

# Resolute Synergy

“It's a cruel and random world,  
but the chaos is all so beautiful.”



Chandler Goodenough

**Raza:** Halfling

**Clase:** Monk Kensei

**Apariencia:** Pequeño (?)

**Cosas que sabemos de él hasta ahora:**

No importa cuándo leas, esto, Chanandler está haciendo un chiste.





Damaia

**Raza:** Tiefling

**Clase:** Rogue

**Apariencia:** 1.60 m. Pelo negro y largo, piel violeta, alas tipo murciélagos.

**Cosas que sabemos de ella hasta ahora:**  
No le gusta la autoridad ni el frío. Will stab you.





Ember

**Raza:** Genasi (Fuego)

**Clase:** Druida

**Apariencia:** Aprox. 1.65mts, piel gris, pelirroja (el pelo es incandescente), emana calor.

**Cosas que sabemos de ella hasta ahora:**  
Le gusta la justicia, los libros, y prender fuego cosas. Useless lesbian. La usan de estufita y es notorio. Tiene un gatito de fuego.





Jrako

**Raza:** Elfo de Bosque

**Clase:** Picaro Asesino

**Apariencia:** Alto, pelo rojizo

**Cosas que sabemos de él hasta ahora:**

Creció en el campo y siempre dice por favor y gracias.





*Luthien Dadode*

**Raza:** Half-elf Eladrin

**Clase:** Hechicera de Magia Salvaje

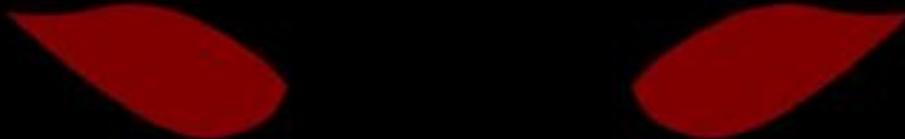
**Apariencia:** Creció en su viaje, tiene un mechón rojo natural que sobresale de su cabello castaño.

**Cosas que sabemos de ella hasta ahora:**

Re protectora de su familiar Escamita. Primero ordena su bolso después se fija si alguien nos está intentando matar.



# BRAND OF THE DEAD



# NPCs en Shadefall



**Edalld**

Ed para los amigos.

O Eland (?). NO ES ELLAND

**Julio**

Guardia de Cedric.  
Nos creyó que había algo raro  
y está de nuestro lado ahora.



**Cedric Highmane**

Gobernador. Pacto  
demoníaco.

Muerto (I hope).

**Lucas Highmane**

Hermano de Cedric. Pacto  
demoníaco.

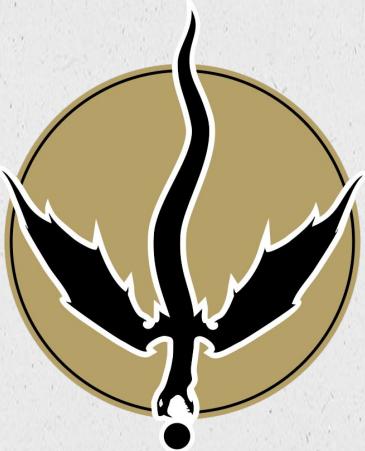
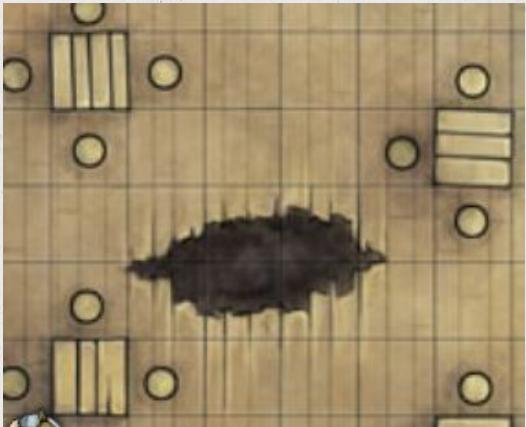
Muerto (I hope).

**Elfa que  
estaba re  
buena**

Era la partera,  
creo? si

# Stuff in Shadefall

¿Por qué había un agujero en el suelo en medio del bar?



Zhentariim,  
en contacto  
con Cedric.

Tenemos un cuaderno  
con la historia de los  
hermanos como  
evidencia?

¿Qué onda el musgo?

## Realms Weather Report for Hammer 10, 1464 Temperate Forest

From Dandello's Faerûnian Almanac

### Temperature:

Low: -10

High: 0

**Winds:** From Arctic at 45 mph.

With a Wind chill of -70

**Precipitation:** No Precipitation

**Relative Humidity:**

Morning: Low

Evening: Moderate

**Dawn is at:** 7:05

**Number of daylight hours:** 9.80

**Selûne:** 4th Qtr

Calavera Flameante  
todavía suelta.



# 1: An Undead Meeting | 19/04/20

Nuestra historia comienza en Shadefall, más específicamente en la posada/bar The Prancing Pony.

AÑO 1464 - FAERUM día 10- Mes Hammer (También conocido como Deepwinter)

Todos comiendo y en la suya, de pronto entran unos zombies en la posada/bar. Van hablando en lenguas. Se van acercando cada vez más a donde está la gente. Dato de color: hay un agujero en el piso del bar (?).

Los zombies atacan y dejan una marca en las personas que atacan. Parecía que se estaba acercando a Luthien, quieren interrogarla pero no funciona. Chandler cae en batalla pero gracias a sus compañeros de viaje y Ember que iba curando a las personas, se recuperan.

Aparecen soldados que invitan al grupo a conocer al gobernador. Van todos menos Damaia, por alguna razón.

El gobernador explica que esto viene pasando desde hace un par de semanas, por culpa de un aventurero haciendo cosas extrañas. Les da plata a cambio de que vayan a investigar el problema. Todos acceden.

Vuelven a la posada y se van a dormir.

## In Game Outline

Día 1, 6PM	a	Día 1, 11PM
Carretera	a	Pueblo

## Gains

★ PLATITA

## Losses

→ Perdimos algo?

## 2: Onto Death's trail | 25/04/20

Durante la noche, todos sueñan.

Esa madrugada, Ember, junto con Edalld, decide investigar indicios, como la muerte de la herborista. Llegan a la herboristería. Al revisar encuentran las notas de la mujer, y se las llevan junto con unas pociones de dudosa procedencia.

Después de un desayuno medio incómodo, Julio llega para acompañarlos hasta el linde del bosque. Se reparten los contenidos del cofre que el gobernador les dio para su viaje.

El viaje es bastante tranquilo. Encuentran una estatua de una diosa, a la cual le rezan recibiendo una bendición. Llegan al calabozo pero, mientras deciden si van a entrar, son emboscados por un grupo de zombies.

En su afán por querer escapar, Jrako se mete a la cueva y se enfrenta con una Sombra. Salen victoriosos. Se toman el tiempo para descansar y atunarse a sus ítems. Edalld se desmaya.

### In Game Outline

Día 2, 6AM	a	día 2, 6PM
Pueblo	a	Dungeon

### Gains

- ★ Varios items mágicos
- ★ Una espada maldita

### Losses

- Perdimos algo?

# 3: Blazing Will & Cold Resolution | 1/05/20

Comenzamos a recorrer las habitaciones. Tenemos una pequeña confrontación con uno de los guardianes del calabozo. Nos reagrupamos y deciden dejar a un Ed desmayado en esa habitación para protegerlo.

En la siguiente habitación, se encuentran con el Revenante que los atacó la primera noche. Se revela como el hermano gemelo de Cedric, Lucas.

Se mencionan pactos de inframundo y cómo todo salió mal. Lucas fue exiliado y perseguido por guardias y su hermano.

Una ardua pelea se desarrolla, Jrako comienza a ser influenciado por la espada. Ember libera a Azar, su espíritu de fuego salvaje. El Revenante se escapa. El cuerpo de Ed desaparece.

Volviendo a la entrada otra confrontación se desarrolla, esta vez el Revenante usando el cuerpo de Ed para atacar al grupo. Varios caen, Luthien da los golpes mortales que matar a Lucas tanto físicamente como en su forma espectral.

