

La legión perdida

1342 DR Año del Behir

3 Martillo: Después de una travesía sin incidentes destacables, los aventureros avistan *Refugio de Bjorn*, el pequeño pueblo donde tiene su mansión en las afueras **Jorund**. **Vera Misegald** les explica que el lugar está gobernado por **Bjorn**, hijo y nieto de **Bjorn**, y líder de los **Guerreros del Hielo**, leales espadas juramentadas que no son amigos de los luskanitas, pero que permanecen bajo su sombra. De hecho, existe una guarnición de *Luskan* en el pueblo, por lo que deben evitar que sus acciones llamen demasiado la atención.

Tras despedirse de la capitana hasta su regreso, el grupo decide primero comprar ropa de abrigo adecuada en el puerto, ya que el clima es realmente gélido. Posteriormente, se aseguran alojamiento, encontrando una sala común en una modesta posada del puerto. Aquí se enteran de que la nave del capitán **Jorund** no ha partido este invierno, aunque sí que hay un capitán de renombre en el pueblo. Un barco largo de **Hrolfeirr**, hijo del difunto jarl **Haldrath Thoraldsson** de *Ruathym*, lleva varias semanas en el puerto, aunque desconoce el motivo de que se encuentre tan al norte en esta época del año.

4 Martillo: Poco después de amanecer, el grupo recorre las calles del pueblo hasta las afueras en busca de la casa de **Jorund el Inconquistable**. Se trata de una mansión de dos plantas construida cerca de un acantilado, y rodeada de un muro bajo de piedra, con varios cobertizos secundarios. En el patio se ve a un par de guerreros norteños que pasean tratando de soportar así mejor el frío reinante.

Para evitar alarmar a los moradores de la mansión, **Emelka** y **Rulfgar** se acercan ellos solos hasta la entrada del patio, donde los guardias les dan el alto. Al preguntar por **Jorund**, éstos les dicen que se encuentra muy enfermo y no desea ser molestado por visitantes. Los compañeros insisten, pero los guardias son también obstinados y el tono de la discusión hace que otros dos guerreros salgan de uno de las cabañas del patio para ver qué está pasando.

Antes que forzar la situación y provocar una pelea infructuosa, la pareja de aventureros se despide de los norteños y regresan por el camino hasta donde les espera el resto del grupo para explicarles lo ocurrido.

Decididos a averiguar algo más sobre el mal que afecta a **Jorund**, regresan a la hospedería donde se alojan para hacer averiguaciones sobre la existencia de clérigos o curanderos en el pueblo. Además, de los que cuidan de los altares de los dioses en el fortín de **Bjorn**, las gentes del pueblo suelen ir a las afueras, a la cabaña de la **Vieja Helga**, una oráculo tocada por el poder de las deidades y a la que ofrecen comida y otros artículos a cambio de sus ungüentos, pociones o talismanes.

Efectivamente, la anciana vive algo apartada del resto del pueblo, junto con un esclavo mudo y un par de sabuesos, y cuando recibe a los héroes se muestra extrañada de las noticias que traen. Desconocía que **Jorund** todavía permaneciera en *Refugio de Bjorn*, ya que el capitán suele marcharse para el invierno todos los años. Además, **Tyrald** su criado y administrador en su ausencia, no la ha visitado en busca de ningún remedio por lo que, si su amo está enfermo, desde luego no ha recurrido a su sabiduría y remedios.

A pesar de esta información, **Dulce Roca** insiste a la mujer para que use sus artes adivinatorias para averiguar más cosas, a lo que **Helga** acepta a cambio de un pago de 50 piezas de oro, además de la comida que le han traído como ofrenda. Durante varios minutos, la peculiar anciana parece musitar extrañas palabras y arrojar unas runas talladas en piedra, para luego afirmar que "Engaño, muerte, sombra y frío se han instalado en la casa de **Jorund el Inconquistable**". Sus palabras son enigmáticas, pero es todo lo que los dioses le han permitido ver, por lo que los aventureros se despiden de ella y regresan al pueblo.

La siguiente pista a investigar es si el barcoluengo de **Jorund** todavía permanece en el muelle, por lo que van a la cala protegida del puerto donde se ven varias naves largas norteñas. El jefe del puerto, un veterano guerrero llamado **Algrid** les confirma que el barco del capitán **Jorund** no ha partido este año, pero desconoce el por qué ni tampoco es de su incumbencia. Suavizando la conversación con algunas monedas, los compañeros averiguan que lo que es un poco extraño es la presencia del barco de **Hrolfeirr**, el primogénito del jarl **Haldrath Thoraldsson** de *Ruathym*, quien murió hace un tiempo. Él y sus hombres llevan casi tres semanas en el pueblo y, de hecho, mientras que un grupo de guerreros se turna para vigilar el barco, la gran mayoría se hospeda en la *Taberna de los Dedos Encallecidos* y en algunas otras casas que ofrecen alojamiento. Sin embargo, el propio **Hrolfeirr** y varios de sus houscarl, sus guerreros juramentados, han pagado a un mercader local, **Tulok Bors**, para disponer de un pequeño almacén junto a los muelles. Desconoce el motivo que ha traído aquí al nuevo jarl, del que se rumorea que es un servidor de **Tempus, Señor de las Batallas**.

Tras reponer algunas fuerzas a la hora de comer, el grupo decide volver a la mansión de **Jorund**, donde **Dulce Roca, Emelka, Only-One** y **Rulfgar** confrontan a los cuatro guerreros que montan guardia en el exterior de la misma. El joven luchador les espeta que conocen su secreto, lo que parece confundir a los norteños, que discuten entre ellos en Illuskano ante dicha afirmación. No niegan que no son hombres de **Jorund**, aunque el símbolo que muestran en sus vestiduras o escudos, un rayo cruzado entre dos oleajes, no les dice nada a los compañeros. Lo cierto es que su tarea parece realmente esperar a que **Jorund** muera debido al mal que le aqueja y no están dispuestos a permitir la entrada a nadie sin lucha.

Pero los aventureros no quieren lanzarse a una refriega sin saber exactamente a quién se están enfrentando, por lo que optan nuevamente por volver al pueblo, aunque dejan a **Odracir** para que vigile si se produce algún movimiento en la casa o si alguno de los guardias regresa también a la población.

Sus sospechas se ven confirmadas cuando el propietario de su pequeña posada les confirma que el motivo heráldico que han visto es el que portan los hombres y las velas del **Colmillo Marino**, el barco de **Hrolfeirr Haldrathsson**.

Cae la noche, y **Dulce Roca** y **Rulfgar** van a revelar durante unas horas a **Odracir** en su escondite cercano a la hacienda de **Jorund**. Por su parte, **Emelka** y **Kir'at** acuden a la gran taberna de *Refugio de Bjorn* donde aprovechan para intimar y sonsacar información a los ruathen. Allí traban cierta amistad con **Brunheild**, uno de los lugartenientes de **Hrolfeirr** quien les revela que están en la isla para vengar una afrenta existente entre su señor y **Jorund**, un capitán e incursor local. Entre éste y el jarl **Haldrath Thoraldsson** existía un feudo de sangre que quedó sin resolver con la muerte del segundo. Sin embargo, **Jorund** tuvo la osadía de asaltar el barco funerario que llevaría el cuerpo del difunto a los *Salones Helados de Tempus*, robando sus tesoros y dejando el barco a la deriva, por lo que el espíritu de **Haldrath** nunca encontraría su camino. Cuando su hijo **Hrolfeirr** se enteró, montó en cólera y armó una tripulación para vengar el insulto. Pensaba matar a **Jorund** en combate singular, pero lo encontraron postrado en la cama, sufriendo una extraña maldición gélida, por lo que **Hrolfeirr** decidió negarle la muerte de un guerrero. Dejaron una guardia para asegurarse que nadie interfería en la agonía del ladrón y se han dedicado a esperar su muerte desde entonces.

Ni que decir tiene que estas noticias son especialmente reveladoras cuando ambas mujeres regresan a la posada del grupo para contar lo que han descubierto.

5 Martillo: Después de una buena noche de descanso, los héroes deciden que es momento de intentar infiltrarse en la mansión de **Jorund** para escuchar su parte de la historia, aunque creen que sigue siendo preferible evitar la lucha con los guerreros ruathen. Por ello, mientras que **Dulce Roca, Gunnar** y **Only-One**

inspeccionan la zona baja del acantilado sobre el que cuelga el mirador donde se levanta la casa del capitán norteño, el resto de aventureros acuden a la nave que los trajo hasta la isla, para pedir a la capitana **Vera Misegald** un par de cuerdas largas con las que poder afrontar la escalada.

Al caer la noche, **Gunnar** escala con las cuerdas hasta un promontorio y luego hasta la cima del acantilado, al otro lado del muro que delimita la hacienda, asegurando dos cordadas que facilitarán la ascensión al resto de sus camaradas. Uno a uno van subiendo todos, hasta que el último de ellos, **Kir'at** resbala en una roca helada y cae arrastrando una de las cuerdas con ella. Afortunadamente, la semielfa frena su caída en un repecho y es capaz de usar su magia curativa para mitigar las dolorosas contusiones. Después de un par de minutos de recuperar el aliento, vuelve a intentar la subida, esta vez con éxito.

Una vez cruzado el muro, **Gunnar** trepa por la pared trasera de la casa hasta llegar al segundo piso, donde consigue desmontar una de las contraventanas y abrir el panel de madera de la ventana interior. El enano y **Dulce Roca** penetran en la estancia, que resulta ser un dormitorio con un par de camas desechas. La habitación da a un pasillo en el que se vislumbra una puerta a cada lado, así como unas escaleras de bajada y una esquina que gira al fondo del mismo, donde parpadea la luz de una vela o pequeña lámpara. Tras asegurarse de que no hay peligro alguno, ambos aventureros aprovechan las sábanas de las camas para descolgar una improvisada cuerda para que el resto de sus compañeros puedan subir también.

