**RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS FRECUENTES SOBRE LAS MISIONES DEL MOD**

**¡Atención, SPOILERS a continuación!**

**¿Cómo resolver el acertijo con el alijo de Maevar (componente 2, misión «El alijo de Mae’Var»)?**

Lee atentamente el pergamino que recibes durante esta misión. Describe varias escenas, cada una de las cuales simboliza uno de los meses del año. La respuesta son los números ordinales de los tres meses (del Calendario de Harptos - http://dnd.steinhour.net/Forgotten\_Realms\_campaign/Forgotten\_Realms/DnD\_FR\_calendar.html, que se describen en el pergamino.

Primero el mes de verano (Flamerule), luego el mes de otoño (Nightal), luego el mes de invierno (Uktar). Todo lo que tienes que hacer es indicar sus números de serie en una fila.

Si necesita más información, comuníquese con el autor de este acertijo, **Scheele** (<https://forums.beamdog.com/profile/scheele>)

**¿Cómo resolver el rompecabezas del cofre pirata en Brynnlaw (componente 2, misión «El legado pirata»)?**

En Brinnlaw conocerás a la ex esposa del pirata Fayaz, llamada Lorna. Si hablas con ella correctamente, puedes obtener un pergamino que contiene la respuesta al acertijo del pirata. Te dice en forma de poema sobre los dedos de la mano qué dedo necesitas poner en qué anillo para abrir el cofre.

Aquí está la respuesta al rompecabezas del cofre:

En el dedo meñique - un oro Anillo

Dedo anular: anillo de plata

En el dedo medio: un anillo de rubí

En el dedo índice: un anillo de ónice

En el pulgar: un anillo de ópalo de fuego

**¿Dónde está la casa abandonada en Brynnlaw de la que habla Lorna (componente 2, misión «El legado pirata»)?**

Esta es la casa que está en lo más alto de la zona, desde el tejado de esta casa comienza el camino a Spellhold.

**¿Cómo encuentro al troll escapado (componente 4, misión «El caso del troll desaparecido»)? No lo encuentro, ¡ayuda!**

Al examinar la jaula del troll, ten en cuenta tres hechos que te ayudarán en la investigación: los barrotes de la jaula están doblados por el uso de magia, la ganzúa está rota y el hecho de que la cerradura de la jaula estaba cerrada.

Aquí está la ruta de investigación (puedes realizar estos pasos en cualquier orden).

1) En el gremio de ladrones, pregúntale a Sidge (que está de pie en la entrada) sobre la ganzúa que encontraste cerca de la jaula. Dirá que fue realizada recientemente por el Maestro Kirian a petición de un científico extraño. Conclusión: hay que encontrar al cliente de la obra, y ahora sabemos que se trata de un científico; por lo tanto, vale la pena buscarlo en templos o en bibliotecas. Pero para determinarlo con certeza, consulte otros hechos.

2) Dado que la jaula está dañada por magia, los Magos Encapuchados y las autoridades de la ciudad deben saber que se utilizó. El criminal puede tener licencia para usarla. En consecuencia, pregúntele a Corneil en el Consejo de los Seis sobre esto. Él confirmará que cierto erudito ha pagado previamente una licencia para usar magia, y se lo puede encontrar en el Templo de Oghma.

3) (Opcional) Puede prestar atención a las palabras de Aerie sobre un pescador que había vendido anteriormente el troll al circo que se vio cerca de la jaula. Si lo desea, puede interrogar a este pescador llamado Lorio. Los habitantes de la zona de los Muelles (mendigos y comerciantes) pueden informarte sobre su ubicación si les preguntas sobre el pescador que recientemente atrapó al troll. Esta es una ruta de investigación falsa y no te ayudará de ninguna manera, pero aún puedes hacer esto adicionalmente si lo deseas. Sin embargo, nos encontraremos con este pescador nuevamente si comienzas la misión "El silencio de la sirena" más adelante.

4) (Opcional) Puedes saber del Inspector Brega en el Consejo de los Seis que se ha puesto una recompensa por la cabeza del troll.

RESUMEN. Ahora que has determinado quién robó al troll, queda hablar con él. Encuentra a un científico llamado Sartorius en el Templo de Oghma en los Muelles. Él te contará su historia y te revelará el motivo de sus acciones. Si lo convences para que coopere, te dirá dónde está el troll y cómo encontrarlo. Cuando te encuentres con el troll, tendrás tres opciones:

- matarlo y obtener una recompensa

- atraerlo y atarlo para que regrese al circo

- intentar hablar con él

- dejarlo libre e irte.