El espíritu de Lucas entra en la espada de Jrako.

## In Game Outline

Día 2, 6PM a Día 2,23 PM  
Dungeon

## Gains

- ★ Esfera luminosa
- ★ Guantes L y C
- ★ Cuaderno misterioso
- ★ Oro

## Losses

- Perdimos algo?

# 4: Wraith Sword And Dark Thoughts | 23/05/20

Seguimos en la cueva. La gente tiene que descansar, así que se organizan para hacer guardia por turnos. No me acuerdo el orden pero cuando llega el turno de Jrako la cosa se complica porque la espada que tiene en la mano lo empieza a incitar para que los mate a todos. Jrako intenta resistirse pero está difícil. La despierta a Damaia para pedirle ayuda pero no hay mucho que pueda hacer, intenta distraerlo para que no le haga caso a la espada.

Le toca hacer guardia a Luthien, la despiertan y Damaia se va a dormir. La espada está insopportable y en eso a Luthien se le ocurre usar su magia para ver si puede hacer que suelte la espada. Le ordena a Jrako que la suelte con su poder de sugestión y funciona! El tema es que la espada queda ahí tirada y hay que deshacerse de ella pero nada de lo que prueban funciona (Ember intenta derretirla pero no sirve). Terminan ocultando la espada bajo unas piedras para que nadie más la agarre y deciden ir a hablar con el gobernador.

El problema es que Jrako no puede salir de la cueva porque sigue conectado a la espada. Intentan pensar qué hacer. Ember se pone a leer el cuaderno que encontraron antes a ver si dice algo. Habla del ritual que hicieron L y C (oh casualidad los guantes!) con una espada y unos guantes pero el ritual sale mal y uno se muere (el cuerpo que encontraron?)

Luthien y Ember se ponen un guante cada una y tiran las cenizas de la urna que el gobernador les dio sobre la espada (la volvieron a desenterrar) y esta brilla y sale algo de ahí, un demonio horrible que los ataca, por supuesto. Lo vencen. Deciden hacer un breve descanso para comer (ya es el mediodía) y después van a ir a ver al gobernador.

## In Game Outline

Día 3, 7AM a Día 3, 1PM  
Dungeon a Pueblo

## Gains

★ Plata?

## Losses

→ 1 ración de comida  
→ 1 espada maldita

## 5: An Intense Meeting | 30/05/20

Atravesamos el bosque para volver al pueblo. Esquivamos una calavera flameante. Encontramos soldados muertos, Jrako robó una espada y 20 monedas de oro, nos debe comida. Matamos un bicho necrótico.

Llegamos al pueblo y un guardia nos pagó el resto de nuestra recompensa pero nos hizo esperar una hora por el gobernador Cedric. Damaia se quedó vigilando y los demás fueron a hablar con Julio que dijo que Cedric hace una especie de ritual religioso todos los días.

Pasada la hora, los guardias nos dejan pasar pero no se llegó a nada hablando así que al fin pudimos matarlo. Había tres guardias siendo controlados por Cedric, Entre ambos, hacen caer a Jrako y a Ember.

Ember mató a uno. Julio cayó a ayudar, tarde pero la intención es lo que cuenta, bancamos a Julio.

Una alfombra ataca a Ember pero zafa (?) (Ember roll).

### In Game Outline

Día 3, 1PM      a      Día 3, 8PM  
Dungeon          a      Pueblo

### Gains

- ★ Oro y espada para Jrako
- ★ 25 oros para cada uno
- ★ La amistad de Julio

### Losses

- Luthien perdió las ganas de pelear contra los bichos

# 6: The Town of Never Letting Go | 07/06/20

Luego de derrotar a Cedric, el grupo revisa la oficina del gobernador en busca de indicios de sus rituales religiosos. Se toman la libertad guardarse algunos objetos. Entre las pertenencia encuentran unas llaves ( un par con forma extraña) y muchas cartas, una se destaca en especial por hacer mención sobre un tipo de pacto para recibir algo a cambio de sacrificios. El grupo se da cuenta que Edalld no estaba con ellos cuando van a hacer preguntas al respecto.

Julio regresa y se hace cargo de los guardias (capaz es el nuevo vicegobernador), Ember lo ayuda y de paso va en busca de su compañero. El resto se queda en la casa para investigar la entrada secreta en la bodega. Una escalera los lleva a una cueva con un gran pentagrama en el centro, con, runas brillantes y rodeada de raíces tan escarlata como la sangre.

Los aventureros deciden que es prudente no involucrarse mucho dado que no estaban en condiciones, toman nota de las runas para luego investigarlas.

Mientras tanto, se da una charla intensa entre Ember y Edalld en la posada. El compañero de la genasi está siendo bastante sobreprotector temiendo que Ember caiga en prácticas poco decentes.

Luego de la charla en la posada, el grupo se reencuentra y explicando la situación, Edalld sugiere que mejor sería mejor no perturbar el pentagrama.

El grupo celebra la victoria con una buena cena que Jrako paga.

A la mañana siguiente, el grupo se desayuna que Edalld se fue, dejando a Ember al cuidado del grupo. Gay Panic mediante. Van a despedirse de Julio a la casa del gobernador, encontrandolo moribundo y con señales que algo peligroso salio del cuarto del pentagrama.

## In Game Outline

Día 3, 8PM	a	Día 4, 11AM
Pueblo	a	Pueblo

## Gains

- ★ llaves!
- ★ oro!
- ★ mapas!
- ★ papel y tinta!
- ★ una regla or something
- ★ alcohol!

## Losses

- Edalld



An Enlightening Path  
Through The Snowflakes

# 7: Damaia's Very Bad Day | 15/06/20

Julio prácticamente echó al grupo de Shadefall.  
El grupo agarro viaje, con Pepe Mortadella. Quien casi se pierde.  
Problemas de tecito mediante, el grupo avanza en su camino hacia Berdusk.  
En su segunda noche en el camino, son emboscados en el grupo de bandidos. Los cuales despacharon rápido, no sin antes recibir algo de daño. Damaia logra desquitar su frustración con el jefe de los bandidos, un dracónido dorado que intentaba escaparse pero una respuesta de la druida logra paralizarlo y cortando su huida aérea, dejándolo tirado en el suelo a merced del monje y la pícara, quien en un majestuoso ataque aéreo le atraviesa el cráneo con su rapier.

It has been a terrible,  
horrible, no good,  
very bad day.



## In Game Outline

Día 4, 11AM a Día 5, 10PM  
Pueblo a Viaje

## Gains

- ★ Carreta
- ★ Pepe Mortadella (draft horse)
- ★ 2 tecitos para dormir

## Losses



# 8: Luthien's Shitty Day | 21/06/20

Luego de la batalla, Jrako encuentra un panfleto interesante en el cuerpo del draconido lo cual lo deja meditando. Mientras Ember tiene una charla interesante con Morty, quien descubre que se llama en realidad Rigoberto y que posee una personalidad bastante peculiar. En medio de las guardias, tiene una charla con Luthien confrontándola sobre lo que encontró y si quiere confesarle al grupo lo que está pasando, le da tiempo hasta la mañana siguiente.

Durante el desayuno, Jrako le da un ultimátum a Luthien quien indecisa, no le deja otra opción al Elfo de revelarle al grupo de su hallazgo.

Luthien revela que se fugó de su casa por cosas que pasaron y que no comparte la ideología de su familia. Ahora su familia le puso un precio a su persona para quien la devuelva a casa. El grupo le da el beneficio de la duda y deciden seguir el viaje juntos, ahora tomando más precauciones tratando de cuidar la identidad de Luthien.

En el viaje, el grupo es rodeado por unos Axe beaks (una especie de aveSTRUDES gigantes con vestigios de reptiles y picos como hachas.) la rápida reacción de Embre y Jrako con los pedazos de ciervo lograron evadir la confrontación. Pero en medio de la tormenta, una visión de un pájaro enorme los sorprende, dejándolos bañados en mierda a varios de los aventureros.

Luego del impasse, el grupo se encuentra en una situación precaria para pasar la noche pero un rápido escaneo del lugar, Damaia con Jrako logran encontrar una caravana, que luego de un pequeño debate, les da refugio.

