

# Balert

## Balert

<b>Nombre completo</b>	Balert
<b>Edad</b>	28
<b>Linaje</b>	Drakona
<b>Lugar de origen</b>	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. Habn 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

---

Revision #48

Created 22 August 2025 16:06:01 by cqto

Updated 1 May 2026 08:46:11 by Juan