

Para esta partida use:

Manual Dungeons and Dragons (version 2024)

Manual The solo adventure's toolbox

Varias tablas caseras:  Oraculo y Tablas 2025

Tablas de Ironsword.

Ficha casera para llevar varios pj:  Ficha D&D 2024

Programa casero para generar

dungeons: https://drive.google.com/file/d/18SRwQ4VelmRna2ALjUcAf_u5zJQ7FNuf/view?usp=sharing

Cuadernos y lápices.

Loman Andrade

Una historia para contar

4 DE Alturiak de 1491 CV

Escena 1

Loman Andrade, Linrael Wood [Villorrio de los libres, cerca de Baldur's gate]

La carta

Loman Andrade se despierta con un leve dolor de cabeza, la aventura pasada fue pesada y lo sabe, debe tener más cuidado. Se pone una manta sobre los hombros y casi de memoria mira hacia la puerta donde cuelgan su armadura, su espada y su escudo. Este último aún tiene las rayaduras de las espadas enemigas.

Loman desde hace un tiempo regresó a pasar los inviernos a esta finca que le dejaron sus fallecidos padres, "me dejaron" piensa, más bien los obligaron a irse de este mundo.

La casa más al este del villorrio lanza humo por la chimenea, le complace que Linrael se decidiera por quedarse aquí.

Un ruido lo saca de su estado dubitativo, es esa mula pesada que trajeron con ellos para cargar el equipo. Al parecer no quiere despegarse de él y se frota en las paredes de la casa. Pero hay algo más, un jinete, avanza despacio pero ya ha pasado la empalizada principal “¿Que demonios hace?

[tiradas] Loman hace una tirada de percepción intentando discernir más.(14)

Linrael tirada para notar algo.(8)

Linrael no se entera de nada.

Loman distingue que el hombre está armado pero no puede ver nada más.

COMBATES:

1. Loman actúa primero al ver al jinete. No tiene tiempo de equiparse por lo que solo coge su espada y el escudo, sale fuera. - ¡Al jinete! quien eres?
2. El jinete encara a Loman con actitud de pelea. [tirada de ataque +2] 5, el jinete no logra tocar a Loman que rueda por el suelo.
3. Linrael [tirada de percepción +2] 10, piensa que escucha algo pero está muy ocupada.
4. Loman se encara al jinete [tirada + 5] 17, consigue cortar las piernas del jinete (6 puntos de daño)
5. El jinete da la vuelta y se encara nuevamente [tirada +2] 20, el ataque esta vez corta a Loman (5)
6. Linrael se asoma por la ventana y se incluye en la iniciativa {Linrael 20, Loman 18, jinete 3} y actúa ahora: Linrael: Loman qué demonios, cura tus heridas yo te cubro!! [tirada con arco +5] 13, no es suficiente para Linrael que no logra acertar.
7. Loman decide seguir el consejo de Linrael y recurre a sus poderes de sanación. [tirada 1d8+3] 4.

8. El jinete ataca sin pensar en Linrael [ataque +2] 12, vuelve a acertar (3)

9. Linrael intenta lo suyo con el arco pero nuevamente no tiene suerte

10.- ¡Voy a cambiar de estrategia! *Loman se mueve dentro de la casa esperando obligar al jinete a descender.*

11.El jinete desmonta y espada en mano entra en la habitación y arremete [ataque +2] 14, (3) para Loman.

12.Linrael entra por detrás del jinete y ataca en su espalda [tirada +5] 22, Linrael lo perfora (8) y el hombre cae al piso.

{Fin}

- ¿Que ha pasado Loman estas bien? ¿Quién era este?

- No estoy seguro, *Loman se toma un segundo para curar sus heridas, pero venia por mi. Gracias*

El Clérigo se inclina sobre el cuerpo del jinete, luego de una plegaria rápida rebusca entre sus pertenencias. Dentro del chaleco de piel, arrugado hay un trozo de papel, al parecer una carta.

A quien corresponda,

Esta carta está acompañada de una dirección y un par de monedas, quédate el dinero. Será tu pago, desconocido por el favor que voy a pedirte; en el lugar que describo pasa los inviernos un tal Loman Andrade, mala gente. Hace dos inviernos mató a todos los pobladores de ese pequeño lugar olvidado de dios, raptó a una joven y dios sabe que hizo con ella. Si está en tu deseo cumplir con el encargo de esta carta, dale muerte a ese miserable.

El hombre.

Loman se pone de pie casi sin poder hablar.

Linrael:

- ¿Qué dice Loman? déjame ver.

Loman:

- Es una carta, al parecer de recompensa, que me adjudica los crímenes de mi padre y de mi hermana. Firma “el hombre”

Linrael:

- Déjame ver, *Linrael se lleva la carta cerca de la chimenea y vierte algo de hollín sobre ella. Unos momentos después un sello aparece casi invisible.*

Loman:

- ¿Qué es eso? ¿Parece una especie de escudo? *Loman se acerca y en el papel claramente se ve el escudo de un lobo luchando con un león.*

Linrael:

- Es un escudo sin dudas, algún gremio. No me suenan, pero creo que nuestro descanso terminó Loman, voy por las cosas...

Escena 2

Loman Andrade, Linrael Wood [En el camino a Baldur's Gate]

El viaje

La salida se demora, Loman quiere darle sepultura al jinete porque está convencido de que es otra víctima de todo esto, recoger el equipo restante les llevo el resto de la mañana y aunque Linrael agradeció la montura nueva a la que nombró “Enviado” medio en broma por el jinete a Loman pareció no importarle tanto. Por lo que era bien pasado el mediodía cuando la pareja abandonó los árboles que rodean al villorrio y aceleró el galope hacia el camino a Baldur's Gate. Hay más de 3 días de viajes hasta la posada Friendly arm inn que es a donde se dirigen. Eso sin contar que estamos a mitad del invierno, sus mantas son pesadas y la mula la cargaron con leña por si el camino se pone duro, sin embargo no es un recorrido para hacer por gusto. Claro está ellos no van por gusto.

