

# **The Stray Sharpies**

“As long as we don’t die,  
this is gonna be one hell of a story.”

# Stuff in The Bag of Holding

Immovable Rod

Disguise Kit

Helm Of Comprehending  
Languages

1 Bead of force

Orb of direction

Armadura cuero rota (Damaia)

Simple healing potion

Perfume of bewitching

Leather armor (Ember)

Greater healing potion

Armadura cuero usada (Jrako)

Brewer's kit (Chandler)

Growth potion

Rapier roto (Jrako)

Drift globe

Smoke Dye

Etherealness potion

Cast-off padded armor

Safecracker Nailpolish

Poción de Clarividencia

# NPCs en Iriabor

## Quinn Wheatflow

Historiador mentor de Bragor aparentemente.

## Nimble Clover

Tabaxi atigrada que nos dice que podemos entrar a las Harpas como "Watchers" y nos da los Harper Pins.

## Imojen

Capitana de los Blacktalons (mercenarios). Humana de pelo plateado y ojos verdes.

## Babrac

Semiorco de los Blacktalons que hace de guardaespaldas de Luthien y Damaia.

## Letholdus Crownwell

Calim. Busca a Ember (1000GP) y Edald (2000GP) vivos. (pero como lo ayudamos a Ember ya no)

## Lord Bron

regente de Iriabor. Saldamos la deuda de 500GP.  
TIENE UN HIPOGRIFO

## Rhys Griffit

Templo de Waukeen. Contrata a Luthien y Damaia para encontrar pruebas del contrabando de Zudd.

## Stuff in Iriabor

Hay Centarin en el poder (?)

Edaldd + 5 personas atacaron el puerto y explotaron (1?) barco.

Red de venta de Zudd relacionada con Paiton Stoneworm y la herboristería "El cuerpo de Moradin" (enana Frazans).

Grupo paladines y dracónidos (y dragones metálicos)  
"Las garras de la justicia". Diosa= Xymor

Escudo azul + espadas + cabeza de dragón plateado

Hay 4 piezas de la armadura de Havarlan (dracónida fighter), más su cuerpo, que protegen la ciudad FSR

## NPCs en Proskur

### Helmir

Herrero de la Casa de las Espadas. Miembro de las Harpas. Clérigo. Nos upgradeó a Figacita.

### Urhun Kren

Mago Rojo amigui del Tío de Luthien (Sylben Silmarillion)

### Fared

Aprendiz secuestrado por los kobolds satánicos.

### XXXX

Enano líder del clan, amigo de las Harpas. Nos regaló cosas.

### Cyralax

Dragón blanco adulto que tiene un trato con los enanos de la montaña.

### XXXX

Humano capitán del templo de Helm en The Sunset Mountains. Le pagamos mucho dinero para restaruar su templo



## Stuff in Proskur

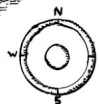
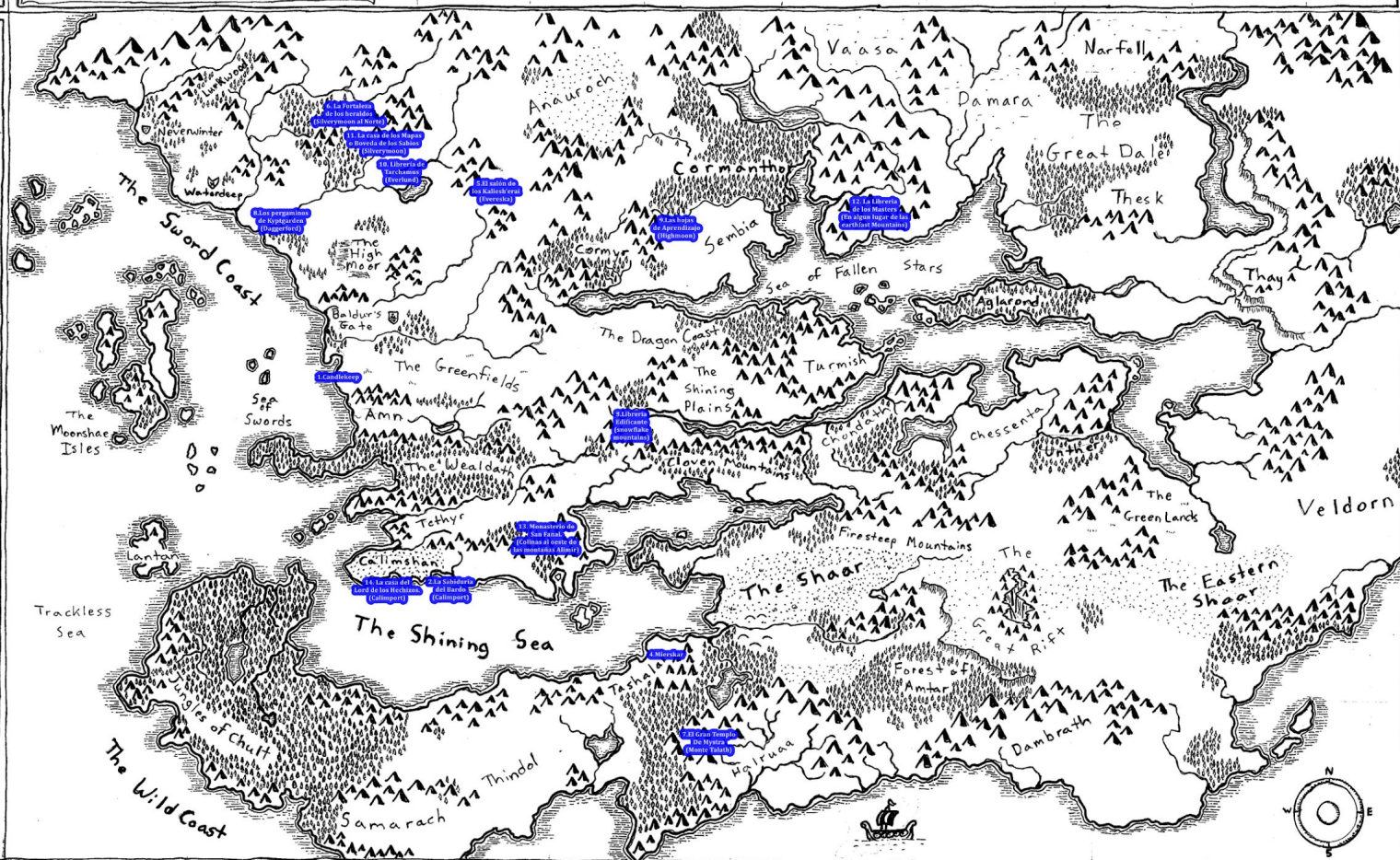
La posada donde nos quedamos tiene arquitectura de Waterdeep fsr.

El templo de Waukeen organiza la subasta.

Encontramos 3 frascos de droga con el sello de Waukeen en los túneles.

Cerca están The Sunset Mountains, con un templo de Helm y enanos en los túneles y un dragón blanco en la cima.

Había duergar y drows usando el tesoro del dragón y unos hongos de la montaña para hacer experimentos.





