

# **The Stray Sharpies**

“Sometimes even to live is an act of  
courage.”



Chandler  
Goodenough

**Raza:** Halfling

**Clase:** Kensei Monk - Lore Bard

**Apariencia:** Pequeño (?)

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

Lo vendió su tío.

Fue un esclavo durante un tiempo en Calim.

Comparte una persona en común con Ember.





Damaia  
Stormless

**Raza:** Tiefling Winged

**Clase:** Rogue Swashbuckler

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

**Cosas que sabemos de ella hasta ahora:**  
OH BOY DID SHE TALK ABOUT SHIPS AND  
A GUY NAMED MARCUS





Ember Ink

**Raza:** Genasi (Fuego)

**Clase:** Wildfire Druid

**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 gatite de fuego.





Luthien Dadode

**Raza:** Half-elf Eladrin

**Clase:** Paladina Orden de...

**Apariencia:** Creció en su viaje, tiene un mechón rosa chicle (sic) natural que sobresale de su cabello castaño.

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

Una familia problemática.

Varias personalidades: Winter Luthien, Dark Luthien, Luthien mechón rojo.



# Stuff in The Bag of Holding

Immovable Rod

Disguise Kit

Helm Of Comprehending  
Languages

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

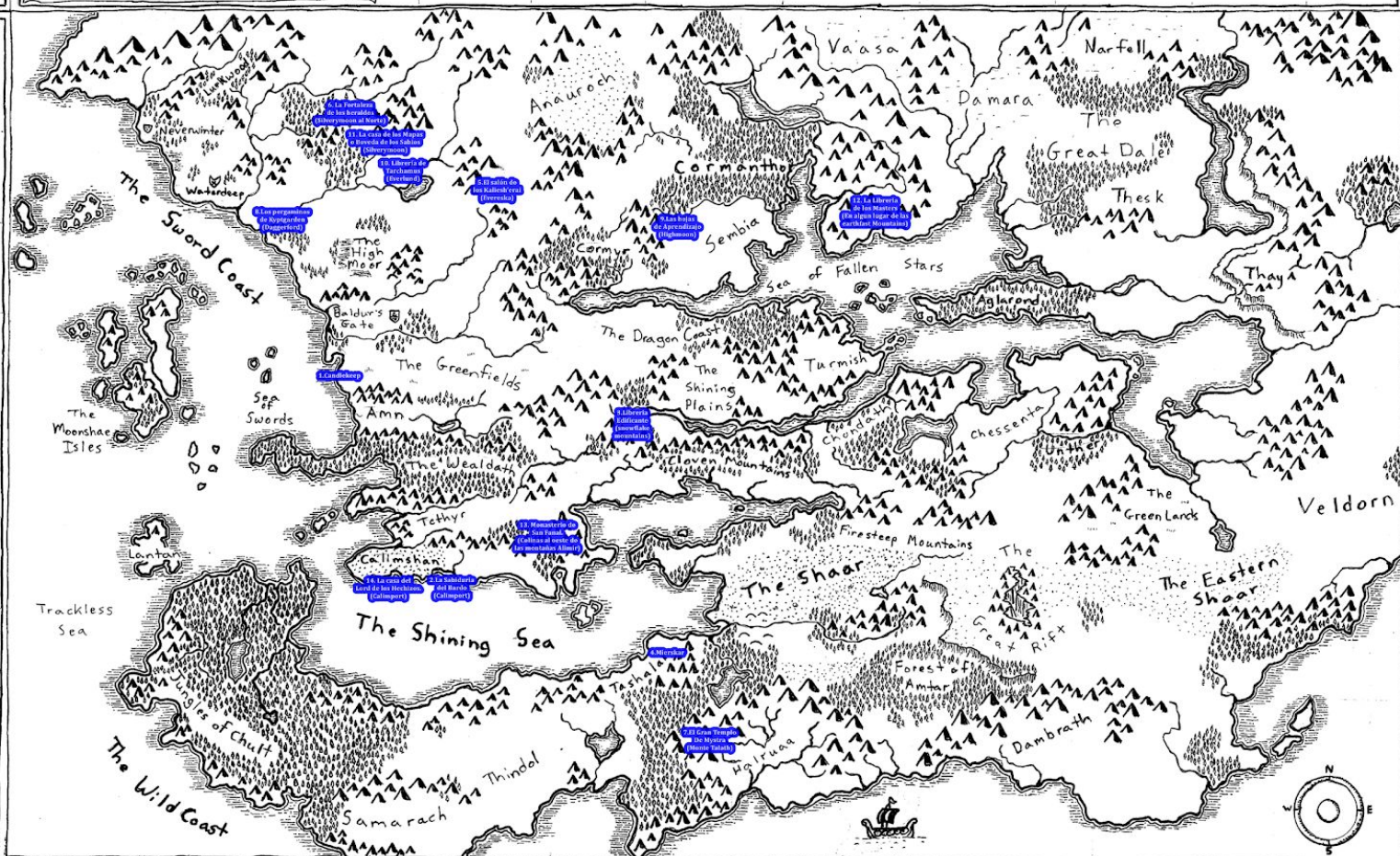
Safecracker Nailpolish

12 raciones





# J-aerûn



# Prólogo: The Pain of Kindness | 06/05/22

Luego que Sylben atravesará el portal, Luthien cae desmayada. Ember corrí a su ayuda, rápidamente la revisa pero para su sorpresa ella está despierta. Recibe una mirada distante y casi con desprecio, el mechón de pelo rojo le cambia a celeste y Ember siente como el cuerpo de la semielfa está más frío. Su actitud también cambia y rápidamente el grupo entiende lo que esta pasando, lo que Sylben les explico antes de partir. La "otra" Luthien. Se saca las botas y se sienta al lado del estanque, mientras comienza un juego de preguntas y respuestas entre ella y los sharpies.