Para el final del día el frío se hace insoportable y comienza a nevar lo que el avance es más lento de lo que quisieran, de pronto Linrael señala a un lado del camino, una cabaña. No la recuerda, pero está dispuesto a arriesgarse antes de morir de frío.

Loman y Linrael dejan sus caballos un poco antes y deciden investigar a pie, el frío comienza a ser insoportable si no encienden fuego o buscan refugio no la contarán.

Investigación: [Loman y Linrael tiran por stealth] 12, 15.

Linrael sonríe para Loman, le divierte que de a poco haya aprendido a moverse mejor sin hacer ruido. Ella es una experta.

Llegan sin esfuerzo hasta la ventana principal, dentro parece que el fuego está prendido pero no se ve a nadie. Unos cuantos muebles desvencijados y unas capas al fondo. Linrael cuenta 3, hay que tener cuidado. Al darle la vuelta a la casucha encuentran 3 caballos descansando detrás, llevan emblemas de la pequeña ciudad de Bereghost. Con esto Loman tiene suficiente, alienta a Linrael a que se presenten por el frente.

Ambos regresan a la entrada principal pero es Loman quien llama a la puerta. Pasan unos segundos y un hombre alto cubierto con una gran manta abre la puerta.

Hombre desconocido:

- Buenas noches ¿Que hacen en medio de la nada y con este clima?

Loman:

- Buenas noches buen señor, dice Loman, soy un seguidor de Torm y ella es mi compañera. Nos dirigimos a Baldur's Gate y este clima nos tomó por sorpresa, buscamos refugio.

[tirada de persuasión] 7, no es tan buena, pero es un buen hombre.

Hombre desconocido:

- No puedo dejarlos entrar, lo siento, no sé quienes son. Pero no puedo dejarlos fuera con este clima, atrás hay un granero, incluso tiene para que puedan hacer fuego. Pasaran bien la noche.

Loman:

- Es todo lo que necesitamos, muchas gracias, *Loman le da la mano al hombre.*

El granero seguramente vio mejores tiempos pero aún está firme, Loman no puede evitar pensar que así se verán los edificios de sus tierras a menos que comience a hacer dinero. Juntan los caballos y la mula y les quitan el equipo para que puedan descansar, Linrael enciende un fuego y al cabo de un rato ya les da hambre.

La mula se desata con una habilidad que parece impropia y se acerca a Loman.

Linrael:

- Vas a tener que hacer algo con esa bestia Loman, es extraño como te sigue. Podrías enseñarle algunos trucos. *Ríe de forma burlona.*

[animal handling +5] 10 *Loman intenta enseñar algún truco a la mula pero esta no parece hacerle caso.*

Linrael:

- No hablaba en serio Loman, eres más raro que ella a veces.

Loman:

- Te sorprenderé, ya lo veras. *sigue intentando enseñarle trucos.*

Linrael:

- Acércate y come, tengo lista unas batatas. ¿Crees que necesitamos montar guardia hoy?

Loman.

- Las reglas son las reglas, empiezo yo así duermes un poco más. Note cómo estás temblando de frío, será mejor que descanses.

Linrael:

- Bien jefe. *Dice chistando.*

Loman iba a tratar de explicarse pero sabía que no tenía sentido, además solo lo estaba molestando como siempre.

Tarde esa misma noche [percepción] Linrael 16, Loman 22

Unos ruidos los alertan desde fuera, pasos sin dudas. Agudizando la vista Loman logra ver una sombra que se mete en el granero. No se mueven, en la oscuridad, tumbado en el suelo se pregunta si Linrael los habrá visto. El fuego casi se apaga pero aún quedan unas chispas.

COMBATES:

[iniciativas]

1- Loman(1)

2- Linrael(18)

3- Desconocido(9)

1- Linrael salta de las mantas que la cubrían y sin pensar dos veces lanza un puñal en dirección a la sombra.[tirada de ataque +5] 6, El puñal rebota en algo metálico.

2- El desconocido avanza hasta Linrael [ataque +5] 21, la joven no llega a esquivarlo y la corta profundamente.(5)

3- Los ojos de Aasimar de Loman son perfecto para estas trifurcas [ataque+5] 24, la espada de Loman hace sufrir al recién llegado, que ahoga un grito quedo.(9)

{fin}

Loman:

- ¿Estás bien Linrael?

Linrael:

- Si, lo siento, no veo nada.

Gritos de lucha y caos provienen de la cabaña. Ambos se apresuran pero cuando llegan es tarde, la cabaña arde en llamas y varios jinetes escapan con los caballos de los guardias.

[investigando el interior] 16, Loman nota dentro de la cabaña al hombre con el que hablaron está tirado en el piso. Sin pensarlo entra por él, el fuego ya está avanzado pero intenta arrastrarlo fuera de la casa, cerca de él los cuerpos mutilados de sus compañeros.

[prueba de habilidad] Loman intenta arrastrar al guardia pero es muy pesado, no tiene más tiempo el techo se viene abajo por lo que salta para protegerse. El techo se desprende matando al último sobreviviente del ataque.

La mañana es amarga con los sucesos de la noche anterior, con más dudas que certezas y en completo silencio cargan nuevamente su equipo.

Linrael:

- Parecen simples bandidos del camino. *Dice Linrael cuando revisa al que los atacó.*

Loman:

- Si, pero no estoy seguro. ¿Tres Guardias juntos en este lugar? Me gustaria saber que es lo que hacían, pero tenemos nuestros propios asuntos. ¿Cómo está tu herida?

Linrael:

- Viviré.

Si que lo hará, pero que tal la próxima o la otra. Loman comienza a pensar que tal vez su grupo necesita más mano de obra, tal vez al llegar a la posada intente reclutar alguien más, alguien que trabaje sin dinero, como nosotros dice para sí mismo y sonríe.