## In Game Outline

Día 5, 10PM	a	Día 6, 10PM
Viaje	a	Campamento

## Gains

- ★ 3 cimitarras
- ★ 2 light crossbows con flechas
- ★ 1 armadura liviana cast off
- ★ 1 caña de pescar mágica
- ★ 1 poción para trepar
- ★ 1 piel de ciervo

## Losses

- La dignidad de Luthien
- Carne de ciervo

# 9: Orcs Will Tear Us Apart | 05/07/20

La tormenta de nieve no daba tregua en el campamento gitano. Donde el grupo era recibido por una Enana de nombre Thrinan quien le ofrece a los viajantes comida, el aroma alcohólico que desprende Thrinan hace que le pique la curiosidad a Damaia y hablando con Grakilm, un cervecero enano, la tiefling compra una bebida que la deja bastante vitalizada y animada.

Jrako peca de social y se olvida del plan de mantener oculta la identidad de ciertos miembros del grupo.

El cansancio les va ganando, descansando mientras van tomando turnos. Pasando Damaia y Chandler, le toca el turno a Jrako que distraído haciendo el mapa para seguir el viaje, es apuñalado por un goblin. Igual que Luthien. Una batalla se libera en el campamento mientras goblins y orcos comienzan a invadir el lugar. Luthien se ve sobrepasada por los enemigos, causando que su magia tenga efectos no deseados. En el calor de la batalla, mientras Ember logra repeler a los atacantes complicándoles el paso dentro del refugio y Jrako destruyendo a los demás. El techo de la caravana se derrumba sobre ellos y un orco. Luthien logra escapar con lo justo mientras Damaia vislumbra otra figura, mucho más grande que los orcos. Con confianza se lanza contra este pero un mal movimiento y el viento tormentoso, el goliath la derrumba contra el suelo liberando un combo de feroces ataques dejando en un estado moribundo. Con todo en contra y tomando un salto de fe, junto con la ayuda de Grakilm el grupo logra vencer a semi gigante. Logran estabilizar a Damaia y sacarla de su letargo, pero no despierta. Y en un estado de incertidumbre el grupo se va a descansar.

## In Game Outline

Día 6, 10PM      a      Día 6, 12PM  
campamento      a      campamento

## Gains

- ★ 1 rubí, 1 zafiro y 1 esmeralda
- ★ anillo mágico de abjuración
- ★ 25 oros

## Losses

- Damaia :'(
- 1 caballo pero no era nuestro

# 10: The Scorching Run and The Chaos That Follows | 12/07/20

El grupo se despierta, todos menos Damaia quien sigue inconsciente y febril. Chandler revisa la caravana donde Ember está cuidando a la tiefling, Jrako habla con Thrinan para ver si les prestan o venden un caballo para no forzar a Rigoberto, Luthien le lleva un tecito a Ember y el grupo debate sobre el plan de acción. Mientras unos dicen de hacer el viaje que resta más apresuradamente juntos, Ember presenta un plan diferente, evocando su esencia animal se transforma en una warhorse y con la ayuda de Chandler, quien se ata a Damaia, emprenden el viaje a toda velocidad. El tiempo apremia, pero un desvío involuntario encuentra al trío desprevenido cuando dos Ankheg los atacan en el camino. Con los dioses de su lado y unos buenos movimientos de Chandler logran escapar, llegando con lo justo a Berdusk donde les dijeron que en el templo de Helm podría ayudar a Damaia. Logran alcanzar la catedral de La Mano Justa Siempre Preparada donde un Gnomo atiende a la chica inconsciente curando su cuerpo pero no logra despertar.

Mientras tanto Jrako junto a Luthien y Morty, emprenden un viaje un poco más distendido, sino fuera porque una pequeña distracción hacen que choquen con un Ogro, el elfo se lleva la peor parte quien termina moribundo. pero gracias a las bayas de Ember, puede recuperar cierta vitalidad logrando alcanzar también la ciudad.

El grupo se reúne, pero dura poco la alegría del reencuentro cuando varios se desmayan dejando a un Jrako sin saber que pasa y una Luthien brillante en medio del hall, una vision criptica alcanza a Damaia donde figuras en llamas de forma demoníaca se revelan atrás de unas humanoides consumiéndolas, destruyéndolas; luego ante ella, Ember y chandler, una sombras toman la forma de Lucas y Cedric Highmane.

Unos momentos después se despiertan, compartiendo una charla grupal acompañado de un momento muy vulnerable con Damaia quien comienza a abrirse al grupo. El líder del tempo se presenta y les dice que quiere tener una charla con el grupo al día siguiente. Después de un baño distendido, el grupo se va a descansar.

## In Game Outline

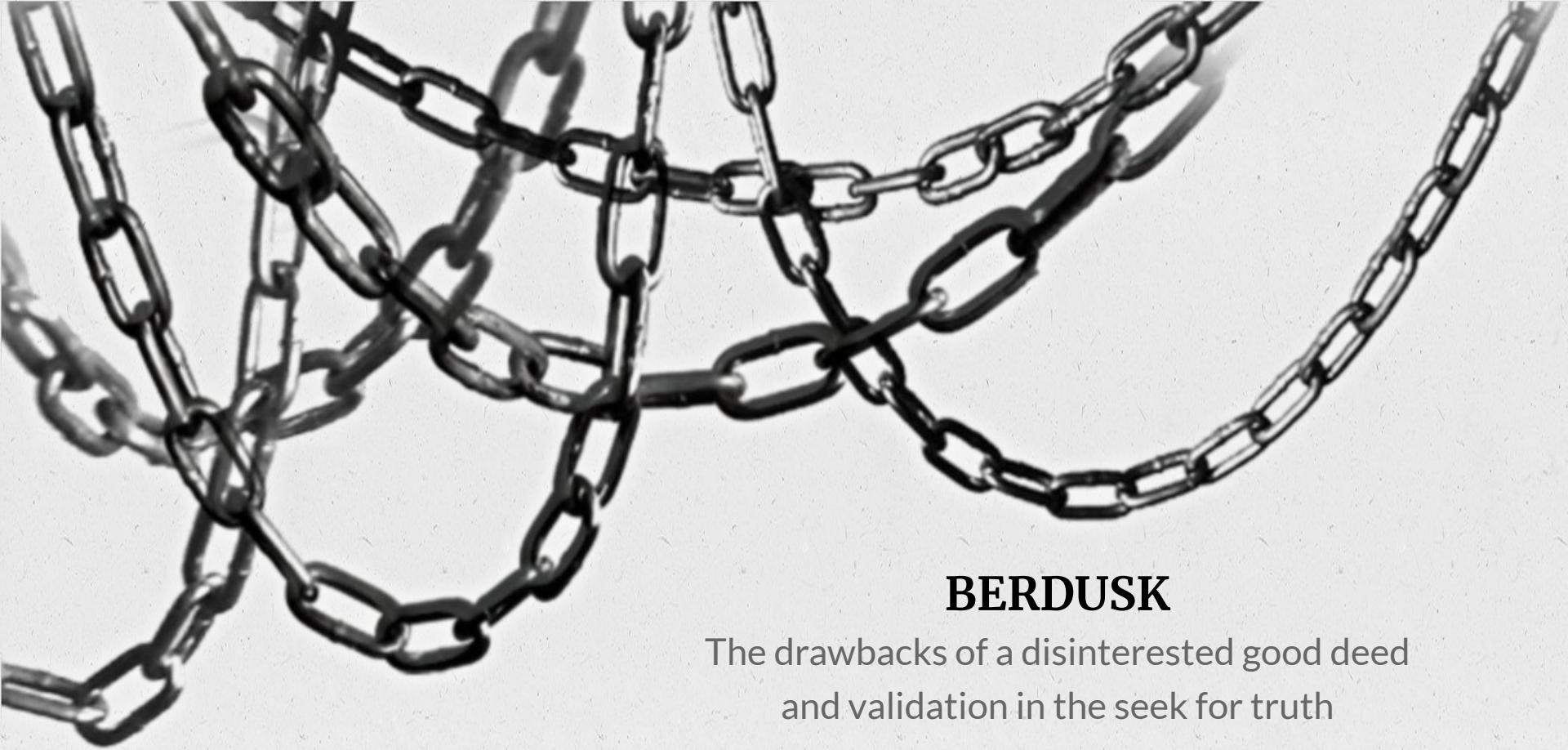
Día 7, 8AM a Día 7, 11PM  
Campamento a Berdusk

## Gains

- ★ 1 cabeza de goliath
- ★ 1 montura de caballo
- ★ 1 lanza brillante
- ★ Damaia

## Losses





# **BERDUSK**

The drawbacks of a disinterested good deed  
and validation in the seek for truth

# NPCs en Berdusk

## Tathlosar Brimmerbold

Líder (?) en el templo de Helm. Nos pagó por matar un Goliath. Tal vez nos ayude a entender nuestras cicatrices.

