robados de diferentes navíos, así como ofreciendo sus servicios de guardaespaldas tanto en la costa como en el mar.

Apariencia

Balert es un dracónido de complexión robusta y espalda ancha. Presenta una mutación genética bastante rara en Aluna, donde en lugar de gruesas escamas de proteína, a Balert le crecen vistosas plumas moradas. Siempre viste con armadura pesada o en su defecto un gambesón para dormir. Al equipamiento, aunque bien cuidado, se le empiezan a notar los años. No presenta ningún pendiente o joyería, pero siempre lleva consigo dos muñecas infantiles en una bolsa guardada entre la coraza y el jubón.

Balert es, una mala persona un drakona codicioso y egoísta que no tiene reparos en usar a los demás para conseguir lo que quiere. Se encuentra en esta expedición por motivos económicos, lo que contrasta con el interés que ha demostrado en Uqut. Tiende a analizar a quién se encuentra en función de cómo de útiles pueden ser para sus fines.

Considera a Félix un valioso activo y se le ha acercado con actitud amistosa y protectora por sus conocimientos sobre las Civilizaciones Hundidas. Con Cath no ha hecho tantas migas pero puede ver que tiene habilidades de sigilo que considera que puede aprovechar. Está en proceso de ganarse su confianza, por si en el futuro resultase serle de utilidad.

Habilidades

Especie

Escamas: Cuando recibes daño severo, puedes marcar un punto de estrés para marcar 1 punto menos de daño.

Rostro Pavoroso: Tienes ventaja en las tiradas para intimidar a las criaturas hostiles.

Comunidad - Nacido del Mar

Cuando tiras con miedo, puedes colocar un token en tu carta de comunidad. Puedes tener un total de token igual a tu nivel. Antes de hacer una tirada de acción puedes usar cualquier número de estos tokens para añadir un +1 a la tirada.

Clase - Guerrero

Sin Piedad: Gasta 3 de esperanza para ganar un +1 a tus tiradas de ataque hasta tu próximo descanso.

Ataque de Oportunidad: Si un adversario a melee trata de salir de tu rango puedes hacer una tirada de reacción con el rasgo que prefieras contra su dificultad. En un éxito selecciona 1 de las siguiente opciones, en un éxito crítico 2:

- No pueden moverse de donde están.
- Les haces daño igual al daño de tu arma principal.
- Te mueves con ellos.

Entrenamiento Militar:

Ignoras la carga cuando llevas armas, Cuando haces daño físico tienes un bonus igual a tu nivel.

Inspiraciones

- Anjanath (MHW)
- Clayton (Tarzán)
- Kabru (Tragones y Mazmorras)
- Lalo Salamanca (BCS)

Notas de Balert

Sesión 1

- Quint es un naufrago de Branning. Están trayendo a gente en galeras a Uqut
- Árboles de plantas carnívoras que parecen haber crecido sobre el camino. Sus frutos son comestibles.

- Los lobos están alterados por algo, no sabemos bien el qué todavía.
- La universidad de Xalbe (Jalbe) quería entablar relaciones amistosas con Aluna.
- Hemos llegado a un poblado humilde, que lleva décadas abandonados. Hay algunos restos funerarios.

Sesión 2

- Presentan a Jacali
- Balert entra en el templo buscando a Quint, en el templo empieza a buscar similitudes con su moneda misteriosa y nota un pinchazo en el cuerpo. Se da dos golpes en el pecho y dice a callar antes de entrar, baja al siguiente nivel del templo y las paredes encuentra símbolos similares a su moneda. Se graba uno en la mano con su daga y continúa, encuentra el diario de Quint pero al ir a cogerlo se desmaya y algo le arrastra al interior del templo.
- El grupo encuentra el templo acompañados por Jacali en su forma de gato vampiro blanco.
- A Balert lo han movido a una sala diferente y no está solo.
- Quint está muerto, y la brea del cadáver se ha unificado y disparado 4 agujas a todos. Se han desmayado y se han despertado en un espacio raro donde han matado a un monstruo humanoide de Brea
- Nos hemos vuelto a pelear con Décimus, hemos tenido que matarle 3 veces
- Fuera del espacio seguimos entendiéndonos
- Balert ha enterrado el cadáver de Décimus, (no muy profundo). Jacali ha plantado garbanzos sobre su cadáver.
- Balert va a querer preguntarle a Félix por cómo lleva la traducción, sobre todo de la palabra que le interesa a él.