Con suma cautela, **Odracir** investiga el pasillo. El piso inferior está totalmente a oscuras, y no parece que haya nadie en la casa, salvo la luz que viene del final de pasillo. Con **Only-One** cubriéndole las espaldas, el elfo gira la esquina para descubrir el dormitorio principal de la mansión. En la amplia cama, peligrosamente cercana al hogar encendido de la chimenea, yace un hombretón barbudo que tiritaba bajo varias mantas de piel. Su piel está terriblemente pálida e incluso una pequeña nube de vaho cubre su aliento al respirar. Junto a él hay un hombre de mediana edad que viste ropas de criado y que está calentando una jarra de barro en un pequeño hornillo.

Los aventureros se presentan calmadamente, tratando de no asustar al criado, quien no es otro que **Tyrald**, el sirviente que mencionó la **Vieja Helga**. El hombretón semidormido de la cama es el mismísimo **Jorund el Inconquistable**, quien apenas entreabre los ojos al ver entrar al resto de aventureros y presentarse éstos como enviados de su antiguo camarada **Nasher Alagondar**.

Es **Tyrald** quien relata lo ocurrido, con alguna interjección puntual del maltrecho **Jorund**. Hace unas dos semanas un grupo de hombres armados irrumpió por la noche en la mansión asesinando al guerrero que vigilaba y entrando en el gran salón comunal para saquear los tesoros que albergaba. **Jorund** y sus otros tres hombres de armas se despertaron y se produjo una gran lucha con los intrusos. Entonces, durante el combate, uno de ellos, que portaba un extraño farol que su amo había recuperado de una expedición reciente, se giró enfocando con su luz a **Jorund**, quien inmediatamente cayó al suelo desplomado. Esto animó a los asaltantes, pero luego el haz pasó sobre el tapiz que colgaba en la pared principal y sobre el mismo apareció una especie de umbral luminoso, mostrando la escena de un barcoluengo encallado en el hielo. Todos sintieron un frío gélido y un viento invernal que emanaba de la extraña ventana embrujada. El ánimo de los ladrones flaqueó y huyeron, aunque se llevaron varios de los tesoros guardados en el salón, junto con el propio farol. Sólo uno de los guerreros de **Jorund**, **Torfyr**, sobrevivió a la lucha, y en cuanto a **Jorund**, estaba postrado, aterido por un frío espantoso. Con la ayuda del guerrero consiguió subirlo a su dormitorio y acercar la cama a la chimenea encendida. Luego, **Torfyr** cruzó el umbral del tapiz para investigarlo, desapareciendo en su interior. Al cabo de un rato regresó con una increíble historia. El tapiz conducía a un verdadero iceberg en medio de un mar encrespado, donde estaba encallado un extraño barco largo.

Al mencionar la nave, **Jorund** parece reaccionar, gritando que era el barco funerario del maldito **Haldrath Thoraldsson**, el asesino de sus padres. Con la ayuda de **Tempus** y de sus hombres, lo había asaltado semanas antes, robando sus tesoros, meándose en el cuerpo del difunto jarl de *Ruathym*, y dejando allí a la última mujer de **Haldrath**, una pálida belleza rubia llamada **Inghean**.

El exabrupto del norteño confirma pues la historia que contaron los hombres de **Hrolfeirr** en la taberna, pero los aventureros dejan que **Tyrald** continúe su relato.

Tras recoger algunos pertrechos, **Torfyr** decidió volver a cruzar hasta el hielo más allá del tapiz para averiguar si la **Dama Inghean** todavía permanecía en la nave, ya que **Jorund** había mencionado que la última esposa de **Haldrath** pertenecía a las **Brujas del Hielo**, una cábala matriarcal de brujas y hechiceras influyente y poderosa entre los norteños. Tal vez ella supiera cómo deshacer la maldición helada que afectaba ahora a su señor. Sin embargo, pasada una hora, el halo luminoso desapareció, atrapando al pobre **Torfyr**, aunque la imagen del tapiz ha seguido desde entonces mostrando la embarcación aprisionada en el hielo.

Al amanecer, antes de que **Tyrald** pudiera ir al pueblo a por ayuda, **Hrolfeirr**, el hijo de **Haldrath**, apareció con varios guerreros con la intención de desafiar a **Jorund** en combate singular. Al ver su estado, escupió sobre él y le maldijo para que muriera en la cama, como una mujer anciana. Dejó varios hombres armados para custodiar la mansión hasta que **Jorund** agonizara y evitando así que nadie pudiera interferir en su venganza. El criado reconoce que ha tratado de ir al pueblo en un par de ocasiones, pero ambas veces fue descubierto y tras la segunda recibió una tunda de golpes y la amenaza de que en la siguiente ocasión lo arrojarían por el acantilado.

Intrigados por el sorprendente relato, **Emelka** y **Only-One** usan sus poderes para detectar auras mágicas. Efectivamente, perciben un aura mágica inactiva en la planta baja y otra similar activa, pero de menor intensidad, que irradia de **Jorund**. Investigando el piso de abajo pueden constatar que la historia de **Tyrald** es cierta. En una de las paredes del gran salón cuelga un tapiz, que muestra un barco nórdico aprisionado en un iceberg en medio de un mar batiente. No obstante, el criado señala que la imagen ha variado significativamente a lo largo de los días, pues el hielo que rodea la nave se va haciendo cada vez más espeso. Además, en la boca de dragón tallada en la proa, puede verse una especie de argolla, destinada sin duda para colgar algún tipo de linterna o fanal.

Los compañeros deciden buscar consejo y acudir nuevamente a la **Vieja Helga**. Tras despedirse de **Tyrald**, prometiéndole que regresarán para ayudar a su amo, el grupo vuelve a descolgarse por la parte trasera de la casa y desciende por la cordada restante hasta la base del acantilado.

Lo cierto es que la anciana oráculo no está demasiado contenta de ver perturbado su descanso tan entrada la noche, pero la promesa de una buena recompensa hace menguar sus quejas. Al explicarle la historia completa de **Jorund**, el barco funerario, y la extraña maldición gélida que le aqueja, la mujer sabia medita durante un buen rato. Sabe que la última mujer del jarl **Haldrath Thoraldsson**, **Inghean**, era una **Bruja de Hielo**, y es muy posible que tanto el barco funerario como la linterna de oro y plata que mencionan fueran contruidos por ellas, como un medio para que el difunto alcanzase físicamente los *Salones Helados de Tempus*. Una última muestra de gloria que lo acompañaría en la eternidad. De algún modo, la linterna es capaz de abrir un portal a dicho reino lejano pero su haz, si se enfoca sobre un ser vivo, tiene efectos perniciosos, como el pobre **Jorund** puede muy bien atestiguar. Puede que el encendido del farol haya tenido que ver también con la apertura del portal en el tapiz de la mansión y que al apagarse el mismo, también se desvaneciera el umbral, aunque el tapiz quedase conectado de alguna manera como una ventana al barco funerario con el que está vinculado. No obstante, **Jorund** cada vez está más débil, por lo que sospecha cualquier forma de revertir su estado sería

mediante poderosa magia curativa, de la que ella no dispone, o bien, recuperando la linterna para tratar de devolverla a la nave funeraria.

Como cualquiera de ambas opciones significa enfrentarse a un frío extremo, **Helga** se ofrece a preparar varias pociones que les permitirán aguantar condiciones gélidas durante un día, lo que también podría permitir aguantar al maltrecho **Jorund**. Además, **Dulce Roca** le pide a la anciana si podría usar sus dones adivinatorios para examinar uno de los fragmentos de obsidiana que portan, así como vislumbrar su pasado, pues no tiene recuerdos del mismo. La mujer sabia se extraña por esta última petición, ya que la mayoría de los hombres desean conocer el destino que les aguarda, no el camino ya recorrido, pero les indica que vuelvan al día siguiente y tendrá todo dispuesto. A cambio, los aventureros le entregarán una pequeña cantidad de piezas de oro y el amuleto de protección que llevaba el arquero gnoll que atacó *Tronárbol*.

Cansados tras su infiltración nocturna, el grupo regresa a su pequeña posada para descansar a la espera de una nueva jornada en la que tendrán que tomar importantes decisiones.

6 Martillo: A mediodía los héroes regresan a la cabaña de **Helga**, quien les entrega media docena de pociones para resistir el frío extremo.

Posteriormente, **Only-One** le entrega el fragmento de obsidiana esculpido como parte de una delicada mano. La oráculo se sorprende al ver el material y la exquisitez de la talla y comienza a concentrarse en su magia para percibir las vibraciones del objeto. Pasan los minutos y la anciana comienza a agitarse poco a poco. Siente una voluntad a la que está vinculada la roca. Un poder antiguo, muy antiguo, procedente de los reinos lejanos, lugares fuera del mundo material y de los propios *Reinos*, donde moran los dioses y otros seres místicos. Percibe un nombre. **Nictu'ruth**. Percibe tristeza y dolor. El dolor de un poder que ha visto como sus seguidores han sido exterminados y esclavizados. Y siente también el odio. La presencia está vinculada a la noche, a los sueños, y también a las pesadillas. Ha estado durmiente durante tiempo incontable y ahora es buscada por muchos y su voluntad desea despertar de nuevo.

Cuando **Helga** recupera la normalidad, los héroes presentes se muestran aliviados, aunque sus palabras han desencadenado nuevas preguntas al enigma que los rodea. La anciana les previene que sería mejor que no enseñen el fragmento a ninguno de los seguidores de los dioses jóvenes de los *Reinos*, pues la voluntad que ha percibido procedía de un mundo lejano, seguramente ahora ya desaparecido.

Deseoso de obtener él también alguna revelación acerca de su pasado, **Dulce Roca** apremia a la oráculo para que emplee de nuevo su magia. Aunque el ritual que emplea para focalizar sus poderes divinos es inferior al que acaba de invocar, la mujer parece todavía afectada por el esfuerzo y vuelve a entrar en una especie de comunión espiritual. Siente que **Dulce Roca** pertenece a una hermandad de guerreros, todos ellos juramentados por una causa para proteger a los suyos. Un nombre viene a sus labios. **Yon'Nadie**. Percibe que ha visitado muchas tierras y luchado muchas batallas, y en todas ellas él y sus hermanos de armas salieron victoriosos. Pero su última victoria se convirtió en derrota y ésta le desencadenó la trama del destino que le ha llevado hasta su presente actual.