## Relic, Gnomo clérigo

Cura a Damaia y detecta algo raro en nuestras cicatrices. Sospecha de la identidad de Luthien.

## NPc de Comercios.

Armería: Halfling con hija  
Leatherworkers: Enanos gemelos, uno mejor que otro.  
Almacén: Enano que gusta de escuchar historias.

## Salvador, Acólito

Trabaja en el templo de Helm y lo pusieron a vigilarnos mientras estemos en Berdusk. Pareciera que todo le chupa un huevo. MIA.

## Gus, el gusanito

Mensajero sin ganas de vivir.

## Mafiosos/Arpas

Criminales locales vestidos de cuero que tienen en la mira a Jrako y Chandler.

-Liderados por Ulluene, la mafia es una fachada de la AFI de Faerum. Tabaxi pantera “Buen Ojo”.



## Aredhel

Elfa noble, va a la convención en Iriaebor. Something something chakras

# Stuff in Berdusk (“La joya del valle”)

1. Lady Cirilia Dragonbreast: reina
2. Tathlosar: seguridad
3. Uluene Martalag: religión/comercio
4. ?????: ?????

“Arpas” red de espías en todo Faerum.  
Son la mafia de Uluene??  
No entendí una chota

Nos pueden sacar las marcas por 50GP cada uno :D

Comercio de Zud en Berdusk.  
Drogas que te hacen más fuerte y bla. Es la ulti de Winston (for reference)

# 11: The Quiet Day That Was Not | 26/07/20

El grupo despierta en el templo de Helm, unos mejores que otros. Y Luthien desde su cama solo pide un día de paz. Luego de desayunar, son escoltados a la oficina de Tathlosar Brimmerbold. Una Damaia siempre en alerta buscando la salida más cercana y Ember atenta a que Damaia no se escape. Luego de entregarle la cabeza del goliath, comienza una charla reveladora (a quien toma menos de un minuto a Ember relatar) sobre la naturaleza de porque el grupo tiene una presencia demoníaca sobre ellos y probablemente Cedric y Lucas sigan con vida en busca de venganza contra ellos. El grupo decide tomarse el día para hacer compras y conocer la ciudad, para relajarse después de tu travesía para llegar a Berdusk. Se les concede un pase a la biblioteca para realizar investigaciones pertinentes y también se les asigna un guía/guardian mientras dure su estadía.

El día se complica luego de las compras, cuando un mensajero se choca con el grupo siendo perseguido varios patoteros. Jrako interviene yendo en contra del consenso de sus compañeros de pasar desapercibidos. Damaia se toma rápido el palo con Luthien, dejando atrás a los demás. El elfo no logra intimidar de buena manera a estos mafioso, el mensajero aprovecha la distracción para escapar. La situación escala cuando Jrako saca sus dagas, no pudiendo asestar de manera certera sus golpes, a lo cual el monje interviene reduciendo al malviviente. Esto hace que Xalvador, su guia, como figura de autoridad disuada al resto de seguir escalando esto. El grupo ofuscado sigue en sus compras y ya almorcando se dan cuenta que están siendo fichados por otros miembros de la banda, un grupo mafioso local. Intentan buscar una ruta de escape alternativa en el local pero son echados, ahora a la merced de las calles de Berdusk.

## In Game Outline

Día 8, 8 AM	a	Día 8, 2 PM
Berdusk	a	Berdusk

## Gains

- ★ 1 Healer kit 13 usos
- ★ 2 Healer kits 5 usos

## Losses

- cabeza de goliath
- 4 cimitarras + 2 crossbows
- el rapier de damaia :(

# 12: The Clock is Ticking | 02/08/20

Visitar la biblioteca male sal.

Damaia charla con Tathlosar, male sal.

Jrako con Chandler hablan con Relic, no male tan sal. Relic les dice que si consiguen el testimonio del mensajero pueden hacer algo.

Luthien se queda en la librería con Ember.

El resto del grupo, junto con Xalvador, sale en la misión para encontrar al elfo.  
the clock is ticking.

## In Game Outline

Día 8, 2PM	a	Día 8, 5M
Berdusk	a	Berdusk

## Gains

- ★ Dos armaduras ligeras
- ★ muñequeras de cuero
- ★

## Losses

- La sanidad mental de Ember

# 13: Grasping For The Truth | 09/08/20

Situación. Persecución en Berdusk, Xalvador y Jrako por tierra. Damaia y Chandler por aire. Objetivo: Encontrar al mensajero. Xalvador está dando lo mejor de sí pero no puede con su torpeza y hace que Jrako se adelante. El dúo aéreo llega hasta el mensajero élfico, llamado Gus. Quien no se muestra muy cooperativo cuando le explican que para recibir la ayuda necesita abandonar sus morrales con cartas y paquetes. Las opciones son cada vez más escasas hasta que llega un Xalvador bastante maltrecho y en un golpe de ingenio transforma a Gus en una Oruga. Xalvador decide quedarse atrás mientras Damaia despegue a toda velocidad hacia el Templo de Helm llegando rápidamente. Jrako y Chandler toman la ruta por tierra, llegan al puente que los separa del templo, donde los espera el sujeto a quien injurieron horas antes y ven cómo esta persona toma un tipo de droga que lo hace mucho más fuerte y grande, Entre agarres y distracciones, un Xalvador les brinda una ventana de oportunidad para escapar. Mientras tanto, Luthien y Ember están emulando un potus en la biblioteca del templo sin saber qué hacer. Pero juntan sus pocas neuronas activas y logra sacar algo de info. La genasi deja a la semielfa estudiando mientras va a encarar a Tathlosar a su oficina. En una charla bastante honesta le revela varias cosas de la ciudad y la situación actual que rige en Berdusk. Ember regresa a la biblioteca con su compañera y tienen un encuentro algo extraño con una elfa algo especial donde se revelan muchas cosas. La party se vuelve a reunir, con Tathlosar y Gus quien explica la situación. Esto pone en alerta al templo mientras el grupo ahora tiene su merecido descanso.

## In Game Outline

Día 8, 5PM a Día 8, 7PM  
Berdusk a Templo Helm

## Gains

- ★ Gus Gus el gusanito
- ★

## Losses

- Gus Gus el gusanito



# 14: Bookworm's Things | 17/08/20

MUCHO ESTUDIO! Like... why so much study? U NERDS!

Okay, let's recap... El grupo en una urgente necesidad de saber cosas decide pasar la noche estudiando después que Relic les sacara las marcas que Lucas había puesto sobre sobre algunos miembros. El análisis de libros es interrumpido un momento por la llegada de los integrantes de la orden, a quienes antes vieron peleando en el puerto. La curiosidad se lleva lo mejor del grupo y decide investigar lo que anda pasando. Vislumbran que de la oficina de Tathlosar hay luz, una Damaia curiosa se manda por el pasillo y cuando llega a las puertas de la oficina, una figura tabaxi en naturaleza se la cierra. El grupo debate que hacer, si buscar el origen de los ruidos que escucharon antes, averiguar que pasa en la oficina. Las puertas de metal gigante se vuelven a abrir y Ember, quien ya hinchada los ovarios, se transforma en araña pero a mitad del pasillo es interceptada por la misma Tabaxi quien en un parpadeo aparece detrás del grupo devolviéndoles a la druida araña. Y desaparece luego de un muy breve intercambio de palabras...