Sesión 3

- Balert se ha disculpado con Décimus y lo ha enterrado correctamente.
- Cath se ha disculpado con Balert y han leído la primera página del diario.
- Hemos conocido a un fauno viejo llamado Ikal, lo podemos entender también. Tiene una tortuga galápago llamada Rita.
- En la aldea nos han mirado mal, Una señora humana se ha acercado a hablar con el grupo. Nos ha llamado Narma

- Los narma son espíritus del agua parece que están enfadados por algo y están atacando barcos (Es posible que sean otra cosa distinta no estamos seguro, son del imperio quizás)
- Jacali y Balert han ido a buscar setas y han hablado sobre el pasado de Balert. Balert le ha enseñado su moneda misteriosa.
- La aldea se tuvo que mover, probablemente el poblado abandonado por el que pasamos. Los de la aldea están asustado por la cueva donde peleamos contra décimus.
- Los del pueblo piensan que profanar la cueva hará que los espíritus se enfaden y ataquen al pueblo.
- Félix se hizo amigo de la hija del Ikal

Sesión 4

- Ikal nos ha contado que se encontró Iktan en una cesta en Xalbe y la adoptó. Nos ha dicho que le dejemos las túnicas en el hueco (parte baja de la ciudad), que hablemos con Maka.
- El barco llegó hace unos días, hemos tenido que entrar usando las túnicas blancas. Nos ha parado en la frontera y hemos descubierto que Cath se coló de polizona.
- La gente que pasea por la parte alta ciudad parece que tienen marcas o brazaletes. Los brazaletes parecen referenciar las marcas
- La rectora Ozoma una simiah de pelo blanco nos ha recibido y se ha disculpado por el contratiempo. Félix es el mago de la expedición
- Balert le ha hecho glazing a la rectora sobre Félix después de que este le hablase sobre sus inquietudes sobre el puesto y la tesis. Felix le ha devuelto el favor.
- Jacali y Cath se han liado a palos con los guardias. Okelot (elfo) se ha presentando diciendo que le han enviado desde la universidad, pero no es posible que le diese tiempo a ser avisado. Hay algo raro con este tío.
- Nos han presentado a un orco Sag, como el alumno más aventajado de la universidad. Sagast Kal se nos ha asignado para que le expliquemos la situación. Él también tiene un brazalete.
- Sag ha comentado un poco de la mitología de Uqut y el papel de los narma. Tiene una teoría de como funcionan la luz y las sombras y su papel en el transporte de la magia. Sag nos ha comentado que no nos fiemos de Okelot.
- A Jacali y a Cath los han intentado reclutar para algo, le han pedido que se reúnan con ella (Akama) a las afueras a las 2 de la mañana. Misma hora y sitio que Sag nos ha dicho

Sesión 5

- Hemos bajado al Hueco,

- Le ha tirado una piedra a Félix. Balert le ha protegido y el grupo le ha apoyado.
- Hemos ido a ver a Maka una mediana embarazada y entregarle las túnicas.
- Las marcas son para quienes nacen arriba, brazaletes para mercaderes. Esto fue implementado hace 200 años hubo un plaga que se originó en el hueco. Fue implementada por el antiguo rey
- Toani-> Significa rey. Los bajos fondos están descontentos por la situación de los impuestos y la incompetencia del nuevo rey que al parecer es muy joven. Los de la mina se quejan de que les llegan los partes meteorológicos con menos tiempo de antelación.
- Hemos ido al Hueco del Hueco, la regenta una Klam: Huama, lleva una máscara ostentosa para representar su rostro.
- Jacali El Sol. Está buscando a una presa.
- Balert, La Estrella. le ha preguntado por la persona a la que quiere matar. Le han dicho que tiene un aciago destino, que tiene que aceptar su destino
- Cath, La Muerte ha abandonado a su familia para venir a aquí, está preocupado por su hermano.
- Felix. La Justicia ha dedicado gran parte de su vida a un objetivo, quiere saber si habrá valido la pena. Dice que se juzga demasiado duro y que no puede echarse la responsabilidad encima.
- Entrar por atrás, parece que la casa es más grande por dentro que por fuera.
- Cath y Balert han tenido un momento, les ha dicho que lo tiren por un balate si es necesario.
- Balert y Félix han hablado. Félix es consciente de que le ha intentado manipular todo este tiempo, le ha intentado explicar a balert el concepto de amistad, pero no ha cuajado y ha estado un rato repitiendo lo mismo.
- Los padres de Jacali murieron matando a una presa. La máscara que lleva era suya. Cath tiene un broche con el mismo símbolo de Décimus esta tía es del Imperio.
- Cath cree que conocía a Décimus Quint
- Balert le está escuchando...