The Path of Revelations



## 28: Unshattering Will Following Guiding Feathers | 16/02/21

Descendieron la montaña, la mayor parte volando \*ruidos de águila\*.

Recorriendo el resto del camino a vuelo, a costa de su salud física.

Los atacan tres mephits de hielo, Damaia logra bajar a dos y Ember se encarga del último al grito de “quiero dormir”.

Llegan a Asbravn, viendo a otros grupos que sufrieron la misma suerte temporal que ellos.

Descansan.

Jrako tiene una visión poco favorable de una entidad algo familiar y aterradora. Ya en el desayuno les comparte eso al resto del grupo.

Un par se divide para ir a los santuarios, los otros a las caballerizas.

Luego de comprar dos caballos (Jamón y Queso) y un vagón (Figacita), se reúnen todos para emprender el regreso a Iriaebor.

### In Game Outline

Día 13, 16PM a Día 14, 9AM  
Sunset Mountains a Asbravn  
Día 24 de Deep Winter (Hammer)

### Gains

- ★ Figacita (Wagon tallado)
- ★ Jamón y Queso (draft horses)
- ★ 1 pala

### Losses



### Temporal



## 29: Bulette-Proof | 21/02/21

**Día 1:** Luego de conseguir un par de leños, el grupo emprende viaje. Damaia identifica la daga que había encontrado en las cloacas y se atunnea.

Se tienen que desviar un poco del camino por un agujero enorme y durante la noche en uno de los turnos de vigilancia, Chandler vislumbra una figura en la noche, pero la nevada es muy fuerte y la pierde de vista rápidamente. Investigando la mañana siguiente encuentran rastros extraños.

**Día 2:** Van vislumbrando rastros de una criatura que se fue moviendo paralelo al camino y al parecer interceptó algo. Logran observar cómo otras carretas también tomaron otro camino y lo siguen.

Se encuentran con otro grupo conformado por Elon un gnomo pícaro, Odessa una enana bardo y Neith una humana barbarian que están teniendo problemas con una rueda salida y un caballo lastimado. Ember rápidamente va a ayudar al caballo y mediante un hechizo de hablar con animales logra “relajarlo”. Mientras el resto del grupo “ayuda” con la rueda. Viajan un par de horas más y se preparan para repartirse las guardias a la noche. Ember comparte con Odessa una charla honesta. Damaia con Elon, se evaden con las respuestas. Y Luthien y Nieth, hablan sobre la decepción de la humana por no hacer su guardia con Jrako.

**Día 3:** Luego del desayuno son emboscados por un grupito de bulettes, pero logran despacharlos rápidamente. Cuando van a lootear el cuerpo del Bulette más grande encuentran el cuerpo de un halfling de otro grupo de la competencia devorado y destruido (Micah Arleth de GEM). Luego de un entierro rápido, viajan las últimas horas, llegando al mediodía a Iriaebor.

La primera parada, el templo de Selune donde otros grupos buscan curarse de sus envejecimientos. Cliffon les dice que lamentablemente no puede hacer nada ahora y el grupo va a la biblioteca para hablar con Bragror.

### In Game Outline

Día 14, 9AM a Día 16, 1PM  
Asbravn a Iriaebor  
Día 26 de Deep Winter (Hammer)

### Gains

★ Cortanubes

### Losses



### Temporal



## 30: Searching For A Starting Point | 24/02/21

El grupo comparte una charla con Bragror en la cual repasan dónde están parados en cuanto al tema de la competencia y a dónde quieren ir.

Saben que el primer paso es ir a Proskur, donde Keen Eye los está esperando, pero después se quedan mirando las caras porque la verdad es que no saben cómo avanzar desde ahí.

Van revisando y anotando los lugares en el mapa. Jrako se carga al hombro la tarea de hacer el mapa mientras el resto va marcando las partes que valen la pena dibujar y debaten los versos crípticos de la esfinge.

En la medida que van ganando cierta dirección, en confianza hablan un poco de dónde son y qué están buscando.

Ember tiene por delante visitar bibliotecas y el dracónido le recomienda visitar las grietas elementales.

Los objetivos del resto se extienden en ciertas partes lejanas en Faerum.

Luthien, en cambio, encuentra que sus pasos la llevan más cerca, siendo Proskur el lugar donde la esperan.

El grupo se toma un tiempo para almorzar, mientras Jrako sigue dibujando. En medio del almuerzo, la charla se torna oscura cuando Luthien recita las palabras de la Esfinge frente a Bragror y este entra en shock. Compartiendo una historia similar con las vivencias de Luthien. Perdiendo amigos, rituales oscuros llenos de ojos y tentáculos, además de presencias sobrenaturales y como se separaron de Edalld y su viejo grupo. Bragror se disculpa y los deja comer solos. Luego se dirigen a la biblioteca donde comienzan a buscar más información sobre rituales, demonios, deidades y otras drogas.

### In Game Outline

Día 16, 1PM      a      Día 16, 4PM  
Iriaebor              a      Iriaebor  
Día 26 de Deep Winter (Hammer)

### Gains

- ★ Mucha confusión. Tanta confusión.
- ★ Mapa de Faerum

### Losses



### Temporal



## 31: One For All| 07/03/21

En la librería varios intentan buscar información sobre algunos temas personales. Unos simplemente se quedan leyendo, otros después de unas búsquedas frustradas se retiran. Bragror vuelve a buscar a Ember para tener una sesión de estudio más personal. Chandler se queda en la biblioteca estudiando sobre dioses.

Damaia, Jrako y Luthien vuelven al templo de Selune, logrando charlar con Harribel. Le avisan del participante que encontraron muerto y también indagan sobre lo que le pasa a Jrako. Quien ahora es la obsesión de un Revenante.

Vuelven a la biblioteca y de ahí salen a buscar refugio para pasar la noche de paso revisan la cartelera de trabajos pero nada que llame mucho la atención, the moose and the mace está ocupado pero cenar, intentan otro inn en el puerto pero rápidamente pierde su encanto y terminan pasando la noche durmiendo en su carro cerca de los establos.

A la mañana ya preparados para salir a Easting pero Ember que los espera en la biblioteca les dice que necesita al menos un día más. Por lo que van a averiguar sobre el trabajo que vieron el día anterior. Un historiador, llamado Quinn Wheatflow les encomienda buscar reliquias que quedan en las cloacas de Iriaebor que antes servían como un lugar de contrabando. El grupo acepta, mitad pagado al comienzo, la otra mitad al final. Logran introducirse sin problemas en las alcantarillas en búsqueda de lo desconocido.

### In Game Outline

Día 16, 4PM a Día 17, 9AM  
Iriaebor a Iriaebor  
Dia 27 de Deep Winter (Hammer)

### Gains



### Losses



### Temporal





## 32: Dirty Bussiness| 21/03/21

El grupo se dispone a recorrer las alcantarillas, revisando habitacion tras habitacion, con encuentros grotestos contra alimañas, goblins y babas llegan hasta lo que suponen es el lugar donde Quill los envio. Una gran puerta de acero los separa de la habitacion misteriosa.

Sin poder encontrar una manera sencilla de abrirla, el grupo solo dispone de la fuerza bruta y un ariete magico. Luego de una buena cagada a palo a la puerta, logran introducirse al cuarto.