NEXT MORNING! Desayunan y vuelven a la biblioteca donde una Ember se encuentra con un mensaje de Aredhel oculto dentro de un libro. Lo cual pone a la genasi al borde de un quiebre emocional. La party se organiza y sale del templo, quien a la salida Relic les pide que vuelvan más tarde.

Recorriendo la ciudad buscando una forma de ganar dinero. Ember encuentra un templo de Oghma donde decide quedarse un par de horas para estudiar, mientras que el resto del grupo logra buscar información y dinero. Finalmente deciden vender las joyas para tener algo de dinero encima para costear gastos futuros.

## In Game Outline

Día 8, 7PM  
Templo de Helma

Día 9, 9.30AM  
Berdusk

## Gains

- ★ 1400 piezas de oro
- ★

## Losses

- Rubí, Zafiro y Esmeralda
-

# 14.5: A Renewed Flame | 20/08/20

Ember se queda con Berinon, quien está a cargo del Templo de Oghma en Berdusk. Berinon la instruye en las diferentes bibliotecas, templos o centros de conocimiento en Faerum y en otros continentes. También tienen una charla sobre lo que puede esperar en Iriaebor y lo que puede pasar en el futuro cercano tratando de que ella no se desanime.

La charla se torna algo más honesta y sincera a medida que pasa la mañana, mientras la genasi le habla de donde es y cómo llegó a su predicamento actual. Berinon siempre tranquilo y fumando de su pipa, trata de guiarla para que no baje los brazos. Como un pequeño, le prepara un cetro con su spell focus, un ámbar con un colmillo de Diente de Sable. Y como un pequeño ritual, Ember quema el libro que Aredhel defenestra en un brasero de cobre a la vista de todos los miembros del templo, renovando su llama interna y viendo como Azar cambiaba a una forma felina mucho más salvaje y grande.

Berinon también se ofrece a enseñarle como hacer pergaminos de hechizos y juntos vuelven a la mesa donde ella continua con su guia.

## In Game Outline

Día 9, 8.30AM a  
Templo de Helma

Día 9, XXAM  
Templo de Oghma

## Gains

- ★ Azar, Dientes de Sable
- ★ Cetro de Druida
- ★ Pergamino y tinta

## Losses

- El libro de la Orden de los Chakras
-

# 15: Consumerism Fever and Arcane Courses | 23/08/20

La party hace varias compras de diferentes equipamientos y artilugios. Hacen planes a medias pero no pueden concretar nada sin Ember quien sigue en el Templo de Oghma.

Se dirigen a la torre del mago, donde les atiende una elfa colorada bastante intensa a la hora de limpiar las hojas. Ella los introduce al Mago Arthur Commonbrok quien les ofrece unos objetos mágicos bastante caros y que el grupo no puede comprarlos. Arthur les ofrece un curso rápido para identificar objetos sin necesidad de usar magia que solo Chandler, Luthien y Damaia toman.

Jrako por otro lado le pregunta al mago si tiene algun modo de ayudarlo mágicamente a mejorar su capacidades, Arthur le responde que eso llevaría mucho tiempo y mucho dinero pero le ofrece algo mejor, un consejo y que se una a un gremio.

El elfo llega al puerto, donde entra al centro de comercio, una Dracónida le explica el proceso para unirse y que en Iriaebor se están llevando los reclutamientos. El trío en la torre del mago terminan el curso y ven las palomas de Josselyn.

El grupo se vuelve a unir y comienzan a decidir cómo viajar, remodelar la carreta y comprar caballos pero todas esas ideas quedan obsoletas cuando llegan al templo de Helm donde Tathlosar los espera y la Tabaxi Pantera les ofrece llevarlos a Iriaebor, dejan una acólito para que se encargue de Rigoberto Mortadela y la carreta. Un fugaz viaje lo deja templo de Selune en Iriaebor, donde una sacerdotisa de la diosa de la luna los recibe y se presenta como Harribel, preguntando si estaban para el concurso y ante la afirmativa de Ember, Harribel le pide su invitación pero con una rápida investigación, aparta a la genasi y le revela que su carta es falsa.

## In Game Outline

Día 9, 9.30AM a Día 9, 3PM  
Berdusk a Iriaebor

## Gains

- ★ brazaletes de Arqueria
- ★ cosplay kit
- ★ dados de madera
- ★ kit tallar madera
- ★ brazaletes del mago
- ★ bag of holding
- ★ Identify (no magic version)

## Losses

- anillo mágico



IRIAEBOR

Uncertainty will test their will.

# NPCs en Iriaebor

## Kulgutfrul

Trabaja en la biblioteca de los Geisers y nos invitó a unas peleas clandestinas.

## Ariana de Mowbray

(Ariana la lesbiana) Humana que le guiña el ojo a Ember.

## Idla

Humana que va a participar del torneo.

## Bragror Mistwinds

Dracónido blanco ebrio que conoce a Edalld.

## Zigil

Enana del templo Selune.

## Tanie

Elfa del Enclave Esmeralda

## Fabian

Guerrero albino, humano. Enclave Esmeralda.

## Sephrite

Mamá Dadode

## Yalamyn (Sashimi)

Gran Hechicera de Iriaebor

## Harribell

Medio elfa del templo de Selune.

## Xyronoa

Gnoma botánica en Easting, tal vez muerta?

# Stuff in Iriaebor

Hay peleas  
clandestinas.

Escuchamos susurros  
en el parque, Kul nos  
boludeó un poco al  
respecto.

Hay caballos.

Castillo “La gran torre  
de Iriaebor” con  
puestito del Enclave  
Esmeralda (y otros)

# Stuff in The Bag of Holding

Immovable Rod

Disguise Kit

Carpentry Kit

1 Bead of force

Orb of direction

Armadura cuero rota (Damaia)

Simple healing potion

Perfume of bewitching

Leather armor (Ember)

Growth potion

Armadura cuero usada (Jrako)

Brewer's kit (chandler)

Etherealness potion

Rapier roto (Jrako)

Poción de Clarividencia

Cast-off padded armor

# 16: Boiling Point| 30/08/20

Luego que Ember tuviera una ligera charla con Harribel respecto a la invitación, el grupo decide ir directamente a la Biblioteca de Geisers. Pasan por una taberna donde pagan un par de habitaciones (Damaia logra descubrir un mensaje secreto sobre algo que va a pasar a media noche en el bar), siguiendo su camino pasando por el bosque donde comienzan a escuchar voces algo perturbadoras pero no se dejan influenciar por ellas.

En la biblioteca, Ember toma a Damaia y van directo a hablar con Bragror, un dracónido blanco borracho al cual encuentran enterrado bajo una montaña de libros. Un rápido casteo de “restauración menor” logra despertarlo. El dúo comienza a increparlo sobre la invitación falsa y sobre Ed, pero solo logran que Bragror se ponga a la defensiva. Este les ofrece realizar otra nueva invitación a cambio de cien piezas de oro pero declinan la oferta. Ember sale hecha un fuego de la habitación.

Mientras tanto Kulgutfrul, una dracónida de la biblioteca, les ofrece a Chandler, Jrako y Luthien involucrarse en un par de encuentros clandestinos antes que la ciudad comience a llenarse de personas. Un pago de buena fe es hecho para sellar el trato por el momento.

El grupo vuelve a encontrarse y le mencionan a Ember que vieron pasar a otra concursante, la genasi la encara en la biblioteca buscando respuestas de como unirse a la biblioteca. La humana Idla no le da muchas respuestas pero las suficientes para dejarla tranquila. Otra humana, Ariana, le tira los galgos y con la ayuda de Chandler quedan para verse más tarde.

El grupo regresa a la taberna, The Moose and the Mace donde comen algo, debaten y esperan a que sus “anfitrionas” lleguen.

## In Game Outline

Día 9, 3PM  
Templo Selune

a  
Día 9, 7PM  
The Moose & Mace

## Gains

- ★ Bastante información
- ★

## Losses

- 1 shot de Sabandija :( (PERDÓN  
OK? - E-)
-

# 17: A Name Is Earned | 06/09/20

Después de cenar, el grupo decide revisar la bolsa de contención que les dio Keen Eye mientras Chandler le tiñe el pelo a Luthien de negro. Varios items caen al suelo y deciden identificarlos.