La situación se va poniendo más tensa, mientras debaten qué hacer para recuperar a su amiga. Winter Luthien comienza a sangrar de la nada y notan que está teniendo una batalla interna para mantener el control del cuerpo. Chandler no pierde el tiempo y comienza a golpearla, con el fin de debilitarla. Pero rápidamente eso no sale como espera, Winter comienza a defenderse y la magia salvaje da pequeños chispazos caóticos causando efectos extraños.

Y cuando pensaban que no podía ser peor, una segunda entidad se revela en el cuerpo de Luthien, algo oscuro, maligno y siniestro. Pero a la vez, las escalas se balancean y un unicornio aparece, el cual pide paz ante la violencia que esta viviendo pero dado que nadie le hace caso y esta entidad maligna sigue ganando poder, el animal místico corre hacia Luthien, le clava su cuerpo en medio del pecho y logra exorcizar lo que fuera que sea eso y antes de desaparecer lograr curar un poco a la semielfa.

Luthien retoma conciencia y mantiene una breve charla con el grupo hasta que...

## In Game Outline

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

## Gains

- ★ Luthien
- ★ Malabog (kinda)

## Losses



## Temporal





## 58: A Treacherous Game | 08/05/22

Una Pixie se acerca a ellos, diciéndoles que tanto quilombo puso mucha atención sobre ellos del dragón que vive por aquellos lados, Jellybeam, y que una vieja profecía habla de unos viajeros o héroes que van a traer desgracia. La pixie les explica que si juegan un juego para su maestro, los va a dejar libre pero si pierden van a tener que quedarse con ellos 20 años.

El juego es sencillo, tienen que llegar a la pixie en medio de un claro, siguiendo uno de dos caminos. Y dos pasadizos en medio del bosque subterráneo se abren, uno que parece ser alumbrado por el amanecer y otro hundido en sombras. El grupo decide ir a la luz, pero un rápido intercambio de palabras entre Chandler y la pixie devela que el mejor camino es el que está hundido en la oscuridad. Los huesitos que auguran el futuro lo confirma.

El grupo decide ir por el camino oscuro y llegan a una bifurcación, deciden ir a la derecha y avanzando son abordados por unos Quicklings, criaturas fey muy rápidas, así como llegan se escapan no sin antes atacar al grupo, lastimando a varios miembros. Otra bifurcación y el grupo esta vez va a la izquierda. Y entran en un loop, siendo atacados, alternando caminos hasta que logran decifrar que tienen que elegir dos veces la misma ruta. Llegando finalmente a la pixie que se transforma en un dragón cubierto de musgo, una pelea se libra entre los Sharpies, el dragón y varios Quicklings. De a poco van cayendo los bichos hasta que Damaia logra darle el golpe final al dragón, la pixie antes de morir abre un portal a Jamon, Queso y Figacita. Los Sharpies finalmente pueden dejar atrás todo este lugar aunque Damaia se lamenta pensando en los tesoros que hay escondidos.

### In Game Outline

Día 46, 06PM a Día 47, 08AM  
Cementerio D a El camino  
Día 24 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains

- ★ Una guadaña super cool que nadie puede usar

### Losses



### Temporal

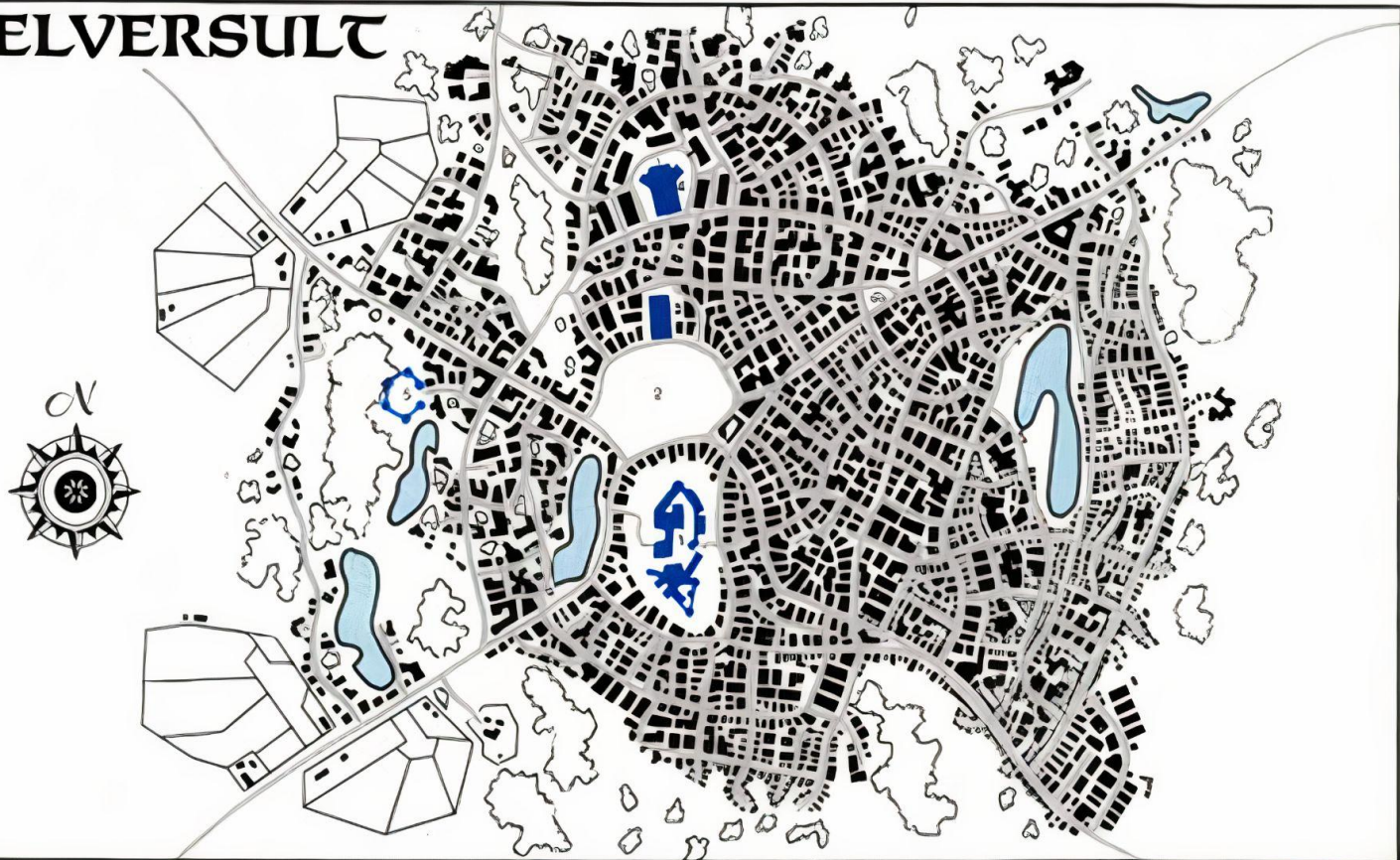


# ELVERSULT





# ELVERSULT



# NPCs en Elversult

## HARPAS

Waevor Talaphin. Bardo y Cartografo. Comerciante y Dealer.

Hycis Caigeiros the Female wood elf bard. Informantes.

Jack Collins the Male human bard. Informantes.

\*\*\* the Female human \*\*\*

\*\*\* the Female hill dwarf \*\*\*

\*\*\* the Male half-elf \*\*\*

Mor Spine Axe the Male half-orc paladin

\*\*\* the Male human monk

Ritrún Yarjerit the Male dragonborn cleric

Terror Goth'ter the Female tiefling fighter

Travaran Carpeiros the Nonbinary high elf rogue

Welnove "Bigshot" Graebblopribs the Female rock gnome wizard

## Lady Lord Y

Sra lesbiana semielfa que mató dragones  
necróticos, sabe nuestros nombres  
código y reina Elversut.

## 59: Bonds and Elversult | 15/05/22

Luego de pasar la noche en las ruinas de **Felisarae**, el grupo comienza el viaje a Elversult. Tanto el primer como el segundo día pasan sin problema alguno.

Se reorganizan con los items y magias y al final de la segunda noche el grupo decide mandar mensajes usando el brazalete.

Primero Ember, intenta describir a Zephyr, una vieja conocida pero no va bien y Damaia no logra forma una imagen clara de la genasi. Chandler, extiende su mano y logra crear una imagen vivida de Zephyr, revelando que la conoce de su tiempo en Calimport, mandando a un Ember a un pequeño shock ante tal revelacion. El halfling cambia la imagen de Zephyr a sola a chocar los cinco con otra persona, similar a ella. La hermana de Zephyr y ahora Ember esta bastante perturbada. Pero logra organizar su cabeza y le dice a luthien que mensaje mandar, preguntando sobre su familia y como estan las cosas en la ciudad. La respuesta es corta y poco abarcatiba pero dice que todo sigue igual.

Damaia es la segunda en mandar un mensaje, esta vez a “Doble”, un gnomo con el cual tiene una relacion estrecha pero con quien se distancio hace bastante tiempo. Respondiendo al mensaje de Damaia, le dice que su viejo grupo “Blackout” sigue funcionando y reclutando.

La tercera en mandar mensaje es Luthien, a Jrako y si ya había conocido a BRielle. Su compañero le responde afirmativamente y que esta cuidandose.

Mientras luthien, cansada de la vida, descansa su cabeza en el hombro de Damaia y ella le hace una trenza. Dicha interaccion le produce cosas a Ember.

Al día siguiente llegan a Elversult y van a hablar directamente con la Reina. Una Harpa de alto rango. La reunion es breve y les dice que vayan con Waevor Talaphin, un cartografo y harpa que se va a encargar de todo mientras esten en la ciudad.

Waevor los recibe en su local y les abre un pasadizo subterraneo.

### In Game Outline

Día 47,08AM	a	Día 49, 9.30AM
El Camino	a	Elversult
Dia 27 de The Claw of Winter (Alturik)		

### Gains



### Losses



### Temporal



## 60: Tuning The Instruments | 22/05/22

Los Sharpies bajan a la taberna secreta de las Harpas y se encuentran con una docena de miembros plus Sharpies.

Y un gran automaton, un golem de hierro y roca el cual se denomina CR-47 o CRAT. E intercambian un par de palabras con un dracónido llamado Ritrum y una tiefling, Terror.

Desayunan, revisan el board de misiones.

Y el grupo decide hacer varias para aumentar su reputación con las Harpas y tratar de obtener favores.

Hablan entre ellos con el mapa abierto, logran capturar la atención de una Gnoma, Bigshot, que se entromete muy poco sutilmente y Travarán, su compañera Elfo.

### In Game Outline

Día 49 09.30am a      Día 49, 2PM  
Elversult              a      Elversult  
Día 27 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 61: Pulling Strings | 29/05/22

Preparación y estudio del trabajo en Pros.

Reclutación del dracónido.

Primer día de viaje.

Segundo día, salvar una familia de medianos de un ataque zombie y cultistas.

tres horas antes de llegar a Pros.

### In Game Outline

Día 49, 2PM a Día 51, 12AM

Elversult a Pros

Día 27 a Día 29 de The Claw of Winter  
(Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal





## 62: The Meeting | 12/06/22

El grupo va a la taberna para tratar de conseguir información.

Ember decide que va a quedarse apartada observando a los clientes.

Chandler y Damaia van a hablar con el tabernero ofreciendo ciertos items para vender, para saber quien puede ser un posible comprador. Todo apunta a que el banquero se encarga de eso.

Y Luthien decide quedarse con una tarotista, quien le hace unas tiradas.