Tras digerir las increíbles palabras de **Helga**, el grupo regresa hasta el pueblo donde optan por tratar de razonar con **Hrolfreirr** para que éste les ceda el farol mágico a cambio de que prometan conducir de nuevo el barco funerario hasta los *Salones Helados de Tempus*. **Odracir** y **Rulfgar** son quienes se encargan de la negociación, que se celebra en el almacén del muelle que el joven jarl ruathen ocupa desde hace días junto con algunos de los houscarl más fieles. Es **Rulfgar** quien presenta el ofrecimiento al guerrero sagrado de **Tempus**, quien sopesa cuidadosamente esta inesperada oferta. Finalmente, acuerda postergar su venganza y permitir a los héroes llevarse la linterna encantada, a la que él llama el **Faro del Norte**, para que puedan volver

al barco funerario de su padre y lograr que finalice su viaje al reino del **Señor de las Batallas**. Aunque esto liberará de la maldición gélida a **Jorund**, está dispuesto a permitirle recuperarse antes de retarlo formalmente a un combate a muerte en el que **Bjorn**, el líder del pueblo, será testigo.

Con estas buenas noticias, los compañeros se reúnen de nuevo en la posada antes de visitar otra vez la mansión de **Jorund**, donde los hombres de armas de **Hrolfreirr** ya han sido avisados de su acuerdo y les permiten el paso. Antes de encender nuevamente el farol de oro y plata, se aprovisionan de una carga extra de aceite de ballena y consumen las pociones de la **Vieja Helga** que les permitirán afrontar el frío extremo que azota el iceberg donde está encallado el barco. También entregan a **Tyrald** otra poción para que su señor pueda mitigar durante un tiempo los efectos de la magia gélida que le aflige.

Al encender la gran linterna encantada una llama azulada prende en su interior, haciéndose más y más intensa. Sin embargo, el metal del asa sigue estando frío al tacto. Segundos más tarde, de la ventana del farol surge un haz de luz blancoazulada que se intensifica por momentos. Enfocando la luz hacia el tapiz del salón de la mansión, súbitamente todos los presentes sienten como un halo se dibuja frente a la escena del barco, que cambia perceptiblemente, dejando una escena de la embarcación prácticamente engullida por el hielo por completo, a excepción del mástil de popa y algo de la borda. Un viento gélido se introduce por el portal activo, al tiempo que escuchan el oleaje embravecido del mar rompiendo contra la masa de hielo.

El **Dulce Roca** quien avanza el primero portando el **Faro del Norte** en su mano izquierda, mientras que con la otra empuña su lanza larga. El resto de aventureros le siguen inmediatamente. La escena al otro lado es sobrecogedora, pues con las últimas horas de luz del día son todavía conscientes de la inmensidad del *Mar del Hielo Movedizo* que los rodea.

Al aproximarse a la embarcación, se dan cuenta de que no puede accederse a la cubierta de la misma que ha quedado engullida por el hielo. No obstante, parece que alguien o algo ha conseguido abrir un túnel que se interna en las profundidades del iceberg y permite llegar hasta la popa, donde se ha formado una especie de gruta cristalina. El camino es resbaladizo, pero el grupo avanza con precaución. Los últimos rayos del sol poniente todavía se filtran débilmente a través del hielo, pero **Emelka** y **Only-One** optan por usar su magia para proveerse de nuevas fuentes de luz, ya que además, la luz del **Faro del Norte** enfoca únicamente hacia adelante y todos son extremadamente cuidadosos en no interponerse en el haz frío que proyecta.

En la popa, un muro de hielo sólido bloquea el paso a través de la cubierta. Afortunadamente, una trampilla de permite descender a la bodega. Además del astil del timón, puede verse también un enorme tambor con dos mazos en un bastidor de madera, un instrumento usado a menudo para llevar la cadencia de los remos en algunas embarcaciones.

Cuando **Dulce Roca** baja las escaleras hasta la bodega, el joven luchador puede percibir el aroma a muerte que está presente en la cubierta de remo, donde ya no llega la luz del sol. Entre la oscuridad y las sombras que proyecta el farol mágico percibe movimientos, acompañados por el crepitar del hielo y el crujir de la madera. Dos figuras emergen entonces de entre los bancos de remo. Su piel está completamente pálida y se mueven de manera torpe, pero portan armas y armaduras norteñas y no están vivos. El primer zombi helado lleva una flecha que le atraviesa la garganta de lado a lado, mientras que el segundo exhibe un corte también en el cuello, como si lo hubieran degollado de lado a lado. Rápidamente, **Dulce Roca** alerta a los demás de la presencia de los no muertos, mientras el resto de aventureros desciende y adopta una posición defensiva. Surgen entonces otros cinco muertos vivientes. Cuatro de ellos son también zombis helados, uno de ellos con rasgos y pertrechos que concuerdan con la descripción que **Tyrald** les dio de **Torfyr**, el hombre de armas de **Jorund** desaparecido en el tapiz. El último es una presencia sobrecogedora. Un recio guerrero con cota de

escamas y una gran hacha de guerra cuyo rostro está cubierto por una máscara funeraria norteña. Sus ojos arden como ascuas gélidas y su cuerpo irradia un aura de frío que los héroes pueden sentir incluso a pesar de estar protegidos por las pociones de **Helga**. Sin duda es el mismísimo **Haldrath Thoraldsson**, cuya furia por ver frustrada su entrada al reino de los dioses, así como robado su tesoro y profanados sus restos le han permitido alzarse en busca de venganza contra los vivos.

Los muertos vivientes hacen caso omiso a las palabras de los aventureros tratando de razonar con ellos, por lo que **Emelka** decide abrir las hostilidades descargando una andanada de proyectiles arcanos contra el zombi helado más cercano. Pronto la lucha se generaliza cuando los cadáveres gélidos se abalanzan sobre **Dulce Roca y Rulfgar**. Los compañeros sienten que las armas que portan también están imbuidas de una gelidez que hiere al igual que el propio acero. Pronto **Gunnar, Odracir, y Only-One** se unen a la lucha, mientras que **Kir'at** permanece en segunda fila entonando su canción bárdica al tiempo que está atenta para curar a los heridos más graves.

Mientras **Emelka** continúa conjurando su magia de batalla contra los zombis, **Only-One** y el difunto **Haldrath** se enzarzan en un terrible combate. El elfo es capaz de asestar un tremendo golpe con su hoja encantada cargada además de energía de descarga. Sin embargo, la herida comienza a cerrarse cubriéndose por una especie de película de hielo y el difunto jarl descarga a su vez un tremendo hachazo que atraviesa la barrera mágica de **Only-One**. El filo helado causa una tremenda herida pero además el elfo siente como su fuerza vital se ve drenada por la maligna esencia del no muerto, provocando que caiga al suelo inconsciente. El resto de héroes redoblan sus esfuerzos, lo que permite a **Kir'at** acercarse a su compañero caído para arrastrarlo lejos de la lucha y sanarlo.

Por su parte, **Gunnar**, quien ha flanqueado por uno de los laterales para ayudar a **Rulfgar** a enfrentarse a varios atacantes, consigue derribar a uno de los zombis con un golpe doble de sus hachas. Al moverse hacia delante para situarse a la espalda de los otros muertos vivientes, puede ver a una mujer alta, pálida y rubia que contempla el combate con aspecto desganado junto al mástil en el centro de la cubierta de remo. Sin embargo, la norteña, presuntamente la **Dama Inghean**, esposa de **Haldrath Thoraldsson**, no tomar partido alguno en la pelea, limitándose a ser una mera espectadora.

La situación se hace extrema cuando un golpe afortunado de uno de los zombis helados penetra la guardia de **Rulfgar**, derribando al norteño en el sueño. El guerrero trata de continuar luchando desde las tablas del barco, pero sus golpes no consiguen alcanzar a **Haldrath** aunque, por suerte para él, tampoco el jarl no muerto logra asestarle ningún hachazo dada su precaria situación. Otro de los zombis ha conseguido también llegar hasta **Emelka**, quien tiene que recurrir a sus defensas mágicas para evitar verse en serios problemas, aunque el frío de las armas de los seres de ultratumba comienza a afectarla. Agotados sus proyectiles arcanos, la hechicera debe confiar en otros sortilegios menores que conjuran energía positiva, efectivos contra los no muertos, pero menos precisos. También **Odracir** se ve en apuros y debe retirarse hasta la posición de **Dulce Roca**. El joven guerrero mueve su lanza como un molinete para desviar los ataques de sus contrincantes, pero el elfo no ha tenido tanta suerte y ha recibido varias feas heridas.

Afortunadamente para el grupo, **Gunnar** continúa su exitosa maniobra envolvente y acaba con otro de los zombis. Esto espolea a **Odracir**, quien hace lo propio con uno de sus atacantes, lo que deja a tres cadáveres gélidos y al propio **Haldrath** todavía en pie. Gracias a las curaciones de **Kir'at**, **Only-One** vuelve a la pelea, y la semielfa centra ahora sus esfuerzos en sanar a **Rulfgar**, quien sigue en el suelo esquivando como puede los tremendos hachazos del ruathen.

Viendo que la energía mágica del **Faro del Norte** parece vigorizar al jarl helado, **Only-One** avisa a sus camaradas para que apaguen el farol mágico. Entretanto, un espadazo de uno de los zombis deja postrado a **Odracir** y otro golpe alcanzar también a **Dulce Roca**. Sin embargo, antes de que las tornas de la batalla se pongan de lado de los muertos de ultratumba, **Emelka** consigue apagar la llama gélida del **Faro del Norte**. Segundos después, otro golpe de la hoja luminosa de **Only-One** derriba de una vez por todas a **Haldrath Thoraldsson**, quien no vuelve a levantarse. Como un eco de su líder, los tres zombis restantes se desmoronan también sobre las tablas del la nave funeraria.

Es entonces cuando, mientras **Kir'at** trata de frenar la hemorragia de **Odracir**, la mujer norteña da un posa al frente y les pregunta en Illuskano si están dispuestos a ayudarla a liberar el barco, ya que necesita más remeros para la empresa.

Efectivamente, la joven es **Inghean**, la viuda de **Haldrath** y miembro de la cábala de las **Brujas de Hielo**. Cómo ha sobrevivido ella sola en el barco, rodeada de no muertos y sin provisiones, es un misterio pero no parece desearles ningún mal, lo que alivia a los aventureros pues sospechan que, de haber participado en la lucha, habría podido desequilibrar la lucha en favor de su difunto esposo.

