

ISLA DE CREEL

GUÍA PARA LOS JUGADORES

Valga esta carta sellada como contrato por el que el firmante se compromete a cumplir la parte asignada en el libro de registro para con la expedición de la nave "Mistral Desafiante" con destino a la resurgida isla de Creel, con una duración no inferior a cuatro semanas y por la que se le recompensará a su vuelta, y una vez comprobada su valía y comportamiento honrado en la misión, con un mínimo de 3 monedas de oro por día.





La isla de Creel

Hace una semana una tormenta como no recordabas asoló la ciudad, cuando llegó la calma una nueva presencia adornaba la costa de Nuevo Puerto. En ese día despejado en la distancia se podía discernir la forma escarpada de una nueva isla.

El contrato

Oficialmente, te has comprometido a cumplir tu parte en la expedición, durante al menos cuatro semanas, aunque esperas que sea algo más, al fin y al cabo la paga es por día, ¿eso dice el contrato, no? Lo que no dice el papel que llevas contigo es todo lo que ha quedado reflejado en el registro de la misión en posesión del gobernador.

Mistral Desafiante

Es el nombre de la nave en la que estás embarcado, junto con otras doce personas formas parte del equipo contratado para la exploración de la isla.

A eso súmalo toda la tripulación habitual de la nave. Hay bastantes caras conocidas, pero no estas completamente seguro de que el gobierno haya sido capaz de filtrar a todos los indeseables que puede atraer una misión de estas características.

La última noche

Estabas durmiendo cuando escuchaste la explosión, le siguieron los golpes sobre cubierta. Al asomar la cabeza te sorprendió el efervescente brillo anaranjado que iluminaba todo el lateral de la isla, los daños al barco parecían menores, pero aun así el capitán Rannaby organizaba frenéticamente a sus subordinados

Llegada a la isla

Después de la sorpresa de anoche parece que el capitán no tiene intención de acercarse mucho más a la isla, da órdenes al efecto contra maestre. Un par de grumetes ya están cargando provisiones en las barcas que utilizaréis para llegar a la isla. ¿Qué haces?

Previo y advertencia

Esta es una aventura “no lineal” para niveles 1 a 10. La isla existe, esta viva y en ella van a suceder cosas, en vuestra mano esta poder influir en los acontecimientos y sobrevivir. La ambientación no esta escrita en piedra, espero vuestros personajes y aportaciones para moldearla.

Creación de personajes

En este punto comienzan a decidirse las posibilidades de supervivencia en la isla. Tened en cuenta que vais a estar aislados del mundo civilizado en un entorno hostil, ¿es preferible rodearse de extraños o de amigos?

Los demás miembros de la expedición comenzarán como PNJs desdibujados, para suplir bajas. Escoged vuestras características únicas, relaciones con iconos y trasfondos de manera que os proporcionen ganchos con la historia y ayuden al conjunto de la expedición.

Sistema de progresión

El quinto avance adquirido marcará la subida de nivel completo, utilizamos la regla de la experiencia extraordinaria para conseguirlo. (Pág. 204)

Guías para la obtención de avances

En la partida:

- 1 avance por “sesión exitosa”
- 2 avances por evento o arco mayor completado con éxito
- 1 avance por evento o arco menor superado

Fuera de la partida:

- 1 av. por cada 2 sesiones de juego
- 1 av. por cada aportación externa a la partida (1xSesiónxJugador)

¿Sesión exitosa?

Nadie muere, no os retiráis, ¡sois héroes aventureros!

Eventos mayores/menores

Es cosa vuestra establecerlos, yo acepto sugerencias y me reservo el veto antes de “activarlas”. La partida empieza con al menos tres arcos activos:

1. Completar la exploración de la superficie de la isla. **Mayor**.
2. Averiguar la historia de la isla. **Mayor**.
3. Visita a cada uno de los puntos de referencia del mapa. **Menor**.

Según los personajes que hagáis podéis empezar con otros ya activos, o generarlos durante la partida. Los eventos/arcos que solo involucren a un personaje serán siempre **Menores**, aunque otorguen el avance a todos los jugadores. Algunos ejemplos:

- Enterrar en la isla el saco negro que un misterioso monje me entrego antes de partir
- Envenenar al capitán Rannaby, sin dejar rastro
- Rezar en el templo derruido que aparece en mis sueños

Para considerar una situación como **Mayor** deberá involucrar a todo el grupo. Ejemplos:

- Conseguir los elementos para, y llevar a cabo, el ritual que seca las fuentes de las que mana el río de sangre.
- Llegar al último nivel de la guarida de los hombres serpiente y evitar el sacrificio ritual.
- Lograr la paz entre las tribus de la isla.

Aportaciones externas

Todo lo que pueda hacer la partida más guay, fuera del horario de dungeoneering. Si a alguien le da por mandar por correo resúmenes de la partida, actualizar mapas/wiki/historias, ilustrar con su increíble talento artístico la última batalla o grabarse en video cantando como bardo las aventuras del grupo. Lo que vienen siendo px por engorile.

Os quiere,

Vuestro GM