Sesión 6

- Nos han tendido una emboscada, Balert ha matado a 2 personas pensando que se habían cargado a Jacali y a Cath.
- Akama la guardia ha llegado y el último matón ha tratado de huir Balert le ha retenido.
- Nos hemos deshecho de los cadáveres, Cath le ha gritado a Balert. A Félix le han roto dos costillas.

- Akama nos ha contado la historia de la ciudad. Xalbe sufrió una epidemia, los infectados fueron enviados a lupe para morir.
- Tras contener la infección se estableció la política de mantener las túnicas blancas para subir a la parte alta. Originalmente era una medida para mantener la enfermedad a raya. Pero tras la muerte del rey se ha mantenido como una señal de estatus.
- La universidad tiene una excavación arqueológica, tras la llegada el nuevo consejero del rey el ritmo de la excavación se ha acelerado. Sospechan que tiene que ver con las alteraciones meteorológicas y el comportamiento de la guardia. La rectora y el consejero están confabulados para mantener la explotación.
- Hemos decidido ayudar a Akama para investigar la excavación.
- Hemos conocido a un mediano proletario llamado, Kali. Le hemos convencido para que espía en la mina para nosotros a cambio de comida.
- Kali, su madre, Akama y Sag forman parte de este grupo insurgente.
- Akama va a añadir a Cath y Jacali a los visados

Sesión 7

- El demonio ha roto las sábanas por la noche, Balert lo ha atado con cuerdas. No hay manoplas para la entidad.
- Maka ha pagado, cuando le hemos preguntado por Klani ha dicho que si nos había dicho algo. Klani es su hijo!!
- A Huama le ofrecieron un puesto en la universidad pero lo rechazó.
- Akama les ha puesto los brazaletes a Cath y Jacali
- A Balert le vuelven a crecer los dientes instantáneamente
- Hemos extorsionado a un tio para que haga un dildo de cuero.
- Las señoras del bingo, han calado a Balert y a la rectora.
- A los barcos de la expedición les atacó un barco de colores (narma), al poco tiempo se marchó.
- El resto de la tripulación se ha marchado ya.
- Balert se ha sincerado con Félix, después de que este le haya pillado las mentiras. Le ha dicho que no tiene que preocuparse, pero que si algún día desapareciese no le busque.

Sesión 8 ?

Sesión 9

- Alguien se quedó con humana antes de nosotros, un humano que estaba perdido. Era Quint, no Décimus Quint. Este Quint llegó hace un año y se fue al norte. Él era de Uqut
- Cath y Jacali va ir al grupo de investigación por la mañana.
- Han cancelado la investigación.
- Yo voy a buscar a Okelotl, ver si puede sacar más información sobre él.
- El rey y el consejero no se suelen pasar por la universidad, Okelotl no estaría por aquí sin un evento especial.
- No llevar blanco, colar a Jacali para que robe notas
- Los del grupo de investigación son unos tolais y unos sin sangre, no nos quieren ayudar sin ir a hablarle a la rectora.
- Akama es bastante querida y la gente de la guardia la respeta.
- Klani trabajaría en el turno de tarde en la excavación.
- Cath tiene visiones.
- Balert le ha dicho a Félix que no toque ninguna moneda de la excavación.
- Cath ha conseguido que la cuelen en la excavación, se llama Catherine Beimaris.
- He entrenado con Cath, me ha dicho que ve un sombra oscura, necesito saber si la sombra está relacionada con la entidad. Le voy a enseñar mi torso.
- Jacali ha encontrado notas sobre la exhibición, viene Okelotl. Quiere discutir los descubrimientos para la tecnología naval.
- Le he enseñado la entidad a Cath, ella ha visto a la sombra. En su pecho ha aparecido un símbolo: XV.
- Décimus conoce la casa Beimaris, la sombra es Décimus Quint.
- Cath fingió su muerte, es de Branning.
- Las ruinas son similares a las que encontramos en Lupe.
- Es posible que quint estuvo en la excavación. Décimus Quint está diciendo que hagan sonar la campana. Han tocado la campana y parece que han liberado algo.