NdA: Antes de avanzar a la escena 3, si bien no hubo una cantidad exagerada de combates creo que fueron los justos y la escena de la casa con fuego me llegó realmente; por lo que decido darles la subida de nivel 2 aquí a ambos personajes.

Escena 3

Loman Andrade, Linrael Wood [En friendly Arm inn]

La posada

La torre oscura y alta de la posada domina todo el paisaje a medida que avanzan hasta Friendly Arm Inn. Antes el lugar de un hechicero malvado, sus actuales dueños lo limpiaron y ahora no hay mejor posada en la costa de la espada.

Los cascos de los caballos resuenan en la madera cuidada del puente de acceso, hasta la mula parece más imponente aquí.

Un par de guardias bien equipados salen al paso.

Guardias:

- Buenos días viajeros, ¿buscan alojarse en la posada o solo beberán un rato y seguirán camino?

Loman:

- Buenos días, vamos a alojarnos una noche.

Guardias:

- Me parece perfecto, pueden dejar sus monturas aquí, los mozos se encargaran de ellas. También deben dejar las armas y el lanzador de conjuros debe usar esto en una de sus manos.

El guardia les indica una sala donde pueden dejar sus armas, y recuperarlas más tarde. Y para Loman hay un guante que sujeta el pulgar al cinto, una norma bastante horrible, pero con los tiempos que corren.

Linrael:

- ¿Es broma verdad? ¿quieres que mi compañero se ate las manos para entrar aquí? *La furia de Linrael comenzaba a desatarse.*

Loman.

- Tranquila, ya he estado aquí antes, sé cómo se manejan. En parte con esto logran que sea uno de los lugares más seguros para los viajeros.

Luego de arreglar los asuntos con los guardias, finalmente los dejan avanzar. El lugar salvo por la imponente torre que hace de posada cuenta por un par de casas de madera, un establo enorme y un abrevadero para los animales. Pero las habitaciones son de lo más limpias, la comida es buena y los contactos aun mejores. El único problema es que es cara.

El fuego está encendido en la sala comunal, como es de esperar para la época del año. Hay varios parroquianos acordados y aún no es medio día, y una melodía tranquila acompaña el lugar. Loman dijo estar antes aquí, pero en realidad lo conoce por historias de su padre cuando hacía el viaje anual para vender cosechas y animales.

Buscan una mesa limpia y se sientan.

Mesera:

- Buenas tardes viajeros, soy Ema y sere su mesera. ¿Van a almorzar? puedo recomendarles el ganso asado.

Loman:

- Si Ema, muchas gracias. Además traenos vino, pasamos mucho frío.

[Percepción] 5, Loman intenta ver quien puede servir para su grupo. No parece ver nada realmente interesante.

Comen sin llamar la atención y solicitan una habitación para pasar la noche. El costo total 5po, rozando las lágrimas para ellos, deben empezar a generar ingresos pronto. Cuando se están por retirar Loman le deja un recado a la mesera. Esta lo mira un segundo y agrega.

Mesera:

- No quiero sonar mal educada Maese pero no da la pinta de alguien que podría pagar por los servicios de un mercenario.

Loman:

- La verdad es que no, pero de todas formas pon la nota, algo me dice que lo haga.

Mesera:

- Muy bien entonces. *La dependienta coloca la nota de Loman en el tablón de anuncios, justo debajo de las recompensas más jugosas, parece que le cae bien.*

No pasa mucho tiempo, mientras Loman fuma su pipa y Linrael afila sus armas, alguien llama a la puerta.

NdA: Retomo aquí unos días después de la partida. El grupo está en búsqueda activa de algún miembro pero, son poco conocidos y no parecen tener mucho dinero, por lo que a pesar de estar en una posada enorme llena de aventureros. La tirada para saber si encuentran un aliado tendrá penalizador.

[tirada oraculo - poco probable] 1, estamos de suerte.

Ambos se miran un momento sin decir nada, pero es Loman quien finalmente abre la puerta. Parado tras ella con gesto despreocupado hay un Harengon.

Harengon:

- Buenas tardes, vosotros colgaron el anuncio que busca miembro. *El recién llegado los escruta con la vista.*

Loman:

- Sí, *Loman vacila por un momento pero finalmente se hace a un lado de la puerta.*

Kaelel

- Soy Kaelel, por cierto. *Dice el recién llegado.*

Loman:

- ¡Mucho gusto! Somos Linrael y Loman, y si pusimos un anuncio. No te daré vueltas, estamos quebrados y necesitamos algo de dinero. Pero con este clima y siendo solo dos no podemos arriesgarnos a perder tanto tiempo. Por lo que seré franco: No puedo pagarte, pero podemos dividir en partes iguales las ganancias que hagamos de aquí en adelante.

Kaelel:

- Eso está bien para mi. *Dijo de pronto el Harengon y el cuarto enmudeció.*

Loman:

- ¿Lo está? digo;, claro, estupendo. Salimos mañana a primera hora maese Kaelen. Dígame una cosa, ¿tiene montura?

La charla se extendió por casi toda la tarde, resultó que el Harengon está tan mal de dinero como ellos, y solo le quedaba una noche en la posada, por lo que habría aceptado cualquier cosa. Linrael no habló mucho y como era de esperarse fue la más difícil de convencer, pero finalmente de mala gana aceptó a Kaelen.

NdA: Casi siempre los personajes que se agregan luego de que la partida empezó, es decir que no los creo para iniciar son completamente aleatorios. Kaelel Saltormenta es la excepción a la regla. Tenía mucha ilusión de jugar con un Harengon monje y bueno, aquí está.

Escena 4

Loman Andrade, Linrael Wood, Kaelel Saltormenta [En friendly Arm inn, camino]

Buscándose la vida

10 DE Alturiak de 1491 CV

El grupo tomó un desayuno rápido y esculpido a base de unos huevos crudos y un poco de pan duro. Habían quedado en el salón comunal con un enano mercader de nombre Varrun Pesomarca. El enano les había solicitado ayuda y era justo lo que necesitaban para suplir sus arcas y salir de esta situación incómoda. Por lo que les había explicado el enano, había perdido un cargamento de 3 carreras en algún lugar en **“El camino de la costa”**.