El relato de **Inghean** coincide casi por completo con la historia que les contó **Jorund** y con las sospechas de la **Vieja Helga** sobre el papel de las **Brujas de Hielo** en el matrimonio político del jarl de *Ruathyn* con una consorte perteneciente a su hermandad. Al morir **Haldrath**, había acordado con las **Brujas** que su cuerpo y sus tesoros serían transportados en una nave construida por ellas y guiada por medios mágicos hasta los *Salones Helados de Tempus*. El **Faro del Norte** era la llave que le permitiría llegar a los reinos de los dioses y ella la única capaz de guiar la embarcación mediante sus poderes. Sin embargo, todo se truncó cuando el capitán **Jorund** asaltó el barco. A pesa de robar los tesoros, incluyendo el farol mágico, **Jorund** le permitió quedarse en el barco funerario y ella trató de guiarlo pero, al anochecer su esposo se alzó imbuido del poder de ultratumba y el hielo comenzó a reclamar el barco hasta que embarrancaron en un iceberg. Merced a su magia de fuego pudo construir un túnel para moverse por las partes que iban quedando bloqueadas, dejando así un camino hacia la superficie con la esperanza de que, en algún momento, **Jorund** u otra gente pudiera llegar a auxiliarla.

Cuando los héroes le explican lo ocurrido entre **Jorund** y su hijastro **Hrolfreirr**, **Inghean** reconoce el poder del **Faro del Norte**. Es como si hubiera abierto una puerta al reino helado en las entrañas de **Jorund**, quien finalmente acabará pereciendo si no se cierra. Ella es capaz de hacerlo y también de guiar finalmente la embarcación hasta su descanso eterno, pero necesitará la ayuda de los aventureros para romper la presa de hielo que la aferra.

7 Martillo: Todavía de madrugada, tras descansar y recuperar fuerzas durante unas horas, el grupo se dispone para una dura jornada de trabajo. El efecto de las pociones de **Helga** perdura, por lo que pueden trabajar sin sentir la mordedura del gélido frío del *Mar del Hielo Movedizo*. Además, **Inghean** es capaz de conjurar brevemente algunas esferas ígneas que les permiten derretir el hielo en los puntos de más difícil acceso.

Horas después, los compañeros han logrado abrir un acceso hasta la cabeza de dragón tallada en la proa del barco y vuelven a colgar en su argolla el **Faro del Norte**.

Finalmente, al encender **Inghean** nuevamente la linterna encantada, su haz frío comienza a atravesar la bruma del mar helado. Poco a poco, los restos de hielo que aprisionaban el barco funerario parecen separarse por sí solos del casco, hasta que el nave vuelve a impulsarse por una especie de marea propia, totalmente independiente del oleaje que los rodea.

Pasado un tiempo, la dama norteña les avisa de que es la hora. Puede abrir temporalmente un portal en el centro del barco que conecte con la última ventana abierta, es decir, con el tapiz existente en el salón de la casa de **Jorund**. **Dulce Roca** trata de convencerla para que vaya con ellos, pues no ha dejado de percibir un cierto matiz de esperanza cuando la mujer pronunciaba el nombre del incursor norteño, pero **Inghean** tiene claro su deber como esposa y como **Bruja de Hielo**. Debe guiar la nave hasta los *Salones Helados de Tempus*. Con unas últimas palabras, crea un cristal de hielo junto al mástil que, instantes después, se ilumina al igual que el umbral del tapiz, pero en esta ocasión lo que pueden ver son las sombras de una estancia solitaria, el gran salón de de la mansión de **Jorund el Inconquistable**.

El ruido de los aventureros al cruzar el portal hace que el buen **Tyrald** baje las escaleras para recibirlos. Expectantes, aguardan todos durante largos minutos junto a la cama de **Jorund**. El efecto protector de la poción de **Helga** hizo que el capitán norteño entrase en un sueño tranquilo y prácticamente ha estado descansando durante todo el día. Incluso comenta que al parecer hubo algún tipo de disturbio o incidente en el pueblo durante la noche, porque escuchó el sonido de los cuernos de alarma de los **Guerreros del Hielo de Bjorn**, y ha visto que los hombres de **Hrolfreirr** han duplicado su guardia al amanecer. Al cabo de un rato, la tez del postrado **Jorund** pierde su palidez y unos segundos más tarde el capitán abre los ojos y se muestra totalmente consciente de lo que sucede a su alrededor por primera vez en mucho tiempo.

Después de narrar todo lo ocurrido en los últimos días y las vicisitudes que el grupo ha sufrido para eliminar la magia helada que lo afligía, **Jorund** manifiesta que está en deuda con su buen amigo **Nasher** y también con ellos, aunque no pasa desapercibida para algunos de ellos una pequeña nota de tristeza al mencionar el destino de **Inghean**. Pasado ese instante, **Jorund** se muestra eufórico, como un auténtico hombre renacido. Por supuesto, está dispuesto a luchar mano a mano con **Hrolfreirr** y vengar así la muerte de sus hombres de armas, aunque respeta y admira la decisión del joven ruathen, ya que sabe que aunque es un clérigo guerrero de **Tempus** se trata de un luchador mucho menos experimentado que él, y tiene completa confianza en derrotarlo en cuanto recupere las fuerzas.

Al salir de la casa, el los héroes constatan que, efectivamente, hay ocho hombres de **Hrolfreirr** montando guardia en el patio y los barracones. Aunque se muestran ceñudos al ver su presencia, los norteños acatan las órdenes de su jefe y les permiten regresar al pueblo sin problemas.

De vuelta en su posada, se enteran de que los **Guerreros del Hielo** fueron atacados por criaturas infernales durante la noche, en las afueras al oeste de *Refugio de Bjorn*. Temiéndose lo peor, pues en esa dirección está la cabaña de la **Vieja Helga**, los compañeros se aprestan rápidamente a visitar el lugar.

Sus temores se ven confirmados cuando encuentran los restos ennegrecidos de la modesta casa. Un grupo de hombres de armas de **Bjorn** patrulla la zona y aprovechan para preguntarles por lo sucedido. La fortuna quiere que uno de los guerreros presentes participase en la lucha o más bien, como él mismo la define, en la matanza que tuvo lugar. La noche anterior fueron alertados por unas extrañas llamas que procedían de la casa de la bruja **Helga**. Cuando llegaron aquí, vieron la cabaña envuelta en un brillante fuego verdoso, y los cuerpos de la mujer, así como de su esclavo mudo y sus perros descuartizados. Fue entonces cuando vieron surgir de entre el infierno llameante a una figura que portaba una extraña armadura de placas segmentadas, como las de un insecto. Portaba un yelmo con la efigie de un lobo y sus cuencas refulgían de maldad. Su espadón estaba también bañado en llamas pero la hoja refulgía era como un espejo. Sobreponiéndose a esta imponente presencia maligna, hicieron sonar los cuernos y atacaron con un grito de desafío de **Tempus** en sus labios. La criatura mató a los dos primeros **Guerreros del Hielo** con sendos golpes, casi partiéndolos por la mitad. Entonces vieron a los otros. Cualquiera hubiera dicho que se movían como sombras en la oscuridad de la

noche, pero él los vio y no se escondían en las sombras. Eran sombras. Un destello relampagueante traspasó a otro par de norteños; un abanico de llamas engulló a otro. Acabaron con una docena de hombres en menos de un minuto y él, para su vergüenza, huyó del combate. Cuando los refuerzos de la torre de llegaron, sólo quedaban cadáveres humeantes. Todos muertos por acero brujo o magia maligna y la anciana **Helga** presentaba señales de haber sido torturada atrocemente. Hay quienes creen que la bruja invocó a seres demoníacos que se escaparon a su control, pero nadie sabe con seguridad lo ocurrido, excepto que muchos hombres valientes murieron luchando contra un terrible enemigo.

Lo ocurrido deja helados a los compañeros, quienes sienten que el ataque sobre la pobre oráculo ha tenido relación directa con los rituales que realizó para ayudarlos. Sin embargo, no hay pistas sobre la identidad de los misteriosos atacantes y **Kir'at** desconoce también su posible origen.

Aunque permanecer en la isla puede suponer un grave peligro, el grupo acuerda quedarse para ser testigos el resultado del combate entre **Jorund** y **Hrolfreirr**, por lo que se mantienen alertas en los días venideros por si se hiciera manifiesta la amenaza de los sombríos atacantes que asesinaron a la **Vieja Helga**.

10 Martillo: Recuperado con prontitud merced a la magia curativa de los clérigos de **Tempus** al servicio del propio **Bjorn** y también por las atenciones de **Kir'at**, quien ha visitado la mansión del capitán todos los días, **Jorund el Inconquistable** está dispuesto a pelear a muerte contra **Hrolfreirr Haldrathsson**, jarl de *Ruathym*.

La lucha se celebra en la plaza pública de la asamblea del pueblo, bajo la mirada atenta de **Bjorn**, hijo y nieto de **Bjorn**, y líder de los **Guerreros del Hielo**, así como de un enviado luskanita, ya que merced a las noticias del ataque, una segunda nave de guerra procedente de la villa vecina de *Aurilssborg* ha llegado esa misma mañana.

Ambos contendientes luchan con determinación, sin dar ni pedir cuartel, pero pronto queda claro que la mayor experiencia de **Jorund** le hace llevar la ventaja hasta que, tras una serie de golpes y paradas desesperadas, la espada larga del capitán se hunde en el pecho del joven jarl ruathen.

El cuerpo de **Hrolfreirr** es entregado a sus hombres para que le den un entierro honorable. **Brunheild**, el segundo al mando está ansioso por partir y regresar a su isla con el cuerpo de su señor. Los héroes desconocen si el feudo de sangre entre **Jorund** y **Haldrath** ha concluido con este duelo o continuará en el futuro al ser nombrado el nuevo jarl.

Pero no vale la pena preocuparse por los múltiples caminos del destino ya que esa tarde es una jornada de celebración. **Jorund** gasta parte de su fortuna en festejar su victoria y honrar a los recientes caídos, tanto a sus houscarl como a los **Guerreros del Hielo** que murieron en la lucha contra los seres infernales. Incluso tiene palabras de reconocimiento para el leal y valiente **Hrolfreirr**.