Un habitacion hundida en agua, oscura, donde la magia sencilla no funciona, el grupo decide usar la magia más potente de luz que tienen para iluminar, el cuarto comienza a moverse y transformarse, revelando ante ellos una corona plateada con siete gemas preciosas.

A la vuelta, el grupo se encuentra con el cuerpo deteriorado de un humano, Letholdus, Chandler reconoce sus ropas procedentes de Calim. Al parecer el humano estuvo sobreviviendo un par de días en las alcantarillas. Damaia lo ayuda a incorporarse y le roba unos papeles, donde encuentran un cartel de “Se busca” con la descripción de Ember.

Suprimiendo un instinto de supervivencia, el grupo decide llevar a Letholdus al templo más cercano, el de Chauntea.

A su salida, Quinn los esta esperando, le dicen que primero se encargaran del sobreviviente, una vez en el templo, el grupo le dice al historiador que no encontraron nada relevante, primero queriendo que Bragror revise el objeto, y el hombre los deja rodeado de un aura de decepción y tristeza.

### In Game Outline

Día 17, 9AM a Día 17, 12AM  
Iriaebor a Iriaebor  
Dia 27 de Deep Winter (Hammer)

### Gains

★ Corona

### Losses

→ Arietes :{

### Temporal



## 33: A Couple of Tough Decisions | 03/04/21

Mientras tanto, Ember pasa sus horas estudiando e investigando. Leyendo mientras Bragror trata de guiarla. en la mañana del 27 Ember decide ir al templo de Chauntea para averiguar sobre la semilla y sus propiedades. Una clériga del templo la acompaña a “La Sala de Eternas Almas” donde logra meditar, además de tener visiones poco claras y se queda allí, siendo invadida por la esencia de los planos.

Mientras tanto el resto del grupo en el piso de arriba debate que hacer, El Guardia Capitán llega con una High Priest de Kelembor. El primero para averiguar lo que pudiera del sobreviviente y la segunda para curarlo lo mejor que pueda. El grupo logra convencer sin problemas al Capitán quien los deja cuando uno de sus acompañantes lo busca debido a una emergencia en el castillo.

Y a la vez que el grupo se retira, Ember asciende para salir del templo. La genasi ve al resto del grupo también saliendo del templo y llama la atención de ellos. Damaia entendiendo rápidamente las implicaciones, se lanza sobre su amiga y la cubre con sus alas. Ember le pide que explique que pasa sin vueltas y le entrega su cartel de “se busca”. Damaia intenta salir de la forma más rápida del templo para que el cazarecompensas no vea a Ember, pero una trastabillada hacen que se caigan frente a él, revelando la presencia de la Genasi. Una pequeña confrontación y charla honesta, deja a todos tranquilos llegando a la conclusión que Eddlad tiene que ser detenido.

Ya en la biblioteca, debaten qué hacer con la corona y deciden que guardarla en la bag of holding... pero es tarde, un Bragror iracundo llega hecho un tornado y les exige que devuelvan lo que robaron, que el iba a tratar de conseguirles tiempo.

El grupo vuelve a las cloacas siguiendo las indicaciones de Kul y evitando guardias, Damaia y Jrako toman el trabajo de devolver la corona, el resto de distraer a los guardias. Por los pelos escapan, volviendo a la biblioteca a descansar.

### In Game Outline

Día 17, 12AM a Día 17, 22PM  
Iriaebor a Iriaebor  
Dia 27 de Deep Winter (Hammer)

### Gains



### Losses

→ Corona >:(

### Temporal



## 34: In the Eye of the Storm | 11/04/21

El grupo se despierta y ve a un Jrako lleno de tintas, con un montón de mapas sobre la mesa que hizo esperando que el resto se despertada.

Salen a buscar el desayuno y se encuentran con guardias hablando con una Kul bastante nerviosa en la entrada de la biblioteca con órdenes de no dejar salir a nadie. En la medida que van desayunando se van reuniendo en la biblioteca y deciden hacer uso de tu tiempo allí. Alrededor de una hora después, se escucha la llegada de más guardias, Kul sale corriendo de la biblioteca, Damaia y Chandler siguen sus pasos, viéndola abrazar a un Bragror desgastado y en compañía de una Capitana que le entrega una suerte de carta.

Bragror le pregunta algo a su compañera y le señala la biblioteca, el halfling y la tiefling vuelven sobre sus pasos sin ser vistos, Bragror llega y les pide que se sienten antes de comenzar a charlar. El dracónido les dice que son libres de irse, pero que el Lord de Iriaebor los a invitado a almorzar queriendo conocer a quienes llevaron dicho atraco sin ser descubiertos.

El grupo en un consenso decide ir al almuerzo, llegando a la gran torre son recibidos por el consejo de más de cuarenta personas, muchos comerciantes y Lord Bron, un paladín de Eldrath, quien les explica que pueden irse sin problemas del pueblo como les habían dicho pero porque Bragror había aceptado la culpa por el robo de la corona. El paladín les pregunta si esto les parece justo que el afronte las consecuencias de las acciones de los Stray Sharpies, la decisión cae sobre Ember ya que el grupo confía en ella. Bron les explica que el castigo será trabajo honesto y la mayoría de los presentes comienzan a decir los trabajos que tienen en mente para los SS. Luego de meditarlo, el grupo acepta este castigo ejemplar. Todos se retiran dejandolos almorzar solos en la gran sala. Bragror se queda con ellos haciendoles compañía mientras charlan un poco de lo sucedido.

### In Game Outline

Día 18, 8AM a Día 18, 13AM  
Iriaebor a Iriaebor  
Dia 28 de Deep Winter (Hammer)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 35: For Whom The Bell Tolls | 25/04/21 - 02/05/21

Todos deciden tomar un par de trabajos de la lista y acabar rápido con este suplicio.

Chandler junto con sus suministros se dirige a la torre de los escribas, donde lo recibe un humano algo anciano manchado en tintas y le pide ayuda para hacer unos panfletos llamativos promocionando el festival. Después de un trabajo bien hecho, la otra persona a cargo de la torre le pide que lo ayude a terminar unas tarjetas de presentación para repartir durante el evento, un par de horas después Chandler se gana su paga.

Jrako y Ember salen por la puerta norte, el elfo se presenta ante el trabajo de cacería porque algo está matando animales de granja y la genasi se va a los campos para cosechar papas lo cual no sale tan bien y ante la negativa de usar magia decide encargarse de los traumatizados animales en los establos. Charlando con la mayoría y recabar información, decide irse con Jrako en búsqueda de dicha criatura. El dúo encuentra la cueva donde se refugia y deciden volver por refuerzos, pero un Yeti queriendo saciar su sed de sangre los persigue, una pelea se desata Ember salvando a Jrako de las garras de la bestia justo para consumirlas por el fuego. Vuelven con la cabeza de la bestia y Jrako decide ayudarla en los campos.