Linrael:

- Rastrear con este clima no es nada fácil Loman, y ni que hablar que los animales también sufrirán, son tres carretas por lo que más quieras. No creo que se las hayan robado Goblins.

Loman:

- Yo tampoco creo que sea algo tan simple como Goblins, pero si tenemos suerte las huellas no se habrán tapado. No tenemos más alternativa y lo sabes.

A Loman por lo general le divertía aquel juego con Linrael, desafiando siempre la autoridad. Sin embargo su situación era crítica, esta vez no dio pie a la rebeldía. Cuando Linrael quiso decir algo más, vio a los caballos ya preparados con herraduras de clavo para nieve, mantas extra y cubrecabezas para protegerlos del frío. Era oficial, estaba de misión.

El frío cala hasta los huesos en esta época del año y los tres apretados contra sus capas avanzan lento y en fila. El viento hace más de dos horas que está golpeando con fuerza y el cielo se cierra en amenaza constante. No han avanzado lo suficiente, al menos no tienen pistas aun pero de todas formas Loman da la voz de alto.

Loman:

- No podremos encontrar los carromatos si estamos muertos, descansemos, que descansen los animales y seguiremos si para el viento.

Los otros dos solo asintieron con la cabeza, el insoportable frío los había hecho taciturnos.

Se aprietan de espalda a la costa y contenidos por un saliente, un árbol viejo partido por un rayo les sirve de refugio y al poco rato la leña empieza a crepitar y la lona del toldo está tendida, si tuvieran que pasar la noche no tendrían problemas.

Kaelen es el primero en notarlo.

Kaelen:

- Este aire no me gusta.

Linrael:

- Para nadie, este frío es sobrenatural.

Loman:

- No habla del frío, hay algo en este lugar.

[Percepciones de Loman, Linrael, Kaelen] 14, 19, 14.

Los tres se concentran y ahora que están alertas el lugar se les antoja bastante siniestro. El viento parece haber cesado pero hay un rumor cercano.

Linrael:

- ¿Lobos? *Dice llevando la mano al arco.*

Loman:

- No estoy seguro, pero parece que se acerca. *Lentamente desenvaina su espada y se pone frente al fuego.* El aire frío le da un aire majestuoso al filo.

Kaelen por su parte tiene una flecha lista también.

Sin embargo, ninguno estaba preparado para lo que venía. De un salto desde el arrecife donde termina el camino una criatura enorme emerge. Y ellos comprenden que el malestar que estaban sintiendo no es otra cosa que un fétido y repulsivo Ogro. No por ello, menos letal.

Linrael:

- ¡Esa criatura nos supera Loman! Además viene con un Lobo.

Loman:

- No podemos dejar los animales ni el equipo, era lo último que nos quedaba de dinero.

Linrael:

- ¿Negociamos? *La voz se le notaba queda.*

Kaelen:

- Negociar con estas criaturas es como tratar de hacer hablar la mula de carga que llevamos. Huir o pelear, decidamos ya! *Kealen se nota nervioso.*

Loman:

- Pelamos por supuesto. Flechas al Ogro, no dejen de atacar hasta que caiga, ignoren al lobo, lo atraeré hacia mí.

NdA: Se terminó mi suerte en los dados. La tirada me salió un encuentro bastante difícil. Veremos que pasa.



Cuando lanzamos iniciativas el mapa táctico está así.

COMBATES:

[iniciativas]

- 1- Loman (9)
- 2- Linrael (22)
- 3- Ogro (1)
- 4- Lobo (10)
- 5- Kaelel (20)

1- *Linrael carga y dispara al Ogro.* [Tirada de ataque +5] 14, Daño 6

La flecha de linrael se clava en el pecho del mastodonte que se queja furioso.

2- *Kaelel usa su arco* [Tirada de ataque +5] 22, 4

Aunque prefiere sacarse el lobo de encima, hace caso a las órdenes de Loman.

4- *Lobo encara hacia kaelel e intenta morder.* [Tirada de ataque +4] 11,

Kaelel logra esquivar.

5- *Loman observa al monstruo y grita: Halt!!* [Tirada para resistir -2] 13,
La criatura no logra entender por el viento el poder del conjuro y este falla.

5-*El ogro avanza sin dudar*lo [Tirada d6 para ver a quien ataca] a Loman,
[Tirada de ataque +6] 24, Daño: 7

Fin del primer turno, el mapa queda así:



Daño: Ogro 10/59, Loman 7/23

Turno 2:

1- *Linrael ataca nuevamente valiéndose del espacio que deja un ser tan grande.* [Tirada de ataque +5] 22, Daño $9 + d6 = 13$

2- *Kaelel usa salto para ponerse a tiro, gasta un punto de su ki y ataca dos veces* [Tirada de ataque +5] 16, 7, Daño 5

3- *Lobo ataca a Loman.* [Tirada de ataque +4] 6, no es suficiente.

4- *Loman extiende su mano pronunciando una plegaria y extiende su mano derecha: ¡Guiding Bolt!* [Tirada de ataque +5] 20, Daño 14, hasta su próximo turno sus amigos tienen ventaja.

5- *El ogro arremete* [Tirada para ver a quien ataca] Kaelel, [Tirada de ataque +6] 20 nat, Daño 19. El crítico aplasta a Kaelel.

6- *Loman usa su reacción y lanza “palabra de curación”.* [Dados de curación] 7. De milagro pero Kaelel sigue en pie.

Fin del Turno 2



Daño: Ogro 28/59, Loman 7/23, Kaelel 7/19, por los pelos.

Turno 3:

1- *Linrael comienza el turno usando Disengage para apartarse del Ogro buscando un tiro certero y trata de llamar su atención. - ¡Detrás de ti imbécil!* [Tirada de ataque +5] 8, falla.