12 Martillo: Tras despedirse de **Jorund** y de su sirviente **Tyrald**, los compañeros embarcan de nuevo en la **Doncella de las Olas**, de regreso a *Nuncainvierno*.

16 Martillo: Gracias a la pericia de la capitana **Misegald**, el barco recorre el *Mar Impenetrable* raudo y a con las primeras sombras de la noche avista las luces de la costa y el faro del puerto de la *Joya del Norte*.

17 Martillo: Tras una noche de descanso en sus habitaciones en la *Serpiente Brillante*, los compañeros acuden al *Castillo Nunca* para entrevistarse con **Adram Hestril**, el consejero de los **Nueve de Nuncainvierno** que contactó con ellos para ofrecerles la misión. Sin embargo, al enterarse de su regreso, son recibidos por el propio **Señor Nasher Alagondar**, ansioso por escuchar noticias sobre el estado de su viejo camarada **Jorund**. Después de escuchar las peripecias del grupo para salvar al capitán norteño de la magia gélida del **Faro del Norte**, el **Señor** de *Nuncainvierno* les agradece sus esfuerzos y su diplomacia para resolver el asunto, dejando que los propios norteños resolvieran según su particular código de honor su disputa. Además de lo prometido,

un arma encantada de sus armerías, de la que **Rulfgar** al elegir un mandoble exquisitamente forjado con el símbolo de la ciudad en la guarda, el **Señor** les entrega 500 piezas de oro como bonificación y espera que le sigan prestando su ayuda en el futuro en caso necesario.

19 Martillo: Cerca del mediodía, un sirviente con la librea del **Señor Filse Pembrose** les entrega un mensaje. En el mismo, les comunica que ha recibido recientemente una invitación formal por parte de **Adriana Aranda**, la comerciante de objetos exóticos de la que les habló y quien le vendió el fragmento de obsidiana tallado que les obsequió. En ella, le informa de que se celebrará una subasta en el pueblo de *Alcázar de Xantharl*, ubicado al sur de la ciudad de *Mirabar*, la fecha del 30 de **Alturiak**.

20 Martillo: Los aventureros comienzan a planificar el largo viaje que tienen por delante, ya que han decidido seguir la ruta sur, más larga pero menos peligrosa al no pasar por *Luskan*.

21 Martillo: Por la mañana, mientras desayunan y ultiman los preparativos, **Emelka** tiene noticias importantes que comunicarles. Ayer por la noche visitó la *Casa del Conocimiento*, el templo de **Oghma** en la ciudad, donde se entrevistó con algunos de los principales clérigos del **Dios Sabio** a los que consultó sobre el origen de la pérdida de sus recuerdos. Los sacerdotes realizaron un complejo ritual y se quedaron muy sorprendidos de lo que averiguaron. Al comenzar a usar su magia, la joven hechicera sintió un agudo dolor en la espalda, el mismo que sintieron cuando se juntaron por primera vez o, más recientemente, cuando conocieron al **Maestro Maegan**. Los clérigos se asustaron porque en ese momento una extraña runa apareció en la zona afectada como si le hubiera sido grabada a fuego. Al examinarla con más detenimiento se dieron cuenta de que la runa, hasta ahora oculta a cualquier magia, bloqueaba ciertos tipos de magia de detección y protección, haciéndose casi imperceptible excepto para los rituales más poderosos. También notaron que la runa podría conferir control sobre el portador en un último extremo, como si fuera una marca de propiedad. Sólo un archimago extremadamente poderoso o el legado de una deidad podrían tener un poder similar para realizar semejante prodigio. Los sacerdotes se ofrecieron a ayudarla si les daba más detalles, pero **Emelka** prefirió guardar silencio sobre los fragmentos de obsidiana y la información que les reveló la **Vieja Helga**, aunque sí describió a los misteriosos atacantes que asesinaron a la oráculo y a los guerreros norteños. Los clérigos palidecieron pues muy bien podría tratarse de un grupo de asalto de los despiadados drow, los elfos oscuros que moran en la temible *Suboscuridad*. Sin embargo, es muy extraño que éstos atacasen un lugar tan recóndito como la isla del *Picacho de Hielo*, por lo que es una suposición poco probable.

22 Martillo: El grupo abandona *Nuncainvierno* siguiendo la *Carretera Alta* hacia el sur.

22 Alturiak: Tras un largo viaje en el que la climatología ha ido empeorando notablemente conforme viajaban hacia el norte, los compañeros arriban finalmente al pueblo de *Alcázar de Xantharl*. Las recientes nieves han dificultado la última etapa del trayecto, pero los aventureros han logrado alcanzar la población con tiempo de sobra para familiarizarse con los alrededores.

La subasta se celebrará precisamente en la mayor posada del lugar, el *Oso y la Rodela Negra*. El edificio, un antiguo parador fortificado por una empalizada, se encuentra en lo alto de un mirador en la cara norte del risco. El acceso se realiza desde un camino algo empinado que lleva desde una de las plazas elevadas de la localidad, toda ella edificada alrededor de la colina que domina la carretera en la parte baja de las colinas.

Lo cierto es que ni **Adriana Aranda** y su grupo, ni ningún otro invitado ha llegado todavía y sólo hay algunos transeúntes ocasionales. El dueño es un mercenario retirado, **Morgwein Nazariam**, quien es ayudado por un cocinero ya entrado en años llamado **Ubbim Un-brazo**, y un sirviente mediano, **Beggey el Descalzo**. Además, en los barracones del patio pernoctan cinco milicianos de la localidad, que también prestan servicio como

centinelas en las atalayas de la empalizada norte, o asegurando que no haya problemas tanto en la plaza del mercado elevado como en la propia posada.

25 Alturiak: Durante los días de espera, los aventureros aprovechan para informarse de algunas noticias recientes ocurridas en la región. *Alcázar de Xanthar* es un refugio común en esta época del año, debido a las inclemencias del invierno. Este año, las nieves están siendo especialmente copiosas, pero los parroquianos habituales de las tabernas que frecuentan sí que recuerdan el paso hace algunas semanas de un contingente de cincuenta soldados a caballo procedentes de *Mirabar*. Un movimiento de tropas así en esta época del año es raro, pero los únicos que podrían saber algo en concreto son el líder del pueblo y el jefe de la milicia local.

26 Alturiak: A mediodía llega por fin **Adriana Aranda**, una mujer de aspecto duro, que es quien ha organizado la subasta. Le acompañan dos guardaespaldas, **Dexus** y **Melia**, que por lo que recuerdan los compañeros de los rumores que les transmitió el **Señor Pembrose**, son dos hermanos mellizos antiguos esclavos liberados de la *Arena de Sangre*. También viaja con ellos una semielfa llamada **Hermidia**, que actúa como escriba y secretaria de la aventurera tethyriana.

La verdad es que la mujer no se muestra demasiado contenta. El mal tiempo reinante ha retrasado su llegada, y teme que pueda pasar lo mismo con alguno de los clientes a los que espera vender sus exóticas mercancías. Cuando los compañeros se presentan en nombre de **Filse Pembrose** de *Nuncainvierno* parece respirar algo aliviada.

27 Alturiak: Llega otra pequeña comitiva a la posada. En esta ocasión se trata de un hombre de porte elegante, llamado **Paracor Draven**, que viaja asistido por una mediana y escoltado por un hombre de armas.

De hecho, tras la cena en la sala común, la mediana invita respetuosamente a **Odracir** y a **Rulfgar** a compartir una copa de licor con su señor. La casualidad o el destino han querido que el **Paracor** los conociera en el pasado. Según sus palabras, ambos son un dúo mercenario de cierta reputación, habiendo trabajado habitualmente con uno de sus jefes. Por un momento se muestra extrañado, pues había llegado hasta él el rumor de que ambos habían invertido todos sus ahorros en una expedición en busca de una extraña torre perdida en las montañas más allá de *Mirabar*. Como pasaron meses sin saber de ellos, ni de su grupo, todo el mundo asumió que habían muerto.

De vuelta a su mesa, los aventureros relatan la extraña historia al resto de sus camaradas. Lo cierto es que **Odracir** confiesa que al escuchar el relato ha tenido una fugaz visión de una edificación que se alzaba por encima de las nubes, mostrando un tipo de arquitectura ciertamente extraño. Sus muros metálicos centelleaban como un faro al captar los rayos solares por encima del manto nuboso. Además, ha reconocido al guía que los conducía por la cornisa de la alta montaña como el propio **Gunnar**. No obstante, ni el enano ni **Rulfgar** experimentan recuerdo alguno al evocar dichos acontecimientos.

28 Alturiak: Como un goteo constante, llegan nuevos invitados a la subasta. El primero es una joven maga de *Lunaplateada* llamada **Drenla Eris**. Los otros son una pareja de bárbaros uthgardt, hombre y mujer, quienes a juzgar por sus tatuajes proceden de la **Tribu del León Negro**, el clan más abierto respecto a las comunidades del Norte de los que componen las diversas tribus uthgardt.

29 Alturiak: El clima continúa empeorando por momentos, con abundantes nevadas a lo largo de los días. Además, tanto **Morgwein** como **Finner Boisk**, el más veterano de los milicianos de la posada, auguran que se aproxima una tormenta y puede que el pueblo quede incomunicado varios días. De hecho, al poco de amanecer un trío de tramperos llegan para guarecerse del temporal que se aproxima en la lejanía.

Afortunadamente para el devenir de la subasta, a media mañana llegan un par de jinetes. Se trata de un elegante mercader que se presenta como **Candlen Barros**, enviado del **Aguabarón** de la villa de *Yartar*. Su guía y protector es **Gaylon del Gran Páramo**, un guardabosques norteño.

Y caso con las últimas luces de la tarde aparece a las puertas un trío que atrae las miradas de todos. Se trata de tres guerreros semiorcos, uno de los cuales se presenta ruidosamente como **Tanzok Matatrolls**. Sorprendentemente, de alguna manera también han sido invitados por **Adriana Aranda** a la celebración de la subasta. Su presencia, aunque produce muchos comentarios, es admitida por los lugareños, aunque está claro que los uthgardt y ellos no parecen desearse ningún bien. Aunque tampoco **Rulfgar** confía en los dos bárbaros, por lo que advierte al resto de sus compañeros que tengan cuidado con ellos.