Mandan a Jrako a la taberna para que esté atento por la llegada de Kulgutfrul y/o Ariana. Ember en el cuarto tiene un charla franca con Damaia y Luthien sobre los eventos que transcurrieron en la biblioteca a la tarde y lo que pueda transcurrir esa noche.

Ariana la lesbiana y Kulgutfrul ingresan a la taberna, Jrako las recibe y se dirige al cuarto para avisar que llegaron. La party se despide de Ember, quien se queda hablando con Ariana, y después más.

El resto del grupo se dirige con Kul al lugar donde van a transcurrir las peleas, entrando por un pasadizo oculto en el bosque de los susurros, mientras les explica el sistema de peleas.

Damaia y Luthien notan a alguien con rasgos similares a la semi-elfa pero que desaparece rápido de la vista. Reclutan a un luchador albino, Favian para que tome el lugar de Ember en la pelea inicial.

Se inscriben bajo el nombre de **“The Stray Sharpies”**.

Y compran varios trinkets mágicos para pasar el tiempo antes de bajar al sorteo por el orden de las peleas.

## In Game Outline

Día 9, 7PM a Día 9, 9:45PM  
The Moose & Mace a Underground

## Gains

- ★ Huesitos de Augury
- ★ Immovable Rod
- ★ Boots of elvenkind
- ★ Orb of direction
- ★ Perfume of bewitching
- ★ Feather Token

## Losses

- Tintura negra

## ¡¡¡MUCHAS PELEAS!!!

De los ocho grupos inscriptos en la arena, sólo tres llegan a la ronda final.

Los, ahora bautizados, Stray Sharpies pelean sobre un pequeño lago de ácido contra un “cachorro” de Dragón Verde. Favian es un completo inutil, mientras el reptil usaba una táctica de atacar y esconderse. El grupo logra hacer suficiente daño para bajarlo, siendo Damaia la que da el golpe final. Luego de una táctica algo arriesgada para conseguir un frasco de ácido, la tiefling vuelve al grupo y se retira al recibidor para recibir su premio.

Los otros grupos también ganaron sus peleas, de Los Dracos solo quedan dos participantes con vida y Los Lotus, que vienen usando la oscuridad para ocultar su táticas de combate, están del otro lado de la habitación y acostada en el suelo muerta, Ariana. La druida se dirige al grupo, donde la semielfa líder le entrega la invitación por ganar su pelea y que “Ariana dio su vida por obtener”. Idla, la compañera de Ariana, llega al recinto corriendo y realiza una resurrección para traerla de nuevo a la vida.

El grupo debate que premió elegir, decidiéndose por un cofre con ítems varios (LA CAJA! LA CAJA! moment), quien Kul les ofrece resguardar en la biblioteca hasta la mañana siguiente. El grupo llega a la taberna donde son recibidos como ganadores, para descansar.

### In Game Outline

Día 9, 9:45PM  
Underground

Día 10, 00:30PM  
Underground

### Gains

- ★ Botellita de ácido
- ★ La caja
- ★ Oro

### Losses

- Ariana (casi)

# 19: In the Grand Scheme Of Things | 21/09/20

Luego de la victoria en la arena, el grupo descansa en la taberna y vuelve a la biblioteca a reclamar sus premios de la caja sorpresa. Una mezcla variada de armas, armaduras y chucherías. Jrako y Chandler van en busca de un mercader para ver qué ítems pueden vender, y encuentran a un encantador para mover y modificar los efectos de sus objetos.

Ember, junto con Damaia, va a confrontar a Bragror sobre la charla inconclusa del día anterior. El dracónido habla sin revelar mucho de su pasado, pero lo suficiente para que la Genasi sienta un llamado al deber. El grupo decide hacerle el aguante mientras estén juntos.

Vuelven al templo de Selune y les otorgan la estadía. También les explican acerca de los beneficios que tienen a disposición hasta que llegue el día de la prueba.

El grupo decide ir a ver al encantador, mientras que Ember se queda en las habitaciones. La genasi decide ir a ver cómo sigue su "special friend". Idla la recibe y la hace pasar a la habitación, donde puede ver a Ariana almorzando normalmente. Idla le confía a Ember un detalle extraño, Ariana no tiene recuerdos de las últimas veinticuatro horas. Y le señala una extraña marca cerca del cuello, Ember le reafirma las dudas que Idla tenía al decirle que el tatuaje circular no estaba el día anterior. Ember decide quedarse con ellas por el momento..

## In Game Outline

Día 10, 8.30AM a  
Iriaebor

Día 10, 3PM  
Iriaebor

## Gains

- ★ Wakizashi y spear (Chandler)
- ★ Token de Ala y medallón (Damaia)
- ★ Chainmail, scabbard of acumen, DSSS (Ember)
- ★ Armor of the burglar (Jrako)
- ★ Tiara of shifting, Circlet of healing y Daga PSP (Luthien)

## Losses

- La memoria de Ariana

# 20: A Path Of Crumbs | 4/10/20

Luego de tener un intensa charla con Ariana, Idla y Ember deciden ir a la biblioteca de los géisers para buscar más información sobre su tatuaje. Cuando llegan a la biblioteca se encuentran con Kul, quien les dice que no tienen suficiente rango para indagar sobre ese tema. Mientras tanto, el resto del grupo regresa de la tienda del encantador solo para descubrir que la druida no estaba, pero rápidamente averiguan acerca del paradero de Ember y todes se reúnen en la biblioteca.

Un poco abatida por la situación, Idla regresa al templo de Selune. Ember, mientras tanto, pone en marcha su plan B y va a encarar a Bragrор. Al llegar al recinto del dracónido se encuentran con que está teniendo una discusión acalorada con otra persona. Ember llama a la puerta, y Bragrор contesta de manera bastante impaciente e irascible y se niega tajantemente a charlar con ella sobre el tema.

El grupo entonces regresa a su habitación a descansar, pero escuchan unos ruidos extraños provenientes del cuarto de Idla, Ember es atacada por la mismísima Ariana, y las cosas se complican cuando Chandler queda encerrado con la peleadora. Por suerte Harribel llega a tiempo para terminar con la pelea, y se lleva a Ariana con ella.

El grupo de Idla termina en “terapia intermedia”. (RAPO, BASTA)

Damaia encara a Luthien y le pregunta si sabía algo sobre la marca, AND OH BOY DOES SHE EVER. Luego de compartir parte de su conocimiento con el grupo, se dirige hacia los jardines del castillo, donde comienzan la prueba para unirse al Cónclave Esmeralda. Su misión es despejar los drenajes de Iriaebor y completar cada uno una cuota de bichos. Los túneles eran usados por ladrones y contrabandistas, repleto de trampas en diferentes lugares, además de existir caminos sin salida que los obligan a volver sobre sus pasos. Es tarde en Iriaebor y esto no parece tener un final a la vista...

## In Game Outline

Día 10, 3PM	a	Día 10, 7.30PM
Iriaebor	a	Iriaebor

## Gains

★ NADA.

## Losses

- MI PACIENCIA (Ember)
- Parte del rapier de Jrako (-3)
- Parte de la armadura de Ember (-1)
- Ariana

## Temporal

- ❖ Todas las cosas que se dejaron para encantar
- ❖ Idla & Co. hasta próximo aviso

# 21: Sinking feelings | 11/10/20

En los túneles subterráneos, cloacas y desagües de Iriaebor, el grupo sigue matando cualquier bicho que se les cruce como parte de su prueba para ser aceptados como parte del Enclave Esmeralda.

\*4ta Habitación: Maestro Splinter. Balanza donde Luthien sacrificó su daga mágica, obteniendo inmunidad al daño por ácido por un día.

\*5ta Habitación: Una sombra. La mata Chandler.

\*6ta Habitación: Serpientes. Cae Ember. Las mata Chandler.

\*7ma Habitación: Nada. Puerta secreta, abre a pasillo con grabados de la Esfinge.

\*8va Habitación: Símbolos alienígenas. Mango de la daga cuyo filo está en la primer habitación. Damaia agarra el mango con la capa de Chandler.

