

## La legión perdida

### 1341 DR Año de la Puerta

**23 Uktar:** La mañana es fría en la granja de los **Ross**, ubicada a unos pocos kilómetros al noreste de la ciudad de *Nuncainvierno*, en la llamada *Frontera Salvaje* de los *Reinos*. Hoy la familia y algunos parientes y amigos van a celebrar una ofrenda a **Chauntea**, la **Gran Madre**, como preparación para la próxima **Fiesta de la Luna**, que marca la llega del invierno y de la cercanía de un nuevo año.

Mientras las mujeres cocinan y los niños más pequeños juegan en el exterior, **Marlen Ross** y otros parientes hablan preocupados por la desaparición de **Korly**, un joven semielfo que vive con ellos desde hace meses y que lleva desaparecido dos días, tras marchar al *Bosque Nuncainvierno* para cazar algunas presas para la familia. **Marlen** ha decidido que, tras la pequeña ceremonia de esta mañana, su hijo mayor **Stephan** vaya a la zona del bosque donde **Korly** suele poner sus trampas o cazar pequeños animales. **Gunnar**, un explorador enano que también vive temporalmente en la granja, y **Only-One**, un elfo lunar que enseña a leer y a escribir a sus hijos y a los chicos de otras granjas con la bendición del templo de **Oghma** de la ciudad, se han ofrecido también a ayudar en la búsqueda.

Los granjeros están pendientes de la llegada unos primos de la ciudad y de una pareja de mercaderes que suelen vender sus productos y que también traen viandas y algunas ofrendas para la ceremonia. Aunque los **Ross** no lo saben, los carros llevan también a varios visitantes inesperados. Por un lado, la joven **Emelka** acompaña a los parientes de los granjeros, mientras que en el carromato de los comerciantes viaja también la misteriosa semielfa **Kir'at**, escoltada por **Rulfgar**, un norteño, y por **Odracir**, un elfo lunar.

Precisamente el primero de los carros aparece ya girando el sendero que lleva a la granja cuando una mujer cubierta con una túnica de abrigo a lomos de un poni peludo. Tras ella camina un enorme individuo de aspecto torvo y amenazador, y de cuya espalda emerge la cabeza doble de una gran hacha.

Previendo que esta inesperada visita puede augurar problemas, **Gunnar** y uno de los hermanos de **Marlen** se aproximan al granero para armarse, mientras que el propio cabeza de familia se adelanta para hablar con la desconocida. Repentinamente, el fornido sicario propina un violento empujón a **Marlen**, quien cae aparatosamente al suelo, al tiempo que la mujer grita exigiendo que se le entregue al elfo y al enano que abergan o se atengan a las consecuencias. Desde el primer carro, **Emelka** puede ver ya la escena, y consigue distinguir dos formas armadas que se aproximaban hacia un lado del camino moviéndose con sigilo.

A partir de este momento los acontecimientos se precipitan. Viendo que los lugareños comienzan a aprestar armas y herramientas de labranza para luchar, la mujer invoca una bola de fuego que estalla junto a la puerta de la casa principal, engullendo parte del interior en llamas y provocando los gritos aterradores de dolor de las mujeres y uno de los niños que se encontraban en su interior. **Marlen** se reincorpora y corre desesperadamente hacia el edificio en llamas, mientras sus parientes y amigos se disponen a luchar contra los asaltantes. Los mercaderes que conducían el segundo carro no parecen tan dispuestos a luchar, pero no es el caso de **Kir'at**, quien salta del lateral del vehículo y con un breve sílaba arcana desaparece ante los ojos de todos. Instantes después, **Odracir** y **Rulfgar** siguen su ejemplo y se preparan para la lucha.

También **Gunnar** y **Only-One** se disponen a defender a sus amigos. El enano se ha pertrechado con sus hachas y avanza hacia uno de los dos incursores que venían desde el camino, comprobando que se trata de un par de semiorcos de aspecto brutal, armados con mazas de hueso. **Only-One** lo secunda y de las manos del elfo surge la hoja brillante de una espada luminosa, creada de la nada por su magia. Es entonces cuando

otro par de asaltantes semiorcos aparecen por la parte trasera de la granja, tratando de sorprender a los granjeros y a sus aliados.

Si la desconocida maga y sus matones semiorcos pensaban que iban a tener una presa fácil, la feroz oposición mostrada tanto por los lugareños como por sus inesperados amigos les hace ver su error. A pesar de ello, los asaltantes no flaquean tampoco y a pesar de que la mujer les recuerda que capturen a sus prisioneros con vida, varios de los semiorcos entran en una especie de frenesí guerrero. De hecho, su líder, que ahora empuña su gran hacha de doble hoja, se abalanza sobre el pobre **Marlen** a quien destroza con dos poderosos golpes. Al contemplar el salvaje asesinato, **Emelka** conjura su propia magia y un proyectil de energía golpea a uno de los semiorcos, repitiendo su conjuro para ir disparando contra diversos blancos, incluyendo el temible líder del hacha. En sus respectivos frentes, tanto **Gunnar** y **Only-One**, como **Odracir** y **Rulfgar** cuentan con la ayuda de varios granjeros, enfrentándose a sendas parejas de atacantes. A pesar de recibir algún golpe, pronto los héroes comienzan a imponerse, derribando a los primeros incursores.

Viendo fracasar su plan, la maga montada parece pasar definitivamente a la ofensiva y conjura una descarga de proyectiles arcanos que dejan maltrecho a **Gunnar**, seguida de una segunda bola de fuego que estalla junto a los carromatos, abrasando hasta morir a los animales de tiro y a los mercaderes y uno de los niños que se había refugiado allí. En cuanto a los semiorcos restantes, está claro que la rendición o retirada no entra en sus planes. El brutal jefe se lanza contra **Emelka** pero, para sorpresa de todos no llega a descargar su golpe, quedando paralizado a centímetros de la joven. Al mismo tiempo, **Kir'at** se hace visible a escasa distancia, como si la magia de la semielfa fuera la causante de este inesperado giro de los acontecimientos.

Mientras, **Rulfgar** acaba con uno de sus oponentes y con la ayuda de **Odracir** y de otro de los lugareños se enfrenta al segundo, permitiendo que otro de los granjeros consiga poner a salvo a una de las mujeres que escapa de la granja en llamas. Junto al camino, por su parte, **Gunnar** y **Only-One** han derribado a sus dos enemigos, aunque el explorador enano está bastante malherido y trata de frenar una fea hemorragia que lo debilita por momentos. Valorando que la maga sigue siendo la mayor amenaza, el elfo corre hacia ella para poder al menos distraerla y evitar que desate su magia impunemente desde la seguridad de la lejanía. Su maniobra es audaz y hace pensarse las cosas dos veces a la mujer, quien gira grupas y sale a toda la velocidad que el pequeño poni le permite.

Junto a la granja, **Kir'at** sigue hostigando al jefe de los asaltantes, quien continúa paralizado. Un cono de cristales mágicos conjurado por la semielfa desgarró como cuchillas su piel, a la vez que es atacado por otro de los granjeros. Finalmente, el bestial luchador cae para no levantarse. Esto deja un único contrincante en pie, que pronto cae también bajo los efectos de la magia de **Kir'at** y es rápidamente vencido por **Rulfgar** y los otros lugareños.

Finalizada la lucha la prioridad es atender a los amigos y evitar que el incendio se propague por completo por la granja. Sin dudar un instante, **Kir'at** se acerca para sanar a **Gunnar**, quien se ha llevado la peor parte en la batalla. También **Odracir** a caído inconsciente pero está fuera de peligro, habiéndose golpeado él mismo al no medir su último ataque contra el semiorco paralizado. **Rulfgar** también ha sufrido algunas heridas, pero el resto de héroes han salido indemnes. Por desgracia, todos no han corrido la misma suerte. Tanto **Marlen Ross** como su mujer y uno de sus hijos han muerto en el ataque, así como tres de sus parientes, un granjero vecino y los dos mercaderes de *Nuncainvierno*.

Todos los enemigos muertos eran semiorcos y, de hecho, su líder llevaba lo que parece un tatuaje tribal. Además de algunas monedas de oro y plata, que **Rulfgar** entrega a **Stephan**, el hijo mayor de los **Ross**, porta un pequeño lingote de oro con la efigie de una torre con cinco espirales, que **Kir'at** reconoce como el símbolo

de la **Hermandad Arcana**, un siniestro gremio de magos afincado en la ciudad norteña de *Luskan*, refugio de piratas e incursores. El primogénito de los **Ross** también ha oído rumores de una banda de semiorcos, que se escondía en alguno de los antiguos túmulos al norte, cerca del límite occidental del *Bosque Nuncainvierno*. Mientras él y otro de sus tíos se ocupa de los cadáveres, va a enviar a dos de sus primos a caballo a la ciudad, para que traigan a la **Guardia** y a algún clérigo que pueda realizar una ceremonia por el descanso de sus familiares y amigos.

Tras recopilar algunas provisiones y enseres que pudieran ser necesarios, los héroes proponen seguir el rastro de la mujer para tratar de dar con el escondite de los semiorcos, pues sospechan, por las palabras que gritó la maga durante el combate, que muy probablemente estén tras la desaparición de **Korly**.

Con **Gunnar** a la cabeza, el improvisado grupo se pone en marcha siguiendo el sendero del norte en dirección a *Puerto Llast*, pero pronto localizan unas huellas de poni que se dirigen hacia la gran masa boscosa que se extiende hacia el este.

Unas cuatro horas de camino después, el grupo se ha desviado de nuevo al norte, dejando a un lado el bosque, y ha entrado en una pequeña área en la que varias colinas salpican una senda que recorre las laderas formando una red de cañones naturales. Aquí el explorador enano descubre varios rastros que le confirman la presencia habitual de vigías que seguramente montaban guardia en el exterior del refugio. Las huellas del poni desciende por una suave pendiente hasta la entrada de una caverna natural que se encuentra al pie de una de las colinas.

No obstante, el grupo está bastante cansado y **Kir'at** les explica que ella ha agotado prácticamente casi todas sus reservas mágicas. Por ello, deciden montar guardia para bloquear la posible huída de cualquiera de los ocupantes de la cueva y explorarla al día siguiente.

**24 Uktar:** Con las primeras luces del día, el grupo penetra en la caverna extremando las precauciones por cualquier posible emboscada o trampa. Más allá de la entrada, un túnel gira para dar a una amplia sala común, cuyo olor delata la presencia habitual de sus brutales ocupantes semiorcos. Los compañeros pueden contar hasta ocho hatillos junto a las paredes, así como una zona central en la que todavía humea levemente un hatillo considerable de leña.

La sala termina en un terraplén con un cierto desnivel, por lo que alguien ha construido una rampa con troncos que permite descender cómodamente hasta el nivel inferior, que recorre las cuevas de un lado a otro. Las huellas de los semiorcos parecen girar hacia el este con frecuencia, a una zona en la que se escucha el eco de un goteo de agua lejano. Decididos a explorar la mayor parte del túmulo antes de entablar combate, el grupo opta por esquivar este pasadizo y continúan en el sentido opuesto. El túnel los conduce hasta un tosco dintel que enmarca la entrada a una amplia cámara. **Kir'at** les señala que sobre la roca tallada del umbral aparece toscamente grabado en Orco el nombre de **Ortag Asesino-de-Elfos**, seguramente un caudillo enterrado aquí durante la invasión de la gran horda siglos atrás. Efectivamente, en el interior se distinguen un total de quince losas que marcan otras tantas tumbas. Lo cierto es que las ocho más cercanas a la puerta están apartadas y la tierra removida, como si alguien las hubiera abierto o, lo que más temen los compañeros, que los restos de los orcos muertos hayan sido reanimados mediante magia necromántica. De la última lápida, la mayor y que domina todo el conjunto, emana un aura de magia que **Emelka** detecta con un simple conjuro, aunque **Kir'at** opina que si el lugar no ha sido saqueado por los semiorcos en este tiempo debe ser por una muy buena razón, por lo que los héroes deciden no perturbar el descanso del caudillo orco.

Tras volver sobre sus pasos el grupo sigue el pasaje principal hasta que este desemboca en una gran caverna que alberga una laguna natural. Al parecer, el agua de lluvia y la humedad se filtra aquí poco a poco para

depositarse en una poza. A los extremos de la gruta se abren otros dos pasillos de salida. Pero lo que alarma a todos es la escena que contemplan a la orilla de la pequeña charca. Entre el barro y el agua asoman los cadáveres recientes de cuatro semiorcos, rodeados por esqueletos de orcos. Está claro que los habitantes de la cueva fueron atacados por los propios esqueletos, por las heridas de garras que presentan, y porque hay dos esqueletos destrozados a sus pies. Sin embargo, los cuerpos también muestran señales de quemaduras, lo que les hace sospechar que la maga desconocida estuvo detrás de estas muertes.

Apenas los compañeros han penetrado en la sala para inspeccionarla cuando la media docena de esqueletos que todavía están más o menos enteros se animan cual marionetas guiadas por hilos invisibles. Es más, para horror de todos también los cuatro semiorcos se levantan con la mirada perdida en sus ojos y volviendo a empuñar sus mazas de hueso.

Sin dudar un instante el grupo entra en acción. **Kir'at** comienza a cantar una especie de tonada sin palabras, que infunde ánimo en los corazones de los héroes. Y parece claro que les va a hacer falta, pues la estrechez del túnel provoca que tanto **Gunnar** como **Odracir**, que guían la marcha, tengan que abrirse paso contra los esqueletos orcos, a costa de recibir feas heridas de garras. Por fortuna, la falta de inteligencia de las criaturas no muertas provoca que se amontonen en uno de los lados de la caverna. Además, el apoyo de la magia curativa de **Kir'at** y de los proyectiles arcanos conjurados por **Emelka** les permite resistir lo suficiente como para que **Only-One** y **Rulfgar** puedan llegar en su ayuda. A pesar de que el combate es durísimo, pronto los compañeros van derribando uno a uno a los muertos vivientes, que caen para no volver a levantarse más.

La lucha acaba en poco más de un minuto, pero el varios miembros del grupo han sufrido heridas serias que fuerzan a **Kir'at** a agotar por completo su magia bárdica, hasta el punto de que la semielfa debe recurrir a medios más mundanos como unos simples vendajes. Incluso **Emelka** cede una de sus valiosas pociones curativas para que sus compañeros puedan afrontar cualquier posible peligro que todavía pueda esconderse en el túmulo. Tampoco ha estado exento de sorpresas desagradables, pero que no han llegado a ser fatales, pues en un mal golpe **Gunnar** ha dejado incrustada profundamente en la pared de roca su hacha de guerra enana y es necesaria la fuerza combinada del enano y de **Only-One** para lograr volver a desclavarla.

Parece claro que si quedaban enemigos en los túneles, éstos habrían aprovechado el combate con los esqueletos y zombis para escapar o para acabar con los héroes. Sin embargo, los aventureros no abandonan la guardia, por temor a que puedan existir trampas que desconocen.

Retomando la exploración del complejo funerario, el grupo toma el pasillo que conduce a su izquierda, que desemboca en una cámara alargada en la cual se ve un tosco camastro hecho de troncos cortados y un cofre de madera, en el que encuentran varias mudas de ropa y un hacha de batalla de manufactura orco y hoja oxidada cruzada en el fondo. En el extremo más alejado han excavado una improvisada letrina, cuyo agujero cae a las profundidades inferiores de las cuevas. Sospechando que puede tratarse de la sala donde dormía el jefe de los asaltantes, el grupo la registra detenidamente pero no logran encontrar nada más de interés.

Queda el otro ramal que se abría al otro extremo de la pequeña laguna, sin embargo, **Kir'at** manifiesta que el hecho de gastar todas su magia bárdica la ha dejado exhausta y prefiere quedarse a descansar en esta área ya asegurada. Por precaución, los aventureros optan por que uno de ellos se quede de guardia junto a la semielfa, que entra en una especie de trance meditativo.

El nuevo túnel se interna casi una decena de metros antes de abrirse a otra estancia excavada en la roca. Un desagradable olor se hace evidente conforme se acercan. En el interior vislumbran una losa de piedra irregular en la que han asegurado una serie de argollas de metal algo oxidadas. Un manto de sangre semicoagulada cubre toda la losa de piedra, así como el suelo a su alrededor. En las paredes cercanas se ven otras argollas

metálicas abiertas y tremendamente oxidadas, por lo que parece que aquí eran retenidos y torturados los prisioneros de la banda de semiorcos. En el extremo más apartado se ve un pozo del que procede el espantoso olor a podredumbre que han venido notando y que pronto satura sus fosas nasales provocándoles arcadas que deben contener a duras penas. Al iluminar el agujero, comprueban que hay una caída de algo más de media docena de metros, hasta el fondo donde se amontonan varios cadáveres, uno de ellos relativamente reciente. Los compañeros examinan el desagradable lugar, pero no encuentran ninguna pista clara. **Only-One** señala que es extraño que los grilletes de la losa de tortura estén cerrados, pero incluso a pesar de quitar la asquerosa capa de sangre todavía pegajosa de la misma, sólo comprueba para desagrado de todos que lo único que esconde es otra gran mancha de sangre seca. Por todo ello, el elfo lunar decide descender para buscar cualquier posible indicio del destino del desaparecido **Korly**, por si pudiera haber sido víctima de los despiadados asaltantes. Ayudándose de una cuerda que sujetan sus compañeros, y con un pañuelo húmedo para soportar la putrefacción que satura el conducto, el elfo lunar desciende cuidadosamente hasta el fondo del pozo. El lugar es una auténtica fosa, donde se apilan media docena de cuerpos en distintos estados de descomposición. Para alivio de **Only-One**, el más reciente no corresponde al joven semielfo desaparecido. Se trata de un humano bajito y ancho de hombros, que muestra una fea cicatriz en la frente. Ha sido brutalmente torturado y le cortaron la garganta antes de arrojarlo al foso.

Ha pasado más de una hora larga desde que los aventureros entraron en el túmulo orco y **Kir'at** parece abandonar su extraño trance. Cuando la informan de lo ocurrido parece frustrada pues les explica que su misión era encontrar a **Korly** sano y salvo. No obstante, antes de abandonar les sugiere redoblar los esfuerzos de búsqueda en la cámara del líder semiorco, pues lo más normal es que él tuviera guardado parte del botín o algún alijo secreto. Usando sus aptitudes bárdicas, la semielfa ayuda nuevamente a que varios de los compañeros registren minuciosamente la sala. Esta vez sus esfuerzos sí se ven recompensados. Una roca suelta en la esquina de la pared de entrada revela un hueco que esconde el botín de la banda: una bolsa de monedas de oro y plata por valor de algo más de un centenar de piezas de oro, así como una sencilla gema que reconocen como un topacio y un pequeño y delicado broche chapado en oro con una cadena del mismo material. Parece un objeto hecho de encargo y al abrirlo descubren una inscripción en Chondathano: "Para **Delora**, mi amor y mi vida. **Warden**".

Aunque esta pista no disipa el misterio de la desaparición de **Korly**, no parece que puedan hallar nada más útil en la macabra guarida semiorca. Por ello, el grupo opta por regresar de nueva a la granja de los **Ross**.

Es ya primera hora de la tarde cuando llegan al lugar del ataque. Allí se encuentra todavía **Stephan**, el hijo mayor del difunto **Marlen Ross**, así como su tío **Domrick**, que era hermano suyo. Con ellos hay un destacamento de la **Guardia** de *Nuncainvierno*, así como un carromato guiado por una pareja de iniciados de **Helm**, el **Vigilante**. Tras relatar sus peripecias al oficial al mando, éste les informa que los cuerpos de los granjeros y los mercaderes víctimas del ataque semiorco han sido trasladados a la ciudad, para darles un entierro apropiado. También han llevado los cuerpos de los asaltantes, para identificarlos a ser posible y posteriormente quemar sus restos. Ellos van a permanecer aquí para garantizar la protección de los otros granjeros vecinos y explorar la zona por si pudiera haber más peligros, pero les agradecería que si van a la ciudad informen a uno de los **Alguaciles Mayores** para que pueda enviar un grupo al túmulo orco que han descrito y así limpiarlo de cualquier maldad que pudiera esconderse todavía allí.

**Gunnar** y **Only-One** se despiden emotivamente de **Stephan**, quien tiene planeado tratar de levantar de nuevo la granja de sus padres, como ellos hubieran querido. La vida en la *Frontera Salvaje* es muy dura, pero cuenta

con la ayuda de su tío y de sus otros parientes y vecinos, aunque también echa de menos a **Korly**, quien en estos meses se había convertido en un buen amigo.