Sesión 10

- Félix critica el outfit de Balert
- Campanas Catedral observatorio de Macau
- Campana Templo de las puertas de Lugün
- Campana Manatial del Río Anawampu

Sesión 11

- El rey rata aparece
- bicho que caga oro y queremos capturarla para el rey rata
- nos pegamos con unos bandidos incompetentes
- capturamos a la bandida que ha enloquecido por su temporada en la universidad (normal)

Sesión 12

- Hemos llegado al manantial de Meulla.
- Desapareció un chaval del pueblo de Meulla en la fuente, sólo han quedado sus ropas manchadas de pringue negro.
- El observatorio de Maccau recibe a la gobernadora de Feyengun para reforzar las relaciones de la mancomunidad con Lugün
- El río nos llama... y hemos bajado
- Había un bicho feísimo en una cueva bajo el río, estaba llorando brea y Jacali y Balert lo han matado
- Hemos llegado a Meulla

Sesión 13

- Hemos llegado a Meulla nos hemos quedado en una posada autoregutada.
- Cath se ha sincerado, nos ha hablado de su hermano (Silvaris) y su tiempo en la academia militar.
- Cath ha sido la que ideó las nuevas estrategias militares de Branning, esto resultó en la muerte de niños.
- Esto fue hace 4 años
- El rey rata ha estado fumando en un parque con Gris (No sabemos quién es)

- Balert se ha sincerado sobre su pasado en la infantería del imperio
- Okelotl mencionó un diario con información infinita

Sesión 14

- Hemos madrugado y comprado cosas
- El peregrinaje implica ayudar a varias personas.
- Madera pastarrama (material impreso en 3D)
- Nufi (ribbet) y Maniwa (ribbet) viven en Meulla pueblo independiente de la mancomunidad. Se niegan a los avances de la mancomunidad y de unirse a ellos.
- En Meulla son todos ribbets, y le tienen tirria al sol. Todos somos productos del traidor (el sol) siguen la voluntad de las estrellas porque no son el sol.
- Vamos para Mau, Hemos convencido a Maniwa para que tome el bastón (balert win) Balert luego ha llorado por la muerte del crío. La anciana le ha enseñado a Félix a leerlos astros. El sol decidió crecer y por eso fue condenado a vivir sola. Esta vida es una simulación del sol
- Nos ha avisado del peligro antes de entrar Jacali ha visto al monstruo que mató a sus padres.
- Hemos salido de la cueva casi nos quedamos sin oxígeno.

Sesión 15

- Balert hace pan
- Hay alguien mencionando al imperio en Mau
- Hemos conocido al abuelo de Akama

Sesión 16

- Jacali es un cambiaformas completo
- usa la máscara para volver
- lo ostracizaron por esto para que alcanzase su potencial
- Jacali tiene rasgos de animal por sobretransformarse
- Balert empieza a tener pensamientos de abandonar al grupo

Sacro Imperio de Brannig

Decimus Quint

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Nombre completo | ??? |
| Linaje | Humano |
| Lugar de origen | Brannig |
| Oficio | Prisionero, desconocido |
| Conexión | Aliado temporal |
| Estado | Fallecido |

Decimus Quint fue un ciudadano de Brannig enviado a Uqut hace unos meses que naufragó en la Isla de los Lobos. Los náufragos de la segunda expedición se encontraron con él tras correr su misma suerte, mientras huían del ataque de un barco hostil. Portaba un resistente y misterioso cuaderno, repleto de páginas escritas en un antiguo idioma presente en algunas ruinas de Uqut.