Las conversaciones van tranquilas hasta que la tarotista comienza a actuar rara después de unas lecturas a Luthien. El ambiente se pone tenso rápidamente y varios comensales comienzan a actuar raro y castean algo que Chandler, Damaia y Luthien sienten. Ember se acerca a Luthien y castea dispel magic en la tarotista.

El grupo se reúne con Ember en la mesa y simula tomar una cerveza mientras tratan de organizarse.

La tarotista sale del bar, Damaia la sigue, Ember también. Cuando la Genasi sale de la taberna, dos comensales se paran rápidamente y cierran la puerta. Cultistas.

Apenas es una molestia para los sharpies que se encargan rápidamente de matarlos a todos.

Intentan sacarle más info al tabernero pero no quieren escalar la situación, el bardo de la taberna les dice que se vayan de la ciudad que ya llamaron mucho la atención. El grupo se reúne con él y se revela como un Arpa.

El Hardo les dice que si quieren meterse al banco, necesitan al maestro de llaves. Una pequeña charla y descripción de la persona, revela que el halfling que salvaron esa mañana es el Maestro de Llaves. Los sharpies van en su búsqueda.

### In Game Outline

Día 51, 12AM a Día 51, 6PM  
The Road a Pros  
Dia 29 de The Claw of Winter (Alturik)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 63: The Heist | 18/06/22

Hablan con el hobbit respecto al banco  
llegan al banco sin problema se introducen en la planta baja  
descubren las llaves en el dormitorio del dueño dle banco  
roban las llaves  
bajan a la boveda, logran burlar a los guardias  
logran recuperar la pieza que atrae zombien. solo muere un guardia  
regresan a pros

### In Game Outline

Día 51, 6PM a Día 53, 12AM  
Pros a Elversult  
Dia 2 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 64: The Exorcism of Luthien Dadode | 26/06/22

Damaia habla con Travarán al comienzo de la sesión, le explica cómo pueden acceder a la biblioteca cerca de Turlagol, y la presencia de Magos Rojos.  
Le sacan los demonios internos a Luthien a las trompadas.  
Luthien vuelve, ahora tiene un mechón rosado.

### In Game Outline

Día 53, 12AM a Día 53, 12PM  
Elversult a Elversult  
Día 2 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains

★ Luthien Rosa

### Losses

→ Escamita  
→ Luthien Roja

### Temporal



## 65: AKA Bandana | 03/07/22

Luthien compra la armadura con ember.

Damaia esta chinchuda

Bandana llega a la taberna

Chlomer el vendedor viajante

Damaia habla con waevor

### In Game Outline

Día 54, 01AM a Día 54, 10AM  
Elversult a Elversult  
Dia 3 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 66: The Missing Piece |10/07/22

Damaia organiza un ejercicio de confianza grupal aka cagar a palo a Luthien.

Investigan en la biblioteca MUCHOS TEMAS

- Bibliotecas
- Tiamat
- Mystra
- Magos Rojos exiliados y de Thay
- Hijos de Yondalla y Luiren
- Feywild y Malabog
- Y el templo de helm OMG QUE PASO ACA COMO TERMINAMOS ESCUCHANDO LA HISTORIA DE DAMAIA

Damaia sale de la biblioteca y le cuenta al resto de los Sharpies su historia

Está obsesionada con un Barco

El barco es importante para Damaia

Todo es culpa del Barco y de Helm

y de Marcus

En especial de Marcus

Marcus te voy a cagar a palo si te encuentro.

Marcus está desaparecido.

Los sharpies vuelven a lo de Waevor para tener la reunión deeeeeeeeeeee la cultista de Shar.

### In Game Outline

Día 54, 10AM a Día 54, 16PM  
Elversult a Elversult  
Dia 3 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 67: Scarred | 17/06/22

El plan para atacar el castillo de lady toxina y laburar con team bandana  
La elfa pirata (del mar de las estrellas fugaces) les da un pendiente a los sharpies para comunicarse con ellos y coordinar el ataque  
Hacen un intercambio de info/objetos con cholmer a cambio del brazalete.  
comienzan los preparativos para la mision.  
Damaia arma antídotos.  
Luthien y Chandler se amigan.  
Ember y Damaia tienen una charla personal.

### In Game Outline

Día 54, 16PM a Día 55, 08PM  
Elversult a Elversult  
Dia 4 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 68: Destroying The Dogma | 06/08/22

Un día de preparación.

Un día de viaje donde compartieron camitas con bandana y Damaia socializó, donde cayó en cuenta que Aredhel puede tener más en ella de lo que dejó ver.

Y el día para tirar abajo las creencias nocivas de instituciones que no aportan nada para el buen manejo de la magia. Y Luthien le tiene bronca a la Lady Toxina.

El viaje comienza a presentar cierta complejidad cuando se encuentran con un grupo de lizardfolks drogados. El terreno empantanado que casi se traga a Damaia. Y los cultistas que defienden el lugar.

Chandler y Luthien toman como trabajo principal el de tirar abajo el totem de protección. Mientras que Damaia se encarga de bajar a los cultistas mientras que Ember apoya de lejos.

El primer totem cae sin mayores complicaciones pero los fanáticos de Shar tienen más poder del que aparentaban con la capacidad de hacer bastante daño y las cosas de ahora en más tienen un futuro incierto.

### In Game Outline

Día 56, 08AM a Día 58, 06PM  
Elversult a Pantano  
Día 6 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains

- ★ 3 pociones de curación simple
- ★ Spell scroll de Revivify
- ★ Canela (rapier viejo reformado)
- ★ 2 Spell scroll de Bless

### Losses

- 3 antitoxina
- 

### Temporal

- ❖ 1 Battery Ram de Adamantino



## 69: Fondo Blanco | 15/08/22

Segundo Totem Destruído.