Casi anochece cuando el grupo avista finalmente en la lejanía las luces que salpican las torres y murallas de *Nuncainvierno*. No obstante, antes de entrar en la ciudad, **Kir'at** les pide tener una conversación en confianza con todos ellos. La barda les explica que desde hace meses han llegado a sus oídos relatos de personas que han ido apareciendo por los lugares más diversos del *Norte*. Todos ellos tenían una cosa en común, su memoria les había sido borrada o arrebatada. Por lo que sabe, en algunos lugares, como ocurrió en la gran metrópolis de *Aguasprofundas*, uno de ellos fue encontrado asesinado poco tiempo después, y otros han desaparecido sin dejar rastro. Aunque desconoce la identidad de su empleador, fue contratada por alguien que quiere garantizar la seguridad de estos individuos, con la finalidad de poder desentrañar el misterio que supone su amnesia y qué o quién fue responsable de la misma. Desde entonces, ha estado investigando diversos relatos relacionados y tenía planeado reunirse con **Korly** quien, evidentemente, era uno de ellos. Por lo que sospecha de la intervención de la misteriosa maga de la *Torre del Arcano* de *Luskan*, **Gunnar** y **Only-One** también comparten ese secreto, y sospecha que los otros presentes, **Emelka**, **Odracir** y **Rulfgar**, también están relacionados con el misterio. La semielfa les propone seguir todos juntos y tratar de descubrir el misterio que los rodea. Ella permanecerá a su lado para ayudarles y tratar de mantenerlos con vida, siempre que su anónimo benefactor mantenga el flujo de monedas a sus bolsillos.

Tras sopesar las palabras de **Kir'at**, los cinco compañeros deciden que los más sensato es seguir el consejo de la semielfa, por lo que aceptan viajar juntos y aunar esfuerzos en su búsqueda por descubrir quiénes son y qué les ha ocurrido.

Ya tras los muros de *Nuncainvierno*, el grupo opta por alojarse en la posada de la *Serpiente Brillante*, una conocida casa de huéspedes de la ciudad. Durante la cena, ponen en común algunas de sus experiencias. Más o menos, todos coinciden en que sus primeros recuerdos se remontan a finales del mes de Ches, lo que significa que su memoria sólo abarca los acontecimientos de los últimos ocho meses. Sin embargo, los lugares y circunstancias en las que tomaron consciencia son de lo más diverso, lo que dificulta sobremanera encontrar un nexo compartido.

**25 Uktar**: Con la llegada de la mañana, el grupo se dispersa para realizar algunas visitas obligadas, quedando en reunirse luego en la posada a la hora de comer para poner en común sus posibles hallazgos.

**Emelka** decide visitar la *Casa del Conocimiento*, el templo de **Oghma** en la ciudad, para ver si puede encontrar algunas respuestas.

En cuanto a **Gunnar**, el explorador enano quiere presentar sus respetos a los difuntos **Ross**, por lo que visita por la mañana las dependencias del *Salón de la Justicia*, donde los cuerpos han sido llevados antes del entierro. Allí le informan que la ceremonia se realizará a mediodía del día siguiente.

Por su parte, **Only-One** acompaña a **Kir'at**, **Odracir** y **Rulfgar** hasta un almacén en los muelles, aunque elfo lunar permanece esperando puesto que sus compañeros deben entrevistarse en secreto con uno de sus contactos en los bajos fondos de *Nuncainvierno*.

Una vez acabado el encuentro, **Odracir** y **Only-One** acuden a los barracones de la **Guardia** junto al *Salón de la Justicia*, donde cumplen su promesa de dar un informe detallado sobre la incursión a la granja de los **Ross**, así como de sus descubrimientos en el túmulo orco que albergaba la guarida de los asaltantes semiorcos. El **Alguacil** que les entrevista agradece la ayuda prestada y su intervención, tanto para salvar a los granjeros como para acabar con una peligrosa banda que llevaba meses acechando en los caminos al norte de la ciudad. Su líder era un brutal individuo llamado **Mortag**, quien según su relato y el de los otros supervivientes del

ataque, fue el asesino de **Marlen Ross**. El **Guardia** les explica que existe una recompensa de 500 piezas de oro por acabar con **Mortag** y su banda, y que realizará los trámites para que puedan reclamarla en el *Salón de la Justicia*. También toma notas detalladas sobre el camino que siguieron hasta el túmulo orco para poder así enviar una patrulla junto con varios clérigos de **Helm** y limpiar por completo el lugar de cualquier otro ser de ultratumba, sellándolo posteriormente. En cuanto a la participación en el ataque de la maga, les pide que le entreguen el lingote de oro con el símbolo de la **Hermandad Arcana**, para presentarlo como prueba de la implicación del siniestro gremio de magos luskanita en la acción.

Cuando finalmente le presentan el medallón y la cadena de oro, el **Alguacil** lo identifica como un regalo de petición de mano, pero se sorprende especialmente cuando lee los nombres inscritos en el interior. Reconoce el nombre de **Delora** porque un colega suyo, el **Alguacil Armind Foster**, lleva el caso de una mujer semielfa desaparecida hace ahora dos semanas que responde a ese nombre. Lo recuerda porque además, la mujer es la reciente esposa de **Warden Pembrose**, hijo del **Señor Filse Pembrose**, un noble de las primeras familias de *Nuncainvierno*.

Decididos a averiguar nuevas pistas que tal vez puedan arrojar alguna luz sobre la desaparición de **Korly**, la pareja de elfos lunares acuden a los barracones del distrito donde está destinado el **Alguacil Foster**, a quien ponen al corriente de su descubrimiento y entregan el broche. Éste agradece su ayuda y les comenta que la desaparecida es **Delora Brisainvernal**, hija de **Jezzel Brisainvernal**, un comerciante semielfo de vinos y licores. La muchacha tomó recientemente los votos nupciales con **Warden Pembrose**, el único hijo de **Filse Pembrose**, un influyente noble de una familia que se remonta casi a la fundación de la ciudad. Agradecería especialmente si pudieran acompañarlo a la *Mansión Pembrose* para transmitir estas noticias, ya que por lo que le han contado se teme que el destino de la desaparecida la haya llevado al mercado de esclavos de *Luskan* si no a algo mucho peor, dada la sangre orca de los bandidos donde encontraron el objeto. Sin embargo, hay un dato más que no termina de cuadrar del todo al **Alguacil**, pues cuando **Only-One** le describe los rasgos del cadáver reciente que encontró en el pozo orco, éste lo reconoce como **Mont Delwart**, un matón conocido en los bajos fondos.

Queda apenas una hora para cita con el resto de sus compañeros en la posada, pero los dos elfos deciden colaborar con la **Guardia** y presentarse al **Señor Pembrose**, lo que les puede suponer un valioso contacto en las altas esferas de la ciudad.

Una vez en la lujosa mansión noble, mientras esperan a que un serio mayordomo transmita la noticia de su llegada al **Señor**, ocurre algo curioso. En el sala recibidor donde se encuentran, sobre una elegante chimenea de piedra hay un pequeño cofre expositor en el que se vislumbra una rara pieza de arte. Se asemeja a una especie de trozo de gasa tallado exquisita en un material oscuro que **Only-One** reconoce como obsidiana. Por un instante, el elfo siente incluso que el objeto lo llama, pero su poderosa fuerza de voluntad se sobrepone al efecto. Entonces se da cuenta de que **Odracir** también parece afectado caminando como sonámbulo hacia la chimenea. Su rápida intervención permite que su compañero se sacuda el extraño trance y, por fortuna, ni el **Alguacil Foster** ni el lacayo presente se han dado cuenta de los hechos.

El **Señor Filse Pembrose** es un hombre recién entrado en la cincuentena que viste elegantemente. Al escuchar las noticias su gesto se entristece, aunque mantiene la compostura. Se muestra especialmente apenado por **Warden**, su único hijo, pues siendo realista se teme lo peor, aunque no se haya encontrado ninguna otra pista sobre el paradero de **Delora**. Agradece lo que los aventureros han hecho y les ofrece su ayuda si en el futuro la necesitan.

Con intención de romper la incómoda situación, **Only-One** se despide rápidamente del noble, aunque aprovecha para mostrar su admiración sobre la extraña pieza del expositor. El **Señor Pembrose** coincide en la rareza del objeto y aunque sí menciona que la adquirió hace relativamente poco, no ofrece ningún detalle sobre su origen o sobre el vendedor que se la proporcionó.

A primera hora de la tarde los compañeros se reúnen de nuevo en la *Serpiente Brillante*, donde ponen en común sus distintos descubrimientos para decir un futuro plan de acción.

Aprovechando este período de calma, **Kir'at** les explica que pretende ausentarse un par de días máximo para poder enviar un mensaje a sus contactos informándoles de lo ocurrido y para pedir nuevas instrucciones. Les recomienda que traten de evitar meterse en líos y que procuren mantenerse con vida durante este tiempo.

Tras despedirse de la barda semielfa, los compañeros restantes deciden investigar en profundidad la desaparición de **Delora Brisainvernal**.

**Gunnar** y **Only-One** deciden visitar la tienda de vinos y licores de **Jezzel Brisainvernal**, el padre de la desaparecida. El local está atendido por otra joven semielfa, **Elora**, la otra hija del propietario. Éste parece tremendamente afectado por lo ocurrido. De hecho, también está presente su yerno, **Warden Pembrose**, ya que la pareja vive en un edificio junto a la parte trasera del negocio. Tanto el joven **Warden** como **Jezzel** se muestran desconsolados cuando los aventureros les relatan el hallazgo del broche de **Delora**. Por lo que pueden averiguar, al poco tiempo de su desaparición recibieron una nota en la que se les exigía un rescate de 2.500 piezas de oro, pero ellos no han podido reunir dicha cantidad. **Warden** pidió ayuda a su padre, pero éste se mostró férreo en no ceder al chantaje y dejar que la **Guardia** de la ciudad se ocupase del asunto. Los compañeros ofrecen su ayuda a la familia, pero tanto **Jezzel** como **Warden** están tan preocupados por el posible destino de **Delora** que creen que su intervención sólo podría empeorar las cosas. Posteriormente, **Gunnar** trata de averiguar algo más de la otra hija, **Elora**, pero lo cierto es que, más allá de que los **Pembrose** se oponían inicialmente al enlace del único hijo de la familia con una plebeya semielfa, la joven apenas sabe nada de lo que el **Alguacil Foster** cuenta a su padre y a su cuñado.

En cuanto a **Odracil** y **Rulfgar**, visitan en los muelles el almacén que suele usar como centro de operaciones **Bruno Camilliam**, un paranoico personaje para el que ya ambos han trabajado como escoltas en sus caravanas y que fue quien les proporcionó el trabajo de proteger a **Kir'at** durante su estancia en *Nuncainvierno*. **Camilliam** tiene conexiones con los bajos fondos y muy bien podría darles pistas sobre la presencia del cadáver de **Mont Delwart** en la guarida de los semiorcos. Al explicarle todo lo que han descubierto, el contrabandista accede a usar sus contactos para conseguir la información siempre que, en contrapartida, **Odracil** hable bien de su gestión a la semielfa **Kir'at**. La petición es algo sorprendente, pero el elfo lunar sospecha que su jefe pretende ganarse posibles contactos en el exterior que le puedan ayudar en operaciones futuras y dorar la píldora a su agente en la ciudad podría ser una valiosa inversión. **Camilliam** también les explica a **Odracil** y **Rulfgar** que dentro de unos días va a mandar una caravana a *Luskan*, para un trabajo de una semana, por si les interesa. A cambio de las labores habituales de escolta está dispuesto a pagarles 30 piezas de oro a cada uno más la manutención.

Menos suerte en sus pesquisas tiene **Emelka**, quien ha decidido visitar los barracones de la **Guardia** en el distrito donde sirve el **Alguacil Armind Foster**. Desafortunadamente éste se encuentra de servicio fuera de la ciudad y sus compañeros no saben decirle cuándo puede regresar.

De regreso en la *Serpiente Brillante*, el grupo pone en común sus averiguaciones y organizan un turno de guardia en el pasillo de sus habitaciones para evitar desagradables sorpresas, aunque tal paranoia resulte pintoresca tanto al servicio como a los otros huéspedes del lugar.



**26 Uktar:** Un fuerte aguacero cae sobre las calles de *Nuncainvierno*, aunque gracias al clima especial que rodea la ciudad, el ambiente es bastante menos desagradable de lo que sería normal en estas fechas del año. La noche no ha transcurrido totalmente tranquila para todos. **Only-One** ha sufrido una pesadilla bastante vívida que comparte con sus camaradas mientras desayunan. Precisamente, casi al finalizar su comida, un lacayo con la librea de los **Pembrose** entra chorreando a la sala común y les entrega un mensaje, en el que se invita a **Only-One** y sus compañeros a visitar al **Señor Pembrose** en su mansión.

En principio, los aventureros, especialmente **Gunnar** y **Only-One**, desean asistir al entierro de los **Ross**, que será celebrado en el *Cementerio* de la urbe a mediodía. Eso les da unas horas para poder acudir a la *Mansión Pembrose* y, en el caso de **Odracir** y **Rulfgar**, para visitar de nuevo a **Bruno Camilliam**.

Resguardándose como pueden de la intensa lluvia, **Emelka**, **Gunnar** y **Only-One** regresan al distrito noble de *Nuncainvierno*. Tal y como la habían advertido sus compañeros, la joven hechicera siente una voz de mujer que la llama por su nombre apenas ha entrado en el recibidor y puesto sus ojos en la extraña escultura que se muestra sobre la chimenea. Sin embargo, su voluntad es férrea y es capaz de bloquear el impulso de acercarse a tocar el objeto sin ningún problema. Minutos después hace su aparición **Filse Pembrose**, quien saluda educadamente a los tres. Al mencionarle la reunión que tuvieron ayer con su hijo y su consuegro, una leve sombra aparece en su rostro. Le appena sobremanera ver sufrir a su hijo y haría lo que estuviera en su mano para ayudarlo, pero es un hombre que ha confiado siempre en las leyes y por ello ha puesto su confianza en la **Guardia** para solventar el asunto y que esta tragedia tenga un final feliz. Pero no es este el tema por el que los ha hecho llamar. Durante su reunión de ayer no dejó de percibir el interés que mostró **Only-One** por la pieza de arte que había adquirido recientemente, así que tiene una oferta para ellos. Estaría dispuesto a cedérsela, así como el contacto del marchante a través del cual la consiguió, a cambio de sus servicios. La familia **Pembrose** siempre ha estado muy involucrada en la consolidación de *Nuncainvierno* como un núcleo de civilización en la *Frontera Salvaje*. Para ello, ha mantenido tanto relaciones comerciales con ciudades como *Mirabar* al noreste, especialmente con los gremios enanos de la misma, y relaciones diplomáticas con ciudades y asentamientos norteños como *Tajafuego* al noroeste. En ambos casos es necesaria la presencia de hombres y mujeres capaces, que no se amedrenten por las dificultades que puedan encontrar. Impresionado por sus acciones durante el asalto a la granja y la exploración del túmulo orco, desearía proponer sus nombres al **Señor Nasher Alagondar** para que puedan representar los intereses de la **Casa Pembrose** y de *Nuncainvierno* llegado el caso.

Las alabanzas del noble y la posibilidad de que sus contactos y lo de la ciudad puedan ayudarles en su búsqueda de la verdad no caen en saco roto, por no mencionar el hecho de que obtendrán el misterioso fragmento que tanto les intriga. Todas estas razones hacen que los aventureros acepten la oferta del **Señor Pembrose** para futuros trabajos.

Entretanto, **Odracir** y **Rulfgar** al regresado al almacén de **Bruno Camilliam**, donde el elfo trata de acelerar las pesquisas de su jefe. Desgraciadamente, la consabida paranoia del contrabandista juega en su contra, puesto que no quiere arriesgarse sin tener completa seguridad de que la información no dañará a su organización. No obstante, ya ha dado los primeros pasos. Además de confirmarles que **Mont Delwart** era un matón de baja estofa que solía frecuentar la taberna del *Leviatán Varado*, un antro donde se reúnen todo tipo de individuos, muchos de ellos relacionados con actividades criminales. De momento, está tanteando el terreno, pero si son capaces de reunir 300 piezas de oro, arreglará una reunión con uno de los lugartenientes del gremio de ladrones de la ciudad.

La lluvia ha amainado un poco sobre *Nuncainvierno* para cuando los héroes se reúnen para asistir al funeral de los **Ross** y presentar sus respetos a los difuntos y su apoyo a los supervivientes. Al acabar la ceremonia una mujer que porta en la túnica un símbolo de la ciudad se presenta ante ellos. Se trata de **Ivena Laertes**, ayudante del **Reverendo Juez Oleff Uskar**. Su presencia persigue dos objetivos. Por una parte entregarles una citación para que puedan recoger su recompensa por acabar con **Mortag** y su banda al día siguiente en el *Salón de la Justicia* y, por otra, entrevistarse con ellos. Los invita a comer a una posada cercana y allí les explica que sus valientes y desinteresadas acciones no han pasado desapercibidas. *Nuncainvierno* no tiene una legislación tan férrea como la de otros lugares como *Cormyr*, por lo que los grupos aventureros realmente no tienen que registrarse en ningún lugar, ni pagar ningún tipo de tasa. Aunque no tiene una política expansionista, la ciudad sí se enfrenta a diversas amenazas. Su rival principal es *Luskan*, una ciudad norteña que da cobijo a piratas e incursos del norte. Por otro lado, tiene lazos comerciales y de amistad con otras poblaciones más pequeñas del *Norte*, algunas de las cuales están sufriendo en las últimas semanas ataques de criaturas hostiles que abandonan la zona de los *Páramos Eternos*. Por todos estos motivos muchos verían con buenos ojos que la ciudad pudiera contar con aventureros profesionales para hacerse cargo de los problemas allá donde la **Guardia** o los **Nueve de Nuncainvierno** no pueden alcanzar.

Con la propuesta de la funcionaria todavía dando vueltas en ánimo, la segunda propuesta similar recibida en menos de veinticuatro horas, el grupo regresa a la *Serpiente Brillante*, donde se preparan para examinar el fragmento de obsidiana que les ha regalado el **Señor Pembrose**.

Tras tomar precauciones para que **Rulfgar**, el único que todavía no lo ha visto, no quede hechizado por la llamada del objeto, **Only-One** lo toca con cuidado. Durante unos breves segundos el elfo lunar parece quedar en trance, para luego recuperar el pulso a la realidad. Inmediatamente explica a sus compañeros la extraña visión que ha tenido, que lejos de arrojar luz sobre las sombras que rodean su situación no hace sino hacer emerger nuevas preguntas. **Gunnar** también prueba a tocar el objeto, teniendo la misma visión que su camarada. Merced a sus poderes, el elfo percibe una débil aura mágica imbuida en la piedra, como si fuera el eco de algo más.

Visto que el resultado de la exploración es poco concluyente **Emelka** propone acudir a su contacto en la *Casa del Conocimiento*, lo que a todo el mundo le parece una buena idea.

Antes de marchar, no obstante, **Emelka** interroga al posadero acerca de si alguien se ha interesado por el grupo. Para sorpresa suya, el hombre reconoce que una mujer rubia sí que preguntó por ellos, describiendo más o menos a un par de sus compañeros. Temiendo que pueda tratarse de la maga o de algún agente relacionado con la *Torre del Arcano*, la hechicera le pide que guarde silencio sobre sus movimientos, dándole una generosa propina por su discreción.

Anochece cuando los aventureros llegan al templo del **Señor del Conocimiento**, donde se reúnen con **Clarence de Oghma**, un sacerdote copista del **Dios Sabio**. Éste examina la malla tallada pero aunque lo reconoce como obsidiana y una verdadera exquisitez artística por el detalle, no percibe ninguna lectura mágica, ni siente ningún tipo de visión al tocarlo. Al darle algunos detalles más, **Clarence** les explica que podría ser que el objeto esté vinculado a ellos de alguna manera que él desconoce. Además, les confirma que existen pocas razas que usen y encanten la obsidiana, aunque la más maléfica de todas son los drow, los legendarios y temibles elfos oscuros que viven en la recóndita *Suboscuridad*. De todas formas, él no es un especialista en la materia y les aconseja que, si pueden, consulten a uno de los **Lectores** u otro alto clérigo que haya que pueda saber más. Existen poderosas plegarias que pueden servir para desentrañar estos secretos, aunque no están al alcance de cualquier **Maestro del Conocimiento**. Él podría interceder por ellos para que **Watger**

**Pelobrilante**, el **Clérigo Jefe** del templo, tuviera a bien realizar la ceremonia a cambio de una donación de al menos 500 piezas de oro.

El grupo regresa a su posada con muchas cosas que discutir durante la cena. Ante ellos se perfilan muchos caminos pero cada puerta abierta ha traído nuevos problemas y enigmas. Lo más positivo es que al día siguiente podrán cobrar la recompensa y, si los dioses o su enigmático patrón lo permiten, **Kir'at** se reunirá de nuevo con ellos.