En la Isla de los Lobos

Quint encontró al grupo en la playa sur, sin conocimiento, e intentó apresarlos pen busca de comida. Impulsados por el hambre, decidieron adentrarse juntos en las profundidades del bosque cercano. Lograron saciar su hambre con fruta, y tras acabar con las criaturas que los atacaron, aprovecharon sus restos.

Extremando las precauciones y evitando compartir mucho con sus aliados temporales, Quint notó que algo o alguien los seguía. El grupo avanzó, y sufrió un accidente en el que un desprendimiento de tierra casi los arroja a la violenta corriente del río. Justo cuando lograron descender de forma segura, la sombra que los seguía volvió a aparecer, y entonando una extraña melodía con una flauta, invocó a una bandada de pájaros furiosos, que cargaron contra Quint. Balert intentó salvarlo de la caída, y ambos cayeron.

Al despertar. Quint se adentró en un templo en forma de cueva, y un violento fogonazo, seguido de un golpe seco, se escuchó desde fuera. Cuando el resto lo encontró, ya estaba muerto.

Fue enterrado por Jacali a la orilla del río, junto a un puñado de garbanzos. Cath y Félix decidieron quedarse su cuaderno para estudiarlo.

En el Espacio Raro

El cadáver de Decimus Quint fue arrastrado al Espacio Raro, y reanimado por la sustancia negra, comenzó a atacar al grupo. No parecía ser él mismo, pero conservaba sus habilidades.

Lumpe

Lumpe

Iktan

| | |
|------------------------|----------------|
| Nombre completo | Iktan |
| Edad | 20 |
| Linaje | Fauno |
| Lugar de origen | Lumpe (actual) |

Iktan es una mujer joven que vive en la isla de [Lumpe](#), junto a su padre [Ikal](#).

Encuentro con el grupo

El grupo, y en especial [Félix](#), hizo buenas migas con Iktan tras contarle la historia de su viaje. Mientras ayudaba a Félix a reparar su reloj, él le habló sobre la magia y su entendimiento de la misma. Iktan quedó marcada por aquello, mostrando gran interés y fascinación. Tras terminar, el reloj no funcionaba del todo bien aún, pero le regaló a Félix sus herramientas.

Al marcharse de la isla, Félix le regaló a Iktan un puñado de folios conductores de magia, para que pudiese seguir practicando.

Lumpe

Ikal

| | |
|------------------------|-----------------|
| Nombre completo | Ikal |
| Edad | 67 |
| Linaje | Fauno |
| Lugar de origen | Lumpe (antigua) |

Ikal es un anciano bajito y robusto, habitante de la aldea de [Lumpe](#). Vive con su hija [Iktan](#).

Pasado

Harto de vivir en Lumpe, Ikal viajó hacia el continente y trabajó como pescador hasta lograr tener su propia embarcación. Sus viajes lo llevaron a las aguas cercanas al desierto de Wanpu, donde rescató a una gran tortuga a la que bautizó como **Rita**. En uno de sus viajes su barco fue robado y, resignado, volvió a su hogar.

Volvió a Lumpe justo en mitad de la más reciente mudanza de la aldea, y tuvo que trabajar con el resto de gente, que lo acogió sin condiciones a pesar de su marcha.

Hace unos veinte años, en un viaje a la ciudad de Xalbe, encontró un bebé abandonado cerca del muelle, al que decidió adoptar como su hija, [Iktan](#).

Encuentro con el grupo

Ikal acogió a un extraño viajero —[Jacali](#)— al volver de sus recados en Xalbe.

Al día siguiente, volvió a encontrárselo, junto con el resto. Los invitó a comer en su casa, y más tarde ese día, celebraron una verbena y los acogieron durante la noche, prometiendo llevarlos al alba a Xalbe.