Cultistas bajo retiro forzado: 8

La imagen de Lady Toxina se aparece cual holograma sobre el totem caído. Una esbelta mujer pálida con ojos violetas con un aura roja y unos dientes afilados les dice que las visitas sin anunciarse no son bienvenidas.

El grupo se encuentra con Team Bandana y después de cerciorarse que están bien deciden encarar hacia el castillo separándose.

Los Sharpies son encarados por una serpiente que les habla y una iguana de tres cabezas. La voz es de Lady Toxina sale de la serpiente y les pide que elija alguna de las criaturas. Damaia le tira una daga a la iguana.

Mientras avanzan, terminan en un pueblo consumido por la naturaleza y el pantano y en el cielo, una Quimera volando lista para encararlos.

Los sharpies salen victoriosos pero devastados por la pelea se toman como 16 pociones de curación para encarar la última parte de la misión.

BlackNight Manor.  
Lady Toxina espera.

### In Game Outline

Día 58, 06PM a Día 58, 06PM  
Pantano a Pantano  
Dia 6 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains

★ 12 raciones

### Losses

→ 1 greater healing  
→ 1 bless scroll

### Temporal



## 70: Smite | 28/08/22

El grupo se encuentra a mitad de camino con Bandana y se aseguran que esten bien los dos grupos antes de volver a partir caminos.

Al llegar a la mansion pueden ver tres personas, un caballero bajo un tipo de trance, otro caballero en una armadura mucho más distinguida, un caballero Cromatico del Culto a los dragones y Lady Toxina.

El caballero en trance toma una pocion y comienza a caminar hacia los grupos que estan tratando de abordar la situacion desde el oeste/este, una nube multicolor cubre al tipo y lo transforma en un dragon de varias cabezas... Tiamatt o al menos un intento. Varias cabezas mueren y el resto se comienza a atacar entre ellas.

De Bandana, Irva entra en Furia y bajo un par de hechizos gana tamaño para agarrar a la bestia mientras le da tiempo a los Sharpies de entrar a la Mansion.

Persiguen a lady Toxina hasta el sotano, donde Damaia cae en trance bajo la presencia de la vampiresa. Un par de jugadas inteligentes por parte de los SS, logran cortarle la via de escape y Luthien con un smite critico la mata en un gran resplandor divino.

El grupo vuelve con bandana... no estan, solo quedan las cabezas gigantes pudriendose. Los SS intentan lootear ciertos lugares aunque se les complica...

### In Game Outline

Día 58, 06PM a Día 58, 07PM  
Pantano a Blacknight Manor  
Dia 6 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 71: Blood, Tea and Tears | 18/09/22

El grupo sigue revisando el resto de las habitaciones de la mansión. Una particularmente les llama la atención pero llegan a la conclusión que lo mejor es no involucrarse dada la complejidad de los artefactos y los requerimientos para hacerla funcionar, más sin saber en que se estaban metiendo.

Y se dirigen al último piso, que resulta ser una green house, donde una anciana está trabajando en sus plantas. Una charla amena se desarrolla mientras les pide ayuda a Chandler y a Luthien mientras Ember se centra discernir qué tipo de plantas están creciendo en este tipo de invernadero (todas tóxicas, duh) hasta que se da cuenta que Damaia está llorando frente a unas plantas azuladas. Un recordatorio agri dulce de una vida pasada.

La charla es interrumpida por otros visitantes invitados, los sharpies se toman su tiempo para salir a enfrentarlos pero pecan de precavidos en el tiempo que tardan en alistarse y los visitantes se van antes de poder enfrentarlos. Investigando el lugar, se dan cuenta que se llevaron una placa del portal de Lady Toxina.

Pasan la noche hablando de lo que encontraron, Damaia decide ir a hablar con Soniya, la anciana vampiresa (sí, era una vampiresa LE GASP) y ciertos eventos quedan rondando en la cabeza de la Tiefling. Ember tiene una charla tanto con Damaia como con Luthien sobre cosas que encontró sobre su madre.

A la mañana siguiente, varios guardias de Elversult, junto con Jack y la otra Lesbiana regente se presentan. Les ofrecen los caballos a los sharpies para la vuelta mientras estos le dicen antes de partir que no dañen a la anciana.

### In Game Outline

Día 58, 07PM a Día 59, 07AM  
Blacknight Manor a Pantano  
Día 7 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses

→ 3 pociones de greater healing

### Temporal



## 72: The Calm Before The Stormless | 25/09/22

La vuelta a Elversult se hace rápida en los caballos de la Guardia Real.

El grupo es recibido en la guarida de las Harpas donde descansan, primero reportándose con Hycis y hablando un poco de lo acontecido en Black Night Manor.

Al día siguiente reciben su recompensa a cada sharpie un uso de teleport. Hablan un poco más con la Bardo y con Waevor sobre lo acontecido. Sus opciones son acotadas y solo les queda una opción, Tathlosar.

Se contactan con Keen Eye, quién está en Berdusk y como mediadora organizan una reunion. Son enviados al Twilight Hall, la base de las Harpas en Berdusk, BAJO EL CASTILLO DE LA REINA!!!! donde son recibidos por el Fighter cabeza del templo de Helm y la Tabaxi. Damaia les habla un poco sobre su pasado, sorprendiendo a la mayoría por ciertas revelaciones. ELLA TIENE UN APELLIDO! Tathlosar les cuenta que Devon limpio Tsurlagol de diablos, y que ahora todo mejoró pero el pueblo en general tiene una tendencia a no gustarle ciertos tipos de razas... en especial las de esencia demoníaca.

Tathlosar contacta a Devon y les avisa que un grupo va hacia Tsurlagol. El grupo llega a la ciudad y son recibidos por Devon Stormless y 4 guardias armados. La cosa no pinta bien cuando Devon no reconoce a Damaia.