Chandler saliendo de la torre de los escribas decide ir a The Moose and the Mace, mientras afuera de Iriaebor Ember y Jrako están cosechando las papas. Campanazos comienzan a invadir a la tranquilidad invernal de la ciudadela. Jinetes y caballeros corriendo por las calles, las personas mirando desde sus ventanas. El halfling le pregunta a un joven guardia nervioso que estaba pasando, él no sabe bien pero le dice que encuentre un tipo de refugio, Chandler a trote ligero llega donde Destrian cuando una explosión por el puerto lo toma desprevenido y puede ver a todos los afuera de la posada/taberna mirando curiosos. Después de compartir unos tragos otra explosión azota la ciudad cerca de la torre de los escribas, el mediano decide quedarse allí tocando unos acordes esperando por el resto de los Stray Sharpies.

Ember y Jrako mientras sacan papas, se miran nerviosos con las campanas sonando de fondo, y dos pilas de humo saliendo de Iriaebor preguntándose si podría haber sido obra de...

### In Game Outline

Día 18, 13PM	a	Día 18, 16PM
Iriaebor	a	Iriaebor
Día 28 de Deep Winter (Hammer)		

### Gains



### Losses



Greater Healing

### Temporal





## 35.5: For Them The Bell Tolls | 25/04/21 – 02/05/21

Damaia y Luthien llegan al templo de Waukeen, ubicado en la entrada sur de Iriaebor en la intersección. Rhys Griffith, la cabeza del templo les da la bienvenida y les explica la situación en su oficina. Alguien fue atrapado tratando de introducir droga a la ciudadela. El interrogatorio del sospechoso no salió bien y no pudieron sacarle algún tipo de información pero les pasa la data que dos de las familias más importantes de Iriaebor andaban haciendo transacciones algo oscuras. Rhys les explica que necesita alguna prueba de si algunas de las familias está involucrada y que sean los más discretas posibles.

Primero se dirigen al puerto, donde se cruzan con una Halfling Shady que les tira una punta a cambio de unas monedas de oro. La charla no va bien y esta se escapa. Revisan la casa de los Goldbak y los Stoneworm pero la falta información sobre las casa y la seguridad en estas las no les da confianza para requizarlas. Obsevan también la florería, cierta información que Rhys había brindado es que el cargamento donde venía la droga era de plantas y hierbas. La florería no tiene mucho que ofrecer a simple vista y deciden ir a la herboristería.

Frazans, una enana que atiende en este local les da la bienvenida y charlando, Damaia le pregunta sobre ciertos venenos que son muy caros para comprar, Luthien ayuda a distraer a la enana para que damaia actúe, y logra descubrir una carta oculta. La tiefling toma la oportunidad y escapan con el sobre. A la salida de la herboristería una persecución se desata, flechas son disparadas contra Damaia quien logra poner distancia entre ella y sus perseguidores. Luthien la cura y encuentran refugio en un establo escapando de un guardia inquisitivo para descansar. Sopesan sus opciones y deciden ir al Templo de Waukeen. Luthien lleva la carta aparentando ser una transeúnte cualquiera. Damaia la sigue de atrás pero es emboscada por la Shady Halfling casi ejecutándola. Luthien escucha los gritos y alerta al templo de lo que sucede, rescatan justo a tiempo a Damaia y la ciudadela entra en cuarentena entre campanazos y explosiones. El dúo explica lo que pasó a Rhys. La mercenaria Imogen presta sus mercenarios para la caza. Lord Bron llega y las absuelve.

### In Game Outline

Día 18, 13PM a Día 18, 16PM  
Iriaebor a Iriaebor  
Día 28 de Deep Winter (Hammer)

### Gains

- ★ varita para Luthien
- ★ guantes para Damaia

### Losses

- Greater Healing
- 

### Temporal



## 36/37/38: From Iriaebor, with Love | XX/05/2021

En la medida que el caos invade la ciudad, el grupo se va reuniendo de poco, Damaia y Luthien se encuentran con Jrako/Ember dado que el clima en la ciudad está complicado deciden ir a The moose and The Mace tratando de encontrar a Chandler; a quien encuentran tocando muy panchamente su lude. Deciden ir a la biblioteca para tener una charla privada, se encuentran a Bragror en las escalinatas de la biblioteca tomando y fumando algo. Ember se queda haciendole compañía, el resto decide irse a buscar ese lugar más privado.

Bragror le dice a la genasi que planea irse a Candlekeep siguiendo los rastros de su pasado, que “todo esto reavivó su flama interna”, Ember no aprueba mucho el plan pero no puede hacer mucho para detenerlo.

El grupo pone los eventos en perspectiva y ordena sus papelitos tratando de descifrar su contenido, moviendo las piezas logran ver que la imagen que se forma es de Las Harpas pero no están lo suficientemente seguros. Deciden rushear varios trabajos, algunos logran evitarlos, otros no y otros tienen finales raros.

A la salida de uno de los laburos, la mercenaria que los acompaña les pide que se tomen un break y van a The Blacktalons, el grupo mercenario en las afueras de Iriaebor. Allí se encuentran con la líder de los mercenarios hablando con una figura extraña. Imogen entabla una amena charla con ellos sobre sus descubrimientos y les revela una aliada que prefería la discreción y el secretismo.

Se revela ante ellos Nimble Clover una tabaxi que trabaja con Las Harpas y segunda al mando de Keen Eye. Les revela que ella es la conexión de los SS con LH. Les otorga sus pines y les piden que hagan las cosas de la forma más discreta posible.

Regresan para dormir a The Moose and the mace, Ember tiene un pequeño desvío para charlar con Bragror y despedirse. Le habla del mercenario que encontraron en las cloacas para su viaje como un aliado. Los SS van a dormir su última noche en Iriaebor.

### In Game Outline

Día 18, 16PM	a	Día 18, 23PM
Iriaebor	a	Iriaebor
Dia 28 de Deep Winter (Hammer)		

### Gains



### Losses



### Temporal





Following The Blood

## 39/40: Just East Things | 06/06/21

Suministros y provisiones para el viaje a Proskur.

Dos días de viaje a Easting donde deciden pasar por la herboristería de Xyronoa, solo para encontrarse una humana amiga de la halfling ahora a cargo del local. Damaia y Ember inspeccionan el lugar. Holly se queda mirando a la genasi y le pregunta si se llama Ember. Ember le dice que no es Ember y la nueva herborista se decepciona porque tenía un mensaje para dicha persona. En un pequeño intercambio Holly termina dándole el mensaje "Gracias por los caballos", dejado expresamente por Edalld. Pasan la noche y sin muchas vueltas, salen de nuevo camino a Proskur.

Cinco días de viaje después y un poco de bonding en el camino además de un mensaje de Nimble respecto a Keen Eye\*, llegan a la noche del séptimo día de viaje a Proskur siguiendo los rastros del tío de Luthien.

*\*"Keen Eye se fue a las montañas siguiendo el rastro que encontraron. Helmir, de la Casa de las Espadas, puede proveer más información." - Nimble*

### In Game Outline

Día 19, 07AM a Día 26 09PM  
Iriaebor a Proskur  
Día 29 de Deep Winter (Hammer) a  
Día 05 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal





# Proskur



1. Militia Post
2. Harvest Place
3. Dunren's Smithy
4. Market Square
5. Battle of Morton's Field Inn
6. Tollman's Manor
7. Dwarven Camp

## 41: Searching For Ties Under The White Veil | 18/07/21

Los Sharpies encuentran un carruaje antes de llegar a Proskur a un par de cientos de metros del camino principal. Revisandolo, encuentran que fue atacado por un no tan pequeño grupo de criaturas de rasgos dracónidos, posiblemente kobolds fueron los causantes de esto. Además que no hay señales de caballos o personas, excepto por los rastros de sangre que llevan a una arboleda.