**27 Uktar**: Unos minutos después de que una campana lejana haya anunciado la llegada de la medianoche y un nuevo día, **Rulfgar** bosteza aburridamente desde la esquina donde monta guardia en el piso superior de la posada. Debido a las protestas de los otros huéspedes, el posadero le ha pedido sutilmente que evite pasearse por el pasillo con el pectoral de placas y el mandoble en la mano durante todo su turno de guardia. Mientras, sus compañeros hace ya un rato que han empezado a conciliar el sueño tras un ajetreado día.

Un rato después **Only-One** se despierta en su habitación. Un ruido lo ha sobresaltado y cuando se incorpora de la cama se da cuenta de que el ambiente en la habitación es más de lo que debería ya que la ventana al exterior está abierta de par en par. El instinto hace que salte como un resorte y se asome al ventanal, lo justo para ver una pequeña figura embozada que se descuelga ágilmente hasta el patio de la posada, con un saquete asegurado a su espalda.

Sin perder un segundo el elfo da la alarma, despertando en el acto a su compañero **Gunnar**, con el que comparte habitación, y poniendo en guardia a **Rulfgar** en el pasillo de fuera. También **Emelka** y **Odracir** en sus respectivas estancias escuchan el grito de su compañero y se aprestan a la acción.

Rápidamente, **Only-One** sale al alfeizar y trata de descolgarse hasta el tejadillo que cubre parte del porche por encima de la planta baja, mientras observa como el menudo ladrón corre hacia el portón abierto que da acceso al terreno de la posada. **Gunnar** trata de seguirlo, pero el enano resbala en una de las tejas, todavía húmedas por la lluvia que ha caído durante gran parte del día, y cae rodando para aterrizar dolorosamente en el suelo frente a la puerta principal. **Rulfgar**, que acaba de entrar en la habitación de sus compañeros, los ve a ambos, pero sus ojos humanos ya no distinguen la figura del ladrón, por lo que opta por seguir a sus camaradas con cuidado. Mientras, tanto **Emelka** como **Odracir** se pertrechan de lo indispensable y descienden a toda velocidad por las escaleras hasta la planta baja mientras a su paso se abren las puertas de varias habitaciones en las que se escuchan todo tipo de insultos e improperios.

**Only-One**, que encabeza la persecución, consigue alcanzar el suelo descendiendo por uno de los postes del porche y corre hacia la entrada. Su aguda visión élfica le permite ver varias sombras que se acercan, débilmente iluminadas por la luz de las farolas de la calle principal que cruza la entrada a la posada. Escucha una especie de canto zafio e inconexo y en seguida se da cuenta de que un pequeño grupo de huéspedes borrachos vuelven a la posada a dormir la mona. Para cuando llega al umbral del portón logra esquivarlos, pero ve también que el pequeño ladrón ha podido pasar entre ellos y se adentra en un callejón lateral.

Mientras **Gunnar** se reincorpora dolorido y **Rulfgar** se descuelga por el tejadillo la puerta de la posada se abre y **Odracir** y **Emelka** salen para seguir a su compañero. La hechicera tiene la destreza de esquivar al grupo de sorprendidos marinos, que se quedan embobados al ver pasar a la joven en ropa de cama. Peor suerte tiene su compañero elfo, que se topa de bruces con uno de los borrachos, que se encara de malas formas con él. Afortunadamente para **Odracir**, antes de que la cosa vaya a más y se vea rodeado por cuatro rudos marineros con ganas de bronca, la presencia de **Rulfgar** pertrechado para el combate torna los insultos en rápidas disculpas.

En cuanto a **Only-One**, el callejón por el que ha huido el escurridizo ladrón da a una pequeña plazoleta donde hay varios carros vacíos que montan improvisados puestos de un mercado al aire libre. Apenas consigue ver durante un instante la capa del allanador desaparecer por una de las vías que conectan la plaza vuelve a lanzarse a la persecución. Tras él llega **Emelka**, aunque la hechicera, debido a la escasa visibilidad de estos callejones, tropieza con uno de los ejes de los carros, y se hace un feo corte en la pierna al cortarse con la cubierta metálica que rodea la rueda. El resto de compañeros se reagrupan en la avenida principal, tras haber conseguido que el grupo de marineros se retirase rápidamente de regreso a la posada, donde se escucha algún grito de los miembros del servicio, alarmados por todo lo que está ocurriendo. El alboroto hace bastante probable que en unos minutos una patrulla de la **Guardia** se presente en el lugar para investigar.

Después de recorrer un par de estrechos callejones **Only-One** llega finalmente hasta un punto sin salida donde parece que el ladrón ha quedado acorralado. La pequeña figura embozada está tratando de colarse por entre los barrotes que dan a la entrada de uno de los túneles de alcantarillado, pero ha quedado enganchado. Para consternación del elfo, ahora se da cuenta de que el allanador ya no lleva a la espalda el saco que portaba al huir de la posada. Temiéndose que todo sea un ardid, **Only-One** grita para avisar a sus compañeros, pero éstos están lejos de su posición. Rápidamente corre hasta llegar a la espalda del ladrón y lo toca con su magia, descargando una sacudida que lo hace chillar de una manera inhumana. Humeando, la figura se gira y **Only-One** contempla como la capucha cae atrás, dejando ver una lacia peluca corrida y el feo rostro de una goblin que le suplica en un tosco Común que no la mate.

Mientras llega el resto de sus compañeros, el elfo desarma a la goblin e inspecciona sus pertenencias. No hay ni rastro del saco que llevaba, aunque sí que porta un zurrón en el que guarda un objeto un tanto macabro, un pequeño cráneo pulido envuelto en un trapo sucio con el bordado de una especie de caballo. **Only-One** trata de conseguir que la goblin le confiese qué ha hecho con el fragmento robado, pero la criatura lo mira con ojos llorosos como si no lo comprendiese.

Mientras **Gunnar** y **Rulfgar** vigilan la calle que lleva a la alcantarilla, **Odracir** trata de razonar con la goblin, para luego pasar a amenazarla, puesto que se da cuenta de que la ratera sí entiende el Común al menos, y parece tener un especial cariño al cráneo que ocultaba en su morral. Ante la promesa de que su querido cráneo, al que se refiere constantemente por su nombre, pueda ser dañado, la goblin chilla, maldice y lloriquea, pero finalmente cede y explica al grupo en un burdo Común su historia. Dice ser **Ekkie** y pertenecer a los **Merodeadores del Barronocturno**. De donde viene, en los corrales de esclavos la única posibilidad de salir es convertirse en comida o en un **Merodeador**. Tanto ellos, como otro grupo rival, los **Garras Conmocionadoras**, sirven a un misterioso Amo. Su líder, **Inoklar**, trajo aquí a su camada, viajando siempre de noche durante muchas noches, hasta que llegaron a los pasadizos junto al agua en los túneles bajo el gran poblado de los patas-largas. Allí han vivido un tiempo, descansando durante el día para salir a robar por la noche. Hoy **Inoklar** le ha prometido una misión especial, directamente para el Amo. Tendría mucha carne de caballo como recompensa. Escuchó por vez primera la voz del Amo, quien le enseñó el trozo de roca negra que robar en una gran casa de patas-largas. El Amo la guió por los túneles y le prometió traer de nuevo a **Plarg**, quien parece ser el difunto propietario del cráneo, si tenía éxito. La goblin confiesa que pudo infiltrarse en la habitación que le susurró su Amo y encontrar el objeto. Al salir a la avenida principal y entrar por la calle lateral arrojó el saco en el que lo llevaba para que su Amo lo recogiera y ella trató de llegar hasta la boca de alcantarilla de la que habían salido, pero no pudo pasar entre los barrotes lo suficientemente rápido.

Para cerciorarse de las palabras de la prisionera, **Emelka** desanda el camino seguido durante la persecución, al tiempo que usa su magia para percibir la presencia del fragmento de obsidiana. Sin embargo, la hechicera no siente nada por lo que parece claro que alguien se ha hecho con el preciado objeto.

Durante el interrogatorio, los compañeros han escuchado el eco más o menos cercano de los gritos de los posaderos y otros huéspedes y, más tarde, el silbato de una patrulla de la **Guardia** que acudía a investigar el motivo del alboroto. Desde su puesto observación, **Gunnar** observa como un grupo de cinco hombres uniformados hablan con un sirviente en el portón de acceso a la *Serpiente Brillante*. Posteriormente, los guardias comienzan a inspeccionar la avenida principal y las entradas de las calles laterales, por lo que el enano decide regresar hasta el callejón en el que están sus camaradas para informarles.

Tras una rápida discusión, el grupo decide regresar con su cautiva y contar todo a los guardias, quienes seguramente estarán interesados en conocer la existencia de un numeroso grupo de goblins en las alcantarillas de la ciudad.

El jefe de la patrulla se muestra sorprendido al escuchar su relato y decide que lo mejor es que realicen una declaración completa directamente a su **Alguacil** en los barracones de la **Guardia**. Además de permitirles vestirse y recoger cualquier pertenencia que necesiten, uno de sus hombres realiza una primera cura sobre las heridas de **Emelka** y **Gunnar**.

El barracón de este distrito está dirigido por **Leman Winnet**, una alta mujer de armas de aspecto imponente, quien, junto a un escriba que anota todos los detalles, les interroga acerca de todos los detalles que pudieron sacar de la caótica confesión de **Ekkie**. Ante la gravedad de los hechos, la **Alguacil** les explica que al amanecer preparará un grupo de exploración que rastree las alcantarillas para dar con la guarida de los goblins. No es la primera vez que algún grupo criminal se esconde en los túneles del alcantarillado y otros pasadizos subterráneos. **Leman Winnet** les confiesa que hace unos años desmantelaron un taller de alquimia ilegal que el gremio de ladrones local instaló oculto bajo las calles de la ciudad.

Ante estas noticias, los aventureros le manifiestan su interés por acompañar a la expedición. Esto parece dejar indecisa a la **Alguacil**, quien les manifiesta que es algo inusual, pero que puede solicitar permiso a sus superiores. En todo caso, les reafirma su intención de montar un operativo a la salida del sol.

Es ya entrada la madrugada cuando el grupo regresa a la *Serpiente Brillante*, donde deciden descansar y dejar que sea la **Guardia** la que investigue los oscuros y húmedos pasadizos donde se esconden los goblins.

Cerca del mediodía, después de un sueño reparador y un buen desayuno, acuerdan visitar el *Salón de la Justicia*, para cobrar su bien merecida recompensa.

Una vez en el impresionante complejo que actúa a la vez como templo de **Tyr** y como juzgados de *Nuncainvierno*, son recibidos en audiencia por el propio **Reverendo Juez Oleff Uskar**, quien agradece su actuación en favor de la justicia al acabar con las depredaciones de **Mortag** y su brutal banda de semiorcos y revelar la ubicación de un peligroso túmulo orco. Sus palabras corteses van acompañadas por una carta de pago por valor de 500 piezas de oro, que los compañeros deciden hacer efectiva inmediatamente en la tesorería del *Castillo Nunca*.

Con el oro tintineando en sus bolsas, **Emelka** decide visitar el templo de **Oghma**, mientras que el resto deciden ir a los muelles, para que **Odracir** y **Rulfgar** se reúnan con **Bruno Camilliam** y así entregarle el pago por su intermediación con el gremio de ladrones. El contrabandista se muestra más que satisfecho y les garantiza que esa noche tendrán una reunión concertada con **Raskul Frinn**, uno de los lugartenientes de la organización. No obstante, también les advierte que sus peripecias nocturnas han agitado un pequeño avispero en la ciudad. Desde esta mañana los efectivos de la **Guardia** están en alerta. Por lo que ha podido averiguar a través de sus

informantes, una docena de vigilantes descendieron a las alcantarillas para realizar algún tipo de redada. Sólo la mitad volvieron a la superficie. Esto ha puesto en peligro alguna de sus operaciones, por lo que les recomienda que mantengan un perfil bajo durante los próximos días.

Acordado el siguiente paso del grupo, **Gunnar** y **Only-One** optan por visitar el barracón donde presta servicio el **Alguacil Armind Foster**. Por su parte, **Odracir** prefiere regresar a la posada, mientras que **Rulfgar**, tras preguntar por la dirección a su compañero enano, manifiesta su intención de visitar a los parientes de los **Ross** para entregarles su parte de la recompensa para que su hijo pueda reconstruir la granja y establecerse sin problemas.

Tal y como ya sabían por la información de **Bruno Camilliam**, **Gunnar** y **Only-One** se encuentran con que el barracón de la **Guardia** hierve de actividad y prácticamente casi todos los hombres de armas que ven van pertrechados con camisas de mallas o cotas de escamas. Son recibidos por el **Alguacil Foster**, quien les reconoce que la investigación del secuestro de **Delora** no ha avanzado y que su destacamento está en alerta preparándose para realizar una limpieza de todos los túneles subterráneos de la ciudad al día siguiente.

En cuanto a **Odracir**, a su regreso a la *Serpiente Brillante* se topa con un huésped inesperado. **Kir'at** ha regresado de su viaje y le pregunta por todo lo acontecido durante su ausencia. El elfo trata de mantenerla al margen de la obtención y posterior pérdida del fragmento de obsidiana, algo que no parece hacer gracia a la barda semielfa, a quien a su vez reprocha su secretismo. Sin embargo, antes de que la discusión llegue a ir a más el resto de aventureros van regresando por lo que los ánimos se calman al tiempo que el grupo delibera acerca del plan a seguir.

Al repasar las pistas que tienen, **Kir'at** no deja de notar que el trapo sucio con el bordado de la figura de un caballo que recuperó **Only-One** del zurrón de **Ekkie** es el símbolo que usa la *Carnicería Mariska*, un matadero de los suburbios que se especializa en comerciar con carne de caballo entre otras cosas. Esta inesperada revelación hace que los compañeros opten por visitar dicho establecimiento antes de regresar a los muelles para su reunión con el contacto del gremio de ladrones.

La pintoresca *Carnicería Mariska* se encuentra en una de las zonas más pobres de la ciudad, aunque no es comparable con el de otras urbes más azotadas por la penuria. No obstante, por lo que les explica **Kir'at**, aquí son llevados los caballos viejos o lesionados para ser sacrificados, siendo su carne más barata y más asequible para la gente de recursos reducidos. Al lado del edificio principal hay una serie cobertizos laterales, así como unos establos cubiertos. Cuando los aventureros entran en el recinto no dejan de notar que uno de dichos cobertizos está derrumbado y ennegrecido, víctima de un fuego relativamente reciente. La propietaria del establecimiento es **Teresa Mariska** una enorme mujerona ya entrada en años que además es la matriarca familiar de un numeroso grupo de parientes, todos a sus órdenes. Al preguntarle por clientes que compren gran cantidad de carne de caballo parece ponerse sutilmente a la defensiva, aunque no oculta su desdén por sus visitantes, a los que debe considerar de clase adinerada. No obstante, su respuesta casi mecánica a una de las preguntas les hace sospechar que la mujer muy bien podría estar bajo algún tipo de hechizo o influencia mágica. Es **Gunnar** quien se da cuenta de que un joven mozo de almacén no pierde detalle de la conversación. Cuando sus miradas se cruzan, el chico hace un gesto cómplice y sale de la tienda principal.

Viendo que no van a poder sacar nada en claro de **Teresa**, quien también desprecia los intentos de **Emelka** de ganarse su confianza, el grupo se marcha aunque esperan que la visita no los deje con las manos vacías.

Efectivamente, unas calles más allá se vuelven a topar con el muchacho que vio **Gunnar**. El chico se llama **Petrus** y es uno de los nietos de **Teresa**. Desde hace unas semanas, su abuela actúa de forma extraña y está preocupado por ella. Hace apenas un mes, empezaron a notar que desaparecían algunas porciones de carne

de caballo puestas a secar en el exterior, por lo que optaron por meter todas las raciones en los cobertizos y cambiar los cerrojos. Transcurridos un par de días de aquello, un niño feo como el demonio se presentó en el negocio exigiéndole a su abuela toda la carne vieja de caballo que tuviera si no quería problemas. **Teresa** se rió del mocoso al que echó a cajas destempladas amenazándolo con darle una paliza de muerte. Esa misma noche uno de los cobertizos se prendió fuego, aunque no fue demasiado grave y él y sus primos pudieron sofocarlo sin muchos daños. A la mañana siguiente su abuela estaba furiosa y lo mandó a él y a su hermano mayor a ver a la gente del gremio, ya que para eso pagaban religiosamente por su protección. Sin embargo, a su regreso su abuela estaba distinta, extrañamente calmada. Volvió a enviar a su hermano para pedir disculpas al gremio por la confusión y todo quedó en nada. Uno de sus primos le contó que esa misma mañana un extranjero alto y calvo se reunió con ella, pero desconoce de lo que hablaron. A partir de entonces, todas las semanas su abuela les envía al anochecer a dejar un saco con carne que se ha empezado a desperdiciar en la entrada a una alcantarilla en la plazoleta de la barriada unos bloques más allá del matadero. El saco siempre desaparecía y una noche decidió ocultarse para descubrir lo que pasaba. En la distancia, vio un trío de pequeñas criaturas que parlotaban en una jerga incomprensible y se llevaban la carne dentro de las alcantarillas. Se lo comentó a su abuela pero ella simplemente lo reprendió por andar por ese lugar durante la noche.

Mientras meditan sobre la nueva pista descubierta, los compañeros recorren raudos las calles de la ciudad hasta los muelles. El *Leviatán Varado* se levanta junto a la zona del puerto, como testimonio mudo a la impericia de unos hombres y al emprendimiento de otros. Se trata de un pecio del mismo nombre embarrancado hace años y que cuyo dueño lo vendió para reconvertirlo en taberna antes que desguazarlo. Según saben por **Kir'at** y por **Camilliam**, es frecuentado por muchos de los principales personajes del mundo criminal de *Nuncainvierno*.

Apenas se han sentado en una de las mesas y ordenado una ronda, un tipo malencarado señala a **Odracir** y a **Rulfgar** y les pide que le sigan a uno de los pisos superiores, donde se encuentran los reservados. **Raskul Frinn** resulta ser un individuo delgado y con aspecto ratuno, pero que parece compensar su falta de atributos físicos con una mente aguda y un ingenio sagaz. Por lo que les explica, **Mont Delwart** y otros matones de poca monta comenzaron a ser reclutados hace unos tres meses para transportar cargamentos de provisiones y herramientas por la puerta norte, siguiendo la ruta de *Puerto Llast*. Sus informantes le revelaron que nunca llegaron a dicho pueblo, pero se mencionó en varias ocasiones la *Atalaya Fillmoss*, un pequeño fuerte de vigilancia construido hace décadas dentro del *Bosque Nuncainvierno*. El lugar fue asolado por orcos hace años y desde entonces ha permanecido en ruinas. Se encuentra a unos dos días de marcha campo a través hacia el noreste. Este tipo de circunstancias sólo pueden indicar que alguna organización quiere establecerse en la región, pero si se tratase de algo importante lo normal es que hubiera contado con los recursos del gremio de ladrones en lugar de reunir a descontentos de bandas locales o mercenarios de baja categoría.

Finalizada la reunión, **Odracir** y **Rulfgar** ponen al corriente al resto de sus camaradas de lo que han descubierto. No obstante, cualquier posible exploración de la *Atalaya Fillmoss* debe esperar si quieren adelantarse a la **Guardia** y encontrar primero la guarida de los ladrones goblin.

Después de regresar a la posada y equiparse para un posible enfrentamiento, el grupo vuelve a la entrada de alcantarilla en la que capturaron a **Ekkie**. Viendo que la tapa esta sellada, se ven obligados a forzar los barrotes para poder dejar hueco y entrar en la zona de los túneles. Más allá de la sala que hace de colector, hay unas escaleras de piedra que descienden bajo la ciudad, internándose en la red de alcantarillado de *Nuncainvierno*. El olor aquí se hace más desagradable y los compañeros se dan cuenta de que es una

contingencia que no habían previsto. Aún así, avanzan decididos a explorar la zona en busca de señales de actividad goblin, con **Gunnar** y **Odracir** abriendo la marcha.

Desafortunadamente, ni el enano ni el elfo consiguen encontrar ningún signo de la presencia de posibles habitantes en las cloacas, y el periplo de los aventureros se va haciendo más penoso conforme pasan más y más tiempo en estas duras condiciones. Los fétidos aromas que surgen de las aguas hacen que alguno de los miembros del grupo empiecen a sentir verdaderas náuseas, pero los compañeros no quieren darse por vencidos.