Xalbe

Rectora Ozoma

| | |
|------------------------|-------------------|
| Nombre completo | Ozoma Chimal |
| Edad | 40 |
| Linaje | Simiah |
| Lugar de origen | Las Torres, Xalbe |

Ozoma Chimal es la rectora actual de la Universidad de Xalbe. Descendiente de la **Familia Chimal de Xalbe**, tradicionalmente asociada a la navegación y la ingeniería naval, y nombrada rectora de la Universidad de Xalbe bajo el reinado del actual **Toani Natalatl**, fue la principal impulsora de la **Primera Expedición**.

Se trata de una mujer ambiciosa y enérgica, directa y brusca. Pese a su rol como figura pública de la ciudad, Ozoma es conocida por su nada sutil falsa sonrisa, su escasa paciencia y desdén por todo aquello que no entiende. Su falta de interés por otras ramas del conocimiento es compensada con creces con un talento innato para hacer que otros cumplan su voluntad.

Relación con el grupo

Ozoma recibió a Félix y Balert en la Universidad, enseñándoles el campus y asegurándoles que el resto de la expedición había llegado a salvo y estaban recuperándose. Viéndose superada por sus escasos conocimientos científicos, decidió llevar a Félix ante el estudiante más aventajado en la materia: Sagast Kal.

Sesión 7

La rectora accedió a admitir el acceso de Jacali y Cath a la universidad por su misterioso talento de comprender el idioma de la ciudad y el del sur, tras una petición de Sag. Organizó una *visita* al hospital, donde se encontraban el resto de miembros de la expedición, para que el grupo actuase como intérprete y transcribiera todo cuanto pudiese.

Xalbe

Sag

| | |
|------------------------|---------------------------|
| Nombre completo | Sagast Kal (nombre falso) |
| Edad | 26 |
| Altura | 1,65 |
| Linaje | Orco |
| Lugar de origen | Hueco, Xalbe |

Sag es un brillante científico de la ciudad de Xalbe. De piel verde pálida, algo escuálido pero atlético y pelo rojizo, es un estudiante de honor de la Universidad que trabaja bajo la supervisión directa de la Rectora. Apasionado por el conocimiento, está trabajando en una transgresora teoría sobre la naturaleza de la luz y la sombra.

De forma totalmente ajena a la Universidad, Sag encabeza un pequeño grupo revolucionario cuyo objetivo es sabotear los planes ocultos de la **rectora** y el **consejero del Rey**.

Relación con el grupo

Tras conocer a Félix y a Balert, mantuvo una larguísima conversación con Félix sobre el funcionamiento de la magia, para después advertirle sobre el elfo extranjero conocido como Okelotl. Han acordado reunirse a las afueras de la ciudad de madrugada, y Sag le ha pedido a Félix que sea discreto y traiga a sus amigos, pues parecen de confianza.

Sesión 6

Sag se pasó por la habitación de Félix al irse a casa, pero no estaba. Le dejó una nota haciéndole saber lo ilusionado que estaba por haberlo conocido.

Sesión 7

Al amanecer, y tras no poder haber asistido al encuentro revolucionario, Sag pasó por la habitación de Félix para asegurarse de que todo había ido bien. Félix lo recibió con dos costillas rotas y mal aspecto, y le contó lo sucedido. Sag le advirtió de que tal vez eso significaba que alguien en la universidad estaba al tanto de su actividad, y le pidió que tuviese mucho cuidado, además de disculparse varias veces por haberlo involucrado, y a su vez agradecerle que fuese a colaborar con la causa.

Xalbe

Okelotl

| | |
|------------------------|------|
| Nombre completo | ??? |
| Edad | ??? |
| Linaje | Elfo |
| Lugar de origen | ??? |

Okelotl es un arrogante elfo de apariencia noble, que sirve como asesor de la **Rectora Ozoma**. Es extranjero, pero ha recibido un distintivo de ciudadanía temporal diferente al resto.

Relación con el grupo

Durante una trifulca con la guardia de Xalbe en el zoco causada por el revuelo que montó Jacali, Okelotl apareció y ordenó a los guardias que se retirasen. Cath y Jacali huyeron antes de que el elfo pudiera dirigirles la palabra, pero cuando creían haberlo despistado, apareció a su lado súbitamente. Les advirtió sobre las normas de la ciudad, y reveló que sabe quiénes son gracias a la rectora. Se despidió de ellos con arrogancia, que fueron escoltados fuera de la ciudad.