Mientras logran sacar materiales de construcción, Damaia, Jrako y Chandler se debaten en si ir o no a buscar a estas personas. Luthien se queda con ember en el carro, donde la semielfa identifica una carta, que resulta ser normal destinada a una persona "A Urhun Kren".

La mayoría del grupo decide seguir a Proskur. Donde avisan a los guardias de los kobolds. Se alojan en la posada y pasan por la herrería en búsqueda de informacion del contacto de las harpas.

Helmir Obersaer les comenta que no tiene información hace días de Keen Eye, desde que salió a las montañas. Pero espera recibir algún tipo de señal al día siguiente. Luthien pregunta sobre su tío y resulta que es bastante conocido en la ciudad por su carisma. Y que anduvo hasta hace poco allí con Urhun Kren y una humana de cabello blanco llamada Fin. El grupo decide descansar.

A la mañana siguiente van a buscar a Urhun kren a su molino/torre y los recibe un humano de piel morena con un tatuaje que va desde su pelada bajando por el lado izquierdo. Les comparte que efectivamente su tío estuvo hace un par de días con él y se fue en búsqueda de unas ruinas. Tambien le comentan de la carta, Urhun les dice que proviene de Fared un aprendiz, hechizo de por medio descubre que todavia esta vivo y les pide a los sharpies si pueden salvarlo. El grupo acepta.

### In Game Outline

Día 26, 09PM a Día 27, 9AM  
Proskur a Proskur  
Dia 06 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal





## 42-43: Dirty Little Kobolds | 25/07/21 - 01/08/21

El grupo comienza una travesía cruzando las heladas tierras al sur de Proskur, retomando el rastro de los kobolds. Llegando al bosque donde al parecer los pequeños dracónidos se esconden y tienen secuestrado al aprendiz de Urhun Kren.

Cruzando un cementerio de kobolds zombies, el cual Luthien se encargó de limpiar con fuego, encuentran una entrada subterránea en una colina dentro de la arboleda.

Llegan a una cueva donde un grupo de kobolds los emboscan y comienza una pelea, las diminutas criaturas sacan fuerza de su trabajo en equipo, además de ciertas bombas alquímicas del Apotecario que logran reducir la vida de los SS bastante. Luthien cae y luego los kobolds.

Con la semielfa arriba, se curan lo más rápido posible y salen en la búsqueda del resto de los kobolds pero a la salida de la cueva ven a un humano muy desmejorado con cortes en la piel causado por uno de los kobolds y que les pide ayuda, además de decirle por dónde se fueron los kobolds. Fared y los SS descansan en la cueva, el humano responde ciertas preguntas dejándolo descansar.

El grupo retoma el rastro y llegan a otro túnel. Esta vez un poco más preparados, Ember araña se adelanta seguida por Jrako y otra lucha se desencadena en la cueva. Rápidamente despachan a los bichos cuando escuchan un shriek de otra cueva, el grupo no se detiene y avanza hasta encontrarse con un Korcerer y esbirros.

La pelea se rompe entre espacios angostos, hechizos negados y suelos difíciles de transitar.

El ambiente va drenando la vida de los SS mientras alimenta a kobolds vampiros de los cuerpos de los viajeros que acompañaban a Fared.

Jrako despacha al Sorcerer además de uno de los vampiros y una jugada arriesgada logra matar al otro antes que meriende a Chandler.

El grupo se reagrupa, investiga dándose cuenta que están en una cueva élfica que fue profanada encontrando una extraña puerta secreta. "Prueba tu pureza".

### In Game Outline

Día 27, 09AM a Día 27, 15PM  
Proskur a arboleda  
Día 06 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

★ Moneda Capricious Will

### Losses

→ 1 poción U.K.

### Temporal



## 44: State of Mind | 08/08/21

Jrako y Ember se animan a abrir la puerta secreta en el santuario élfico desagrado. Lo cual lleva a un túnel cubierto de flora. Luthien, usando a Escamita, comienza a atravesarlo pero el límite de su conexión evita que acompañe al Elfo y la Genasi.

Estos dos llegan a habitación con una pequeña fuente con grandes estatuas élficas. La naturaleza reclamo todo objeto en esta cueva y da la sensación que tiene bastante vida. Mientras Ember se toma un momento para meditar al lado del pequeño cuerpo de agua, Jrako se lanza y comienza a beber. Su mente es invadida por las voces de otros elfos, trayendo recuerdos de dragones y escapes, de tratar de encontrar refugio y cae, sucumbiendo antes un fuerte dolor psíquico. Ember también toma y su mente es invadida con voces, pero que no entiende pero al contrario de su compañero, ella no sufre.

No logrando sacar nada de la habitación ambos salen al encuentro de escamita y el resto del grupo. Deciden regresar a Proskur antes que anochezca. Vuelven al encuentro de Fared pero lo descubren inconsciente en el suelo. Ember lo revisa solo para descubrir que está muerto. Pero Damaia la calma y logran descubrir que solo está envenenado y extenuado. Luego de darle las curaciones correspondientes, lo llevan devuelta a la ciudad.

Urhun los recibe y les da la recompensa por ayudar a su protegido. Y les dice que va a ayudarlos para saber dónde está Sylben o a dónde se dirige.

Pasan por el templo de Waukeen, donde hablan con la sacerdotisa y las pone a tanto a las chicas del grupo sobre la subasta. Deciden dejar la moneda para ser tasada.

Jrako y Chandler ven salir a Helmir corriendo de la herrería y salen a su encuentro, el Harpero les dice que recibió un pedido de ayuda de Keen Eye que está en the sunset mountains todavía.

El grupo se reúne y decide salir directo a las montañas, acompañados de Helmir.

### In Game Outline

Día 27, 15PM	a	Día 27, 22PM
Arboleda	a	Sunset Mount.
Dia 06 de The Claw of Winter (Alturik)		

### Gains



### Losses



### Temporal







Unexpected Visitors

## 45: Going Under | 15/08/21

El grupo llega al Fuerte de Helm en la base de las montañas y deciden que no están en condiciones comenzar la búsqueda de Keen Eye, así que piden refugio para poder recuperar de su encuentro con los kobolds.

Ember logra entrar en un transe élfico por la influencia del agua de la fuente mientras que Jrako, por tal influencia tiene pesadillas. En medio de su charla la montaña comienza a temblar, el grupo sale a ver qué está pasando y ven un enorme Dragón blanco entrando en la montaña por la cima tirando escombros al campamento. Cyralax, ha regresado a la montaña. El grupo retoma su descanso y comienzan su descenso por medio de un elevador manejado por Owlbeats que van bajando por las paredes, hasta que unos duergas embosca al grupo. Ante esta emboscada, Chandler no lo duda y se tira del canasto. Ember se transforma en araña y Jrako se aferra a ella pero una mala coordinación hacen que la druida pierda su concentración y caigan los dos. Luthien se teletransporta dejando en fuego el canasto de madera y a Damaia. La Tiefling mata a uno de los enanos violáceos y desciende con el resto de sus compañeros.