**28 Uktar:** Cuando llevan ya más de dos horas largas de búsqueda infructuosa el grupo se topa con un encuentro totalmente inesperado. Al salir de un ramal a una encrucijada de túneles, **Gunnar** arrastra con sus botas un hilo de alambre y una especie de prisma de cristal colgado del oscuro techo cae junto a ellos, provocando una súbita explosión que arroja decenas de esquirlas afiladas como metralla por toda el área. Un instante después, a la luz de la magia que han invocado para ellos **Emelka** y **Only-One**, la pareja de cabeza ve como de los tres pasillos en los que se abre la sala surgen pequeñas criaturas de piel rojiza y escamosa, portando lanzas y hondas que voltean amenazadoramente. Muchos de los kobolds llevan pintarrajeada en la frente o sus armaduras de cuero una garra atravesada por un rayo. Al parecer, el grupo ha dado no con los goblins de los **Merodeadores del Barronocturno**, sino con sus odiados enemigos, las **Garras Conmocionadoras**.

Recuperados de la sorpresa inicial, **Odracir** hace el amago de atacar a los enemigos del pasillo más lejano, pero el resto de sus compañeros no lo secunda. Aunque **Kir'at** usa su canción bárdica para apoyar a sus aliados, el grupo opta por retirarse ordenadamente para evitar el combate. Algunos de los aventureros reciben algún pedrada de las hondas kobold, pero ninguno es herido de seriedad. Las criaturas tampoco parecen muy ansiosas por perseguirlos y la última imagen que tiene **Gunnar** antes de precipitarse por el túnel de regreso es la de un kobold más alto que el resto, que porta una armadura de escamas y un cuchillo aserrado en cuya hoja baila un haz de luz azulada serpenteante.

Durante cerca de diez minutos, los compañeros se mueven por los túneles controlando constantemente su retaguardia y cualquier pasaje lateral en su camino. Finalmente, pasada otra media hora queda claro que los kobolds no tienen ningún interés en ellos.

A pesar de este revés, el grupo no contempla rendirse tan fácilmente. Todavía quedan algunas horas antes de que la **Guardia** se movilice, y la posibilidad de recuperar el fragmento robado y averiguar más cosas sobre el misterioso Amo de los goblins y kobolds está muy presente en sus corazones.

Retomando el avance, deciden optar por investigar las zonas más próximas a los canales de desagüe principales que llevan más allá del puerto. Precisamente comienzan a investigar uno de los pasillos que parte de la arteria principal de alcantarillado cuando **Gunnar** y **Odracir** ven en el sucio suelo un gran rastro de sangre seca. Al acercarse a investigar, las secciones de baldosa de ambos lados se hundieron engullendo tanto al elfo como al enano ante la mirada atónita de sus camaradas.

Iluminando con sus luces mágicas, los aventureros contemplan como los caídos se reincorporan. Además de bastante suciedad, en el suelo del foso de la trampa yace el cuerpo semidescompuesto de un humano que porta las vestiduras de un **Guardia** de la ciudad. Justo en el momento en el que se están preguntando cómo un cadáver relativamente reciente puede tener dicho aspecto, una masa viscosa parduzca parece cobrar vida entre los desechos y un asqueroso apéndice flácido trata de golpear a **Gunnar**. Rápidamente, los compañeros se ponen en acción para acabar con la aberrante criatura. A pesar de su consistencia legamosa, los golpes de las armas de **Gunnar** y **Odracir** sí parecen afectar el gomoso material del que está hecho. No obstante, el



informe ser es duro de matar y por un instante está a punto de engullir por completo a **Odracir**, quien consigue esquivar el abrazo putrefacto de la masa a duras penas y clavar su arma profundamente en la misma, lo que provoca que el monstruo quede inmóvil. Poco a poco, su cuerpo va perdiendo consistencia, como si se licuase en un charco de restos descompuestos y malolientes.

Tras ayudar a sus compañeros a salir del foso, el grupo comprueba que en la esquina del pasillo hay una palanca que permite rearmar la trampa o sellar el suelo del corredor. También vislumbran muchas señales de combate, como manchas de sangre seca o pequeñas flechas en el suelo junto a las paredes. Está claro que la patrulla de la **Guardia** accedió a los túneles defendidos por los goblins en este punto y encontraron una feroz resistencia.

Conforme recorren el complejo subterráneo sus sospechas se ven confirmadas. Los túneles albergan varias salas, una de ellas parcialmente derrumbada como si hubiera sufrido una explosión antaño. También hay claras muestras de que un intenso incendio afectó recientemente sus muros. Este podría ser el laboratorio ilegal de alquimia que les mencionó la **Alguacil Winnet** y que los goblins han usado como guarida para sus fechorías. En total, el grupo encuentra los cuerpos de tres **Guardias** y de siete goblinoides abatidos durante la lucha. Hay varios pasadizos que conectan con la red de alcantarillado, pero **Gunnar** cree saber cual es el que usaron los goblins para huir. No hay rastro alguno del resto de hombres de la **Guardia**, pero es de suponer que regresaran a la superficie en busca de refuerzos.

La madrugada está ya entrada pero el grupo afronta una carrera contrarreloj. Si permiten que los goblins escapen es posible que pierdan para siempre el fragmento de obsidiana robado, pero también, cuando destacamentos de la **Guardia** se movilizan desde los distintos distritos y rastreen las alcantarillas sería muy embarazoso explicar su presencia en este lugar.

Los compañeros deciden arriesgarse y continúan por la ruta de escape de los **Merodeadores del Barronocturno**. El avance es lento, ya que adoptan todo tipo de precauciones en previsión a nuevas trampas o a una posible emboscada por parte de los goblins o de los kobolds que encontraron anteriormente. Además, **Emelka** y **Odracir** siguen algo mareados por el fétido ambiente de las cloacas. Con todo esto en contra, **Gunnar** se da cuenta que al llegar a una de las encrucijadas ha perdido el rastro. Pese a que el explorador enano trata de volver sobre sus pasos, está claro que es difícil encontrar a las criaturas fugadas y más alcanzarlas antes de que el grupo corra el riesgo de toparse con las patrullas de la **Guardia**. Así pues, deciden regresar por los túneles conocidos y salir a través de la verja que forzaron para acceder a las alcantarillas.

Todavía no ha amanecido cuando salen de nuevo al aire libre, junto a la pequeña plazoleta de mercadillo en la que empieza a escucharse actividad temprana. Tras asearse lo mejor que pueden para no levantar demasiadas sospechas, los compañeros vuelven a la posada, donde **Kir'at** entrega unas monedas a los mozos de cuerdas que les abren las puertas para asegurarse de que mantienen en secreto su escapada nocturna. Finalmente, regreso en sus habitaciones, los aventureros se desploman en busca de descanso.

Pasado el mediodía, el murmullo creciente en el comedor del establecimiento los despierta a tiempo de que puedan vestirse y tomar algo de comer que les ayude a recuperar fuerzas. Lo cierto es que tanto **Gunnar** como **Odracir** se encuentran algo maltrechos. Cuando **Kir'at** los examina de vuelta en sus habitaciones se da cuenta de que la carne alrededor de la zona donde les golpeó el monstruo legamoso tienen un color muy poco saludable. Pese a que su magia bárdica ha sanado la herida, la semielfa cree que es posible que se hayan infectado con algún tipo de miasma que transportase el ser.

Percibiendo que sus aliados se encuentran en problemas, **Emelka** pide consejo a **Clarence de Oghma**, su contacto en la *Casa del Conocimiento*. El clérigo le explica que según el estado de la infección puede que sea

suficiente con acudir a uno de los galenos de la ciudad, pero que si ésta se extiende, él puede mediar para que uno de los acólitos use la magia curativa de **Oghma** sobre sus compañeros a cambio de una donación a la **Iglesia del Señor del Conocimiento**. Dada que esta segunda opción es también más costosa, la hechicera decide probar suerte primero con un tratamiento natural, por lo acude a la casa de uno de los doctores que **Clarence** le indique para que pueda visitar a los enfermos en la posada y aplicarles una cataplasma curativa que elimine la infección.

Después de encargarse de sus camaradas maltrechos, **Emelka**, **Only-One**, y **Rulfgar** optan por ir a los barracones de la **Guardia** para tratar de enterarse de lo ocurrido en la expedición de la mañana. Desgraciadamente ninguno de los **Alguaciles** que conocen está disponible y nadie más los atiende, por lo que han de volver con las manos vacías.

**29 Uktar**: Los resultados del tratamiento de ambos enfermos son dispares ya que mientras **Odracir** se muestra bastante recuperado, la infección de **Gunnar** ha empeorado sensiblemente. Por todo ello, el grupo decide atajar el peligro y acudir a los clérigos de **Oghma** para que usen sus plegarias sanadoras sobre el enano, haciendo un fondo común para sufragar el coste de la donación.

Posteriormente, **Odracir** y **Only-One** regresan a los barracones para tratar de entrevistarse con la **Alguacil Winnet**, quien les explica que no puede darles información sobre lo ocurrido en las alcantarillas. No obstante, en deferencia a la colaboración que han ofrecido a la **Guardia** y siendo también parte afectada de los robos perpetrados por los goblins, les indica que podrían dirigir su petición directamente a alguno de los **Nueve** en el **Castillo Nunca**, dado que ellos informan directamente al **Señor** de la ciudad.

Cuando ambos elfos se personan en el legendario castillo sus intenciones chocan con el férreo protocolo de los mayordomos del **Señor Alagondar**, quienes los mantienen esperando durante casi dos horas. Sólo la mención del nombre del **Señor Pembrose** consigue captar la atención de un hombre que porta una elaborada librea con el símbolo de los **Nueve de Nuncainvierno**. El desconocido los guía personalmente hasta la sala de audiencias del castillo, donde son presentados formalmente ante el propio **Señor Nasher Alagondar**. También se encuentra presente **Filse Pembrose**, quien ha mediado avalando la legitimidad de su presencia en el castillo. Hay presentes también otros personajes de aspecto importante que los aventureros suponen que forman parte del consejo de la ciudad.

Para sorpresa de los héroes, lejos de mostrarse contrariado por su intromisión, el **Señor Alagondar** alaba sus esfuerzos para imponer la justicia y proteger a los habitantes de **Nuncainvierno**. El propio **Señor Pembrose** le ha hablado de sus acciones acabando con la amenaza de una peligrosa banda de asaltantes semiorcos en la región, y uno de sus **Alguaciles** también ha mencionado sus nombres, como quienes descubrieron la presencia de un nido de goblinoideas en las alcantarillas de su bienamada ciudad. Respecto a esto último, les explica que la expedición de la **Alguacil Winnet** efectivamente encontró el escondite de los goblins y trabó combate con ellos, perdiendo a tres buenos hombres en la lucha. Al parecer, un misterioso mago o hechicero desplegó su magia para cubrir la retirada de las criaturas, lo que obligó a los guardias a replegarse en busca de refuerzos. Esta mañana se ha llevado a cabo una operación conjunta de rastreo minucioso en la red de alcantarillado, pero aunque sí que han encontrado señales de la presencia de criaturas morando en los túneles, parece que éstas han huido al exterior, seguramente amparadas por la noche. Ha dispuesto varios destacamentos de jinetes que para reconocer la región circundante, pero de momento no hay noticias de avistamientos. La única pista que encontraron parece estar relacionada precisamente con ellos, dado que se trata de unos objetos especialmente peculiares. En otra guarida más alejada del antiguo taller alquímico donde los goblins tenían su escondite, otro grupo de guardias encontró una peculiar sala con unas runas grabadas en

sangre en una especie de figura. En su interior había una losa sobre la que descansaban dos objetos de obsidiana, uno de los cuales coincide con el que les fue robado. Uno de los **Capas Milestrelladas**, una sociedad de magos que protege la ciudad, se hizo cargo de los mismos y los entregó a su buena amiga **Eltoora Sarptyl**, quien los ha tenido en observación desde entonces. Curiosamente, ninguno de los fragmentos emana ningún tipo de poder mágico ni parecen formar parte de un ritual mayor, por lo que no ve inconveniente en que les sea devuelto aquel que les fue sustraído. Además, el **Señor Pembrose** ha propuesto que, como compensación por todas las molestias sufridas, les sea entregado también el segundo trozo de obsidiana.

La verdad es que este giro de los acontecimientos toma por sorpresa a **Odracir** y **Only-One**, que no pueden sino agradecer profusamente la generosidad del **Señor** de *Nuncainvierno*. Acompañados por una mujer ya entrada en la cincuentena y que viste una regia capa cubierta de bordados estrellados, visitan una estancia circular en la que flotan, en el interior de un campo de fuerza mágica azulada, un par de objetos de obsidiana negra. Uno es el fragmento de gasa que ya conocen bien. El otro es un trozo de una delicada mano, en la que se representa a tamaño real media palma con tres dedos; índice, corazón y pulgar de una mano derecho casi hasta la muñeca.

Según les explica la **Dama Sarptyl**, sospechan que los goblins los robaron principalmente por el tipo de material tan poco común que representan y que podrían servir como materia prima para algún tipo de magia oscura. No obstante, los han mantenido dentro de campo que bloquea la magia por si acaso.

Al ver que la maga prepara una caja para introducir los pedazos antes de anular la barrera mágica ambos elfos respiran aliviados, ya que tan pronto desaparece la pared de luz azulada y la **Dama Sarptyl** coge los objetos, ambos escuchan claramente una voz femenina que los llama por sus nombres. Sin embargo, una vez cerrada la caja, los susurros se detienen.

De regreso a la posada, explican todo lo ocurrido al resto del grupo. Es cuestión de comprobar si, tal y como sospechan, el segundo fragmento tiene las mismas propiedades que el primero, y despierta una nueva visión en sus mentes. Efectivamente, mientras **Kir'at** mantiene una atenta vigilancia, todos los compañeros experimentan el fenómeno, aunque es imposible saber si se trata de un recuerdo conjunto o de otra cosa.

Esa noche, durante la cena en la *Serpiente Brillante*, **Emelka** revela a sus compañeros que se ha entrevistado con el **Alguacil Foster**, con quien ha compartido las sospechas de que posiblemente la desaparición de **Delora Brisainvernal** pueda tener relación con la actividad en la *Atalaya Fillmoss* que les reveló el lugarteniente del gremio de ladrones. El **Alguacil** no contemplaba esta posibilidad, pero le ha asegurado que enviará una patrulla para investigar, lo que les da a los aventureros como mucho un par de días para actuar antes de que el asunto quede en manos de la **Guardia** de *Nuncainvierno*.

Por lo que saben, el fuerte abandonado se encuentra a unos dos días de marcha al noreste, internándose ya en el *Bosque Nuncainvierno*. Así pues, antes de retirarse a descansar, encargan al posadero que prepare varios paquetes de provisiones para el viaje.

**30 Uktar:** Con las primeras luces, el grupo parte por el camino del norte.

**La Fiesta de la Luna:** Atardece cuando los compañeros se internan en el bosque. Hay algunas sendas practicables, pero ningún camino forestal ni que haya sido recorrido recientemente con carros. No obstante, **Gunnar** sí encuentra algunos rastros antiguos, por lo que sospecha que se encuentran en la dirección correcta. Casi al anochecer, el explorador enano ve como más adelante los árboles se dispersan un poco, como si una zona hubiera sido relativamente despejada. Acercándose con cuidado y confiando en su visión en la oscuridad, **Gunnar** y **Odracir** comprueban que más adelante hay un claro en el que levanta una meseta artificial con un pequeño fuerte de madera. Hay más de un centenar de metros desde la línea de árboles hasta el borde de

tierra, aunque sí que es cierto que una densa vegetación de arbustos ha crecido descontroladamente en el claro. Lo que sí que se da cuenta inmediatamente es que hay lámparas colgadas de varios puntos en las atalayas de vigilancia y el portón de acceso, lo que indica actividad en el lugar. De hecho, en las torres puede vislumbrar las figuras de una pareja de centinelas que otean la oscuridad del bosque.

Con sumo sigilo, la pareja de avanzada regresa hasta donde espera el resto del grupo para describirles lo que han visto. Prudencialmente, deciden retirarse a bastante distancia y pasar la noche resguardados lo mejor que puedan. Al día siguiente se acercarán a la *Atalaya Fillmoss* y averiguarán qué se traen entre manos sus misteriosos ocupantes.

**1 Noctal:** Mientras los compañeros instalan un improvisado campamento, pasada ya la medianoche, escuchan algunos aullidos relativamente cercanos. Las manadas de lobos no son extrañas en el *Bosque Nuncainvierno*, algo que **Gunnar** conoce perfectamente. Sin embargo, es raro que los animales se acerquen a un grupo numeroso de humanos a menos que estén verdaderamente hambrientos.

La cercanía de los aullidos se va haciendo mayor, lo que aumenta también la preocupación de los héroes, que deciden que puede ser buena idea investigar qué inquieta a los lobos o a qué están dando caza.

Conforme caminan entre los árboles con las armas en la mano, escuchan como una voz enronquecida pide auxilio en Común y Chondathano desesperadamente. Esto hace que los aventureros se muevan ahora con decisión, iluminando sus pasos gracias a los luces arcanas de **Emelka**, **Kir'at** y **Only-One**. Inmediatamente distinguen las siluetas de casi media docena de lobos que se giran atraídos por los haces luminosos y el ruido de su avance. Más allá distinguen la silueta de una persona que está colgada de la rama baja de un árbol, atada por los pies. Hay varias armas clavadas en el suelo cerca de la misma, pero no puede alcanzarlas. A su alrededor, otra pareja de lobos giran amenazadoramente buscando el momento para lanzarse sobre el indefenso cautivo.

Rápidamente, **Emelka** conjura su magia y un dardo mágico impacta a uno de los lobos, que gime sorprendido por el ataque. Esto desencadena el ataque de la manada, que se lanzan especialmente sobre **Gunnar** y **Odracil**, que se ven rodeados. Especialmente el explorador enano sufre un par de feos mordiscos pero aguanta el dolor y apresta sus armas. Aprovechando que los lobos más cercanos están trabados en combate, **Kir'at** usa también su magia bárdica y se desvanece para tratar de no llamar la atención de los animales más cercanos.

Entretanto, el prisionero trata de mantener a raya a la pareja de lobos que lo acechan, ya sea gritando o incluso lanzando mordiscos al aire a la desesperada. El hombre nota entonces un crujido en la rama de la que cuelga y luego otro impulso más fuerte y la rama se parte, lo que le hace caer pesadamente al suelo, pero también sorprende a los lobos que se apartan momentáneamente de él, lo que le permite asir una de sus armas para desenredar la cuerda que traba sus piernas.

Pronto queda claro que los animales, por muy fieros que se muestren, no son rivales para los héroes. **Gunnar** acaba con uno de ellos con un poderoso golpe de hacha y otro huye sangrando profusamente. No obstante, otros miembros de la manada parecen enloquecidos por la vista de la sangre y siguen hostigando a **Emelka** y a **Only-One**, quien ha caído al suelo al ser derribado por uno de ellos, quedando en una mala posición.

A pocos metros, el prisionero sufre una fea dentellada, pero consigue mantener a raya a sus atacantes, mientras que **Kir'at** se hace visible de nuevo para usar su magia curativa sobre los heridos más graves.

Al tiempo que **Emelka** continúa bombardeando a los lobos con sus proyectiles arcanos, un mandoblazo de **Rulfgar** abate a un segundo animal, lo que provoca la huida de los otros restantes. Segundos después, el

bosque queda nuevamente en un apacible silencio, sólo roto por las maldiciones de **Gunnar** o del desconocido mientras **Kir'at** se ocupa de sus heridas.

Cuando los compañeros se acercan extraño, todos sienten una fuerte comezón en la espalda, la misma que experimentaron cuando se conocieron una vez unos con otros. Esto sorprende al humano, que viste una curiosa camisa de mallas llena de ganchos y púas que le da un aspecto algo barroco.

El hombre dice no recordar su nombre, pero es conocido como **Dulce Roca**. Él y una joven mediana llamada **Danielle** trabajaban como espadas de alquiler para una compañía mercenaria que se había establecido en la *Atalaya Fillmoss*, dirigida por un hombre llamado **Relken**. Durante varias semanas han estado llevando provisiones, herramientas y reparando las defensas y algunas estancias del antiguo fuerte, aunque tanto a él como a muchos de sus compañeros les estaba prohibido acceder a otras zonas del mismo. Hace unos días comenzaron a sospechar que su empleador no tramaba nada bueno y su amiga decidió investigar más a fondo. Sin embargo, al día siguiente no estaba y cuando preguntó le dijeron que **Danielle** había sido enviada con un mensaje importante a *Nuncainvierno*. Transcurridos varios días empezó a temer lo peor, decidiendo confrontar a **Relken** sobre el paradero de su amiga, pero fue reducido y dejado inconsciente. Cuando se despertó, estaba colgado en el bosque, como comida para los lobos.