En el exterior, el viento sopla cada vez más fuerte, pero las chimeneas de la posada están bien provistas de leña, y las contraventanas aguantan los embates del clima.

Viendo que todos sus invitados o representantes de los mismos han acudido, **Adriana** y su secretaria **Hermidia** se preparan para realizar una breve presentación de los objetos que se subastarán al día siguiente a mediodía.

Dos de ellos atraen la atención de los aventureros. El primero es un armazón de madera con agujeros, que **Emelka** reconoce como un artefacto muy similar al que encontraron colgando del techo en la extraña sala de las alcantarillas donde encontraron los dos fragmentos de obsidiana en el interior de una especie de decágono de runas mágicas dibujadas con sangre. El otro es un delicado pie de mujer tallado de forma exquisita en obsidiana. Inmediatamente, varios de los compañeros sienten la compulsión de acercarse al mismo, por lo que se produce una escena algo embarazosa, al tener que intervenir tanto **Dexus** y **Melia** como aquellos aventureros que no se ven afectados.

Acabada la presentación de los objetos a subastar, **Adriana** invita a los presentes a unas copas de vino caliente especiado, esperando que la conversación y la visión de su mercancía facilite las negociaciones entre los diversos compradores.

Precisamente, **Candlen Barros** se aproxima abiertamente a ellos, ofreciéndole una bebida a **Only-One**, uno de los que han sufrido el breve lapsus al mostrarse el pie de obsidiana. Quiere hacerles una oferta. El **Aguabarón**, a quien representa, está reuniendo una colección de objetos extraños y de cierto valor. Entre ellos, hay algunas partes que parecen pertenecer a una antigua estatua. Supone que ellos vienen en representador de un comprador, por lo que espera que le transmitan su ofrecimiento. El **Aguabarón** ofrecerá 1.000 piezas de oro por cada fragmento que le lleven.

La noche transcurre con cierta calma, aunque está claro que los diferentes compradores están midiendo sus fuerzas y el posible interés de sus competidores. Deseoso de socializar un poco, **Dulce Roca** se aproxima a **Drenla Eris**, quien parece un poco aislada y ostensiblemente nerviosa en comparación con el resto de asistentes. Pronto ambos jóvenes entablan conversación. **Drenla** se ha graduado hace poco en la *Facultad de la Dama*, una escuela de magia arcana, y este es su primer viaje tan lejos de la ciudad, con el encargo de su maestro de adquirir al menos uno de los objetos presentados. Para tranquilizarla, **Dulce Roca** le cuenta sus propias peripecias, especialmente su caso de amnesia total más allá de unos pocos meses atrás. Para su sorpresa, **Drenla** le cuenta que hubo un individuo que presentó síntomas similares en *Lunaplateada*. La **Guardia Sortílega** lo encontró y lo llevó al templo de **Mystra** para que se recuperada. Al parecer, el hombre, que sólo recordaba llamarse **Kaylor**, demostró poseer un impresionante potencial mágico. Sin embargo, poco antes de que fuera llevado a presencia de la **Dama Alustriel**, la dirigente de la ciudad, desapareció sin dejar

rastró. Algunos rumores aseguran que se le volvió a ver cerca de *Nesmé*, aunque otras historias cuentan que se trataba de un ser mágico polimorfo como un humano.

30 Alturiak: Una verdadera cellisca se abate sobre el *Alcázar de Xantharl* y los milicianos que han intentado salir al exterior han constatado que la visibilidad es prácticamente nula y que la rampa de descenso hacia la plaza del pueblo está helada por completo, siendo el camino bastante peligroso.

Pero no son estas noticias las que perturban el nuevo día. Durante el desayuno, repentinamente, un terrible grito de agonía suena desde el piso de arriba, donde se encuentran las habitaciones de los huéspedes. Antes de que nadie pueda reaccionar, el alarido se corta súbitamente y todo queda en silencio. Los presentes se miran unos a otros y **Gaylon** y el bárbaro uthgardt, son los primeros en precipitarse hacia las escaleras, seguidos luego por **Dulce Roca** y la otra uthgardt, así como por **Morgwein** y **Emelka**. Al cruzar el pasillo vislumbran el rostro pálido y asustado de **Drenla Eris**, quien todavía no había bajado de su habitación. Entonces, en una de las habitaciones del fondo escuchan un segundo ruido, un sonido de cristal al romperse y el crujir de la madera. **Gaylon** maldice, pues ha notado que su patrón, **Candlen Barros**, no estaba presente en la sala común. Al abrir la puerta, sus temores se confirman. El cuerpo del enviado de *Yartar* está tumbado sobre la cama con un rictus de horror en el rostro. Su pecho está abierto por completo como si hubiera reventado y sangre y vísceras salpican la habitación. El aire y la nieve entran por la ventana abierta ya que el cristal ha sido destrozado, al igual que una de las hojas de los postigos que ha caído al patio. Sobreponiéndose a las náuseas, **Dulce Roca** examina el cuerpo. Hay un rastro de sangre que lleva hasta el alfeizar de la ventana, donde cree ver marcas de garras que ascienden por la pared hacia el tejado. Mientras los demás inspeccionan la carnicería, el joven guerrero reacciona con prontitud y pide a **Morgwein** una escalera para subir a la techumbre. El posadero, que se asoma también a la ventana comienza a gritar órdenes a los milicianos del patio para que rodeen el edificio y baja, junto con **Dulce Roca** y **Gaylon**, dejando solos en la habitación a los dos uthgardt. En el pasillo, **Emelka** trata de tranquilizar a la asustada **Drenla Eris**. La maga, aunque no ha visto nada, ha quedado bastante impresionada por todo lo ocurrido y parece a punto de perder los nervios.

La noticia se va extendiendo por la sala común, aunque la única que toma ciertas medidas es **Adriana**, que envía a los mellizos a comprobar la seguridad de su habitación, donde guarda los objetos a subastar.

En el exterior, bajo una incesante nevada, **Dulce Roca** y **Gaylon** suben por una alta escalera hasta el empinado tejado de la posada. La nieve y el hielo lo recubren y las fuertes y ocasionales ráfagas de viento hacen que moverse por el mismo sea bastante peligroso. Tras alcanzar la cúspide, el guerrero comprueba que no parecen apreciarse huellas en la nieve que cubre la otra vertiente, por lo que decide volver a descender con sumo cuidado.

De regreso en la posada, **Morgwein** ha ordenado que se envuelva el cadáver en una lona y sea llevado a uno de los cuartos de almacén del patio. Uno de los milicianos se dedica a clavar con tablas la ventana destrozada, mientras que el resto revisan el patio junto con **Dulce Roca** y **Gaylon**, pero no encuentran signos de lo que pudo asesinar a **Candlen Barros**. **Finner Boisk**, el guardia más veterano, ordena entonces a uno de los suyos que baje hasta el pueblo para alertar a **Reiner Espadalarga**, el líder de la milicia.

En el salón comunal hay una calma tensa. **Adriana** y **Paracor** conversan sobre la posibilidad de celebrar o no la subasta, ya que esta muerte es un contratiempo para todos. Los semiorcos parecen estar al margen de todo, y los tramperos están ciertamente asustados.

Por su parte, **Emelka** explica al resto de compañeros presentes que ha podido hablar con los uthgardt, **Hlutwulf** y **Guntra**, aunque le ha costado ganarse su confianza. Al parecer, la **Tribu del León Negro** ha

luchado anteriormente contra los bárbaros de la **Tribu del Oso Azul**, y han reconocido la brujería demoníaca de la chamán de sus enemigos, **Tanta Hagara**, un nombre que la joven hechicera recuerda que ya le mencionó semanas atrás **Vorea**, la bruja del *Bosque Nuncainvierno*. No es extraño que estos chamanes puedan invocar a aliados sobrenaturales o se vean poseídos por espíritus demoníacos, como ellos mismos pudieron atestiguar durante el ataque gnoll a *Tronárbol*.

Unos minutos más tarde, **Dulce Roca**, que está tratando de calmar a **Drenla**, ve como uno de los milicianos entra en la sala común buscando a **Morgwein**. Temiendo que sucede algo, acompaña al posadero al exterior. Frente al portón abierto del patio están reunidos los restantes guardias. Uno de ellos porta una linterna, ya que la nieve cae con tal intensidad que la visibilidad es bastante escasa. Sin embargo, al acercarse el guerrero comprueba para su sorpresa como fuera de la posada, cuando el haz de luz de la linterna atraviesa el umbral, parece como si estuviera rodeado de una capa de colores arcoíris siempre cambiante. Desde luego, no se trata de un efecto natural, por lo que **Dulce Roca** se ofrece a avisar a su compañera **Emelka** y a la joven **Drenla Eris**, así como a informar del hecho a **Adriana Aranda**, quien encarga a **Melia**, la melliza guardaespaldas, a inspeccionar la situación.

Las tres mujeres constatan que una especie de campo mágico rodea por completo la posada. En concreto, **Drenla** y **Emelka** corroboran que emite un aura moderada de abjuración, una escuela mágica en la que abunda la magia protectora, pero son incapaces de determinar los verdaderos efectos de exponerse al mismo. Finalmente, los guardias sortean quien de ellos irá, resultando perdedor el joven recluta al que llaman **Hoilder el Rápido**, se ofrece a acompañarle un trampero llamado **Terith**, quien está preocupado por su familia, ya que su hermano y su sobrino son los otros dos miembros del grupo que vinieron ayer tarde a guarecerse de la tormenta. **Dulce Roca**, **Emelka**, **Only-One** y **Rulfgar** se ofrecen también para acompañarlos.