Los Sharpies se organizan y comienzan a andar una vieja línea de transporte abandonada siguiendo el rastro de Keen Eye, en una bifurcación se enfrentan con unas babas. La pelea se complica cuando Luthien cae y es matada por una baba negra grande. Logran vengar a su compañera. Ember se tira sobre el cuerpo de su amiga y canalizando la energía de la naturaleza en un diamante, este se derrite y entra en el cuerpo de Luthien trayendola de nuevo a la vida.

Ahora mejor organizados, logran seguir el rastro que los lleva a un túnel lleno de picos cristalinos con rastros de la tabaxi.

### In Game Outline

Día 27, 22PM a      Día 28, 06PM  
Sunset Mount. a      S. Mountains  
Dia 07 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

★ Luthien

### Losses

→ Diamante  
→ Escamita  
→ Luthien

### Temporal



## 46-47-48: Webs and Echoes| 22/08/21 – 05/09/21

El descenso es algo complicado entre pasadizos apretados pero el grupo logra superar los obstáculos pero las cuevas están plagadas de peligros, Duergar y arañas intentan detenerles en la medida que los Sharpies se abren camino.

Superando cada fuerza opositora logran llegar a un bodega donde más duergar habitan y se atrincheran, el grupo debate rapidamente que hacer y su respuesta “let’s blow this up”, lanzando una bola de fuego a la habitación donde varios enanos prisioneros trabajaban en calderos junto con los duergar. La puerta que separaba a los grupos cae y una lucha se libra entre vapores fuertes, enanos poseídos y los duergar. Rugidos y ecos del dragon hacen temblar la montaña.

El grupo logra ganar sin bajas pero parte se distrae con un candado, dándole tiempo a los enanos violetas que escaparon para reagruparse. Una segunda pelea se da, drows(elfos violetas) se unen de parte de los enanos pero el grupo logra superar esta lucha dando de baja a los enemigos.

Lootean rápidamente los cuerpos pero siguen en búsqueda de su compañera Arpa. No sin ante liberar a una enana de la influencia de los grillettes. Los rugidos cada vez más cerca.

Encuentra a Keen Eye en el fondo de una cueva pegada a la pared junto con el alijo robado que el dragon reclama entre rugidos, enredada entre telarañas junto con otros enanos. Jrako y Damaia se mandan, un temblor abre una grieta en medio de la cueva. Una araña gigante amenaza con atacar a la party pero chandler logra incapacitarla dándole tiempo para recuperar a la Tabaxi. Jrako comienza a escapar pero un traspié hace que caiga a la grieta con Keen eye. Chandler atrapar a Keen pero Jrako cae. Otro temblor ocurre y un dragón blanco gigante aparece devorando a la araña y comienza a entrar a la cueva.

Las cosas parecen complicarse con la llegada de Cyralax y la party no pudiendo escapar rápidamente. Pero todo logra bajar un cambio con los enanos liberados y su líder logrando calmar a Helmir. El grupo descansa y logran conseguir pasaje a la superficie.

### In Game Outline

Día 28, 06AM a Día 28, 12AM  
Sunset Mount. a S. Mountains  
Dia 07 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 49: A Shade Falls | 19/09/21

Luego de dejarle una generosa ofrenda al fuerte de Helm, el grupo inicia su regreso a Proskur en Figacita 2.0. En el camino charlas con Keen Eye sobre lo acontecido y lo encontrado en Iriaebor pero todo se corta cuando un tronco en medio del camino les detiene la marcha.

Helmir, chandler y Jrako logran mover un poco el tronco mientras que Damaia inspecta la zona, la cual rápidamente es invadida por zombies, Lucas Highmane y a su sorpresa, un Jrako hecho de sombras.

El grupo comienza a despachar rápidamente a los zombies y se dan cuenta de una horrible revelación, estos no-muertos son los habitantes de Shadefall.

Shadow Jrako se adentra en el campo de batalla y su sombras comienzan a cubrir a los SS, causandoles un terrible dolor de cabeza con sus gritos aturdidores.

Lucas dice que va a dejarlos ir sin problemas si le entregan a Luthien pero claramente el grupo no va a ceder. Helmir intenta cuidar a Keen Eye y viceversa, cubriendo sus espaldas.

Mientras tanto el resto intenta lidiar con los enemigos, quedan en shock al ver como un Julio se adentra al campo de batalla convertido en zombie.

Shadow Jrako se reubica espaciando sus sombras pero Luthien logra romper su concentración. Mientras que Helmir destruye a Zombie Julio.

El grupo comienza agruparse en Figacita, Chandler "atrapa" a Lucas en una perla de fuerza mientras el resto lidia con las sombras.

Shadow Jrako hace contacto con Jrako y se revela como el alma de la espada que lo poseyó.

Entre hechizos y ataques logran ir reduciendo las sombras descubriendo una visión bastante horrenda de carne consumida y esqueleto. Damaia logra dar el golpe final a Shadow Jrako quien explota en gritos de dolor.

Un par de curaciones de por medio y charla, logran llegar a Proskur donde Keen Eye les agradece su ayuda y los recompensa, pidiéndoles que se queden con ella para entrenar.

### In Game Outline

Día 28, 12AM a Día 28, 22PM  
Sunset Mount. a Proskur  
Dia 07 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

★ Cabeza de Julio zombie

### Losses

→ Julio  
→ Bartender de bar en Shadefall  
→ Conocimiento de por qué había un agujero en la posada

### Temporal



## 50: Un Momento En El Tiempo | 26/09/21

El grupo se organiza para su semana de entrenamiento con Keen Eye y otros miembros de Las Harpas. Además se usar su oro para pagar ciertas clases, tambien lo usan para conseguir objetos magicos y pociones.

Chandler: Tatuaje(Pagado) Anillo (Solo buscado), forgery.

Damaia: Capa de Objetos Útiles, forgery, expandir venenos.

Ember: Headband of Intellect, Instrumento musical, expandir herbalismo.

Luthien: Caligrafía.

### In Game Outline

Día 29, 08AM a Día 29, XXXM  
Sunset Mount. a Proskur  
Dia 08 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal





## 51-52: Scouting And Gambling| 11/10/21 - 24/10/21

Luego de haber despedido a Jrako y tener una charla amena en el bar, el grupo está listo para enfrentarse a su siguiente objetivo: La subasta.

Obtienen información sobre los objetos que van a ser subastados, varios captan inmediatamente su atención. El grupo se dispersa para hablar con otras personas y tratar de persuadirlos para conseguir aquellos objetos antes del evento.

Brielle, una humana de casi 70 años con cierta fascinación por la magia inmediatamente entra en el radar de los Sharpies por su conexión al objeto más importante. Entablan una pequeña charla amena, la cual no dura mucho porque la mayoría son socialmente extravagantes y no va a ninguna parte. Pero logran observar varios detalles importantes.