El relato de **Dulce Roca** ofrece respuestas pero también arroja nuevos misterios, ya que el propio luchador humano parece estar afectado por el mismo tipo de amnesia que sufren los héroes, aunque él ni siquiera recuerda su propio nombre. Según él, pueden quedar unos catorce hombres a las órdenes de **Relken** en el fuerte, aunque forman un elenco de mercenarios y matones de lo más variopinto. Sin embargo, no deja de ser un número a tener en cuenta y lo cierto es que deben descansar para recuperarse por completo de sus heridas y poder recuperar también la magia arcana gastada en el combate.

Cansados por el encuentro nocturno, el grupo duerme hasta entrada la mañana y deciden mantener una vigilancia activa en el lindero del bosque, aguardando movimientos de sus ocupantes o la llegada esperada del contingente de la **Guardia** de *Nuncainvierno*.

Precisamente, a primera hora de la tarde una quincena de jinetes se aproximan por la ruta menos espesa del bosque desde la ciudad. Al salir a su encuentro, los aventureros comprueban que van liderados por el **Alguacil Armind Foster**.

Después de explicar sus pesquisas y ponerle al corriente de la historia de **Dulce Roca**, **Foster** les comenta que investigará con sus hombres el fuerte, aunque no tiene jurisdicción como para expulsar a los mercenarios a menos que vea pruebas fehacientes de que están realizando algún tipo de actividad criminal o que suponen una amenaza para la ciudad. Dicho eso, dirige su patrulla hasta el claro, aunque en previsión de una posible trampa, deja a varios de sus hombres ocultos o a distancia para poder pedir refuerzos.

Mientras se acercan, los compañeros se esconden entre la vegetación del límite del bosque. Esto les permite por un lado ser testigos de las evoluciones de los guardias, y por otro poder vigilar la torre principal, ya que **Dulce Roca** les ha comentado que, en ocasiones, los mercenarios se comunicaban con la ciudad mediante cuervos. También les posibilita escuchar como los mercenarios dan el alto a **Foster** y sus hombres, que se identifican rápidamente como guardias de *Nuncainvierno*. Esto parece hacer titubear a los mercenarios, pero no se produce ningún ataque, sino que segundos después otra figura aparece encima de las puertas de entrada, presumiblemente el propio **Relken**, el líder mercenario. Éste explica a voces que se trata de una compañía mercenaria legítima, que está rehabilitando el fuerte para ocuparlo como base de operaciones para explorar un túnel a la *Suboscuridad* que albergan sus sótanos.

Sin embargo, si el jefe mercenario pensaba minar la determinación del **Alguacil** con esta revelación está muy equivocado. **Armind Foster** insiste en inspeccionar el fuerte, más aún si, tal y como mencionan, puede albergar un camino a las oscuras y peligrosas profundidades.

Finalmente, tras un tensa espera de casi un minuto, las puertas de la atalaya se abren y el **Alguacil** y una decena de sus hombres entran con precaución, mientras que otros dos guardias se quedan junto a los portones para evitar que puedan ser cerrados y atrapar a sus compañeros.

Desde su privilegiada posición de observación, los aventureros no dejan de notar que los centinelas de las torres de vigilancia se muestran bastante tensos en todo momento. Entonces, sucede algo que ya esperaban. Desde uno de los ventanucos de la torre principal sale volando un pájaro negro. Dejando que recorra al menos hasta mitad del claro, **Emelka** y **Rulfgar** disparan al unísono, abatiendo al ave, que cae entre los arbustos. Rápidamente, **Kir'at** usa su magia de invisibilidad para poder recoger el mensaje que, efectivamente, portaba, y que tal y como podían suponer, alerta a alguien de la llegada de fuerzas de la **Guardia**.

La acción de los compañeros no ha sido apreciada por los vigías mercenarios, por lo que no hay ninguna reacción desde el interior de la atalaya. La tensión no desaparece, pero el tiempo va pasando mientras los guardias registran el fuerte.

Casi un par de horas después, los jinetes vuelven a salir y las puertas se cierran a su espalda. Ha oscurecido ya, pero **Armind Foster** no ha querido aceptar la oferta del líder mercenario de pernoctar en el fuerte. Para desesperación de los héroes, no han encontrado nada, pero el **Alguacil** tiene muy claro que ocultan algo y que el jefe mercenario y algunos de sus hombres no son trigo limpio, pues ha reconocido a algunos como matones habituales de las callejuelas de *Nuncainvierno*. Tal y como explicaba **Relken** y les había contado **Dulce Roca**, una de las torres está clausurada y hay una barricada en el patio dirigida hacia la propia puerta de la misma, en previsión a que algo pudiera emerger de la torre. Allí es donde se encuentra el túnel que lleva a la *Suboscuridad* y que según **Relken**, descubrieron en un antiguo plano que llegó hasta sus manos hace meses. Como no se fía de las intenciones de los mercenarios pero no puede actuar sin órdenes directas de sus jefes, el **Alguacil** va a regresar a la ciudad lo más rápido que pueda, aunque al haber caído la noche tendrá que demorarse aunque sea porque la visibilidad limitará el paso de sus monturas. No obstante, el capellán guerrero de **Helm** que lo acompaña tiene medios para enviar un breve mensaje al *Castillo Nunca*, por lo que espera que a su llegada, haya hombres de refuerzo con caballos de fresco para poder regresar a toda prisa. Para mantener la vigilancia, dejará aquí a tres de sus mejores exploradores, con órdenes de controlar y vigilar las actividades de los mercenarios.

Algo desanimados por las noticias, los aventureros manifiestan su deseo de permanecer en la zona ayudando a vigilar los movimientos de los mercenarios, una decisión con la que **Armind Foster** está totalmente de acuerdo.

**2 Noctal:** La noche ha transcurrido en relativa tranquilidad, con varios miembros del grupo vigilando por turnos junto a los exploradores de la **Guardia**. Se ha escuchado bastante actividad en el interior del fuerte hasta cerca de la medianoche, pero luego los mercenarios han realizado sus cambios de guardia rutinarios, aunque sí que es verdad que el número de centinelas presentes parecía haberse duplicado.

Con las primeras luces, el ruido de los portones al abrirse pone en guardia a los vigías, que inmediatamente acuden al campamento cercano donde descansa el resto del grupo para alertarlo.

Unos instantes después, dos grupos parten en direcciones opuestas. Uno de ellos, compuesto por cuatro hombres con petates y equipaje ligero, viajan al suroeste, aparentemente de regreso a *Nuncainvierno*. El otro y

más numeroso, compuesto por siete individuos, junto con un carromato y varias mulas, toman dirección norte, alejándose por el bosque.

Rápidamente, los guardias se movilizan también para seguir a ambos grupos, mientras que el tercer explorador se quedará para entrar junto con los aventureros en la presuntamente desierta *Atalaya Fillmoss*.

Guiados por **Dulce Roca**, quien conoce bastante bien la mayor parte del lugar y por el propio guardia, que ya estuvo registrándolo menos de veinticuatro horas antes, los compañeros revisan el patio, donde se dan cuenta que queda gran parte de material de construcción y herramientas, que los mercenarios no han podido llevar consigo. **Dulce Roca** echa en falta también otro carro, lo que implica que puede que otro grupo de mercenarios saliera antes de la llegada de los héroes a la zona.

Tal y como les habían descrito, hay una barricada que protege el portón de una de las torres, que está parcialmente derruida en la parte interior. En cuanto a la torre principal, la zona superior sí alberga claras muestras de haber sido ocupada. De hecho, quedan algunos arcones de madera, demasiado pesados para ser transportados, en los que hay mantas y ropajes de diversas hechuras. En los sótanos hay varias celdas vacías, así como un almacén en el que se ven barriles llenos de agua, así como algunos sacos de grano y carne seca y pescado salado almacenados.

Sorprendentemente, bajo las escaleras de subida del sótano hay una puerta secreta abierta, que conecta con un túnel que precisamente lleva a la parte baja de la torre clausurada. Además, hay una pequeña estancia con una trampilla que muestra una escalera toscamente tallada en la roca, que se interna en las profundidades, lo que parece corroborar la historia de **Relken** sobre el acceso a la *Suboscuridad*.

Al registrar con el máximo detenimiento toda la zona del sótano, **Dulce Roca** encuentra en una de las celdas un pequeño pendiente plateado caído entre la rendija de dos de las losas del suelo. No parece muy valioso, pero podría pertenecer a la desaparecida **Delora**. Por otro lado, si tal hecho es cierto, **Kir'at** apunta que sus secuestradores podrían no querer dañarla por alguna razón, ya que lo más normal es que le hubieran quitado cualquier cosa de valor que llevase encima.

El pasadizo secreto parece la mejor pista a seguir, por lo que el grupo decide investigarlo, una vez que está claro que no queda ningún mercenario en el fuerte. El miembro restante de la **Guardia** permanecerá vigilante oculto en el claro por si éstos volvieran, acordando tratar de dejar una señal para avisarlos de cualquier posible peligro a su regreso.

El descenso no es muy empinado, pero está claro que el túnel excavado conecta con una caverna natural, de la que parten varios corredores que conforman un pequeño laberinto de roca. Durante más de una hora, los aventureros, guiados por **Gunnar**, tratan de rastrear dichos pasadizos en busca de alguna señal o pista, pero no se ven recompensados por el éxito.

Cansados física y anímicamente, los héroes regresan de nuevo al fuerte a primera hora de la tarde, donde se encuentran con que no ha habido ninguna novedad.

Después de reponer fuerzas y refrescarse un poco, los compañeros deciden volver a revisar el nivel del sótano, especialmente las antiguas celdas. En la que **Dulce Roca** encontró el pendiente plateado, pueden apreciar que hay una serie de muescas en la pared, como si alguien hubiera llevado la cuenta de los días. Por otro lado, en el almacén cercano hay una vasija de barro que parece haber servido como orinal, lo que confirma al menos que alguien era retenido en este lugar recientemente.

Más animados por las nuevas pistas, los aventureros deciden volver a inspeccionar los túneles subterráneos. Tras equiparse con algunas cuerdas y antorchas, el grupo se despide de nuevo del explorador de la **Guardia**. Éste les explica que, si se confirma que esa red de túneles conecta con la *Suboscuridad*, lo normal es que el

mago de los **Capas Milestrelladas** que acompañe a la **Guardia** proponga derrumbar el acceso como medida de seguridad. Por ello, les promete que, si la patrulla llega al fuerte antes de su regreso, insistirá al **Alguacil** para que espere a dar la orden de sellar el pasadizo hasta que hayan vuelto.

El grupo recorre de nuevo los pasadizos superiores que encontraron en su anterior descenso, aunque en esta ocasión marcan metódicamente su recorrido previo, para descartar zonas ya inspeccionadas. **Gunnar** y **Odracir** abren la marcha, con todos sus sentidos puestos en percibir cualquier pista que este oscuro lugar pueda albergar.

Casi cuando llevan ya más de hora y media de periplo, su constancia se ve recompensada. En una pequeña gruta natural, no demasiado profunda pero sí relativamente lejos del fuerte, por lo que su compañero enano puede sentir, hay algunos huesecillos y desperdicios de comida, que revelan que alguien ha estado allí hace no demasiado tiempo.

Explorando con mayor meticulosidad los pasadizos que parten de dicha caverna, al cabo de un rato encuentran nuevos rastros. Algunos de los restos o marcas son muy similares a las que encontraron al bajar a las alcantarillas, cuando encontraron la guarida goblin abandonada en el antiguo taller de alquimia clandestino. Parece pues que los infames **Merodeadores del Barronocturno** pueden estar implicados en esta extraña trama de desapariciones.

Momentos más tarde, los agudos ojos de **Odracir** descubren una especie de cable que cruza el pasillo por el que avanzan. Al examinarlo mejor, se da cuenta de que han improvisado un hilo de tendón para preparar una trampa, con algún tipo de redoma oculta en sedas oquedades de la pared de roca.

Gracias a la advertencia del elfo, el grupo no tiene problemas en cortar el cable sin activar la trampa. Sin embargo, las luces que les sirven para iluminar su avance también han alertado a las criaturas, y el eco de un frenético parloteo se escucha resonar por delante de ellos. Merced a su magia, **Emelka** puede entender que el centinela que ha dado la alarma está alertando a su jefa, **Inoklar**, y que también ha ordenado que suelten a los perros, lo que le hace suponer que los goblins poseen algún tipo de animales a su servicio.

Mientras los compañeros atraviesan la zona de la trampa, una primera flecha goblin cruza el pasillo. Al ver que los aventureros no se arredran, la criatura huye girando el túnel, seguida muy de cerca por **Dulce Roca**. El pasillo gira hasta un cruce lateral y luego se abre a una pequeña caverna más amplia, donde parece estar el principal campamento de los seres.

Cuando el guerrero llega a la encrucijada, escucha un extraño sonido, mitad aullido y mitad grito y ve como una fea criatura, similar a un perro lampiño con una larga cola de rata, emerge del túnel mostrándole los dientes. Por otro lado, en la caverna, el huidizo centinela se ve reforzado por otros dos goblins. uno de ellos de aspecto surrealista, cuya armadura de cuero está decorada por extraños objetos y retazos de vestiduras cosidas de un modo bastante burdo.

El resto de héroes no ha permanecido ocioso al percibir la situación de combate. **Odracir**, **Gunnar** y **Only-One** avanzan tras **Dulce Roca**, seguidos por **Emelka** y **Kir'at**, quien comienza a canturrear su extraña tonada bárdica que siempre infunde valor y ánimo a los compañeros. Cierra la marcha **Rulfgar**, quien mantiene vigilada la retaguardia en previsión de cualquier jugarreta de los goblinoides.

Con la esperanza de quebrar con rapidez el espíritu de lucha de las criaturas, **Dulce Roca** avanza hasta el interior de la caverna, haciendo frente a varios enemigos, mientras que **Gunnar** cubre el pasillo, donde ya son dos los perros goblin que aullan y babean, azuzados por otro goblin que aparece girando la esquina.

Para sorpresa de todos, el goblin de apariencia rara comienza a gritar una especie de cacofonía en su lengua, algo que hiere sus heridos pero que, de alguna forma, parece imbuir de frenesí al resto de sus congéneres.



**Emelka**, que comprende sus palabras, se da cuenta de que la criatura debe ser lo más parecido a un cantor de batalla o a un bardo que estos seres poseen, pero aunque su interpretación es atroz no deja de ser efectiva.

Por si fuera poco, el canto atrae a otros dos goblins que emergen por el pasillo, disparando sus arcos cortos contra los héroes, así como a una figura que, desde luego, atrae la atención de **Dulce Roca**. Se trata de una enorme goblinoide alta y musculosa, que blande una enorme cuchilla aserrada con ambas zarpas. El humano desconoce qué puede ser, pero el modo en que hace girar la espantosa arma hace flaquear su resolución. En el pasillo, **Gunnar**, consigue destrozarse de un poderoso hachazo al perro goblin que trataba de morderlo y aprovecha el respiro para avanzar para apoyar a su compañero, dejando que sean **Only-One** y **Odracir** los que se enfrenten al segundo animal y a su cuidador. Al ver a la monstruosa hembra, se da cuenta de que **Inoklar** no es una goblin cualquiera, sino nada menos que una bugbear u osgo.

Afortunadamente para el enano y su compañero humano, la espada de energía de **Only-One** acaba rápidamente con el segundo perro goblin, y el elfo se une a la refriega, dejando a **Odracir** enfrentado al goblin del pasillo. Los tres camaradas se estremecen al ver girar la cuchilla de la osgo, mientras el eco de las paredes hace resonar los chillidos demenciales del cantor goblin. Sin embargo, del pasillo emerge también el canto sin palabras de **Kir'at**, que mitiga levemente la sensación de azoramiento que les embarga.

Se cruzan los primeros golpes, y la lanza de **Dulce Roca** se cobra la primera sangre, pero también **Inoklar** demuestra ser una enemiga temible. Además, el cantor goblin parece recurrir también a todo tipo de sortilegios, que afortunadamente no tienen efecto sobre los aventureros. **Gunnar** y **Only-One** resisten también, y en el intercambio de golpes parece que llevan las de ganar, pues uno de los goblin queda bastante maltrecho y se da a la fuga para salvar su vida. No obstante, **Inoklar** demuestra ser un hueso muy duro de roer y su arma hiere terriblemente a **Dulce Roca**, quien finalmente sufre también la magia bárdica del cantor, lo que quiebra al guerrero, que huye como puede del combate, esquivando a la carrera tanto a enemigos como a aliados, quienes lo ven pasar sorprendidos.

Al mismo tiempo, la lucha continúa en el pasillo principal, donde **Odracir** acaba de un certero golpe con el goblin que emergió junto a los perros por el túnel lateral. No parece que de esa vía provengan más amenazas, por lo que, junto con el resto de sus compañeros, se apresta a auxiliar a los dos combatientes restantes que ahora pelean solos en la caverna.

Su ayuda es bienvenida pues, aunque **Only-One** acaba con otro de los goblin, el elfo ha recibido dos tremendos golpes por parte de **Inoklar** que lo dejan bastante maltrecho, y también **Gunnar** ha recibido varias heridas por parte del resto de goblinoides. De hecho, el siguiente mandoblazo de la osgo derriba al explorador enano. La situación parece comprometida, pero la llegada de **Emelka**, **Kir'at**, **Odracir** y **Rulfgar** cambia la situación por completo. El cantor goblin se da a la fuga al ver a su líder rodeada por los héroes y, aunque **Inoklar** presenta una feroz resistencia, no puede evitar un tremendo golpe del espadón de **Rulfgar**. En un esfuerzo conjunto, ayudados por **Emelka** y por **Dulce Roca**, quien regresa a la refriega una vez superado el conjuro de miedo del cantor, logran derribar inconsciente a la hembra bugbear, que se desploma pesadamente en el suelo.

Sin perder tiempo, **Kir'at** usa su magia curativa para poner fuera de peligro a **Gunnar** y restañar las heridas que puede del resto de compañeros, aunque éstos están lejos de estar curados por completo. Sin embargo, los gritos de huida de los goblins se alejan por el túnel principal, y aunque **Rulfgar** permanece atento a cualquier posible amenaza, la victoria de los aventureros parece incontestable.

El registro del pequeño campamento goblinoide no arroja ningún descubrimiento destacable, ya que los trasgos apenas viajaban con algunas provisiones y poco más. Sin embargo, **Kir'at** percibe un aura mágica en un

pasillo que se abre a la izquierda del túnel principal. Extrañamente, la roca de las paredes parece estar cortada completamente lisa, y el umbral no tiene ninguna forma redondeada en absoluto, lo que parece evidenciar el uso de magia en su construcción.

Suponiendo que la bugbear puede arrojar más luz a toda la conspiración que gira en torno a la desaparición de **Delora**, la presencia de los goblinoides en las alcantarillas de *Nuncainvierno*, los fragmentos de obsidiana, y la identidad del misterioso Amo, el grupo decide despertar a **Inoklar** e interrogarla. Una vez más, **Odracir** es el encargado, al igual que lo hizo con la goblin ladrona. A pesar de las limitaciones del Común, el elfo es capaz de transmitir la suficiente mezcla de amenaza y confianza en la prisionera como para que se sobreponga al miedo que siente por la figura Amo. Según la osgo, ella y un grupo de los trasgos más capaces de los corrales de esclavos fueron traídos a la ciudad de los humanos, escondiéndose en los túneles bajo la misma a la espera de órdenes. Cuando su guarida fue descubierta, el Amo les mandó regresar a estos túneles y ocultarse hasta poder reorganizarse. Sabe que el Amo guarda algo en la cámara sellada, donde tienen prohibido entrar, pero desconoce qué planea, pues ella no es más que otra servidora.

Viendo que no pueden sonsacar más información útil a la criatura, pero que no pueden dejarla atrás sin que pueda traicionarlos o regresar para amenazar la región de nuevo, **Odracir** acaba con la prisionera, y el grupo se dispone a investigar el pasillo de la famosa cámara sellada.

Sorprendentemente, no hay ningún tipo de puerta, sino que el pasadizo se adentra casi una veintena de metros hasta desembocar en una sala con forma de decágono, con diez lados de medidas iguales perfectas. En el centro hay dibujado otra figura con unas extrañas runas, y del techo cuelga una curiosa estructura hecha de huesos, como la cabeza de una criatura, de la que cuelgan varias ristras de huesecillos menores entrelazados. Pero lo más sorprendente es que en el interior del polígono flota un trozo de obsidiana con forma de malla muy similar al que les obsequió el **Señor Pembrose**.

Nada más verlos, todos los compañeros se sienten llamados por sus nombres por una voz femenina y **Only-One**, compelido por una fuerza irresistible, saca uno de los dos fragmentos que guarda. Inmediatamente, una serie de zarcillos oscuros comienzan a extenderse entre los dos pedazos de obsidiana con forma de entramado hasta que ambos quedan unidos como uno sólo, que queda en las manos del elfo lunar.