Lo cierto es que la plaza del pueblo en principio está apenas un centenar de metros descendiendo en tres tramos, aunque la nieve, el hielo y el viento hacen que el camino sea dificultoso. Tanto la linterna del guardia como las luces mágicas conjuradas por **Emelka** y **Only-One** provocan haces multicolores que son verdaderamente asombrosos, pero que causan cierto miedo al joven guardia y al cazador que los acompañan. A pesar de dichas luces, la visibilidad es escasa y ni siquiera pueden ver las casas u otras edificaciones del pueblo ubicadas en la ladera baja de la colina. Conforme avanzan, los héroes notan una sensación extraña, algo que no parece afectar a sus otros dos compañeros. El desasosiego crece a cada paso que dan y pronto, en el caso de **Rulfgar**, comienza a ser una experiencia desagradable. Sin embargo, antes de que el guerrero norteño pueda tomar aliento, los aventureros ven como **Hoilder**, quien va en cabeza con la linterna junto con el trampero, unos metros por delante de ellos, se sacude como si hubiera recibido varios impactos y cae pesadamente en la nieve. La linterna cae con él y, aunque no se rompe, si queda volcada en el suelo nevado, por lo que su luz queda restringida a la posición donde está el cuerpo del guardia y un aterrado **Terith**. Decididos a enfrentarse a lo que sea, los héroes avanzan con precaución, aprestando sus armas. Pero antes de que puedan llegar a la altura de los hombres de cabeza, **Rulfgar** ve como el trampero recibe cuatro flechas en el pecho y cae hacia atrás abatido. Entre la nieve, sus luces arcanas distinguen siluetas de al menos una docena de figuras que se mueven alrededor del camino de bajada. Superados en número y con la sensación de que están luchando en un medio totalmente ajeno a ellos, los cuatro aventureros deciden retirarse ordenadamente. Para su sorpresa, las figuras no los siguen y mientras se alejan pueden ver como la luz de la linterna caída va quedando amortiguada poco a poco por la nieve que cae.

De regreso a la posada, las noticias de los supervivientes del ataque se transmiten como un relámpago entre los restantes milicianos. **Morgwein** informa también al resto de huéspedes, tratando de evitar que cunda la

alarma pero dejando claro que si se ha producido una incursión contra *Alcázar de Xantharl* y la posada es atacada, será necesario el concurso de todos para defenderla.

Dulce Roca sugiere hacer sonar algún tipo de alarma para que las gentes del pueblo puedan saber de su situación, si todavía queda alguien con vida. El guardia más veterano, **Finner Boisk**, le comenta que pueden usar los cuernos de las atalayas, pero la fuerte cellisca hará muy difícil que les escuchen, aunque también evitará que puedan provocar una posible avalancha.

En el interior de la posada, los otros diversos huéspedes han comenzado a discutir entre ellos. Las extrañas causas de la muerte de **Candlen** han causado toda una serie de teorías, entre las que destaca la del semiorco **Tanzok Matatrolls**, quien asegura que murió por una maldición de brujería, al tiempo que mira divertido a la asustada **Drenla Eris**. Por otro lado, sí que es cierto que **Paracor Draven** y otros de los invitados de la subasta están presionando a **Adriana** para que se celebre cuanto antes. La tethyriana se muestra algo contrariada, pues seguro que no esperaba toda esta cadena de acontecimientos. Por otro lado, **Morgwein** está en contra, pues la situación presente, entre el asesinato, la tormenta y el posible ataque sufrido por el pueblo, hace que haya cosas más importantes de las que preocuparse que de un mercadillo de objetos raros.

Finalmente, gracias también a la presión de los propios aventureros, **Adriana** se da por vencida y accede a celebrarla a primera hora de la tarde después de que sirvan la comida, que muchos de los presentes engulle al tiempo que miran con nerviosismo las puertas de acceso al edificio.

Desaparecido su único competidor por el fragmento de obsidiana, **Emelka** no tiene problemas en pujar por el mismo y obtenerlo. La hechicera también consigue el extraño conjunto de madera, con la esperanza de poder investigarlo con mayor profundidad en el futuro.

Pronto oscurece y la nieve sigue cayendo copiosamente en el exterior, al tiempo que las rachas de viento hacen tabletear las contraventanas. Tras cenar y servir algunas bebidas para animar los ánimos, los clientes se van retirando poco a poco, hasta que sólo quedan en la sala común presentes el propietario, **Morgwein**, y el grupo de aventureros.

En un determinado momento, **Kir'at** se levanta hastiada para retirarse a las habitaciones cuando algo parece captar su atención. La semielfa se abalanza sobre **Only-One** derribándolo de la silla, lo que provoca el asombro de todos y provoca un grito de imprecación por parte del elfo. Cuando los ayudan a levantarse, comprueban que el cuerpo de la barda está totalmente flácido y sus ojos se han quedado en blanco. Un pequeño dardo emplumado sobresale de su cuello. Rápidamente, **Emelka** le hace beber una de sus pócimas curativas pero, aunque la punzada de la herida se cierra automáticamente, **Kir'at** no recupera la consciencia.

El ataque también desencadena los gritos de alarma de **Morgwein** y pronto se escuchan pasos que bajan ruidosamente desde el piso de arriba para investigar lo ocurrido. Muchos de los invitados bajan con las armas en la mano, y algunos de ellos hasta con armaduras puestas, lo que deja ver que o estaban realizando guardias en el interior de sus habitaciones o han decidido dormir con ellas pese a las incomodidades.

Adriana examina la herida, y **Morgwein** hace llamar a **Beggey el Descalzo**, quien tiene también algunos conocimientos de primeros auxilios. Ambos coinciden en que la mujer está desvanecida por la acción de un veneno. Tratan de despertarla pero no lo consiguen, lo que es raro en somníferos, que no suelen hacer un efecto tan inmediato. Además, como señala el mediano, su pulso se ha ralentizado tremendamente, por lo que es probable que el veneno no buscase dejarla fuera de combate sino matarla, y sólo la resistencia ofrecida por su constitución esté evitando que la toxina haya resultado fatal desde el inicio.

Finalmente, deciden subir el cuerpo de la semielfa a una de las habitaciones y concentrarse todo el grupo en dos de ellas, dejando siempre a una pareja de guardia en el pasillo.

1 Ches: Entrada la madrugada unos gritos despiertan a todos desde el piso superior. Uno de los guardias ha entrado alertando a todos que se ha producido un incendio en el edificio de los barracones. Inmediatamente, **Morgwein** y muchos de los presentes, incluyendo a **Dulce Roca**, **Only-One** y **Rulfgar**, salen al exterior a ayudar a apagar el fuego. Ciertamente, toda la parte sur del edificio ha prendido de forma considerable, y el fuego se va extendiendo por a poco por todo el tejado, amenazando con derrumbarlo. Desde el pozo cisterna, se hace una cadena para arrojar agua, una vez rota la capa de hielo superior que lo ha congelado, o directamente nieve del suelo. Por fortuna, la propia nieve que cae evita que el fuego pueda propagarse demasiado rápidamente, aunque no hay señales del resto de guardias o tramperos que dormían en el lugar. Intentando ayudar por medio de su magia a sofocar las llamas, **Drenla Eris** ejecuta un sortilegio pero el efecto que produce es una extraña chispa verde que hace reavivar las llamas en su zona, provocándole quemaduras leves a **Tanzok**, quien responde abofeteando a la maga. Durante unos segundos, la tensión se respira en el ambiente, cuando **Dulce Roca** avanza en defensa de la chica, así como los otros dos semiorcos presentes. Por suerte, **Morgwein** y **Gaylon** median con celeridad para relajar los ánimos. La prioridad es apagar el fuego y tratar de rescatar a los hombres que están aprisionados dentro de los barracones.

Con duro trabajo y la ayuda del propio clima, el fuego es controlado, pero al destrozarse la puerta del barracón sólo encuentran cadáveres asfixiados por el humo, aunque lo extraño es que sólo hay cuatro, dos de los guardias y los tramperos **Samgath** y **Xavith**. El otro miliciano presente, **Morton Gris**, señala que no hay señales de su compañero, **Thomas Cruksler**, quien montaba guardia con él durante la madrugada. Con cuidado de no provocar un peligroso derrumbe en la dañada estructura, **Gaylon** examina la sala común todavía humeante. En el tiro de la chimenea principal se ven los restos de una vasija de aceite de lámpara rota. Al ser arrojado el contenedor en el fuego encendido pudo ser la causa que provocó una explosión y que las llamas se propagasen tan rápidamente. Del guardia desaparecido no hay ninguna señal en ninguna de las atalayas.

Tras envolver los cuerpos en mantas y dejarlos en el cobertizo junto al del pobre **Candlen Barros**, el resto de huéspedes de la posada regresa al edificio principal donde tratan de descansar durante el resto de la noche.

Por la mañana, los supervivientes desayunan silenciosamente en la sala comunal. Unos pocos han preferido quedarse en sus habitaciones, manteniendo siempre abiertas las puertas y con algún hombre de armas patrullando siempre el pasillo superior. La única habitación que permanece cerrada con un candado es la de **Adriana** y su grupo, pues ahí guarda algunos artículos valiosos según palabras de la mercader.

En el exterior, la tormenta de nieve continúa, pero el incendio provocado y la desaparición del otro miliciano hacen que **Gaylon** y el guardia restante se ofrezcan voluntarios para tratar de bajar hasta el pueblo y averiguar lo que ha ocurrido. Durante las primeras horas del amanecer han visto en la lejanía arder antorchas de fuego carmesí, una especie de antorchas tratadas alquímicamente que son usadas en la nieve y el frío para marcar la posición, pudiendo mantenerse ardiendo por un tiempo a pesar de las condiciones de humedad. Si pueden llegar hasta **Reiner Espadalarga**, el líder de la milicia local, enviarán refuerzos y a un clérigo. Sorprendentemente para todos, uno de los semiorcos, un tipo de pocas palabras llamado **Azk**, afirma que los acompañará para asegurarse que llegan vivos. **Dulce Roca** y **Rulfgar** también desean acompañarlos, pero al llegar a la puerta comprueban que el haz multicolor todavía está presente, por lo que deciden permanecer en la posada junto con sus compañeros.

Mientras, **Odracir** comprueba con desaliento que el pulso de **Kir'at** parece estar debilitándose. El veneno no sólo ha dejado a la semielfa en coma, sino que parece que la está matando poco a poco y no hay nada que puedan hacer para evitarlo.

Es entonces cuando **Beggey**, el pequeño y amable criado mediano, se da cuenta de que desde el principio del desayuno no ha vuelto a ver a **Ubbim**, el cocinero tullido, quien estaba trabajando afanosamente en la despensa tras la cocina. Ante estas noticias, **Morgwein**, **Gaylon** y varios de los aventureros registran tanto el piso de arriba, donde está la habitación que el cocinero comparte con el sirviente mediano, como la cocina y la despensa. En esta última encuentran algunas brasas que parecen haber saltado de la chimenea, como si algo hubiera caído desde el interior. Además, un rastro de sangre mancha una de las piedras del tiro y sube hacia el interior como si alguien hubiera sido arrastrado, lo que presagia un funesto destino para el pobre **Ubbim**.