### In Game Outline

Día 59, 07AM a Día 62, 11AM  
Pantano a Tsurlagol  
Dia 9 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains

- ★ 1 diamante de 300pc
- ★ 250 piezas de platino
- ★ 1 poción de superior healing

### Losses



### Temporal

- ❖ Jamón, Queso y Figacita

## TSURLAGOL



## NPC's de Turlagol

### Templo de Helm

Devon Stormless, cabeza del Templo “La Mano Noble”  
Alisha, Humana Segundo al mando del templo

### Otros

Doubles, Gnome Mentor de Damaia  
Ewan, Amigo de infancia de Damaia

## 73: Tsurlagol | 08/10/22

El grupo ahora frente a Devon y con las tensiones altas, logra persuadir sobre su presencia en la ciudad y sus motivos lo suficientemente válidos para que los dejen salir. Ember usa su participación con las bibliotecas lo cual suena convincente.

Devon deja a cargo a Alisha, una humana un poco menos severa en sus modos y trato, son guiados a las afueras de la ciudad mientras intentan sacar algo de información pero no logran mucho.

Una vez en la parte más rural fuera de los muros, son “libres” de recorrer sin los guardias vigilándolos, o al menos eso creen.

Siguiendo a Damaia a los campos, donde ella vivía, se encuentran con un viejo amigo de ella que tampoco la reconoce y todo se vuelve rápidamente extraño. La tiefling lo deja solo Ewan con su familia.

Si obtienen información que el resto de la familia de Damaia vive en el mismo rancho que antes pero está protegido por guardias, dada la influencia de Devon pero decide no tentar su suerte y van al cementerio a visitar la tumba de sus padres. Allí se encuentra con las dos tumbas conocidas y otras dos. Una es de Marcus Evergazer, su padrastro y la otra de un Stormless, con el nombre borrado. Esto pone al grupo a debatir y formular más preguntas. Luthien y Damaia van a visitar al encargado del cementerio y logran obtener algunas respuestas. Mientras que Ember revisa las tumbas más nuevas, confirmando que están vacías.

En medio del debate, ven una figura espiando la cual atrapan rápidamente. Una figura oculta en una ilusión y bajo ella la diminuta figura del mentor de Damaia, Doubles. El cual le advierte, que todo está a punto de complicarse más.

### In Game Outline

Día 62, 11AM a Día 62, 1PM  
Tsurlagol a Tsurlagol  
Dia 9 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal





## 74: She Who Must Not Be Named | 15/10/22

Presente - Pasado - Datos

1. El nombre verdadero de Damaia no debe ser dicho
2. Doubles son dos gnomos (Sixzim y Orser)
3. Marcus y Doubles trabajaron juntos
4. Se refugiaron en el templo de Helm esa misma noche
5. Doubles sacó a Damaia de Tsurlagol y después cambió de lugar con Orser.
6. La madre de Chandler era una Harpa
7. La caja desaparecio de Tsurlagol
8. Devón volvió a Tsurlagol por los demonios
9. Algo pasó y fue bendecido por Helm
10. Marcus está en la montaña pero no puede ser rastreado
11. El grupo Raven yendo a las montañas
12. Tienen la brújula sincronizada (Ember)
- 13.

### In Game Outline

Día 62, 1PM      a      Día 62, 6PM  
Tsurlagol      a      on the road  
Dia 9 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains



### Losses



### Temporal



## 75: The Ravens Nest | 23/10/22

El grupo llega al Glorming Pass y deciden pasar la noche allí.

Mediante una breve charla con los guardias, Chandler averigua que Raven se está quedando en la posada. El grupo se prepara para una charla amena y averiguar qué les espera tanto en el templo como en la biblioteca.

Dentro de El Triángulo enredado están tres de las cinco Ravens. Dos están muy lastimadas por las pruebas y descansando. Ember es automáticamente reconocida. Evelyn la segunda al mando ofrece información por curaciones. Luego de un poco de medicina, la genasí se encarga de curar a Rayna y Valdis. Y con otro poco de química, quedan con Evelyn para tener una noche más amena más tarde.

Mientras eso sucede, Chandler, Damaia y Luthien se encargan de hablar con Necole, Artemis y su rata Kreim. El espíritu de competitividad disminuye y solo disfrutan de la compañía en general.

Luego de la cena donde tocan diferentes tópicos, para que Luthien lea mentes. El grupo se retira a dormir, no sin antes repasar lo que la semielfa pudo sentir.

Ember se ve con Evelyn una última vez para charlar de sus dudas sobre Los Chakras y la razón por la cual alguien como Sephrite se le permitiría participar. Evelyn no ayuda mucho con sus dichos pero logra que se relaje de otra manera.

A la mañana siguiente, Ember habla con una Rayna recuperada, y le dicen que a veces las cosas parecen complicadas pero en realidad están contempladas.

Una Ember no muy convencida junto con unos Sharpies apurados por Damaia, llegan al Reading Room, donde eran esperados por Lore Keeper Engelverga Heathertoos.

### In Game Outline

Día 62, 6PM a Día 63, 10AM  
On the road a Reading Room  
Dia 10 de The Claw of Sunsets (Chess)

### Gains

★ Bonding

### Losses



### Temporal



## 76: Come and Find Me | 29/10/22

Engel les encarga una simple prueba a los Sharpies, encontrar los libros que se hacen referencia en un poema. Buenas investigaciones ayudan a superar la prueba. Algo rapido y sencillo que les otorga el paso pero Marcus pide que los envíen directo a la biblioteca.

Allí son recibidos por un acólito y que les pregunta a quien desean ver primero, si a la Esfinge (mirando a Ember) o a Marcus (mirando a Damaia), se decide por lo segundo.

En una sala de meditación, se encuentran con Marcus. Las cosas no van muy bien, el ambiente es hostil y los tonos acusatorios son constantes por lo que la charla no termina en buen puerto. Pero Marcus concede suficiente información a Damaia y al grupo para que comiencen a trabajar en removerle la maldición a la Tiefling.