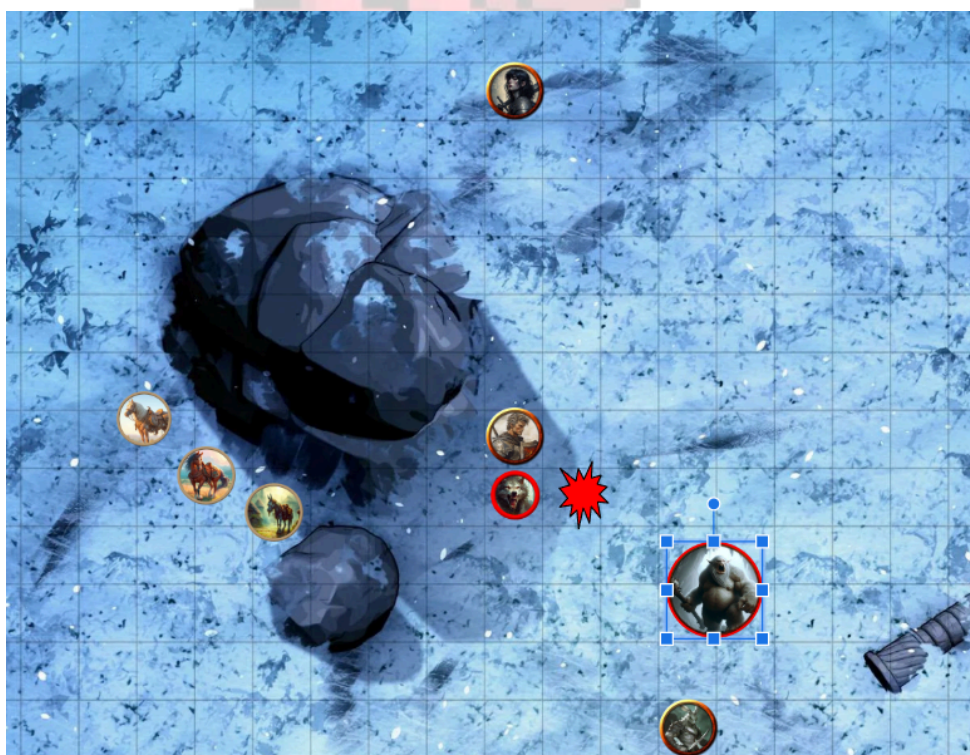
2- Kaelel salvado de milagro, se destraba del combate buscando un punto en la lejanía.

3- Lobo *ataca a Loman* [tirada de ataque +4] 9, falla.

4- *Loman eleva su puño cerrado en clara alusión a Torm declarando: - Que la voluntad divina os guíe y la mano de Torm nos acompañe. Lanza Bendecir.*

5- El Ogro aun sin entender cómo es que este hombrecito no está muerto se enfurece contra las palabras de Linrael. - Mal - diiii- taaa, quiiien te deeejo iiiir. [Tirada para ver a quien atacar] Kaelel, a pesar de los intentos de Linrael por apartar a la bestia del monje este solo quiere aplastarlo. [Tirada de ataque +6] 25, Daño 13. Kaelel queda tumbado.

6- Loman tiene un ataque de oportunidad [Tirada de ataque +5] 15, Daño 6. Loman logra herir al Ogro antes de que este se aparte.



Ogro 22/59, Loman 7/23, Kaelel 19/19 tumbado.

Turno 3:

1- *Linrael cuenta sus flechas (17) carga otra en el arco y dispara.* [tirada de ataque +5] 16, Daño 9

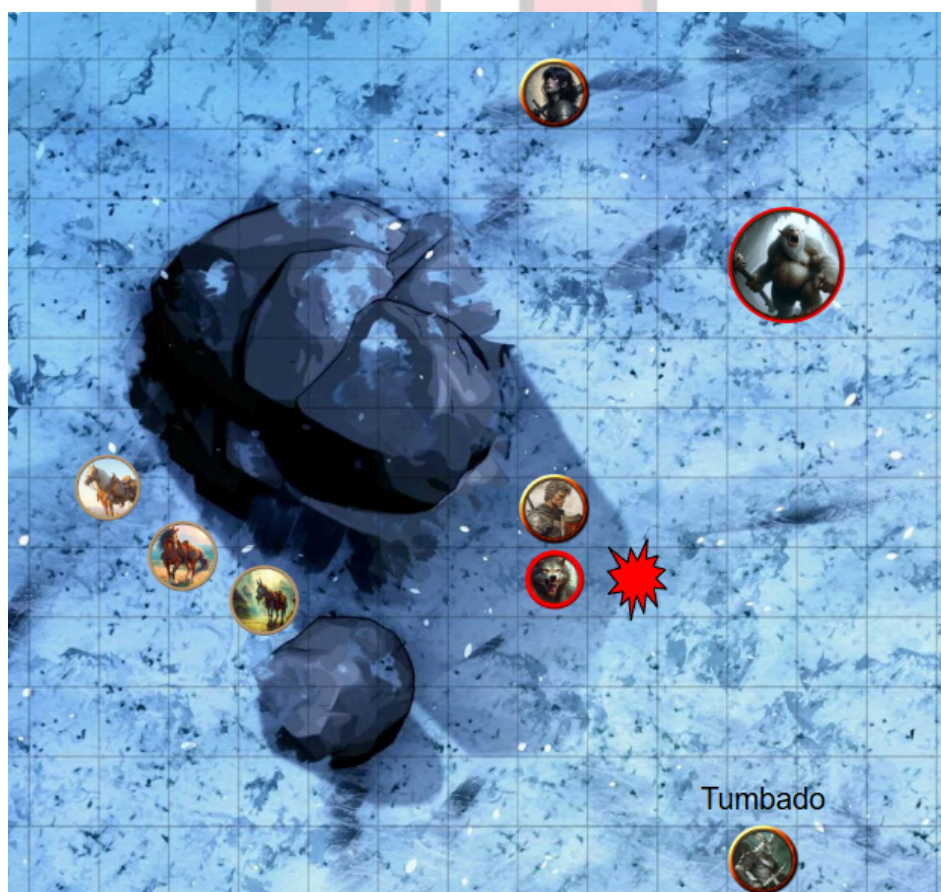
2- Kaelel [tirada de muerte] éxito. ⅓

3- Lobo [tirada de ataque] 18, muerde a Loman Daño 7, Loman debe superar fuerza 11 o es derribado [fuerza +3] 16, Loman resiste.