Pasan por la torre de Urhun khren para hablar sobre el tío de Luthien. El hechicero les dice que Sylben está en búsqueda de un portal a las Feywilds, el plano de los elfos y seres mágicos extravagantes. Les dice que toda señal de él se pierde en las planicies al sur de Proskur. Urhun les encarga ir a conseguir una brújula mágica en unas ruinas druídicas a un día de viaje y que esa es su mejor chance para encontrar a Sylben.

Damaia se toma este tiempo para scoutear el templo de Waukeen y tratar de llevar la cuenta de quién entra y sale, además que tiene un mal presentimiento de una dracónida blanca y un goblin que se cruzaron en el templo más temprano pero en cambio logra ver a Eddald entrando a Proskur, quien se dirige a la casa más cheta de la ciudad que resulta ser el gremio de ladrones que controla la ciudad antes de seguir su camino, Damaia los despidió casteando Darkness lo cual no lleva a ninguna parte.

Mientras el resto logra convencer a Brielle para que saque el brazalete y se los da a ellos, a cambio de darle protección por los Zhentarim que la perseguían.

Damaia se reencuentra con el grupo y se dirigen a la posada, donde los pone al tanto de todo.

### In Game Outline

Día 29, 08AM a Día 29, 04PM

Proskur

Día 08 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

★ Brazalete

### Losses

→ Oro contra la semiorco

### Temporal



## 53: It Crumbles | 07/11/21

Brielle es enviada a Berdusk junto con Nimble que se encontraba en la ciudad. Luthien ahora con el brazalete en su posesión, comienza a sincronizarse con el objeto dado que es la única que cumple con los requisitos y mientras organizan como seguir:

1. Conseguir más diamantes por si alguno la palma
2. Ir al círculo druidico por la brujula.
3. Averiguar sobre Eddald

1 y 3 se pueden hacer en el mismo lugar, los enanos de la forja les dicen que ese es el mejor lugar para conseguir diamantes.

Los Sharpies son recibidos por un Turami, un tremendo morocho con rastas y vestimentas de colores en El Gran Palacio, la casa donde el viejo compañero de los Sharpies paso un rato antes. Logran comerciar un par de gemas junto con algo de oro para comprar por los diamantes. Intentan además conseguir algo de información sobre lo que hizo Ed pero nada da resultado.

Salen el mismo día rumbo al círculo con un Escamita revivido, pasan la noche sin problemas pero pierden un par de horas cuando un inconveniente en la carretera los retrasa.

Llegan a una colina con grandes piedras acomodadas de forma circular llenas de símbolos que solo Ember puede entender su naturaleza druídica. Al parecer todo indica que se puede hacer un tipo de ritual pero la druida no logra descifrar en el hechizo

Mientras Luthien destruye la roca que obstruía la entrada a las ruinas que están bajo la colina. Investigan lo que parece ser una vieja cripta con varios esqueletos y pasadizos. El grupo decide usar a Escamita para investigar pero es morido bajo una trampa de fuego.

Luego de ser atacados por esqueletos, espadas voladoras y una armadura encantada el grupo logra encontrar el disco, pero cuando lo toman las ruinas comienzan a derrumbar. Logran escapar de los escombros, solo para encontrarse con Ed a la salida.

### In Game Outline

Día 29, 04PM a Día 30, 04PM  
Proskur a Círculo Druidico  
Dia 09 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

- ★ Medallon
- ★ Reviven a Escamita then...
- ★ Brujula plateada

### Losses

- Muere Escamita en una trampa

### Temporal



## 54: Reunion and Fallouts | 22/11/21

Ed se presenta ante Los Sharpies nuevamente, hay un breve intercambio de palabras y el mago les pide de usar su disco para localizar algo en específico.

Hay un leve debate entre los SS pero Lúthien tiene la última palabra ya que el disco va a ser usado para buscar a su tío. La elfa da luz verde para que Ed use el localizador pero bajó la vista de todos y sin usar trucos. El ranger del grupo de Ed la utiliza, los Sharpies intentan sacar algo de información pero dada la naturaleza del objeto es difícil.

Antes de despedirse, Ember le pide hablar al mago y pone paños fríos sobre la situación, aclarando el porqué de su resentimiento en contra de él. Luego de que ambos explicaran su punto de vista, quedan en buenos términos.

Regresan con lo justo para la subasta para obtener ciertos objetos mágicos nuevos.

Ember y Luthien deciden tener una charla bastante personal con Damaia en la cual la increpan por todo lo que robaba, como sus acciones afectan al grupo y nada salió como se esperaba. La tiefling se incomoda mucho y trata de escapar por la ventana rápidamente pero se da de lleno la cara contra la pared porque la ventana es una ilusión. Evitando hacer contacto visual y ante las recriminaciones de los demás, sale a las calles de Proskur sin rumbo, abandonando a sus compañeros.

El resto de ellos decide dejarla ir y que medite sobre lo que fue dicho.

### In Game Outline

Día 30, 04PM a Día 31, 06PM  
Circulo Druidic a Proskur  
Dia 10 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

- ★ Moss
- ★ Tankard
- ★ Googles

### Losses

- Damaia
- Moneda mágica

### Temporal



## 55: Reforging | 28/11/21

Damaia ve algo sospechoso, a la dracónida blanca que los eludía en la subasta acompañada del goblin, la picara los sigue pero rápidamente los pierde. Se queda vigilando a la espera.

Chandler, Luthien y Ember en forma de lobo salen a buscar a su amiga, llamándola a los gritos pero no hay respuesta ni rastros de ella.

Damaia eventualmente regresa a la posada empapada y con frío, todos tienen una charla un poco más amena y hacen las paces. Se vuelven amigos de nuevo.

Comienza el entrenamiento, junto con otras cosas en su lista de tareas.

Hablar con Julio cabeza zombie en el sótano de la herrería de Helmir.

Damaia roba en el templo de Waukeen como parte de un trabajo para las harpas para tratar de descifrar porque parte de los cargamentos que salen de ahí estaban siendo usados para hacer drogas.

Todos reciben los ítems que encargaron.

Mandan mensajes al tío de Luthien usando el brazalete. Muchos mensajes, Sylben resulta ser una persona bastante hablada y poco concisa. Les explica que no tiene apuro para que lo salven pero si apreciaría que lo hagan lo más pronto posible.

Terminan el entrenamiento saliendo al cementerio de los dragones.

### In Game Outline

Día 31, 06PM a Día 42, 08AM  
Proskur a Cementerio de D.  
Día 21 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

- ★ Forgery kit
- ★ Sellito de Waukeen
- ★ Damaia

### Losses

→ Julio (Enterrado en Proskur)

### Temporal



## 56: On the road to discovery | 05/12/21

Tres días de viaje hasta “El Cementerio de Dragones”, unas planicies al sur de Proskur donde se encuentran con muchas carcasas de dragones, siguiendo los afluentes llegan a una ciudad elfica, llamada FAILISAERE (FAL-ISS-SAY-ER) que esta en ruinas y desolada. Dejan a figacita, jamon y queso en un edificio abandona y siguen el camino de la catarata usando la brújula.