\*Pasillo enorme: Grabados de la Esfinge: quiebres interplanares y luchas entre distintos seres y entidades.

\*9na: Grabado “No, yo dije que tenía 11 ojos”. Un montón de gelatinas.

\*10ma: Otro montón de gelatinas y un cofre. Cae Luthien.

Todos logran completar los puntos de los emblemas del Enclave. Vuelven por el camino por el que entraron, Damaia agarra el filo de la daga con la túnica de Ember.

Volvemos al castillo y nos otorgan las insignias del Enclave y el rango 1: Spring Warden.

Vemos a Fabian vendado, los dos tieflings, Zorrut y Shalech. Zorrut nos cura con un mass cure wounds.

Volvemos al templo, nos bañamos, cenamos y nos preparamos para dormir. Ember se lleva el libro de la Historia de Oghma para leer mientras duerme. Ember se ve física y emocionalmente desgastada...

## In Game Outline

Día 10, 7.30PM a  
Iriaebor

Día 10, 22PM  
Iriaebor

## Gains

- ★ Mango y filo de daga
- ★ Rango en el Enclave Esmeralda
- ★ Pociones, oro y gemas.

## Losses

- La paciencia de Ember
- Daga de Luthien

## Temporal

- ❖ Todas las cosas que se dejaron para encantar
- ❖ Idla & Co. hasta próximo aviso

# 22: Deciphering Ties | 01/11/20

Desayuno: Jrako vislumbra una interacción extraña entre unas nieblas que se desprenden de Luthien y Ember. Mientras desayunan, Bragror llega para una early meeting donde habla un poco de su pasado, sobre la biblioteca y que Edalld está en la ciudad buscando hablar con Ember.

La druida charla con el resto del grupo sobre el libro de la Orden/Guardianes del telar. Y su postura con respecto a esto.

\*Muchas interacciones con Escamita.

Almuerzo: El grupo vuelve al templo de Selune para almorzar, luego de hacer un par de compras. Mantienen una charla con Aredhel interesante y su mentor, estaba ahí.

Ember va a visitar a Idla, la clériga le cuenta lo que pasó y cómo llegó a esa situación con Ariana. La druida se queda con ella haciendo compañía en el silencio de la tarde.

El resto del grupo va al anexo de entrenamiento, varios grupos están practicando pero lo que les llama la atención es el grupo del Lotus. La falsa Luthien parada en la pared mirando como el resto del grupo está practicando. Ember llega con ellos y luego de repasar sus opciones se retiran, solo para darse cuenta que Escamita no está con ellos.

Una rápida investigación revela que el familiar está peleando contra un dummy, el cual vence sin problema, Escamita aterriza en la parte del anexo cerca de la falsa Luthien y va hacia ella. Luthien toma control de escamita, que a través de los ojos de su mascota puede ver una semielfa muy familiar actuar muy tranquila alrededor de Escamita, esta le extiende la mano y Luthien/Escamita se acerca a ella, escuchando a la mujer preguntarle a Escamita: "Estás cuidando de mi hija?". La visión se torna clara, revelando la cara de Sephrite (Sprite), Madre de Luthien. La hechicera vuelve a su cuerpo, cortando la conexión familiar, revelandole al resto del grupo lo acontecido.

## In Game Outline

Día 11, 8AM	a	Día 11, 1.30PM
Iriaebor	a	Iriaebor

## Gains

- ★ rapier +1 para Jrako
- ★ Ropa formal para Chandler
- ★ Ropa para Ember
- ★ Ropa y peluca para Luthien
- ★ Cartas para Damaia

## Losses



## Temporal

- ❖ Armadura de Ember

# 23: Assumptions and a Punchline | 09/11/20

Estando en el balcón de frente al anexo de batalla, Luthien se encuentra en la difícil tarea de hablar con el grupo sobre su familia. Su madre pasa al lado de ellos, ignorando completamente a la hechicera sentada en el suelo rodeada de sus compañeros. Deciden continuar la charla en la habitación donde la semielfa les advierte no confrontar a su madre o por lo menos no hacerlo en privado. Intentan hilar conceptos entre la magia de Luthien, los diferentes telares y Sephrite.

Saliendo por el pasillo uno de los guardias de Sephrite toma una postura de respeto al pasar Luthien frente a él.

>BREAK PARA BUSCAR LA ROPA y otras cosillas e ir a charlar al Enclave esmeralda con lo que les depara después de las pruebas.

Se cruzan a Favian y un caballo llamado Chorizo.

Vuelven a The Moose and the Mace a charlar con Edalld, quien no se encontraba ahí. Destrian les dice que fue a meditar al bosque dentro de la ciudad. Lo encuentran sobre una piedra pero se dan cuenta que está dormido. Ember llama la atención de Damaia para que lo despierte. Damaia entiende eso como “Pegarle una piña a la cara” y lo tira al suelo. La charla escala rápidamente en tensión, los ánimos se caldean rápido entre Edalld, quien mantiene una postura de forma terca tratando de imponer su punto de vista y Ember, que lo único que esperaba era una disculpa y alguna explicación (**fuck you duuuude :D**). El mago no cede y antes las negativas de la druida, se frustra, abandonando el lugar de manera prematura, casi cortando su relación con Ember.

El grupo regresa al templo de Selune y para distraerse, scoutean a los demás grupos que se están quedando para el torneo.

Una vez en la habitación, son abordados por Doran Keenseeker, un estilista algo extravagante para vestirlos para los siguientes eventos que van a acontecer.

## In Game Outline

Día 11, 1.30PM a  
Iriaebor

Día 11, 9PM  
Iriaebor

## Gains



## Losses

→ Edalld (Now for good?)

## Temporal



# 24: Come Hell or High Water | 15/11/20

El grupo terminó los arreglos de ropas para el día siguiente con Doran con el cual llegan a un acuerdo de ropas lindas y funcionales.

Se van a dormir después de practicar baile, junto con ceremonial y protocolo.

Al día siguiente van a recuperar sus objetos encantados y regresan a atunarse al templo de Selune. Invitan a Bragrор a desayunar con ellos y charlar un poco más de lo acontecido con Edalld y su pasado.

Doran Keenseeker llega con sus ropajes y ve solo a Ember probarse sus ropajes, no se queda a ver a los demás porque el sastre está muy cansado.

Van a almorzar y se cruzan con Aredhel, se da una pequeña charla entre ella, Finn y los Sharpies.

Vuelven a su habitación donde usan los huesitos para preguntar si va a haber algún saboteo, los huesitos les dicen que todo va a salir de acuerdo al plan.

Llegan al anexo de entrenamiento y se separan entre las arenas para competir. Ember saca un acertijo de la caja que tiene Kul. Y Harribel da comienzo a la competencia. El grupo tiene ciertos problemas adivinando la respuesta pero eventualmente les llega la inspiración iniciando una pelea contra un Elemental de Agua.

El grupo lo enfrenta sin muchas complicaciones, excepto por Luthien que comienza a sobrecargarse de Magia, desatando efectos inesperados sobre ella.

Esto pasa varias veces hasta que Damaia la cubre de oscuridad para taparla.

Terminada la clasificación vuelven a sus habitaciones para hablar de lo ocurrido y después un paseo por el sauna. Cuando deciden ir a la biblioteca, Luthien es interceptada por miembros de la Orden y el templo de Selune, poniéndola en cuarentena por miedo a que tenga spellplague. Jrako y Chandler se quedan con ella. Ember y Damaia siguen su camino a la biblioteca.

## In Game Outline

Día 11, 9PM      a      Día 12, 5PM  
Iriaebor            a      Iriaebor

## Gains



## Losses



## Temporal

❖ Luthien

# 25: The Room Where It Happens | 29/11/20

Damaia y Ember investigan sobre Spell Plague y magia salvaje en la biblioteca.

Yalamyn testea a Luthien y concluye que tiene Magia Salvaje y puede seguir participando, pero antes debe hablar con su madre, quien movió hilos para establecer una reunión.

Ember, Jrako y Chandler tratan muy mal a todo el staff del templo defendiendo a Luthien.