Incluso a pesar de que los aventureros han entrado en la cámara y atravesado las runas del círculo, ningún efecto mágico pernicioso se ha manifestado, pero **Kir'at** les advierte que sigue percibiendo un aura mágica protectora, lo que perfectamente podría significar que han activado algún tipo de alarma que haya alertado al Amo de que su santuario ha sido invadido.

Esta teoría cala profundamente en el grupo, que deciden que es un buen momento para regresar al fuerte a toda prisa, ya que en el estado en que se encuentran dudan que pudiesen enfrentarse al misterioso personaje sin sufrir graves consecuencias.

Gracias a las marcas que dejaron durante su periplo de ida, son capaces de regresar sin perderse en el laberinto de túneles y cuevas naturales recorridos. A pesar de que no hay ninguna amenaza visible, no dejan de mirar hacia atrás, pues la sensación de que algo les persigue parece tomar casi una forma palpable a sus espaldas. Pero es una mera ilusión y cuando escuchan las voces humanas que les dan el alto delante suyo, a pocos metros de las escaleras que suben a los sótanos del fuerte, todos respiran aliviados.

Es ya de noche cuando vuelven a ver de nuevo la luz de las estrellas y a respirar el aire del exterior. Son recibidos por un numeroso contingente de la **Guardia**, que ha cabalgado sin descanso para regresar a la atalaya. Además del **Alguacil Armind Foster**, los dirige un hombre ya mayor, llamado **Hynam Nimann**, uno de los **Nueve de Nuncainvierno**, los asesores y guardaespaldas personales del **Señor Alagondar**.

Ambos escuchan atentamente el relato de los descubrimientos del grupo, mientras el clérigo de **Helm** presente se encarga de sus heridas. Al enseñarles el pendiente de plata, **Hiram Nimann** se muestra convencido de que pertenecía a **Delora**, ya que el resto de las evidencias parecen corroborar que fue retenida aquí durante semanas. Ha dado órdenes de que los cuatro mercenarios que volvieron a *Nuncainvierno* fueran detenidos e interrogados acerca de sus actividades en cuanto traspasasen las puertas, pero mucho se teme que los verdaderos cabecillas de todo estuvieran en el grupo que partió al norte. Aunque no hay noticias del explorador que fue tras sus pasos, lo normal, especialmente si llevaban un carro con equipo y suministros pesados, es que se hayan dirigido a *Puerto Llast*, un pueblo costero independiente, por cuya influencia pugnan tanto *Luskan* como *Nuncainvierno*.

Cuando los aventureros expresan su interés personal en perseguir a los mercenarios, dado que **Danielle**, la mediana amiga de **Dulce Roca**, puede estar también en peligro, **Nimann** parece dudar por un instante. La **Guardia** no puede actuar abiertamente en *Puerto Llast* y cualquier lucha abierta podría influir negativamente en las relaciones comerciales con *Nuncainvierno*, pero está dispuesto a ayudarles y les proporcionará caballos para que puedan llegar a la población lo más rápidamente posible. Una vez allí, pueden dejar las monturas al cuidado del retén de guardias que suele llegar hasta el pueblo para proteger la ruta del norte.

**3 Noctal:** Tras dormir unas pocas horas y tomar un frugal desayuno, los compañeros agradecen a **Hiram Nimann** su ayuda, y se despiden para salir al trote camino de la costa. El hecho de que algunos de los aventureros no hayan montado jamás, ni recuerden haberlo hecho, hace que su avance no sea todo lo rápida que desearan, pero sin duda los caballos les permitirán ganar un tiempo valiosísimo para alcanzar a **Relken** y a sus mercenarios.

**4 Noctal:** Es casi mediodía cuando el grupo llega al tranquilo pueblecito costero de *Puerto Llast*. El azar hace que cuando acuden al puesto mercader de *Nuncainvierno* se topan con el explorador de la patrulla del **Alguacil Foster** que partió siguiendo al grupo más numeroso de mercenarios. El guardia les explica que ha mandado un mensajero a la ciudad para dar parte de su situación, pues ha preferido mantenerse vigilante hasta que los mercenarios abandonen el pueblo o recibir nuevas órdenes. De momento, el grupo de hombres de armas se ha hospedado en un almacén propiedad de un conocido mercader *luskanita*, por lo que sospecha que trabajan para alguien de dicha ciudad norteña. Algunos de ellos, entre los que se cuenta su líder, al que **Dulce Roca** reconoce como **Relken**, frecuentan la taberna de *La Bandera y el Sable*, un oscuro tugurio en el que los *luskánitas* suelen reunirse. Parece como si estuvieran esperando algo, porque lo normal es que hubieran partido ya pero, de momento, tampoco ha visto nada sospechoso. Otros agentes de *Nuncainvierno* han mantenido también cierta vigilancia sobre el almacén, pero no han visto salir el carro con el que vinieron los mercenarios.

Decididos a averiguar, de una vez por todas, el paradero de las dos mujeres desaparecidas, el grupo decide acudir a la taberna y confrontar abiertamente a **Relken** y a sus matones. **Dulce Roca**, a quien el mercenario conoce, tratará de forzarle a confesar, quedando el resto de aventureros como apoyo en un segundo plano.

Siguiendo este plan, los héroes se presentan en la sala común del bar, dirigiéndose **Dulce Roca** directamente a una mesa en la que hay tres hombres de armas hablando entre sí. El guerrero ha reconocido a **Relken** y a dos de sus hombres de confianza, aunque no ve a ningún otro conocido, especialmente a **Thoggor**, su mano derecha.

Lo cierto es que **Relken** se sorprende bastante de ver vivo a **Dulce Roca**, cuando éste se planta delante de la mesa y le espeta sobre **Danielle** y **Delora**. Pero en vez de mostrarse violento, el mercenario admite estar impresionado porque haya sobrevivido. Sus dos hombres sí parecen dispuestos a desenvainar sus armas, pero

**Relken** les hace un gesto de contención. El mercenario suspira y entonces admite que ambas están muertas y aconseja a **Dulce Roca** que lo mejor que puede hacer es olvidarse de ellas y abandonar la zona. Esta respuesta no satisface al guerrero, que insiste en sus demandas. La situación se tensa por momentos, y el resto de aventureros se prepara para la acción, aunque ellos mismos se dan cuenta de que al menos varios hombres en otras dos mesas también han echado mano a sus armas. Todo ello provoca que el tabernero acuda raudamente para tratar de detener lo que percibe como un altercado entre mercenarios que puede acabar con derramamiento de sangre y su establecimiento destrozado.

Tanto **Dulce Roca** como **Relken** se han ido calentando por momentos y cualquiera de los dos parece dispuesto a comenzar la pelea, pero entonces el luskanita da un paso atrás, vencido su ánimo porque su instinto le dice que no cuenta con hombres suficientes para derrotar al grupo o porque no quiere montar un incidente a gran escala del que seguramente no podría escapar indemne. Reconoce que envió a las mujeres a *Luskan*, pero una vez allí los héroes pueden dar a ambas por muertas. Desconoce el destino de **Danielle**, pero sabe que su familia se ocupará de ella, lo que deja a **Dulce Roca** todavía más confuso. En cuanto a sus misteriosos empleadores, **Relken** sabe que son gente muy peligrosa. Tan peligrosa, que él va a regresar a terminar un asunto en *Luskan* y luego marcharse con sus hombres lo más lejos que puedan en busca de alguna ciudad o nación que necesite los servicios de espadas de alquiler.

El temor es tan palpable en las palabras del curtido mercenario que convence a **Dulce Roca** y al resto de los aventureros. Forzar más la situación sólo puede significar acorralar a estos hombres desesperados y provocar una pelea que podría escalar en una situación que se les vaya de las manos. Por ello, deciden hacer caso a las protestas del asustado tabernero y marcharse del local, dirigiéndose a la posada de *Las Armas de la Alianza*, donde se sientan a rumiar y a ordenar todos los confusos hechos acontecidos.

Ahora está clara la relación entre la desaparición de **Delora** y la presencia de los goblinoides y kobolds en la ciudad. El misterioso Amo parece estar detrás de ambos sucesos, aunque puede que el secuestro de la semielfa fuese más una acción personal de los mercenarios que contrató. Sin embargo, su destino y el de la pequeña **Danielle** se antoja incierto y sombrío si los dioses quieren que ambas no estén ya muertas, como creía **Relken**. Por otro lado, el interés del Amo en los fragmentos de obsidiana arroja nuevas preguntas. Visitar ahora *Luskan*, con el ataque de la maga de la **Hermanidad** de la *Torre del Arcano* tan reciente, puede ser tremendamente peligroso. Además, varios de los compañeros conocen el riesgo de hacer las preguntas inadecuadas en los bajos fondos de la ciudad norteña. Es por ello que, sopesados los riesgos, los aventureros deciden regresar a *Nuncainvierno* para meditar allí nuevos planes.

**8 Noctal:** Las primeras horas de la tarde son testigo de la llegada nuevamente del grupo a *Nuncainvierno*.

Al regresar a la posada de la *Serpiente Brillante*, el propietario les informa que recibió una nota del **Señor Alagondar** indicándole que la tesorería del *Castillo Nunca* se haría cargo de su estancia hasta nueva orden, lo que no deja de ser una pequeña compensación por la ayuda prestada por los aventureros a los esfuerzos de la **Guardia** durante los últimos acontecimientos en la ciudad.

**9 Noctal:** Esa mañana, **Dulce Roca** consigue convencer a **Odracir** para que le acompañe a la tienda de vinos de los **Brisainvernal**. Allí encuentran al padre y a la hermana de la desaparecida **Delora**, y también a su esposo, **Warden Pembrose**. Todos están preocupadísimos y bajos de ánimo, ya que el **Alguacil Foster** no les ha transmitido ninguna nueva noticia sobre el caso. Es por ello que la visita de los aventureros les hace pensar lo peor, ya que ha transcurrido largo tiempo desde la desaparición de la semielfa. Tras calmarlos un poco y darles cierta esperanza, los héroes les piden que les informen de cualquier novedad que la **Guardia** les comunique.

**10 Noctal:** Durante la comida conjunta **Only-One** informa al resto del grupo que ha llegado hasta él un rumor sobre un maestro artesano enano que ha sido contratado recientemente en la aldehuela cercana de *Tronárbol*. Lo curioso del caso es que dicho enano apareció hace un tiempo mostrando los mismos signos de amnesia que el resto de aventureros, por lo que contactar con él podría significar una buena pista para averiguar lo que les ocurrió.

Aunque **Kir'at** se muestra un poco suspicaz sobre la fuente del rumor, el resto de miembros del grupo están de acuerdo en que vale la pena investigarlo, por lo que deciden partir al día siguiente.

**12 Noctal:** Ha comenzado ya a oscurecer para cuando los aventureros ven las primeras casas de madera de *Tronárbol*, una pequeña comunidad en la orilla sur del *Río Nuncainvierno* y en el límite occidental del bosque del mismo nombre.

Pronto los compañeros se dan cuenta de que numerosos habitantes están en medio de una celebración. Junto a un edificio largo de madera de dos pisos se han improvisado una carpa y una serie de mesas y hogueras en las que se reúnen varios grupos, comiendo y bebiendo. Un par de músicos amenizan la cena mientras las gentes conversan, aunque es cierto que no parece haber demasiada alegría en el ambiente.

Algunos de los lugareños los señalan al verlos y un robusto hombretón se acerca a ellos, presentándose como **Ansal Hombroensangrentado**, líder informal de la aldehuela. Efectivamente, las gentes de *Tronárbol* están de celebración, pero se trata de un funeral. Ayer falleció un joven del pueblo, un trabajador de la nueva serrería y molino de agua que están construyendo en el río. La vida en la *Frontera Salvaje* es dura y por ello sus habitantes, especialmente los que viven en las tierras indómitas, celebran incluso la muerte para apreciar así más la vida.

Cuando le preguntan más detalles sobre el accidente mortal, **Ansal** les explica que las obras han sufrido todo tipo de percances desde que comenzaron, incluso antes de la llegada del **Maestro Maegan**, un ingeniero enano venido del sur que es quien ha diseñado la construcción y será el encargado de supervisar los trabajos de construcción. Por supuesto, los supersticiosos habitantes echan la culpa de los accidentes a una maldición, pero incluso el **Maestro Maegan** ha comenzado también a achacar la muerte del joven **Epss** a la brujería de una hechicera que multitud de historias locales cuentan que vive en los bosques cercanos. Él ha preferido tratar de calmar los ánimos, puesto que sabe de druidas itinerantes o relativamente ermitaños que muchas veces son acusados por las ignorantes gentes de las comunidades cercanas a los lugares que protegen.

Mientras, **Gunnar** y **Only-One** han localizado a un enano que bebe taciturnamente una jarra de cerveza tras otra, como si estuviera tratando de ahogar sus problemas en el alcohol. Suponiendo que, al ser el único enano presente, se trata del **Maestro Maegan**, ambos se acercan lo que inmediatamente hace que todos ellos experimenten la conocida sensación de malestar y comezón en la espalda que sufrieron la primera vez que se conocieron. Sin embargo, para **Maegan** esta experiencia es su primera vez, y el enano vomita ruidosamente la mitad de la jarra que llevaba consumida entre arcadas. Afortunadamente, muchos de los presentes asocian lo ocurrido al voraz trajín alcohólico del ingeniero, por lo que la escena no levanta sospechas más allá de algunos comentarios jocosos sobre la sobrevalorada resistencia a la bebida de los enanos.

**Only-One** decide ser totalmente franco y le revela el hecho de que todos los miembros del grupo sólo tienen recuerdos de los últimos meses, además de haber sufrido extraños sueños y pesadillas. Este gesto, unido a la abundante bebida ingerida y a la presencia de **Gunnar** para asentir en todo, le hace ganarse la confianza del enano, quien les relata su propia experiencia.

**Maegan** despertó hace meses cerca del *Vado de la Daga*, una localidad bastante al sur. Tras conseguir integrarse, fue obteniendo una reputación creciente gracias a diversos encargos de artesanía y construcción.

Iba a visitar la famosa metrópolis de *Aguasprofundas*, en la *Costa de la Espada*, pero llegaron rumores de que dos personas que habían olvidado todo su pasado fueron asesinadas en un breve margen de tiempo, lo que le llevó a decidir cambiar su destino. Consiguió algunos trabajos en el *Monasterio de la Estrella Elevada* y, gracias a la mediación de los clérigos, fue recomendado para que la comunidad de *Tronárbol* acudiese a él para ofrecerle el proyecto de un molino de agua y serrería, que él ha mejorado para incluir un sistema de sierras circulares y brazos mecánicos que aprovechasen la fuerza de la corriente para cortar la madera. Todo ellos se completaría con un sistema de balsas que pudieran bajar por el río la madera hasta la vecina *Nuncainvierno*. Sin embargo, una maldición se ha interpuesto en el futuro de la población. Al principio, no le dio demasiada importancia, pero cuando los accidentes se multiplicaron, incluyendo varios incendios inexplicables, comenzó a investigar. Las historias locales mencionan a una bruja que vive en el bosque cercano y de la que las leyendas cuentan que visita disfrazada las aldeas y pueblos cercanos. Está claro que la hechicera piensa que el avance de la civilización minará su poder y ha maldecido el lugar. No sabe muy bien cómo explicarlo, pero algo en su interior le señala el origen de lo que está pasando en un oscura magia arcana. Está tan seguro de ello que estaría dispuesto a ofrecer él mismo una recompensa de 300 piezas de oro de su salario a aquel capaz de acabar con la maldición.

A pocos metros de esta conversación, **Emelka** sufre el particular acoso del **Viejo Henry Maderanegra**, un mediano de avanzada edad, que la está bombardeando con todo tipo de historias. Según el mediano, ha visto recientemente marcas uthgardt en los árboles del bosque. Él mismo, en sus años de juventud, sobrevivió a una incursión de los bárbaros de la **Tribu del Grifo**, enemigos de todo lo que representa la civilización. Sin embargo, los más terribles son los uthgardt que siguen al tótem del **Oso Azul**, de quienes se cuenta que realizan rituales demoníacos con sus prisioneros. También trata de amedrentar a la joven con historias de peligrosos seres en el bosque. Ha escuchado aullidos extraños en las últimas noches y está seguro de que no se trata de lobos, al menos lobos normales. En el *Norte* se cuentan historias de sectarios malaritas que sirven al **Señor de la Caza** y que secuestran a viajeros desprevenidos para poder cazarlos luego como sacrificio a sus dios. Al preguntarle por los accidentes, **Henry** también coincide en las historias sobre la bruja del bosque, quien mora cerca del *Vado de la Serpiente*, un lugar en el que el río serpentea abruptamente en un pequeño trecho. Nadie ha visto a la bruja realmente, pues se dice que es capaz de adoptar cualquier forma, pero hay historias que cuentan que algunas mujeres visitaban su cabaña para pedirle remedios para el parto, enfermedades, o maleficios contra sus maridos o amantes. Algunos dicen que los animales del bosque la sirven, y otros que una raza de pequeños duendes feéricos. Muchas noches, cuando sale a pasear cerca del río, le ha parecido escuchar que el viento trae un extraño parloteo, como de seres invisibles, pero nunca se ha atrevido en adentrarse solo en el bosque de noche, aunque vio al propio **Maestro Maegan** hacerlo hace algunas noches.

En cuanto a **Dulce Roca**, el guerrero aprovecha la presencia de **Kir'at** para hablar algo más con el jefe local, **Ansal Hombroensangrentado**. El hombre agradece que algunos de los aventureros, como **Emelka** y **Rulfgar** hayan colaborado con el resto de vecinos en juntar una pequeña cantidad para la viuda del difunto. Aunque no cree por un instante que la llamada bruja del bosque sea la causante de los accidentes, sí que es cierto que ha redoblado las guardias nocturnas en las atalayas que vigilan el bosque. Además, por las noches también hay siempre una pareja de trabajadores de guardia en la zona de la construcción del molino de agua y serrería. Lo que no consiguen sonsacarle es el origen de los fondos para una obra de tal envergadura, puesto que está claro que se trata de una cuantiosa inversión, que no es posible que los austeros cazadores y leñadores que viven aquí hubieran podido reunir por sí solos.

**13 Noctal:** Aunque las mesas con comida y bebida permanecen abiertas a todo el mundo, la mayoría de los lugareños comienzan a retirarse antes de la medianoche, pues muchos de ellos deben volver al trabajo al día siguiente. No obstante, durante las primeras horas de la noche es cierto que algunos de los héroes escuchan en la lejanía algunos aullidos que resuenan de manera fantasmal en el silencioso aire nocturno.

Por la mañana, después de desayunar el grupo visita la zona de trabajo. El lugar es todavía un esqueleto de madera, con algunas cubas para mezclar mortero y otros elementos de construcción. Hay algunos bloques de piedra para asegurar los cimientos y otros que todavía están en fase de ser cortados a medida. Multitud de cuerdas, tablones y herramientas parecen salpicar todo el sitio, mientras una decena de trabajadores se mueven bajo la atenta supervisión de **Maegan**, quien hoy, completamente sereno, parece estar atravesando un período de hiperactividad, dando indicaciones por doquier desde su mesa de trabajo.

Cuando le comentan la intención del grupo de investigar la maldición, el enano se muestra agradecido y les recuerda que las historias sitúan la guarida de la bruja en el llamado *Vado de la Serpiente*, siguiendo la orilla norte del río. Él admite que una noche escuchó un extraño parloteo e intrigado, lo siguió hasta el interior del bosque. Cree que se trataba de los seres feéricos que sirven a la bruja, pero al llegar a unas extrañas piedras decidió volver, pues se estaba adentrando demasiado en el bosque. Sin embargo, dada la cercana ubicación de vado, supone que no será difícil encontrar señales de la bruja o sus criaturas.

Lo cierto es que durante el trayecto, **Gunnar** encuentra una serie de rastros en la orilla norte del río, aunque le es imposible identificar el tipo de criatura, pudiendo también ser los rastros de los cazadores locales que frecuentan el bosque.

Después de algo más de dos horas de marcha, el curso del agua comienza a girar entre una ribera algo más estrecha. Además, las repentinas ráfagas de viento traen un sonido extraño, lo que unido a que los árboles aquí son algo más densos le da un aire más siniestro al lugar. Conforme avanzan, se dan cuenta de que una serie de grandes rocas permiten cruzar el río en su punto más estrecho, aunque es fácil que tengan que mojarse los pies para evitar algunas zonas más resbaladizas. Al acercarse, comprueban también que de las ramas altas de muchos de los árboles cuelgan una especie de ristas de sonajero confeccionadas con tendones con multitud de pequeños huesecillos anudados, que ser movidos por el viento resuenan creando el misterioso sonido que habían escuchado anteriormente. Lo que verdaderamente llama la atención también es la presencia de una lechuza blanca, posada en la rama baja de un árbol junto a la orilla. El ave los mira con aparente curiosidad, pero luego otra cosa parece llamar su atención, pues gira la cabeza a un lado, para volver luego a mirarlos de manera penetrante.