Xalbe

Akama

| Nombre completo | Akama |
|-----------------|---|
| Edad | 27 |
| Linaje | Galapa |
| Lugar de origen | Hueco, Xalbe |
| Ocupación | Miembro de la Guardia de Xalbe, miembro de los Revolucionarios de Xalbe |

Akama es una mujer alegre y fuerte oriunda del Hueco, en Xalbe. Trabaja como guardia en el control fronterizo del este, y en secreto forma parte de un grupo revolucionario en ciernes para cambiar las cosas en la ciudad.

Datos

- Su familia procede del Desierto de Macaucuo, pero ella nunca ha salido de Xalbe
- Sus padres murieron hace unos años dejando deudas atrás, por lo que perdió la casa en la que se crió. Vive con dos viejos enanos que la tratan como su familia.
- Se alistó en la Guardia como último recurso por necesidad.
- Jamás dejaría la ciudad salvo que no le quedase alternativa. Pese a tener la oportunidad de vivir en la parte alta, se niega a abandonar el Hueco.

Personalidad

Akama es alegre y optimista a ojos de quien le resulta de fiar. Intenta esconder esta faceta cuando está de servicio, y es presa de una apatía alienante al dedicarse a un oficio que odia profundamente, pero desde que surgieron las primeras conversaciones sobre cambiar las cosas, ha recuperado algo de ilusión.

Relación con el grupo

Sesión 4

Akama recibe al grupo en el control fronterizo, colocando el Brazaletes de Acceso a Xalbe a Félix y Balert, pues figuran en la lista como miembros de la expedición.

Al ser Jacali y Cath expulsados del mercado por incumplir la norma de las túnicas blancas (y ser víctimas de violencia policial), Akama llama su atención para invitarles a una reunión clandestina esta madrugada a las afueras de la ciudad.

Sesión 6

Akama llega tarde al punto de reunión al ser distraída por un barullo intencionado al terminar su turno. Al llegar encuentra a Jacali, Cath y Félix inconscientes, dos cadáveres de bandidos encapuchados y su líder, suplicando clemencia a Balert. Akama lo deja ir tras confirmar que no es una amenaza, atendiendo las heridas de Félix y urgiéndoles a enmascarar los restos de la lucha.

Tras deshacerse de los cuerpos lanzándolos al río, los guió a la cabaña donde tendría lugar la reunión, dejándoles claro que habían sido presa de una trampa, y que nunca hubiese imaginado una respuesta tan organizada y directa a sus por ahora tímidos esfuerzos revolucionarios. Tras una discusión con Klani, el grupo accedió a ayudar a conseguir información sobre la Rectora Ozoma y la Explotación minera de Xalbe, y aunque fuese por interés personal, les está muy agradecida. Escoltó a Cath y Jacali al Hueco, prometiendo intentar algo con respecto a su situación en la frontera.

Sesión 7

Akama consiguió colocarles el brazaletes de manera extraoficial a Cath y Jacali al día siguiente, invitando al grupo a cenar esa noche, y pidiéndoles que, si tienen noticias de Sag, se las hagan llegar.

Sesión 8

Tras terminar sus recados en la parte alta, Akama espera al grupo pasado el control fronterizo, y los acompaña a su casa. Allí les presenta a sus *caseros*, dos hombres enanos de unos 70 años, Ulq y Sabulg, y sacan un perol al portal para hacer la cena en el exterior. El ambiente es bastante animado, se unen los vecinos con su propia comida, y los trabajadores de los hornos de cal se paran a saludar y echar un rato a lo largo de la noche.

Akama, con un par de cervezas de más, se sincera con el grupo, y les cuenta que Sag y Klani estuvieron liados y que no lo dejaron de buenas, porque Sag decidió mudarse a la parte alta pese a haber dicho que no lo haría. Akama también les cuenta que, a pesar de seguir en contacto, lo echa de menos.

Xalbe

Huama

| | |
|------------------------|-------|
| Nombre completo | Huama |
| Edad | ??? |
| Linaje | Klam |
| Lugar de origen | ??? |

Huama es una klam que vive en la ciudad de Xalbe, en el Hueco. Vive sola en una antigua posada, *El Hueco del Hueco*, en la que acoge a gente de confianza muy de vez en cuando.