No tiene mucho tiempo para debatir, más allá de insultar a Marcus que otro acólito aparece para llevarlos con la Esfinge.

Ikna, se presenta ante ellos y en un rugido les pregunta ¿QUIENES SON USTEDES? Una esfera de luz sale de cada uno de los sharpies y se vuelven Mephits, unas criaturas elementales que son propulsados a diferentes partes de la habitación cada uno cayendo en algún tipo de prueba.

Damaia salta al tornado buscando al Mephit de Vapor, Ember a un portal de fuego contra el Mephit de MAgma y Chandler va contra del Mephit de hielo, Luthien quien no tiene visible a un adversario se para cerca del portal huracanado esperando que tal vez el Mephit vuelva pero la Esfinge no le va a dejar de hacer lo suyo, de un garrazo la empuja dentro del portal, cayendo...

### In Game Outline

Día 62, 6PM	a	Día 63, 10AM
On the road	a	Librería Masters
Dia 10 de The Claw of Sunsets (Chess)		

### Gains



### Losses



### Temporal



## 77: Odds And Ends | 06/11/22

La prueba de la Esfinge resultó bastante más compleja y les tomó más tiempo poder completarla.

Luthien y Damaia tratando de salir del plano elemental del aire, Chandler siendo banisheado al plano de agua y Ember atravesando portales al plano de fuego.

Después de recuperar lo que Akni les robó y presentarse como los Stray Sharpies, se les concede una respuesta a una pregunta.

Se toman unos minutos y deciden preguntar sobre los diablos de la caja, Akni los dirige hacia los Sorrowsworn, Netherese y El Shadowfell. Que busquen siguiendo esas pistas.

Y luego reciben, cada uno, mensajes de Ioun de forma telepática y secreta.

El grupo vuelve a la sala de descanso en la librería (descanso corto de por medio) y mientras hablan de lo que tienen que hacer y para donde ir aparece Marcus.

Mucho más predispuesto a hablar y les pregunta si averiguaron algo, Damaia les dice que sí, procede a decirle un par de cosas y Marcus, sorprendido, les dice que no esperaba verlos tan pronto de vuelta.

Damaia le pregunta cuándo fue la última vez que los vio y este les responde “Hace cuatro meses”... El grupo queda en shock y a Marcus le cae la ficha de lo que pasó.

Damaia y Marcus en un extraño momento de bonding dicen “La puta madre”.

### In Game Outline

Día 63, 10AM a Día 63, 1PM  
Master's Lib. a Master's Lib.  
Dia 10 de The Claw of Sunsets (Chess) a  
Dia 10 Flamerule (Summertide)

### Gains



### Losses



4 Meses

### Temporal



Tus impulsos te condenaron.  
Sin poder ver a tus hermanas y hermanos.  
Y el camino para borrar esta maldición de tu ser no va a ser sencillo,  
en las sombras esperan, alimentándose de tus pecados.  
Puedes ir y recuperar lo robado  
o dejar que vengan y que tomen lo que más deseas.  
Pero no todas las sombras buscan consumir,  
Y siguiendo las enseñanzas de tus maestros,  
es hora de buscar uno nuevo.  
Al sur de Shilmista, esperan posadas,  
Capaz pasando la noche, puedas ver lunas estrelladas.

No tengo respuestas a tus preguntas, solo acertijos y dudas.  
Dejaste la comodidad y la crueldad de lado,  
¿Pero qué estás buscando?  
Cuando dejas que las incertidumbres ciegan tus pasos.  
Necesitas la voluntad y fuerza para cambiar la naturaleza que rige en el mundo  
o al final del día, el fuego todo lo consume  
y a tu alrededor solo quedará oscuridad y humo.  
Sigue los pasos más allá del invierno que no es,  
donde los árboles se acumulan pero no los ves  
Y una torre existe en un eterno crepúsculo, un hechizo perdido espera a ser unido.

Te niegas a tus vínculos y pierdes tu camino  
Las memorias se vuelven difusas y no sabes quién eres  
Mientras más te adentras en esta oscuridad te arriesgas al olvido  
Encuentras tus pisadas volviendo a tus orígenes  
El mundo se expande a aquellos que no tienen miedo al recorrido.  
Ve por aguas profundas a través de las ilusiones rojas,  
Una gnomio que se camufla con la roca,  
Un puerto de calaveras hundidas, no se ahogan pero miran.

AKNI

Hay algo llamándote desde las sombras esperando tu respuesta.  
Un castillo en el cielo vagando entre tormentas y demonios  
Tu sangre busca el camino pero no sin hacer sacrificios  
Esto va a consumir tu mundo a su manera  
Dejando atrás a la persona que eras.  
Paladina sin Diosa, que situación tan curiosa.  
¿De dónde viene tu magia y quien la provee?  
¿Dónde se oculta quien te protege?  
Hay quien simula ser quien eres,  
deberías comenzar donde se resguarda una vela.

## 78: Four Months Later | 12/11/22

- \*Damaia se sincero.
- \*Damaia hizo tregua con Marcus.
- \*Marcus le regaló un anillo y un pendiente con la imagen de su familia.
- \*Jrako salvó a un miembro del templo de Helm
- \*Ahora es parte de la orden del guantelete
- \*Y están peleando contra hombres lobo en el norte.
- \*Luthien tiene que ir a Candlekeep
- \*Según la introspectiva mirada de Luthien, Marcus se preocupa por Damaia
- \*Luthien puede invocar un caballo llamado Nutella
- \*Le cuentan a Tathlosar sobre la caja.
- \*LA CAJA! LA CAJA!
- \*Están en el salón crepuscular en Berdusk. Está el grupo de bigshot.
- \*Keen Eye está en una misión desaparecida.
- \*Nimble Clover siendo abrazada por los Sharpies
- \*Ember seguía chinchuda.
- \*Subieron a nivel 9

### In Game Outline

Día 63, 1PM      a      Día 64, 10AM  
Master's Lib.      a      Berdusk  
Dia 11 Flamerule (Summertide)

### Gains

- ★ Un anillo de Finding
- ★ Un collar simbólico

### Losses



### Temporal



## 79a: Fast Forward | 20/11/22

Hay una pequeña charla en el salón crepuscular con Nimble, Big Shot y Travarán. A Big Shot se la ve bastante afectada por la desaparición de ellos, y B.A.N.D.A.N.A. siguen desaparecidos.