Tienen pequeños contratiempos pero nadie muere.

Llegan hasta la entrada a una ciudad elfica pero para atravesar la puerta tienen que contar secretos.

Damaia confiesa que ella rompió ALGO en un templo de Helm y dejo salir COSAS, ESPIRITUS, COSAS MALAS. NO SABE BIEN QUE PASO.

Chandler comparte que fue vendido a esclavistas por su Tio.

Ember confiesa algo que no fue aceptado por la puerta (confiesa que tiene sentimientos por alguien de la party). Así que comparte que su hermano esclavista la salvó de una inculpación.

Luthien comparte que ella fue VOLUNTARIAMENTE participe de RITUALES SATANICOS O LO QUE SEA que hacia su familia.

Del otro lado de la puerta los esperan unas figuras encapuchadas.

### In Game Outline

Día 42, 08PM	a	Día 46, 04PM
Proskur	a	Cementerio de D.
Dia 24 de The Claw of Winter (Alturik)		

### Gains

★ SECRETS

### Losses



### Temporal





## 57: Daggers Across The Prism | 12/12/21

Atravesando la puerta llegan a un FAILISAERE (FAL-ISS-SAY-ER) subterráneo donde son recibidos por unos elfos ortivas que no les dan mucha ayuda.

Siguiendo un poco las indicaciones de ellos y Sylben, descienden por la catarata hasta un espacio más privado donde una gran puerta de luz los espera.

Hay un puente que tienen que pedir permiso para pasar, llamado el puente del consentimiento.

Logran llegar a un Sylben congelado, Ember dispelea el hechizo y el tío saluda al grupo y a su sobrina.

Llega la Naga Iridiscente y pelean. Dando como resultado final la muerte del tío. Cuando ember lo revive, nota como el símbolo de Shar que tiene en el cuello se desvanece.

Sylben se despierta sin saber quienes son. Y que su memoria se remonta a tres meses atrás, sin recordar lo que pasó en ese tiempo.

Revela que tuvo una conversación con Sephrate y mientras va revisando sus cosas nota una daga extraña la cual deja caer, Damaia intenta agarrar la daga pero Sylben la detiene.

Ante las preguntas les dice que esa daga se la dio la madre de Luthien... para acuchillar a luthien... el silencio consume a todos.

Fin no está. ¿Dónde está Fin? ¿Que paso con Fin?

### In Game Outline

Día 46, 04PM a Día 46, 05PM  
C. de Dragones a Felisarae  
Dia 24 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

- ★ Daga maldita
- ★ La memoria de Sylven

### Losses

- La salud mental de Luthien

### Temporal



# Epílogo: Reunión | 14/12/21

El grupo se toma un descanso y tratan de darle sentido a las pocas cosas que saben. Luthien les dice que estuvo al menos tres semanas inconsciente antes de escapar de su familia pero Sylben le dice que es imposible porque él la vio a ella y a Sephrate en Scornubel hacía ya un par de meses. Y le dice que en ese momento su personalidad era otra, además de tener un mechón de pelo de color azulado.

El grupo no toca la daga por miedo a que este maldita pero, mediante una buena investigación, averiguan que tiene un compartimiento para guardar sangre... La sangre de Luthien.

Todos debaten qué hacer con la daga y que lo más racional es destruirla pero Sylben les dice que no, que esta es una pieza que necesita para alcanzar a Sephrate del otro lado de la puerta y le ruega a su sobrina que la llene de su sangre. Luthien le dice que están locos si piensan que se va a dejar apuñalar.

El grupo logra formular un método para llenar la daga de sangre sin acuchillar a nadie. Cuando la empuñadura de la daga se llena, una piedra se activa y Sylben recibe un mensaje de Sephrate. Todo se pone en marcha.

Sylben recibe varios objetos para sobrevivir en The Feywilds e ir a buscar a su amiga Fin que revela ser una Dragona Plateada. Tiene una última charla con su sobrina donde le arregla su collar de dragon, convenciendola de seguir viajando con sus amigos para que mejore su magia.

Sylven cruza el portal, el cual colapsa unos momentos después, dejando a los SS solos en las profundidades.

## In Game Outline

Día 46, 05PM a Día 46, 06PM  
Felisarae a Fey Portal  
Dia 24 de The Claw of Winter (Alturik)

## Gains

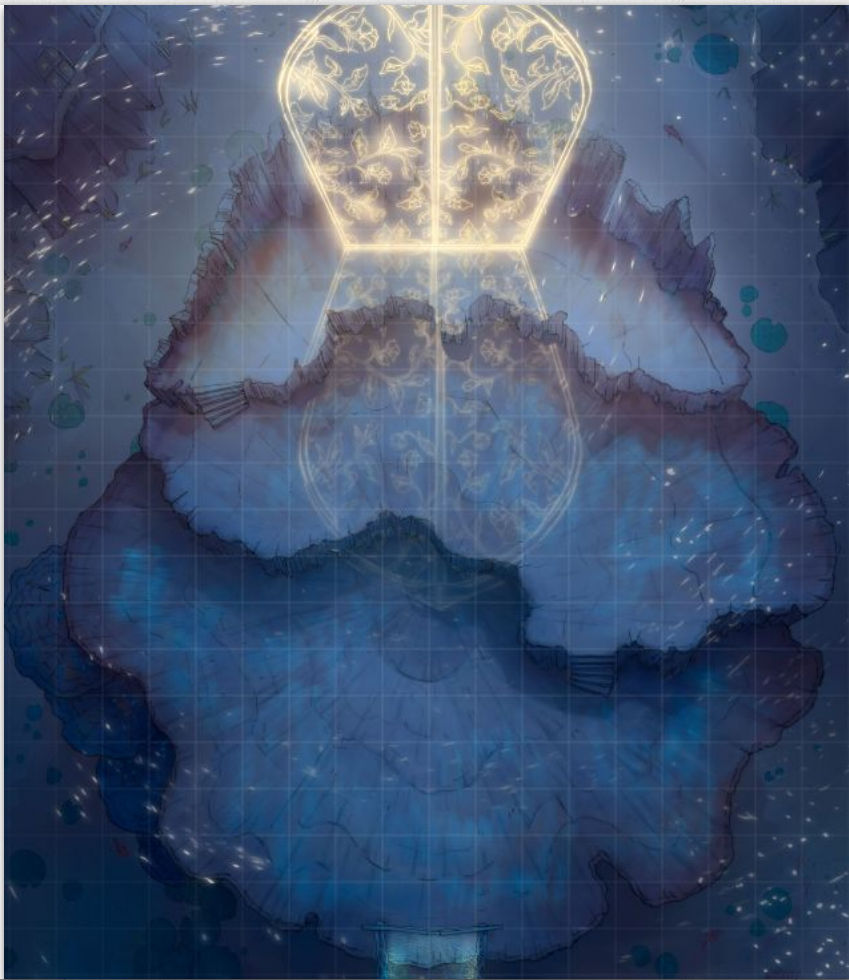
- ★ Escamas de dragón plateado (Damaia)
- ★ Collar arreglado (Luthien)

## Losses

- Las cosas que le dimos al tío
- Sangre (Luthien)

## Temporal





End of Year 2