Sephrite intenta persuadir a Luthien para que vuelva a su casa, pero la tranquilidad de su hija y Ember, la sacan de quicio y termina yéndose. (**Ember se lleva todas las masitas de la mesa**)

Gala time! Ropa Fancy y arneses.

Ember devuelve los libros que usó a Bragror y Kul. Baila con Idla, quien está más desmotivada que nunca, y le dice que tiene una forma de ayudarla. Idla se muestra reticente. Favian está bailando con Luthien.

Damaia tiene una conversación con Jrako sobre temas pasados, después va con Aredhel con quien termina bailando (**it was all very gay**) y después con Keen Eye que los invita a unirse a las Harpas. Hay que contactarla en Berdusk o vía El Guantelete.

Chandler a todo esto está tocando con la banda y Jrako hundiéndose en sanguchitos.

Bragror encara a Ember sobre la marca de Ariana y como solucionarla, Ember le explica que no es su decisión y va a decirle a Idla sobre esto. La humana se niega a que esto pase y que le niega la ayuda. Ember entra en un conflicto interno fuerte. Bragror le pregunta si esto es efectivamente lo que ella quiere cuando Ember le dice que no iban a hacer nada. La genasi le dice que "No" y el dracónido le dice que la va a esperar en la puerta oeste de la ciudad. Ember se queda meditando sus opciones hasta que Aredhel se acerca y le comparte algo de introspección, haciéndola recapacitar (y una poción de greater healing).

Con su chispa renovada Ember vuelve con el resto de la party para que terminen de cambiarse. Llegan a la puerta Oeste donde Bragror espera con caballos y una Ariana en cadenas. Le entrega la llave a Ember.

Stray Sharpies termina en el puesto 7, Lotus en el 2 y Aredhel en el 1.

## In Game Outline

Día 12, 5PM

a

Iriaebor

Día 12, 11PM

Iriaebor

## Gains

- ★ Potion of Greater Healing
- ★ Masitas (dos raciones)
- ★ Arnés
- ★ Daddy issues (Luthien)

## Losses

- The nerve of Sephrite

## Temporal

- ❖ The sanity of Idla

# 26: She|08/12/20

Salen de Iriaebor siguiendo las indicaciones de Bragror, una hora dentro del recorrido pueden ver como hay una explosión enorme en el puerto a la distancia.

La prisa del viaje a Easting se hizo notar, los Stray Sharpies logran cruzar distancia entre las dos ciudades sin ningún tipo de problema, más allá un pequeño encuentro con cucarachas langostas escupe ácido.

Encuentran la herboristería de la que les hablo Bragror y Ember araña se introduce pasando por varias puertas, hasta que una Gnoma llamada Xyronoa la descubre, una pequeña plática más tarde le muestran la marca en el cuerpo de Ariana, hace un par de referencias a que ya había visto algo así y que le traía malos recuerdos.

El ritual comienza con Luthien siendo usada de foco arcano pero rápidamente se escapa de las manos. Una entidad oscura toma posesión de Ariana y usando oscuridad los ataca.

La batalla se desenvuelve entre golpes espirituales que NegAriana propicia a varios Stray Sharpies, logrando reducirlos pero la magia que logra canalizar Xyronoa ayuda a darles un pequeño boosteo. En varios momentos logran bajarla a NegAriana hasta que el ritual se completa y la marca se desvanece en un explosión necrótica bajando a Luthien.

Logran estabilizarse y curarse un poco, Ember le da primeros auxilios al cuerpo de Ariana que ahora se ve más normal.

Se da una charla íntima con Xyronoa sobre su pasado, junto con Bragror y Edalld. La gnoma les advierte no involucrarse mucho con este tipo de magia. Como un último favor para que la dejen tranquila se ofrece transportarlos a Iriaebor. Unos momentos antes de que se complete el ritual, Edalld entra a la habitación y el grupo ve como la Gnoma es levantada y expulsada contra una pared, cayendo ensangrentada y aparentemente sin vida.

El grupo medita un segundo sobre lo que acaba de pasar en las afueras de la ciudad, Ember se transforma en caballo para llevar a Ariana. La dejan a cargo de su grupo y cuando la búsqueda de Bragror y Harribel no da frutos, se van a dormir.

## In Game Outline

Día 12, 11PM a Día 13, 06AM  
To Easting a Iriaebor  
Dia 23 de Deep Winter (Hammer)

## Gains

- ★ La amistad de Damaia :D
- ★ Anillo cargado: 2 healing word, 1 Lesser Restoration

## Losses

- Xyronoa?
- 1 Potion of Healing (Chandler)
- 1 carga de Healer's Kit (Ember)

## Temporal

- ❖ Idla? Harribel? Bragror?

# 27: Finding Some Elements | 27/12/20

La despiertan a Ember para el inicio de la prueba y una pequeña charla entre los líderes de cada grupo.

Regresa a dormir y después que todos se despiertan, compran el bendito diamante. Además de tener una charla interesante con Tanyee del Enclave Esmeralda para dejar esa facción. Van a la carpa de La Orden donde se encuentra con Keen Eye y Tathlosar Brimmerbold, entre pequeñas charlas, los pícaros logran encontrar unos carteles de "se busca" con sus caras.

No indagan mucho en esas cuestiones, pero Damaia se lleva su cartel.

El grupo se reúne y preparados, pasan por el anexo de entrenamiento donde Ember y Ariana tienen una pequeña charla que termina con un beso sorpresa por parte de la Genasi.

Los SS son llevados al templo de Chauntea para ser transportados, donde son recibidos por miembros de la orden, luego de unos consejos algo extraños de Harribel, son enviados por el portal.

Arriban a la entrada nevada en la montaña y comienzan con varias pruebas de diferentes naturaleza. Superando cuartos sobre cuartos, algunos más pensados que otros. Hasta que llegan a la guarida de la Esfinge. Este ser mitológico los encara y con una simple pregunta "¿Cuál es mi nombre?" comienza una pelea compleja, tratando de encontrar la respuesta a este enigma. Damaia se encarga del fuego viendo "DO" mientras Luthien del agua descubriendo "MA". Ember intenta servir de distracción en lo que Chandler salta a un tornado vislumbrando "AN", la esfinge cambia de plano varias veces a la genasi, Damaia ayuda a Jrako con la tierra escarbando un "EUS" antes de saltar tras su compañero hobbit. La esfinge ahora atacando tanto a Jrako como Luthien, tratando de traer de regreso a Ember. Damaia alcanza a Chandler y logran juntar las piezas del nombre. Ahora todos de regreso en la guarida intentan descifrar el nombre. Damaia falla sus intentos, pero Chandler logra armar el correcto justo a tiempo en la medida que ve a la mayoría y a él, envejecer 10 años. La esfinge antes de continuar les pide que le cuenten algo interesante...

## In Game Outline

Día 13, 6AM a Día 13, 16PM  
To Iriaebor a Sunset Mountains  
Dia 23 de Deep Winter (Hammer)

## Gains

- ★ 1 rod!
- ★ 1 simple healing potion
- ★ 1 Growth potion
- ★ 1 Driftglove
- ★ 1 Slipperiness potion
- ★ 1 Etherealness potion
- ★ 1 Poción clarividencia
- ★ 2 Beads of force

## Losses

- 1 rod :'
- 10 años Damaia, Ember, Jrako y Chandler

## Temporal



# Epílogo. Fin Temporada 1.|03/01/2021

Gracias por tan entretenidas roleadas. Su Dm.

Andomaeus pacientemente escucha a la party relatar su historia de cómo siendo desconocidos fueron forjando lazos. La esfinge se toma el tiempo de cuestionar realmente si quieren seguir juntos. Y ante la afirmativa grupal, algo toma posesión del cuerpo de la esfinge. Y les describe a cada miembro lo que puede deparar su futuro en algún momento y tal vez un camino alternativo que vale la pena perseguir.

La esfinge los despidió dejándolos a su suerte para bajar la montaña.

## In Game Outline

Día 13, 6AM a Día 13, 16PM  
To Iriaebor a Sunset Mountains  
Dia 23 de Deep Winter (Hammer)

## Gains

- ★ Backstory info
- ★ 1 semilla o algo así

## Losses



## Temporal