A pesar de todo, los héroes cruzan el vado si ningún incidente, aunque la lechuza blanca parece seguir observándolos de manera intermitente. En la orilla sur puede verse un camino que se adentra entre la vegetación pero **Gunnar** no encuentra ninguna huella humanoide, aunque sí algunas de diversos animales.

Casi otra hora de camino más tarde, el camino se abre levemente dejando ver entre los árboles una cabaña aparentemente abandonada. En los árboles cercanos, así como en las ventanas y la puerta de la misma, hay colocados diversos cráneos de animales, lo que da un aspecto bastante tétrico al sitio.

Tratando de no levantar ningún tipo de hostilidades, los compañeros se presentan, y manifiestan abiertamente su intención de hablar con la bruja sin desearle ningún mal. Sin embargo, no se produce respuesta alguna a sus palabras. Sólo al acercarse, entonces las cuencas de uno de los cráneos se iluminan de un color rojizo, y una voz de mujer los conmina a abandonar el lugar, pues no son bienvenidos por **Vorea**, su guardiana.

Indecisos entre hacer caso a las palabras del cráneo, que apuntan a algún tipo de mensaje grabado mediante un conjuro, o a insistir en su pretensión de ver a la legendaria bruja, los compañeros continúan acercándose.

Repentinamente un jabalí inmenso emerge de entre la maleza más allá de la cabaña, situándose frente a la puerta de la misma. Los compañeros dudan entre desenvainar sus armas y retirarse, pero el enorme animal no tiene esas dudas y carga contra **Odracir**, quien recibe un tremendo empujón. No obstante, los héroes no dejan de notar que la criatura le ha golpeado en lugar de clavarle sus terroríficos colmillos, por lo que deciden retirarse antes de desatar la ira de la bestia y de su poco social ama.

Algo contrariados por el poco éxito de su intentona, los compañeros vuelven tras sus pasos hasta regresar a *Tronárbol*, donde llegan ya entrada la tarde.

Esa noche, durante la cena comunal en el *Pabellón*, el único alojamiento de la aldehuela, **Only-One** vuelve a interrogar a **Maegan**, quien sigue absolutamente convencido de la implicación de la bruja del bosque, algo con lo que no está de acuerdo **Ansal**, quien mantiene una conversación paralela con **Dulce Roca**.

**14 Noctal**: Amanece una nueva jornada y el grupo está decidido a desentrañar el misterio del bosque, por lo que se dedican a explorar con más calma la orilla norte, y la zona por la que **Maegan** entró por el bosque la noche que siguió a los presuntos sirvientes de la bruja. Tras un examen cuidadoso, **Gunnar** está seguro de que hay al menos dos juegos de pisadas que suelen ir y venir por esos parajes, aunque no siempre por las sendas forestales más o menos abiertas. Todas llevan botas o algún calzado, pero mientras que unas pertenecen a criaturas de tamaño mediano, otras son evidentemente más pequeñas. También puede verse alguna otra huella de animal, aunque no está seguro como para identificarla.

Animados por su descubrimiento, los aventureros deciden seguir por la orilla norte del río siguiendo el conjunto de rastros más reciente.

Pasado ya el mediodía encuentran un antiguo mojón de piedra sobre el que crece musgo. La piedra tiene algunas marcas raras que muy bien podría ser algún tipo de mensaje druídico, pero no es posible precisar su origen, aunque **Emelka** percibe mediante un conjuro una leve aura mágica todavía presente. Cerca pueden verse restos de otras rocas que están rotas o que fueron extraídas, lo que concuerda con la historia de **Maegan** acerca de su paseo nocturno en solitario. Dos caminos parten de aquí en direcciones opuestas, uno hacia el norte, y otro que se adentra en la parte sur del bosque.

Sopesando sus opciones, los compañeros optan por seguir la ruta norte. **Gunnar** abre como siempre la marcha, con **Only-One** acompañándolo, ambos un poco adelantados del resto del grupo. Al cabo de algo menos de una hora de caminata, el enano hace un gesto a su compañero, indicándole una zona donde unos arbustos se han movido, como si alguien estuviera oculto o se hubiera alejado de su escondite. Deseoso de evitar el combate a toda costa sin conocer a qué se enfrentan, **Only-One** anuncia su presencia y el propósito no violento que los ha traído hasta allí pero, una vez más, sus palabras no obtienen respuesta alguna.

Perseverantes, los héroes continúan avanzando por el bosque. Una media hora más tarde, la senda desaparece, pero la vegetación también se hace menos densa. Se percibe un olor extraño en el aire, junto con el característico de alguna fogata con madera ardiendo, aunque no se ve humo cerca. También resuenan algunos ladridos raros, pero por lo que saben, los cazadores de la aldehuela no usan perros en sus cacerías. Al subir a un pequeño repecho, **Gunnar** y **Only-One** pueden ver a través de la última línea de árboles un pequeño claro que se abre. En su interior pueden verse hasta siete pequeñas cabañas de madera y adobe, así como otras más grande rectangular. Hay un par de hogueras cubiertas con espetones sobre los que se ven piezas de caza. Emergiendo entre el camino entre las cabañas surgen un puñado de criaturas de diversos tamaños. El elfo y el enano reconocen inmediatamente a dos goblins, pequeños trasgos que empuñan arcos cortos. A su lado hay cinco seres altos, con el aspecto de bípedos lobunos o cánidos que portan armas y escudos y que hablan entre sí con los característicos ladridos que han escuchado al acercarse. El grupo parece dirigirse



directamente hacia donde están ellos. Pero antes de que el dúo de avanzada pueda girar para prevenir a sus compañeros, un cuerno resuena por encima de sus cabezas, lo que provoca que el líder de los gnoll, el nombre que ha acudido a sus mentes al identificar a los monstruosos seres, emita un brutal aullido de guerra que es inmediatamente coreado por el resto de su manada.

La refriega se inicia con varias flechas disparadas por el goblin que acompaña a los gnoll y por otros centinelas ocultos. Rápidamente, **Emelka** contraataca con sus propios proyectiles arcanos, mientras sus compañeros avanzan tratando de formar una sólida línea de combate y usando los árboles como cobertura improvisada frente a los arqueros en las ramas altas de los mismos. Además, el canto bárdico de **Kir'at** infunde nuevos ánimos en su espíritu guerrero. Pronto la magia de la hechicera se cobra la primera victoria para el grupo, derribando al goblin que había alertado a los monstruosos gnoll del campamento. Pero la lucha está muy lejos de estar ganada. Los humanoides de aspecto se agrupan alrededor de su fornido jefe, que ha entrado en una especie de frenesí de combate y lanzan al unísono sus lanzas, hiriendo a **Odracir**, quien se estaba retirando hasta donde sus camaradas han formado una defensa compacta.

En retaguardia, otro gnoll surge de entre los matorrales, pero **Rulfgar** estaba al tanto para proteger la zona. Sin embargo, cuando el norteño se lanza contra la criatura, una certera flecha goblin se incrusta en la zona desprotegida de su armadura. Aún así, el luchador se sobrepone al dolor y se enfrenta en solitario al gnoll, mientras por el rabllo del ojo ve a otros dos trasgos que descienden de los árboles para poder encontrar ángulo de tiro para sus pequeños arcos.

Frente al camino, **Gunnar**, **Odracir** y **Only-One** intercambian golpes con los gnoll, apoyados desde atrás por **Duce Roca** y su lanza larga y por **Emelka**, quien sigue conjurando un proyectil arcano tras otro. Es el guerrero humano quien consigue derribar al primer enemigo, aunque la alegría de los héroes dura poco, pues el gnoll rabioso descarga un tremendo golpe de su hacha de doble filo hiriendo de gravedad a **Only-One**.

Apenas una veintena de metros más atrás, **Rulfgar** recibe un golpe de su adversario, quien recula taimadamente, dejando espacio para que el tirador oculto goblin vuelva a clavar una flecha en una abertura de su armadura. Esto no desazona al bárbaro, quien se encomienda a su furia de batalla para descargar un poderoso mandoble que hiende el costado del gnoll, bajando hasta casi amputar por completo una de sus patas y dejando a la bestia tendida en un gran charco de sangre.

Otro de los seres es derribado por un golpe del hacha enana de **Gunnar**, pero el desenlace de la lucha sigue siendo incierto, puesto que el terrible líder rabioso de los gnoll propina otro terrible hachazo a **Only-One** que lo deja inconsciente, para luego morder salvajemente al sorprendido **Dulce Roca**.

Por suerte para los héroes, sus aliados se aprestan a ayudarlos. **Rulfgar** acaba rápidamente con uno de los goblin arqueros que los hostigaban desde la retaguardia, mientras que **Emelka** y **Kir'at** se abalanzan hasta su compañero elfo caído para detener la hemorragia de sus heridas.

La dura refriega continúa, pero el valor abandona a alguno de los combatientes, especialmente a los trasgos arqueros, que huyen o se esconden del temible acero de **Rulfgar**. Mientras, **Dulce Roca**, **Gunnar** y **Odracir** intercambian golpes con los gnoll, logrando derribar a otros dos, hasta que sólo su furibundo jefe permanece en pie, rodeado por todos los héroes, a los que se ha unido **Rulfgar**. El desenlace es breve y brutal, y aunque los aventureros han sufrido bastantes heridas, todos los gnoll yacen muertos o inconscientes.

Conscientes de que los goblin que han huido pueden suponer una amenaza, especialmente si avisan a otros enemigos cercanos, los héroes deciden explorar el campamento y sus alrededores lo más rápidamente posible, aunque deben tomar un breve descanso para que **Kir'at** pueda restañar lo mejor que puede sus heridas, tanto mediante su magia bárdica como por medios más mundanos como vendas y ungüentos.

Una inspección inicial permite a **Gunnar** encontrar rastros que indican que más de una docena de criaturas, todos gnoll por las huellas de garras sin botas, se han dirigido al este del bosque, pero no sabe a ciencia cierta lo reciente que dicho rastro puede ser. Por ello, los compañeros no bajan la guardia, sabedores de que no se encuentran en las mejores condiciones para un segundo combate.

Las cabañas pequeñas son pequeños habitáculos donde fácilmente podrían pernoctar un trío de criaturas, mientras que la edificación rectangular parece algún tipo de casa de reuniones. En su interior encuentran un ídolo de madera tallado en el tronco cortado de un árbol que trata de representar el tordo y la cabeza de una criatura humanoide con rasgos bestiales. En un lado de la tierra aplanada del interior, hay también dibujado un tosco plano del área cercana del bosque, así como del límite occidental, mostrando la aldehuela de *Tronárbol*, así como la ubicación de sus atalayas de vigilancia. Pero lo que realmente llama la atención de todos es un objeto que reposa en una tosca mesa mediante una losa de piedra que descansa sobre unos tocones cortados. Se trata de un colmillo de casi medio metro de largo, ligeramente curvado, y que está decorado con una serie de runas desconocidas para todos. Tanto **Emelka** como **Only-One** perciben algún tipo de magia que irradia del mismo, aunque son incapaces de identificarla. No obstante, la joven hechicera es capaz de comprender parte de las runas, que muestran el nombre de un ser vinculado mágicamente al colmillo. Por lo que puede deducir, el ritual adecuado permitiría contactar con esta entidad, pero desconoce qué tipo de magia puede necesitarse o qué clase de ser acudiría a la llamada, aunque la sensación que experimenta al tocar el objeto hace que su instinto se ponga en guardia.

El tiempo apremia, pero los compañeros no se ponen de acuerdo en qué hacer con el objeto. Por un lado, unos abogan por destruirlo o robarlo, mientras que otros prefieren no mezclarse con semejante magia. **Kir'at** cree que si fuera un talismán importante, los gnoll no lo habrían dejado abandonado sin una fuerte custodia y cree que romperlo podría traer graves consecuencias si se desconoce el origen del ritual que ha creado el hechizo. Finalmente, los héroes optan por ocultarlo, enterrándolo lejos del campamento en su camino de vuelta, con la esperanza de que los gnoll no puedan recuperarlo.

Guiados por **Gunnar**, que es el único que puede ver perfectamente en la creciente oscuridad, los compañeros desandan el camino a marchas forzadas, en un intento por llegar cuanto antes a *Tronárbol* para advertir a los lugareños de la amenaza que se cierne sobre ellos.

Pasada la encrucijada con el mojón de piedra, el grupo recupera la senda de la orilla norte del río, pero a los pocos metros encuentran un pequeño cuerpo carbonizado. Por su apariencia, parece tratarse de un goblin, probablemente uno de los esclavos de los gnoll, pero es imposible saber quién o qué provocó su muerte, aunque el cadáver muestra unas terribles quemaduras que señalan inequívocamente el uso de la magia.

**15 Noctal:** La madrugada está ya bien entrada cuando los aventureros avistan las atalayas de la aldehuela y los centinelas de las mismas les dan el alto. Rápidamente, piden ver a **Ansal Hombroensangrentado**, a quien relatan todas sus peripecias. El guardabosques se muestra visiblemente preocupado por estas noticias y decide que con las primeras luces del día enviará a un par de hombres a *Nuncainvierno* para solicitar al **Señor Alagondar** un contingente de la **Guardia**. Además, duplicará los centinelas en las atalayas y mandará buscar a un grupo de cazadores que se encuentra en el bosque, prohibiendo temporalmente los trabajos de tala en el límite occidental. Mantendrá este estado de alerta durante al menos dos días, hasta que no haya señales que confirmen la amenaza y cuando pueda contar con las tropas adicionales de *Nuncainvierno* para proteger la aldehuela en caso de mandar exploradores al bosque.

**Dulce Roca** propone una acción audaz, realizando un ataque inesperado de nuevo al campamento gnoll, pero **Ansal** no está dispuesto a dejar la población desprotegida, ni a iniciar una acción armada sin saber tampoco el grado real de amenaza ni a qué fuerzas puede tener que enfrentarse.

Un poco antes del mediodía, el grupo se despierta tras recuperar fuerzas. Después de que **Kir'at** examine el estado de los heridos, los compañeros deciden ayudar en lo que puedan en el esfuerzo defensivo para proteger *Tronárbol*.

**Dulce Roca** decide ayudar en los trabajos de la serrería, donde entabla conversación con el jefe de carpinteros, quien le cuenta una historia un poco particular. Al parecer, durante los primeros días de trabajo, el **Maestro Maegan** les ordenó excavar una zona profunda en el interior del perímetro de edificación como si fuera a construirse un sótano profundo y amplio. Sin embargo, al poco tiempo el enano cambió de idea y les ordenó rellenar de nuevo con tierra todo el lugar, nivelándolo y dejándolo preparado para cubrirlo con losas de piedra.

Por su parte, **Rulfgar** refuerza los turnos de los vigías de una de las atalayas que controlan el bosque, mientras que **Gunnar** y **Only-One** se unen a una de las patrullas que recorren los alrededores de la población. Los lugareños tampoco están precisamente ociosos, puesto que aquellos que no están de guardia están construyendo barricadas móviles, y preparando barriles de agua para situarlos en los edificios más susceptibles de poder ser incendiados, siguiendo las instrucciones de **Ansal**.

Ajenos un poco a la vorágine de preparativos bélicos, **Kir'at** permanece en una de las mesas exteriores del *Pabellón*, concentrada en sus pergaminos. Cerca de la semielfa, **Emelka** y **Odracir** tratan de relajarse en vísperas de la lucha que se aproxima, aunque la joven hechicera tiene difícil el poder abstraerse en sus propios pensamientos, ya que es objeto de las solícitas atenciones de **Henry Maderanegra**. El anciano mediano parece empeñado en relatarle todas las aventuras de su juventud, así como todas las historias y leyendas de la región.

El día transcurre con cierta tranquilidad, pero cuando los compañeros se reúnen para compartir una comida juntos, **Emelka** les cuenta un suceso sorprendente que le ha ocurrido. Durante una de las inagotables anécdotas de **Henry Maderanegra**, el tono de voz del mediano ha cambiado significativamente y sus ojos se han puesto en blanco, como si su voluntad hubiera sido dominada por otro ser. La presencia se ha identificado como **Vorea**, la misma bruja que trataron de visitar infructuosamente hace dos días. Según sus palabras, la amenaza gnoll es verdadera, aunque las criaturas no son el origen del mal que amenaza las vidas de los lugareños de *Tronárbol*. Los clanes gnoll que viven en la región no suelen ser excesivamente belicosos, siempre que no se invadan sus territorios de caza. No obstante, existe un altar en el bosque dedicado a **Yeenoghu**, una salvaje deidad gnoll a la que siguen algunos guerreros y cazadores. Esta facción ha sido contactada recientemente por un enviado de la tribu uthgardt del **Oso Azul**. **Vorea** sabe que estos bárbaros uthgardt han visto su tótem animal corrompido por la magia demoníaca del *Alcázar Puerta del Infierno*, una antigua ciudad elfa en el *Bosque Alto* que ahora es el hogar y prisión de estos seres del *Abismo*. Una de sus chamanes más poderosas, **Tanta Hagara**, es una antigua rival suya, y sospecha que por ello los gnoll están siendo utilizados como aliados para el inminente ataque que cree que se producirá sobre la aldehuela. Aunque ella ha tratado de permanecer siempre neutral, sufriría por la muerte de mucha gente inocente en un conflicto que hubiera podido evitarse entre ambas culturas.

Con este misterioso mensaje inesperado, el grupo afronta el resto de las tareas de la tarde, pero por la noche preparan un plan para poder investigar en profundidad la aparentemente errática conducta de **Maegan**. Aprovechando que **Gunnar** entretiene al ingeniero enano tratando de evocar algún tipo de recuerdo o sueño

compartido, **Odracir** aprovecha para allanar su habitación y registrarla. Lo más curioso que encuentra el elfo son los planos de la serrería, que el **Maestro Maegan** guarda celosamente siempre en su mesa de trabajo sin dejar que nadie pueda verlos cuando se acercan a él. Lo más sorprendente es que los planos del enano muestran que el proyecto original no sólo abarca un molino de agua y una serrería, sino también un elaborado complejo subterráneo con dos niveles en el que se adivina un laboratorio, así como otras estancias de almacenamiento y trabajo secretas.

Cuando el elfo pone al corriente al resto de sus camaradas de su hallazgo, queda claro que **Maegan** oculta algo, pero también que su capacidad como artesano e ingeniero va mucho más allá de la de un simple constructor.

**16 Noctal:** Todavía no han llegado noticias de *Nuncainvierno*, aunque **Ansal** cree que, con suerte, es posible que al día siguiente pueda llegar una patrulla a caballo si sus mensajeros tuvieron éxito. Por lo demás, la jornada transcurre con relativa tranquilidad, sin que haya ningún avistamiento en las zonas cercanas al bosque o al río.

Sin embargo, la calma se rompe por completo un par de horas antes de la medianoche, cuando un coro de aullidos, ladridos y extrañas carcajadas resuenan en la noche, procedentes del *Bosque Nuncainvierno*. Inmediatamente la alarma se extiende por toda la aldehuela, y **Ansal Hombroensangrentado** da las órdenes precisas para que todos aquellos capaces de blandir un arma tomen posiciones para defenderla. Los niños más pequeños y los más ancianos quedan resguardados en el *Pabellón*, que será el último reducto si las criaturas logran atravesar las barricadas o la ribera del río. A los aventureros, junto con **Maegan** y otros cuatro lugareños, se les encomienda la defensa de la zona la orilla en la que se está construyendo la serrería, ya que en esta época del año el lugar es más fácilmente vadeable y los trabajos para aumentar el caudal antes de colocar la rueda del molino del agua no se han realizado aún.

Mientras el grupo se atrinchera tras las piedras que forman parte de los cimientos de la construcción escuchan en la lejanía los primeros gritos y sonidos que señalan que la lucha ha comenzado en la barricada cercana al camino del bosque. No obstante, la ribera que protegen permanece en calma, aunque está todo lo bien iluminada posible para evitar cualquier infiltración enemiga.

El eco de la lucha se generaliza en el resto de la aldehuela, cuando vislumbran la primera señal de avance hostil en la otra orilla. Un puñado de guerreros gnoll aparece, acompañados por varios tragos arqueros. Las pequeñas criaturas disparan algunas flechas, pero los defensores están bien parapetados. Momentos después, las criaturas comienzan a pasar lentamente el río, aunque parecen hacerlo muy lentamente, como si estuvieran ralentizando su avance a posta.