4- Loman usa Toll the Dead en el Ogro. [salvación de sab -2] 1, Daño 5

5- El ogro deja de prestarle atención a Kaelel. [Tirada para ver a quien ataca] Linrael. Avanza intentando darle caza a la pícara.

NdA: Bueno parece que las cosas se complican Kaelel cayo dos veces y no venía preparado para tanto, no me esperaba un Ogro a decir verdad. Mi intención era aguantar con Loman y que ellos trataran de causarle daño, hice el mal movimiento de acercar a Kaelel y me termina costando, veremos que pasa.



Ogro 13/59, Loman 14/23, Kaelel 19/19 tumbado.

Turno 4:

1- Linrael ataca con todo lo que tiene [tirada de ataque +5] 15, Daño 14. El furtivo de la pícara perfora la garganta del Ogro, sangra copiosamente, se tambalea y finalmente cae de bruces con un agónico grito.

2- Kaelel [tirada de muerte] fallo 1/3, éxito 1/3.

3- El lobo es un simple esbirro del Ogro, este lo alimento y terminaron teniendo una especie de pacto, sin embargo no es para nada fiel a su "amo" al verse superado en número prefiere huir.

{Fin del combate}

Loman termina su concentración y corre hacia Kaelel, busca en su bolsa de conjuros.

Loman:

- Dios mío, por favor asisteme. ¡Linrael deprisa se nos va!

Linrael:

- Ya voy Loman, ese Lobo se retira trabaja tranquilo yo te cubro.

Loman encuentra rápidamente el pequeño frasco de incienso sagrado en su bolsa de conjuros. Con manos temblorosas pero firmes, lo abre y deja que el aroma inunde el aire mientras se arrodilla junto al cuerpo inerte de Kaelel.

Coloca una mano sobre el pecho frío de su compañero caído y, con la otra, traza un símbolo celestial en el aire. Sus labios murmuran una oración desesperada:

"Oh, Divina Luz, no permitas que esta alma se apague en la oscuridad. Devuélvelo a nosotros, fortalecido y renacido."

Un resplandor dorado brota de sus manos, envolviendo a Kaelel en una cálida luminiscencia. Su piel pálida recupera color y su respiración, débil al principio, se torna más fuerte. Su cuerpo se sacude levemente antes de que sus ojos se abran de golpe, llenos de confusión y vida.

Linrael, aún con el arma en alto y la mirada vigilante, esboza una leve sonrisa.

Linrael:

–Bienvenido de vuelta, amigo. No pienses que te librarás tan fácil de nosotros.

Loman, agotado pero aliviado, le ofrece la mano a Kaelel para ayudarlo a incorporarse.

Loman.

- Vaya nos diste un susto de muerte. Agrega por fin.

Kaelel:

- ¡Susto me dio el ogro! ¿cayo?

Loman:

- Linrael lo hizo, sus flechas son más certeras cuando un compañero corre peligro.

Linrael:

- No digan bobadas, te luciste Loman. Vamos cerca del fuego y descansenos.

Loman:

- Si el clima está empeorando y empieza a ser tarde, mañana veremos qué hacer con el cuerpo y veremos si es el autor de la desaparición de los carromatos. Todo parece apuntar al Ogro.

Dicho esto los compañeros continúan un rato alabándose mutuamente mientras se acercan al fuego y preparan algo de cenar. Trajeron raciones secas para el viaje, pero nadie contradice a Loman cuando este toma unas patatas frescas y unos chorizos picantes. Se merecen una buena cena, casi no la cuentan. Kaelel saca una bota de cuero y al quitarle el tapón un suave aroma a vino de estación inunda el lugar.

Kaelel:

- Guardaba esto para una ocasión especial, creo que es hoy. Compañeros me salvaron dos veces y aunque mi ego herido tendrá que vivir con eso, puedo asegurarles que donde vayan, yo voy. Si me lo permiten claro está.

Linrael:

- Tranquilo Kaelel, eres de los nuestros, y no abandonamos a los nuestros.

La noche transcurre sin demasiados sobresaltos, los compañeros alternan guardia para mantener vigilado y avivar el fuego. A pesar de que la noche fue bastante fría, el improvisado refugio sirvió bien a su cometido. El día siguiente los espera para tomar decisiones finales.

El primero en despertarse es Loman que luego de su rutina con su deidad y preparar conjuros, comienza ordenando los matutos para los caballos. Linrael y el monje despiertan casi al mismo tiempo.

Loman:

- Creo que debe haber una cueva cerca de los acantilados Linrael, investiguemos esa zona. Dejen lo que no necesiten en los caballos, es probable que tengamos que trepar.

A medida que se acercan a la costa, el terreno se vuelve más rocoso y escarpado. Los acantilados, formados por siglos de embate de las olas y el viento salado, se elevan **decenas de metros sobre el mar**, con paredes de piedra gris oscura y vetas blancas de cuarzo que brillan bajo la luz del sol.

Desde lo alto, el sonido del océano es constante: el rugir de las olas rompiendo contra la roca, el chillido lejano de gaviotas y el crujido ocasional de la piedra al desprenderse en pequeños derrumbes.

Los caminos cercanos a la **Friendly Arm Inn** serpentean entre la costa y los bosques al interior, con algunos senderos que descienden a pequeñas calas

ocultas. **Algas marinas y restos de naufragios olvidados** se esparcen entre las rocas más bajas, testigos de las tormentas que azotan la región.