Descrita a menudo como una persona extraña y difícil de entender, Huama se presenta como vidente, y a menudo practica la adivinación a través de cartas con sus huéspedes. Es difícil deducir más información de su aspecto, no ya solo por la enigmática apariencia característica de los klam, sino por su misteriosa forma de ser. A menudo sorprende a sus huéspedes con sabiduría propia de una viajera experimentada, y su posada irradia energía mágica de una naturaleza desconocida. Pese a esto, Huama se presenta a sí misma como *una persona curiosa, sin más*.

Relación con el grupo

Sesión 5

Tras conocer a Maka, le dio al grupo la dirección de la posada de Huama, y les dijo que fuesen de su parte. Al llegar la encontraron meditando, y tras ofrecerles alojamiento gratuito a cambio de una lectura de cartas, accedieron.

Al acceder a sus aposentos, todos comprobaron que la posada estaba afectada por la magia, ya que las habitaciones no cabrían en la casa ni tendrían tanto equipamiento de no ser así.

Huama también mencionó conocer a Sag.

Macaucuo Sur

Baldrián

| | |
|------------------------|--------------------------------------|
| Nombre completo | Baldrián |
| Edad | 28 |
| Linaje | Firbolg |
| Lugar de origen | <i>Desconocido, Macaucuo Central</i> |

Baldrián es una maga especializada en la manipulación del clima procedente de *Macaucuo Central*. Fue expulsada de la Universidad de Xalbe debido a las ridículas condiciones de excelencia que se le exigieron al no poder hacer frente a los elevados costes de matrícula, sufriendo vejaciones y discriminación constante por parte de la academia. Tras ser expulsada, se vio forzada a malvivir asaltando a viajeros incautos en el paso de Meulla.

Relación con el grupo

Baldrián, junto con cuatro amigos a los que convenció para emboscar a los viajeros en el paso de Meulla, fue abandonada por ellos tras la resistencia mostrada por el grupo, tras lo cual fue derrotada. Félix se interesó por ella al ver lo furiosa que estaba hacia la universidad y el mundo académico, y ella le contó su experiencia. Él le recomendó volver a la ciudad y buscar a Sag, quien podría ayudarla. Después de ser atacados por lobos alterados, decidieron llevarla consigo hacia la fuente de Meulla para asegurarse de dejarla en un lugar seguro.

EL REY RATA

| | |
|------------------------|--------------------------------|
| Nombre completo | EL REY RATA |
| Edad | ??? |
| Linaje | Rata (Goblin) |
| Lugar de origen | Más allá de las montañas, Uqut |

EL REY RATA es un enigmático viajero que habla sobre sí mismo como el legítimo monarca de su pueblo, del cual ha sido expulsado de forma injusta tras acabar con las reservas de queso. Tras su exilio, ha partido en busca de una legendaria criatura conocida como *El Diablo*, sobre la cual se dice que sus deposiciones son de oro macizo. Confía en que, si captura a la criatura y la lleva de vuelta a su pueblo, recuperará la confianza de su gente y ocupará el lugar que le corresponde.

Relación con el grupo

Sesión 11: El buscador

Tras encontrarlo en la Venta de los Ratopos, el Rey Rata nombró a su nueva corte:

- Nombra a Jacali **Ministro de Sanidad** gracias a sus conocimientos médicos
- Nombra a Balert **Guardia Real** por su talento para pegar a la gente
- Nombra a Félix **Bufón de la Corte** dadas sus capacidades para hacer chispitas y fuego con las manos
- Debido a la poca predisposición de Cath, decide darle un **cargo temporal indefinido** hasta que pueda colocarla donde sea. Más tarde, decide nombrarla **tesorera del Reino**.

Partió con su corte hacia la *fuentes de Meulla*, donde encontraría a *El Diablo*.

Sesión 12: El Arco de Gehir

Tras ver cómo la criatura que buscaba fallecía, el Rey Rata decidió claudicar. Sus cortes fueron desbandadas, y decidió acompañar al grupo al poblado de Meulla mientras reflexionaba sobre el rumbo de su corriente vida.