Nimble les dice que tienen que tener una charla en privado y que la acompañen, llevándolos a su nueva casa. Un commodity de parte de Las Harpas y los deja para ir a buscar cositas. Usan su tiempo para revisar su nuevo hogar y hacerlo algo habitable.

Nimble regresa con varias carpetas llenas de pergaminos y más o menos les explica que paso en diferentes partes del continente y sobre diferentes personas “importantes”. Luego de un par de horas los deja para que cenén y descansen.

Cada uno, en sus sueños, vive diferentes momentos de su vida o escenarios extraños en circunstancias peculiares. A la mañana siguiente, comparten lo experimentado y se muestran bastante afectados, incluso algunas tienen cambios físicos importantes, como cambio en color de ojos, marcas brillantes o tatuajes que aparecieron de la nada.

Luego de desayunar, el grupo decide ir al templo de Helm a revisar ciertas cosas y hacerle otra visita a Tathlosar.

### In Game Outline

Día 64, 10AM a Día 65, 9AM  
Berdusk a Berdusk  
Día 12 Flamerule (Summertime)

### Gains

- ★ Sending Stone (Nimble)
- ★ Wand of Healing, Dust of disappearance, Circlet of Blasting

### Losses



### Temporal

- ❖ Casa en Berdusk



## 79b: Dreams and Doubts | 20/11/22

Damaia se encuentra delante de su casa y ve a su hermana corriendo hacia adentro. La persigue pero no la ve más una vez dentro, ve una figura similar a ella caminar afuera pero cuando se acerca a la ventana ya no está. En el salón de la casa se ven cinco sombras, cuatro desaparecen y una toma la forma de ella. Damaia hace unos gestos, el clon de sombra la imita. Se acercan hasta estar cara a cara. Damaia le dice que quiere hacer un trato pero su otra versión le dice que no quiere nada de ella... porque lo va a tomar todo y le clava una daga en el estómago a Damaia quien como reacción explota en fuego, consumiendo todo, mientras la falsa Damaia se va consumiendo entre llamas naranjas y amarillas, sonriéndole... **"Voy a tomar... todo."**

Chandler abre los ojos y puede escuchar gritos, el golpe del metal contra metal y madera partiéndose. Mira sus manos y comienza a revivir ese momento más claramente, tiene siete años, están atacando la caravana en la que viajaba con su familia. Sale de su escondite, en el fondo de una carreta. Cae por el costado y puede ver varios jinetes, uno le llama la atención, tiene una capa con el símbolo de Tiamat y una espada negra con varias gemas preciosas incrustadas. Otro halfling lo toma, mientras ve a su madre y padre siendo acorralados. Ella les dice que se escapen, Chandler ve a su madre un último instante mientras un pin de las Harpas se le cae. El capitán cromático les dice al resto que tienen lo que buscan, que los dejen irse. La memoria cambia, ahora está encadenado, un Genasi Celeste lo está llevando en una carreta, no hay mucho intercambio de palabras pero el sentimiento presente es odio y resentimiento. Hace una promesa... una de venganza. El sueño se sacude violentamente, mientras ahora parado en medio de una arena, un semiorco tan magullado como él lo está mirando, en las gradas Zephyr compungida por la situación y Meghan que solo puede darle ánimos, su contrincante se lanza violentamente contra él pero el halfling logra tumbarlo y la multitud enloquece. Los gritos cambian a una melodía más tranquila y luego a una canción, en una taberna, tocando libremente su música y disfrutando de las personas...

## 79c: Dreams and Doubts | 20/11/22

Ember se halla a si misma en un espacio oscuro... todo es negro. Su mirada se traslada de un punto a otro hasta que sus ojos se posan en Azar, que aparece de la nada. Su tigre dientes de sable se hace presente y atrás de él, cientos de figuras de animales como Azar, espíritus de fuego. Ember se acerca a acariciarlo, sintiendo el tacto de Azar por primera vez. El resto de los animales desaparece y hablándole a su espíritu, una voz le responde... Es Eddald, luego Bragror, Ariadna, y otras figuras van compartiendo diferentes pensamientos e ideas con ella. Zephyr es la última en contenerla, en darle su apoyo, recordando que no está sola, que otros la ayudaron y van a seguir ayudándole. Que no tenga miedo de las cosas que puedan pasar. Todos asumen riesgos, es parte de vivir...

Luthien se encuentra en una playa, a las orillas del mar, es de noche, cientos de estrellas iluminando el cielo, la luna radiante y una voz convocando. La voz parece venir de todas partes y de ninguna. Se acerca a la orilla a ver su reflejo y observando, puede ver otra figura femenina, es... Mystra. Ella la está invocando. Le dice que la encuentre pero Luthien no sabe donde. El mar se abre, marcando un camino, comienza a recorrerlo hasta que las paredes de agua se cierran violentamente casi siendo aplastada bajo la presión. El mundo a su alrededor no existe, es solo agua y el cielo estrellado. Y la figura de Mystra delante de ella. Tomándole la mano, pidiendo que la encuentre, que siga las estrellas. Y cuando le suelta la mano, comienza a ahogarse, y estrellas fugaces le atraviesan el cuerpo, llenándola de energía y magia...