Cuando la niebla marina se levanta al amanecer o al anochecer, los acantilados adquieren un aire fantasmal. Algunos viajeros cuentan historias de **barcos espectrales** y figuras sombrías que se desvanecen en la bruma, susurrando advertencias que el viento arrastra hacia el interior.

A pesar de su belleza agreste, los acantilados son peligrosos: un paso en falso puede significar una caída mortal, y las criaturas que acechan en las cuevas marinas no siempre son hospitalarias. Los compañeros intentan encontrar la cueva donde suponen escondía los robos el Ogro.

Kaelel:

- No se me hace el Ogro trepando por estos helados muros, estamos seguros que era el causante de los robos.

Loman:

- Seguros no, pero de algún lugar salió. Es muy grande para que no lo viéramos antes.

[Tirada de percepción] Linrael 21, Loman 1, Kaelel 27.

Kaelel sorprendido señala unos 20 pies debajo de donde están ahora.

Kaelel:

- Ahí Loman, si no es esa que me parta un rayo.

Loman sigue con la vista el punto que le señala el monje, unas piedras desiguales un poco más abajo parecen dar entrada luego a una caverna, la mezcla entre nieve y neblina no permiten ver bien del todo. Los aventureros se preparan para el descenso, entrelazan 3 pares de sogas y las atan a los caballos para usarlos de punto de anclaje. Esta vez es Linrael quien lidera el descenso. Loman se desprende de su armadura y escudo para descender.

Linrael:

- Con cuidado las piedras son filosas.

Linrael [tirada para trepar] 20 natural, La chica desciende sin mayor problemas apoyando los pies suavemente cerca de la cueva.

Loman [tirada para trepar] 19, Loman va en segundo lugar, al no llevar sus pesadas armaduras lo hace muy bien y pronto está junto a Linrael escrutando la entrada.

Kaelel [tirada de trepar] 15, logra llegar hasta ellos pero a duras penas, el golpe del Ogro aún parece hacer mella.

La entrada de la cueva es un agujero oscuro en la base de los imponentes acantilados, apenas visible a través de la niebla que se arrastra desde el océano. La pared rocosa de los acantilados, que se alzan casi verticalmente sobre el mar furioso, ofrece poco refugio, pero en este punto, la roca se separa, formando una grieta amplia que da paso a la cueva.

El olor es casi insoportable en este punto, definitivamente es la cueva que buscan.

Linrael:

- ¿Crees que pudo bajar los carromatos hasta aquí?

Loman:

- Lo dudo, debe haber robado lo que le interesaba y el resto lo arrojó al mar, no tengo muchas esperanzas. Voy primero, iluminare el camino.

El clérigo dice unas palabras al ingresar y una esfera de luz se materializa y comienza a seguirlos.

Escena 5

Loman Andrade, Linrael Wood y Kaelel Saltormenta [Caverna del Ogro, cerca de Friendly arm inn]

La cueva del Ogro.

La caverna del Ogro era un lugar húmedo y oloroso . Loman Andrade era quién iniciaba la marcha sin armadura puesto que se había quitado todo para ser más ágil. La habitación en la que ahora se encontraban medía aproximadamente 7 metros de largo por 10 de ancho y las paredes subían hasta pasar los dos metros de altura de donde colgaban enormes estalactitas.

Loman Andrade:

- Tengan cuidado, puede que encontremos enemigos dentro.

Un pequeño arroyuelo surcaba de norte a sur la habitación, en la esquina Noreste apilados de formas desigual se encontraban los restos de los carromatos madera comida y rota, las ruedas de los carros destrozadas y bolsas de cuero abiertas de par en par era el resultado de los saqueos del Ogro.

Kaelel.

- Parece que nuestro amigo lleva una buena temporada asaltando carromatos, como vamos a llevar todo esto a Friendly arm inn?

Loman.

- Podemos fabricar una rampa de madera con estos restos, incluso tal vez pueda salvar alguna de las ruedas.

Linrael:

- Debe haber otra entrada, no creo que esa bestia pudiera trepar por aquí cargando todo este material. ¿Y los caballos? ¿Los choferes?

Loman:

- Sigamos buscando pero no guardes muchas ilusiones Linrael, esa bestia se los ha comido.

La siguiente habitación es más de lo mismo, rocas húmedas, aire viciado y olor a podredumbre, sin embargo cuando Loman lleva la luz para iluminar todo el recinto se quedan sin habla. Tirados por doquier se ven huesos y restos de animales, frutas y personas. Linrael suelta un quejido de asombro, mientras Loman y Kaelel maldicen por lo bajo.

Kaelel:

- Encontramos los choferes desgraciadamente. Pensar que yo estaría aquí si no fuera por ustedes.

[Tirada de Oráculo para saber si quedan sobrevivientes] Si.

De pronto Loman corre casi desesperado hasta el fondo, sus compañeros no entienden nada.

Loman:

- Deprisa por aquí!, hay sobrevivientes!!

[Tirada para generar NPC] humano, caótico maligno, comerciante.

Dentro de una jaula improvisada hay un humano de mediana edad, con algunas heridas y signos de no haberse alimentado bien en mucho tiempo.

Linrael:

- Iluminame Loman, tratare de abrir las rejas.

[Tirada de abrir cerraduras] 15.

Linrael destraba los mecanismos del candado y con un leve clic el hombre está libre. Loman se apresura a darle cuidados intensivos. Finalmente despierta.

Loman:

- Toma algo de comer, soy Loman y estos de aquí son Linrael y Kaelel. Venimos en busca de unas caravanas perdidas. ¿Estabas en esas caravanas?

Desconocido:

- Gracias, si soy comerciante nos dirigimos hasta la ciudad de Beregost, no sé cuántos días nos ha retenido la criatura, mis compañeros fueron llevados a otra cámara.

Loman:

- Lo siento, eres el único sobreviviente, nos contrataron para devolver la mercancía y los sobrevivientes a Friendly arm inn y viendo tu estado, creo que sería lo mejor para ti. ¿Cómo te llamas?