Los primeros que intercambian golpes con los gnoll son **Maegan** y sus trabajadores, quienes logran derribar a uno de los incursores apenas sus zarpas hollan la orilla sur. Un segundo más tarde, dos certeras flechas se hunden en el pecho de uno de los trabajadores, matándolo al instante. Por detrás de su parapeto, los aventureros pueden ver a un alto gnoll con la melena recogida en una trenza y que porta un enorme arco recurvado en las garras. Junto a él avanza un humano corpulento, que lleva una especie de chaleco y tocado de piel de oso. Allá donde muestra su propia piel desnuda refulgen unos extraños tatuajes azulados mientras invoca algún tipo de magia totémica que hace que sus músculos crezcan de manera notable. Sin duda se trata del campeón uthgardt de la **Tribu del Oso Azul**, y parece que va a ser un enemigo difícil de batir.

Apenas el combate se generaliza, **Kir'at** inicia la habitual tonada para encorajinar a sus aliados. Sin embargo, cuando la semielfa trata de conjurar además su magia bárdica, una pequeña flecha se clava en su espalda desprotegida, aunque la mujer consigue completar su conjuro y se desvanece de la vista de todos. Está claro

que al menos uno de los arqueros trasgo ha logrado acercarse oculto a su retaguardia y ahora es un peligro para todos.

Por su parte, **Only-One** y su espada luminosa abaten a otro gnoll, conteniendo el avance del resto. Esto permite a **Kir'at** maniobrar para volver a usar su magia. Un cono de cristales conjurados envuelve a otro de los gnoll y a un trasgo, hiriendo gravemente al primero y matando al segundo, a la vez que la barda vuelve a hacerse visible.

Desde su parapeto, **Emelka** invoca sus proyectiles arcanos para hostigar al arquero gnoll, quien recibe un impacto tras otro sin mostrar dolor aparente, al tiempo que busca nuevos blancos para su terrible precisión.

En el otro flanco, una segunda flecha goblin sale de las sombras para clavarse profundamente en el cuello de un aldeano, que cae muerto en el acto. Pocos segundos después, otro certero disparo acaba con el tercero de los trabajadores de **Maegan** quien, junto con el último de los defensores, avanza con decisión hacia los cimientos traseros para tratar de dar con el francotirador oculto que los está diezmado.

Junto al acceso principal, **Rulfgar** se enfrenta al uthgardt, aunque recibe una flecha del gnoll al acercarse. Esto provoca que **Dulce Roca** abandone su cobertura para cruzar el río hacia el arquero, en un intento por poder trarlo cuerpo a cuerpo y minimizar la amenaza que supone. Mientras, **Gunnar**, **Odracir** y **Only-One** luchan contra otro gnoll restante y apoyan a su compañero **Rulfgar** para enfrentarse al bárbaro del **Oso Azul**, quien parece imbuido por algún tipo de poderosa magia defensiva.

Tras ellos, **Maegan** ha logrado acabar con otro de los gnoll, pero el último de los trabajadores ha caído también, lo que le deja cuerpo a cuerpo con el arquero goblin, que ahora empuña una pequeña espada.

El intercambio de golpes es brutal y, aunque los héroes logran impactar varios golpes sobre el uthgardt, éste parece dotado de una resistencia considerable.

En el río, el arquero gnoll duda por primera vez. Ha recibido numerosos impactos de la magia de **Emelka** y el humano que se acerca a él parece decidido a plantarle cara. Con una mueca suelta su arco en el río y saca un colmillo largo muy parecido al que encontraron en la gran casa del campamento gnoll en el bosque. Gracias a su magia, **Emelka** comprende las palabras de la criatura, que apelan al pacto realizado con los uthgardt y la fuerza de un ser, cuyo nombre reconoce inmediatamente la hechicera. Con un crujido sus poderosas zarpas fracturan el objeto y un halo oscuro lo envuelve. El gnoll comienza a mutar y crecer y grita de dolor y furia cuando sus vestiduras y su armadura estallan al no poder contener su nueva forma. A los pocos segundos, ha alcanzado un tamaño que empequeñecería a un oso normal y sus ojos llamean en la oscuridad, como si un fuego interior lo consumiera. Al mismo tiempo, con mostrando un semblante de satisfacción en el rostro, el uthgardt se retira de la lucha y con una voz gutural ordena al monstruoso ser que acabe con todos los presentes.

El monstruoso ser ruga de nuevo con una mezcla de dolor y rabia, pues su cuerpo continúa cambiando de una forma atroz. De sus mandíbulas expulsa un vómito sangriento que cubre a los aventureros que se enfrentan a él. Además, a pesar del canto de **Kir'at**, varios de los presentes sienten como su ánimo flaquea al escuchar el bestial bramido. Aprovechando la confusión, el bárbaro uthgardt se retira cruzando de nuevo el río hasta perderse en la oscuridad, dejando que su brutal aliado se encargue de los héroes.

Al otro lado de los cimientos, **Maegan** y el único lugareño superviviente se enfrentan mano a mano con una pareja de trasgos, uno de los cuales es el letal arquero que ha matado a varios de los trabajadores. Son los últimos enemigos presentes, aunque más lejos se escuchan perfectamente los sonidos de la lucha generalizada que se está produciendo en el camino del bosque y en el centro de la aldehuela.

Los compañeros se aprestan a acabar con la horrenda criatura en que se ha transformado el gnoll. Sin embargo, el monstruo que sigue rugiendo de dolor conforme su cuerpo cambia, no ha perdido su malévolas astucia. Con un gruñido avanza, escupiendo de nuevo un chorro de sangre que esta vez impacta directamente en el rostro de **Odracir**, al tiempo que con sus garras aferra el espadón de **Rulfgar**. A pesar de que sus zarpas sangran al sujetar el filo, el bestial gnoll hace un fuerte giro y el norteño siente como el acero cruje entre sus manos, pero el arma aguanta a duras penas. Es el turno de los aventureros, que atacan sin mucho éxito al monstruo. Sólo **Duce Roca** consigue impactarlo con su lanza, pero la punta apenas logra traspasar la recia piel del ser, que parece estar sufriendo más daño por su propia transformación que por las heridas sufridas en el combate.

Entretanto, **Maegan** y su compañero intercambian golpes sin éxito contra los goblin, que parecen más deseosos de ganar tiempo con el objetivo de ver si les llega ayuda bien por parte de la banda asaltante que lucha en las cercanías del río o por parte de gnoll mutado al que continúan enfrentándose el resto de héroes. Además, la oscura criatura no está exenta de oscuros poderes. En lugar de atacarle, **Odracir**, cuyo rostro está impregnado de la sangre del ser, se gira inesperadamente tratando de clavar su arma a **Kir'at** quien grita una especie de maldición en una extraña lengua. Con uno de sus compañeros dominado por una furia asesina controlada por el abominable gnoll, **Only-One** hace acopio de sus fuerzas para descargar su hoja de luz sobre la bestia. Sorprendentemente, la hoja luminosa atraviesa limpiamente al ser, que aúlla al sentir el golpe. El éxito del elfo anima al resto de compañeros, y **Dulce Roca** y **Rulfgar** lo secundan, aunque sus armas parecen menos efectivas contra el monstruo. Por su parte, **Gunnar** trata de usar la parte plana de la hoja de su hacha para dejar fuera de combate a **Odracir**, quien está claro que ha tomado a **Kir'at** como el blanco de su ira ciega. No obstante, la semielfa no parece ponerse nerviosa, aunque mientras continúa musitando su cántico bárdico sí intercala alguna interjección hacia el elfo. Con cierta calma lo señala y éste queda inmediatamente rígido. Posteriormente, vuelve a recurrir a sus poderes y su figura se desdibuja débilmente, como si su cuerpo no estuviera enteramente en el lugar visible. Las tornas del combate han cambiado a favor de los aventureros. El monstruoso gnoll ha tratado de golpear infructuosamente a **Only-One**, cuya arma es la única que parece dañarlo completamente. Por su parte, con la amenaza de **Odracir** anulada, **Gunnar** deja fácilmente sin sentido a su compañero, esperando que si acaban con la bestia, la sangre rabiosa que lo afecta deje de dominarlo.

También **Maegan** y el lugareño prevalecen en su particular combate con los trasgos. Una sonrisa aflora en los labios del enano cuando el filo de su hacha se clava profundamente en el arquero, vengando así a sus trabajadores asesinados por éste. El otro goblin, viéndose superado, opta por huir cobardemente hacia la seguridad de la oscuridad de la orilla del río. Ni el enano ni su camarada lo siguen, prefiriendo unir sus esfuerzos a los de los aventureros para abatir al mayor peligro que supone el gnoll mutante.

Golpe a golpe, los héroes van minando la resistencia sobrenatural del ser que, además, parece seguir sufriendo heridas internas fruto de su transformación. Un salvaje ataque de sus garras unidas como un mazo improvisado ha dejado maltrecho a **Only-One**, pero **Kir'at** se mantiene atenta para gastar sus últimas reservas de magia sanadora y también **Emelka** tiene a mano una de sus pociones curativas por si fuera necesario. Finalmente, un duro golpe del mandoble de **Rulfgar** silencia para siempre al monstruo, que se derrumba en la orilla. Poco a poco, la transformación comienza a revertirse, hasta dejar a la vista de nuevo el cuerpo contrahecho por las heridas del arquero gnoll.

Rápidamente, mientras **Kir'at** se hace cargo de las heridas más profundas, el grupo dejan a **Maegan** y al otro lugareño de guardia en el aserradero, custodiando también el cuerpo inconsciente de **Odracir**. No se vislumbra

ningún otro enemigo oculto, por lo que los compañeros que se encuentran más enteros se disponen a unirse a los aldeanos en la defensa de *Tronárbol*.

Gracias a los dioses y también al aviso de los héroes, que permitió a **Ansal** y los suyos construir barricadas para fortificar varios puntos de la aldehuela así como mantener una defensa alerta, la banda de incursores gnoll es rechazada con éxito. Los pocos supervivientes, y algunos de sus esclavos goblin, se retiran aullando de frustración hacia el bosque.

En la zona de la barricada que protegía el camino principal encuentran a **Ansal Hombroensangrentado** quien, junto a alguno de los cazadores más veteranos, ha aguantado la posición valientemente. El líder de la aldehuela ha matado en combate singular a una chamán gnoll y puesto en fuga a un adepto que usó varios conjuros de ataque, incluyendo rayos ígneos. Esto, unido a la feroz resistencia del resto de habitantes de *Tronárbol* ha quebrado las ansias de sangre de los incursores, que vieron como su asalto sorpresa en el río también fracasaba merced a la intervención de los compañeros. Milagrosamente sólo once de los habitantes de la aldehuela han perecido en el combate, aunque sí que muchos más han sufrido heridas de diversa consideración.

**17 Noctal:** La noche ha transcurrido tensa, dado que **Ansal** ha mantenido en guardia a todos los defensores capaces de luchar, permitiendo breves períodos de descanso por turnos. Al amanecer, se continúa atendiendo a los heridos y se mantienen la doble vigilancia en las atalayas. El resto de lugareños se distribuyen para hacerse cargo de los cuerpos de los caídos. Los gnoll y goblin son llevados hacia las afueras, para posteriormente hacer una pira con sus cadáveres. A los valientes defensores se les enterrará en el lindero del bosque, bajo las raíces de los árboles, siguiendo las tradiciones de **Mielikki**, la **Guardabosques Suprema**, para que sus espíritus protejan el asentamiento por el que murieron.

A mediodía, la voz de uno de los vigías sobresalta a muchos de los presentes. Pero no se trata de un grito de alarma, sino de júbilo, cuando por el camino del oeste aparece una tropa montada con los blasones de *Nuncainvierno*, junto con los dos mensajeros que **Ansal** envió para pedir auxilio al **Señor Alagondar**. Son comandados por **Adram Hestril**, uno de los **Nueve de Nuncainvierno**, y con ellos cabalgan dos clérigos de **Helm**, el **Dios de los Guardianes**, quienes inmediatamente comienzan a ocuparse de atender a los heridos más graves.

Aunque no hay una celebración como tal, dado que el recuerdo de los caídos entristece los ánimos, sí que muchos de los supervivientes del ataque se congregan al anochecer en el *Pabellón* para beber por la victoria y por la memoria de sus muertos. Los compañeros aprovechan la ocasión para hablar de nuevo con **Maegan**. El enano se muestra más abierto, fruto no sólo del misterioso vínculo que comparten, sino también de los nuevos lazos de hermandad forjados en el reciente combate. Reconoce que a menudo, durante sus sueños y pesadillas, en ocasiones le asaltan extrañas visiones e ideas que luego su mente recoge en todo tipo de planos y esquemas, extraños diseños de construcciones, máquinas y todo tipo de armas y herramientas. Esto fue lo que le ocurrió cuando le llegó la noticia del encargo de construir el molino de agua y la serrería. Afortunadamente, tras la vorágine inicial, el sentido común regresó a él, y decidió no dejarse llevar por los enloquecidos planos que había dibujado inicialmente.

**18 Noctal:** Extraños sueños han plagado el descanso de los compañeros aunque únicamente **Rulfgar** comparte los detalles de su experiencia onírica. Tras un breve desayuno, el grupo acuerda permanecer en *Tronárbol* hasta asegurarse de que los gnoll ya no suponen un peligro para la región.

Respecto a esto último, **Ansal Hombroensangrentado** va a guiar un pequeño grupo de cazadores para rastrear el bosque y asegurarse de que las criaturas no se han ocultado en el campamento que descubrieron

los aventureros o en otras zonas cercanas. Aprovechando la presencia de los soldados de *Nuncainvierno* y de los propios héroes, el guardabosques pretende explorar las cercanías y regresar antes de que sea entrada la noche.

El resto de la jornada transcurre sin ningún incidente. **Maegan** les comenta que cuando la situación se tranquilice continuará con la construcción del molino de agua y aserradero, un proyecto que puede llevarle varios meses, dependiendo de la disponibilidad de trabajadores. En todo caso, si necesitan contactar con él podrán encontrarlo en la aldehuela, o bien al sur, en el *Monasterio de la Estrella Elevada*.

A última hora de la tarde, **Ansal** y sus hombres regresan sin haber encontrado señales de que los gnoll se hayan reagrupado. Todos los rastros hallados se dirigen hacia la parte oriental del bosque, por lo que espera que los supervivientes derrotados hayan regresado a los territorios habituales de sus clanes. No obstante, mantendrá vigilada la zona durante unos días, al menos mientras **Adram Hestril** y sus hombres puedan permanecer protegiendo la aldehuela.

**19 Noctal:** Después de despedirse de sus nuevos conocidos, el grupo emprende la marcha de vuelta a *Nuncainvierno*.

**20 Noctal:** Al atardecer los aventureros regresan por fin a la *Joya del Norte*.

**21 Noctal:** Mientras el resto de los compañeros descansan en la posada de la *Serpiente Brillante* o recorren las calles de la ciudad para relajarse, **Rulfgar** lleva su mandoble a una armería para repararla.

**27 Noctal:** Por la mañana un mensajero visita su posada con una invitación para el grupo del mismísimo **Señor Alagondar**. Al parecer, se va a celebrar una recepción por la noche en el *Castillo Nunca*, y la presencia de los héroes sería bien recibida.

Esa noche, todos los miembros del grupo, salvo **Kir'at**, acuden a la celebración, donde el mayordomo del **Señor** los presenta por sus nombres, alabando sus acciones en defensa de *Tronárbol*. El propio **Nasher Alagondar** explica a todos los presentes que **Ansal Hombroensangrentado**, líder de la comunidad, les ha ofrecido tierras para asentarse a cambio de su ayuda para formar una unidad de vigilantes que protejan la región. Con la construcción del molino y el aserradero, el crecimiento de la aldehuela está prácticamente asegurado, por lo que no sería una mala elección.

Entre los presentes, también reciben la enhorabuena de **Filse Pembrose**, quien les explica precisamente que deseaba contactar con ellos pues le ha llegado una carta de **Adriana Aranda**, la tratante de objetos exóticos que le vendió la pieza de obsidiana que les obsequió. Al parecer, se va a celebrar la subasta de una remesa de objetos inusuales en el pueblo de *Alcázar de Xantharl*, por lo que se le invita a asistir si está interesado en nuevas adquisiciones. Según el **Señor Pembrose**, lo normal es que estas invitaciones lleguen con bastante antelación, ya que los compradores pueden proceder de lugares relativamente alejados. Además, el viaje a esa localidad del *Norte* es largo, por lo que procurará mantenerles al tanto si desean viajar allí, pues es casi seguro que la razón de que la señorita **Aranda** se haya interesado en contactar con él es ofrecerle otro fragmento similar.

Tras las presentaciones oficiales y algo de charla informal entre los invitados, **Adram Hestril**, el consejero del **Señor Alagondar** que lideró la patrulla de auxilio a *Tronárbol* les pide que se reúnan brevemente antes del comienzo de la cena. Tiene que hacerles una propuesta en nombre del **Señor**, pero es necesaria su discreción, acepten o no, ya que los intereses y la seguridad de *Nuncainvierno* podrían verse afectados. La misión es sencilla. El *Picacho de Hielo* es una lejana isla al noroeste, justo en el límite del *Mar Impenetrable* y el *Mar del Hielo Movedizo*. Se trata de un antiguo volcán rodeado de hielo semiperpetuo con varias aldeas pobladas por una mezcla de norteños y cazadores del hielo. Los mercaderes acuden aquí para comprar pieles de foca y



aceite de ballena, pero el comercio está controlado férreamente por los **Altos Capitanes** de *Luskan*. No obstante, algunas comunidades, como *Refugio de Bjorn*, comercian de manera clandestina con *Puerto Llast* o la propia *Nuncainvierno*. Precisamente, uno de los capitanes afincados en el pueblo es un antiguo camarada de armas de los días de aventura del **Señor Alagondar**. Se trata de **Jorund el Inconquistable**, un afamado marino e incursor norteño, que en muchas ocasiones por amistad con su viejo compañero de armas actúa como aliado de *Nuncainvierno*, alertando a la ciudad de incursiones norteñas o de movimientos de barcos luskanitas. Es poco conocido que **Jorund** suele pasar parte del invierno como huésped de la ciudad, ya que seguramente esto podría acarrearle problemas con otros capitanes norteños o con las autoridades de *Luskan*. Normalmente, suele llegar antes de que los hielos bloqueen la navegación en la región, casi siempre una semana o dos después de la **Fiesta de la Luna**, pero este año se está retrasando bastante y, al no recibir noticias suyas, el **Señor Alagondar** quiere investigar si algo le ha ocurrido a su amigo.

Tras deliberar brevemente, los compañeros deciden aceptar el encargo, lo que complace a **Adram Hestril**, quien les adelanta 300 piezas de oro para que puedan equiparse. También les explica que la premura es vital, por lo que con las primeras luces de la mañana se les espera en uno de los muelles para embarcarse en la **Doncella de las Olas**, el barco dispuesto para llevarlos y traerlos de regreso.

El resto de la velada transcurre entre una deliciosa cena y algunas conversaciones interesantes, aunque la mayoría de los héroes deciden regresar a la posada pronto para descansar. Sólo **Dulce Roca** y **Emelka** permanecen alternando con algunos de los invitados del *Castillo Nunca*. De hecho, el joven guerrero escucha una interesante conversación referente a unas extrañas rocas llameantes que cayeron del cielo hace meses. Algunos creen que se trata de una estrella fugaz, aunque otro de los presentes sabe que los armeros y herreros son capaces de fabricar asombrosas armas y armaduras merced al llamado metal estelar que puede extraerse de las mismas. También mencionan que el recientemente nombrado **Aguabarón** de *Yartar*, se ha gastado una pequeña fortuna adquiriendo algunas de estas rocas celestes, lo que parece una manera bastante extravagante de malgastar las arcas la villa.

**28 Noctal:** Los compañeros se embarcan en la **Doncella de las Olas**, un pequeño y rápido barco correo cuya capitana, **Vera Misegald**, está acostumbrada a viajar por el *Mar de las Espadas* evitando a piratas, corsarios luskanitas o barcos largos norteños.

Esa noche, mientras los compañeros se resguardan en la bodega del viento y el mar inclemente, **Emelka** les hace una sorprendente confesión. Por un lado, les explica que durante su conversación con la bruja **Vorea**, mientras ésta hablaba a través del **Viejo Henry Maderanegra**, la mujer le reveló que no quiso verlos pues temía la maldad que traían con ellos y manifestó que su llegada confirmaba los augurios que se le habían mostrado, refiriéndose a ellos como heraldos de la destrucción que estaba por llegar. Además, también les cuenta que en la cena de la noche anterior conoció a un noble cormyreano, un visitante en misión diplomática, quien aseguraba conocerla. El caballero le contó detalles y hechos que, por un instante, desvelaron fugaces visiones que parecían confirmar dichos recuerdos ocultos. No obstante, todavía permanece siendo un misterio la pérdida de su memoria o la relación que todos comparten, por no mencionar los extraños sueños y pesadillas que les aquejan.