Rikveko:

- Soy Rikveko Turnamar, tu propuesta me parece más que aceptable.

Les toma alrededor de 2 días poder organizar todo el material de los carromatos, subirlos a la superficie y apañarse una especie de trineo que planean deslizar sobre la nieve para llevar todo el equipo. Los dos caballos y la mula fueron dispuestos como animales de tiro para tal fin. Rikveko es el único que irá sentado en el trineo, los aventureros irán a pie con la esperanza de aliviar la labor a sus caballos. No están lejos, es poco más de un día de viaje, pero el peso y la nieve puede jugarles una mala pasada.

[Tirada para sucesos de viaje] 2, viaje tranquilo.

NdA: Para el 16-17 de Alturiak los personajes estarían de regreso en la posada listos para entregarlo encontrado y cobrar su recompensa.

Escena 6

Loman Andrade, Linrael Wood, Kaelel Saltormenta [de regreso a Friendly Arm inn]

La recompensa:

Como prometieron Loman y su grupo regresan el contenido de los tres carromatos, no está todo ya que seguramente el Ogro se come buena parte, pero Verrun el enano está feliz ya que tiene suficiente para salvar su negocio. Y además salvaron a uno de sus trabajadores por lo que decide poner un plus en

su recompensa, ayudado por el dueño de la posada que queda algo impresionado por el grupo.

Por lo que el grupo termina embolsando 150 po divididas como prometieron entre 3 = 50 po para cada uno.

[Tirada para objeto mágico] No

[Tirada para atraer algún seguidor] Si

NdA: No tuve suerte con los objetos mágicos, pero si atraje la atención de alguien, por lo que intentaré que el comerciante abra una sucursal en Villorrio de los Libres, la casa de Loman.

[tirada para convencer de Loman] NO

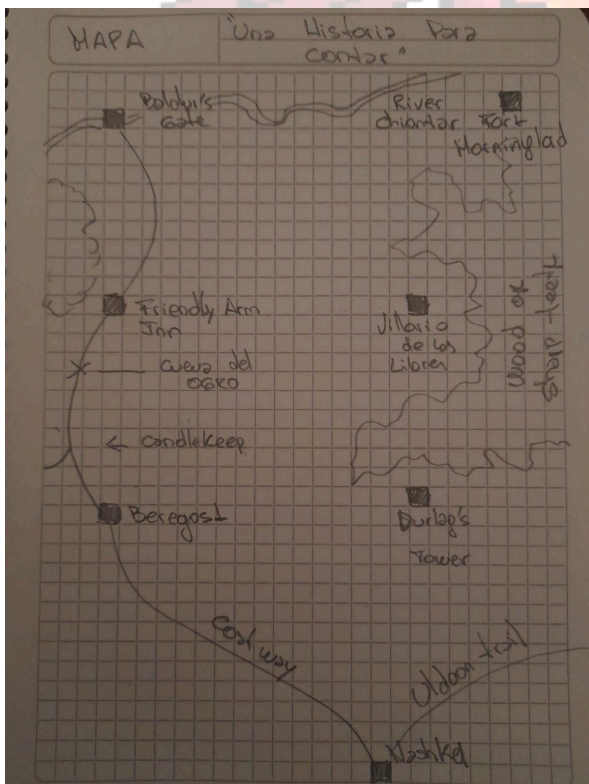
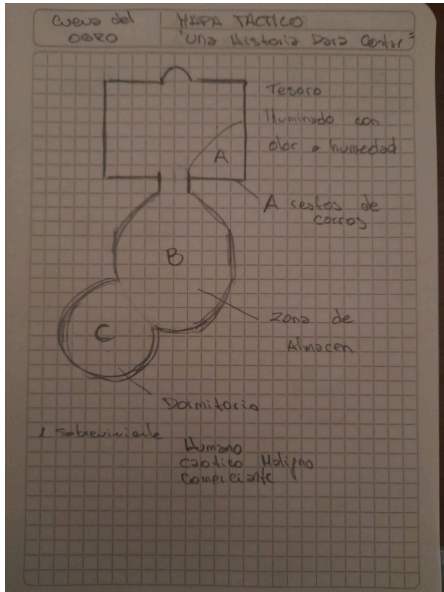
Loman y su grupo descansan un poco antes de agruparse y continuar sus aventuras. Aún quedan misterios para Loman que no pudo resolver, pero el oro que consiguió los mantendrá calientes el resto del invierno.

NdA: Bueno sobre el final no me salieron las cosas como las había pensado pero creo que el grupo se lució bastante, los dejare descansar un poco y luego seguramente sigamos a Baldur's Gate en busca de respuestas.

{FIN}

Abajo los detalles de la partida y los personajes.

MAPAS:



Grupo de aventureros

- Loman Andrade, Clérigo lv 2
- Linrael Woods, Pícaro lv 2
- Kaelen Saltormenta, Monje lv 2

Monturas y compañeros

- “Pastor” caballo de monta (Loman)
- “Enviado” (ahora) montura de Linrael
- “lamula” es un ser extraño, parece una mula. (provisoria montura de Kaelen)

NOTAS

- Modo de subida, HITOS.
- Hogar: “Villorrio de los libres” una pequeña aldea cerca de Baldur’s Gate.
- ¿Dónde estoy? [Friendly Arm Inn]
- [Misión de Historia] Alguien quiere inculparme por el asesinato de mis padres y la desaparición de mi hermana. ¿Quién es “El hombre”?

-Pista Activa: Escudo de un Lobo y Un León luchando

- [Misión cumplida] Buscando los carromatos de Varrun. En alguna parte del “Camino de la costa” este enano fue robado, prometió pagarles 150 monedas y darnos 10% menos en su tienda si lo salvamos de quebrar.

- Encontramos al Ogro responsable
- Encontramos las cosas
- Salvamos un tal Rikveko Turnamar