Esta presunta nueva muerte colma la paciencia de **Morgwein**, que apremia a **Gaylon**, **Morton** y **Azk** a que traten de desafiar la cellisca y llegar hasta el pueblo. Los tres desaparecen en la tormenta con las esperanzas de muchos de los presentes a sus espaldas.

Minutos más tardes, unos golpes desesperados retumban en las puertas de madera. Al abrirlas, un desencajado y magullado **Gaylon** se precipita al interior. El guardabosques explica que el trío fue atacado en mitad del camino de descenso, cuando vieron una forma caída cubierta por la nieve. Varias figuras los rodearon y un par de flechas atravesaron la garganta de uno de sus compañeros, cree que **Morton**. Él recibió un espadazo y pudo ver como casi una docena de atacantes se precipitaban contra ellos. Pudo reaccionar y retirarse, gritando a su otro camarada que hiciera lo mismo, pero por lo visto no tuvo tanta suerte como él.

Tanzok entonces se encara con el hombre acusándolo de cobarde y de estar detrás de los asesinatos. No se aprecia ninguna herida ni rastro de sangre en las ropas de **Gaylon**, y tiene claro que **Azk** no habría caído tan fácilmente, sin haberse llevado a unos cuantos enemigos con él a la tumba. **Morgwein** parece dudar, pues aunque **Gaylon** ha actuado siempre desinteresadamente, es evidente que la historia de la herida de espada no es real, aunque éste jura que recibió un tajo en el costado. **Paracor** interviene, señalando que si bien podría haber conspirado para matar a su protegido y quedarse con la bolsa o la mercancía de la subasta, hubiera sido mucho más fácil para él hacerlo en el camino de ida o en el de vuelta a *Yartar*, por lo que no cree que tenga nada que ver con los acontecimientos, algunos de ellos sobrenaturales, que están ocurriendo en la posada. **Adriana** decide zanjar el asunto poniéndose de parte del posadero. Mantendrán a **Gaylon** vigilado, y hasta que se solucione el misterio de los ataques y lo ocurrido en el pueblo, tendrá que quedarse siempre en la sala común, donde pueda estar a la vista de todos.

Al atardecer, muchos de los presentes suben a sus habitaciones manteniendo las puertas abiertas. **Beggey** sube algunas bandejas con comida y vino caliente a los huéspedes, al tiempo que se mantienen guardias tanto en el pasillo del piso superior como en la sala común.

Durante unos momentos, con las sombras nocturnas ya alargándose en el exterior, varios de los presentes en las habitaciones escuchan con claridad el sonido de pisadas en el tejado, incluso perciben por las rendijas de las contraventanas de alguna habitación como se producen algunos desprendimientos de la nieve acumulada en el alero, como si el movimiento de algo en el tejado provocase dichos corrimientos. Al cabo de unos pocos minutos, el sonido no vuelve a producirse. Aconsejado por **Dulce Roca**, **Morgwein** coloca improvisadas rejillas en el tiro de las chimeneas del salón principal y de la cocina y la despensa, para evitar al menos que lo que sea que se llevó al pobre **Ubbim** pueda volver a entrar con facilidad por dichos accesos.

La cena está cargada de tensión en el salón comunal y nada más acabar, **Tanzok** y su guerrero restante se acercan y comentan algo a **Paracor**, quien hace una señal a sus acompañantes y todos suben con a la habitación del mercader, donde cierran la puerta. Este movimiento provoca cierta suspicacia entre **Adriana** y **Morgwein**, quienes temen que puedan estar tramando alguna jugada inesperada, especialmente si pone en peligro la vida del resto de los presentes.

Cerca de la medianoche, cuando casi todos excepto los turnos de guardia están durmiendo, comienzan a escucharse relinchos aterrados de los caballos y gemidos de mula que proceden de los establos. Tras despertar a todo el mundo y pertrecharse, un grupo armado avanza hasta el patio trasero de la posada, donde se encuentran los establos y la herrería. Lo que contemplan es una carnicería. Todos los animales que había están muertos, destripados cruelmente. Varios de ellos muestran que han sido parcialmente devorados por algún tipo de depredador de gran tamaño. **Gaylon** encuentra un rastro de huellas de garras ensangrentadas que llevan hasta la zona de la herrería, donde la fragua se mantenía caliente para que los animales no corrieran peligro con las heladas nocturnas. Junto a la misma, en una esquina, encuentra unos retazos de piel grisácea, como una muda de piel vieja. El rastro de sangre se pierde luego en el patio donde la nieve cae copiosamente.

Emelka entonces tiene la idea de usar su magia para tratar de detectar las emanaciones de la criatura, sospechando que pueda tratarse de algún tipo de ser invocado. Su teoría se ve recompensada cuando percibe un aura que llega hasta ella más allá del patio. Acompañada por varios hombres de armas, entre los que se encuentran **Dulce Roca** y **Gunnar**, junto con **Gaylon** y **Morgwein**, **Hlutwulf**, uno de los uthgardt, y **Dexus**, el guardaespaldas mellizo de **Adriana Aranda**.

En el interior de la posada, **Rulfgar** monta guardia en el pasillo junto a **Odracir**, mientras que **Only-One** quiere intentar inspeccionar de nuevo el tejado, para lo que sube al camino de ronda de la empalizada que conduce hasta la salida del segundo piso. Desde allí, el elfo desafía a la nieve y el viento para lograr alzarse hasta el alero del tejado y luego moverse con cuidado para ir a resguardarse en la estructura de piedra de la chimenea. Unos metros por debajo del elfo, el grupo de caza avanza precavidamente sobre la nieve. En algunos puntos todavía puede verse alguna mancha de sangre que todavía no ha quedado cubierta, aunque poco a poco el rastro se va diluyendo, pero ayudados por la magia arcana de **Emelka**, queda claro que conduce hacia los restos de los barracones. Moviéndose con cuidado por entre los restos, distinguen una especie de crisálida enorme de paredes grisáceas palpitantes que está escondida entre parte de las vigas de madera que todavía aguantan y la zona principal de los barracones.

Entretanto, **Only-One** realiza un macabro descubrimiento en lo alto del tejado. Junto al tiro de la chimenea encuentra unos restos humanos casi completamente devorados. Quedan algunos huesos enteros, en los que todavía hay carne y sangre seca, pero el elfo sospecha que ha encontrado al cocinero desaparecido. Entonces, unos gritos llegan hasta él tanto desde el piso de abajo como, más amortiguados, desde el otro lado del tejado, que da al patio y al barracón.

Segundos antes, algo explota frente a la puerta abierta de la última habitación del pasillo junto a las escaleras de bajada, donde normalmente se alojaba la maga **Drenla Eris**. No hay fuego, pero una nube de humo denso comienza a expandirse rápidamente por todo el corredor del pasillo. Temiéndose una trampa, el guerrero norteño indica a **Odracir** que se meta en la habitación y que proteja a la yaciente **Kir'at** mientras él apresta su mandoble. A su derecha una forma emerge en el umbral de una de las habitaciones y por unos segundos, antes de que el humo lo ciegue todos, vislumbra la corpulenta forma del otro semiorco que acompañaba a **Tanzok**, armado con una pesada maza.

En el patio, es **Hlutwulf** quien usa su espada larga para cortar la membrana del extraño capullo. Como impulsado por un resorte, una garra emerge de la cosa y agarra por el cuello al bárbaro, provocándole un fea herida. De entre una oleada de icor verdoso y piel muerta emerge una criatura enorme, cubierta de babas, sangre y fluidos. El ser parece como si todavía no hubiera acabado su transición, pues su piel parece en carne viva, aunque eso no resta ferocidad a su aspecto. Se asemeja a una enorme rana bípeda, dotada de largas

garras y una boca enorme repleta de afilados dientes. Sobreponiéndose a la visión de la cosa, **Emelka** y los guerreros entran en acción, lo que provoca que éste suelte al uthgardt para hacerles frente a todos.

En la cima del tejado, **Only-One** puede ver desde la cúspide las luces moviéndose caóticamente y escucha los gritos y sonidos del combate, aunque la estructura que todavía permanece en pie de los barracones le impide ver contra qué luchan sus compañeros. Sin dudarlo un instante, se deja resbalar de nuevo hacia la chimenea para volver a entrar en la posada, pues bajo él escucha también el grito de alarma dado por **Rulfgar**. Al llegar al alero, se sorprende al ver el humo que se filtra por los resquicios de la puerta de acceso bajo sus pies.

En el pasillo, algo silba y se clava en la pared de madera a espaldas de **Rulfgar** quien apenas ha visto de qué se trataba. El luchador está preparado para aguantar su posición golpeando a cualquier cosa que emerja del humo y retirándose si hace falta a la habitación donde **Odracir** está dispuesto también a vender cara su vida. Pero el ataque no se produce. Escucha claramente una maldición en Orco y el sonido de la madera astillarse por un tremendo golpe, sin duda propinado por la maza de metal del guerrero de **Tanzok**. Luego se produce una serie de golpes sordos y oye gruñidos entrecortados, como si al semiorco le costase trabajosamente tomar aliento. Momentos después un cuerpo cae pesadamente al suelo.

Entre los restos quemados de los barracones se produce una dura lucha contra la aberrante criatura emergida de la crisálida. Varios de los golpes de los guerreros han conseguido herirla, al igual que la magia de **Emelka**, pero las heridas sufridas por el ser se cierran poco a poco y, además, la hechicera ha comprobado que la criatura también posee algún tipo de resistencia mágica, pues alguno de sus conjuros se ha desvanecido inofensivamente al alcanzarla. Sin embargo, la lucha no ha sido sin coste alguno. **Hlutwulf** ha sufrido varias heridas graves, aunque gracias a su valentía y al esfuerzo de todos la rana bípeda se ve obligada a retirarse, siendo arrinconada junto a la empalizada, bajo la atalaya quemada del barracón.

En la posada, **Only-One** entra de nuevo en piso superior, invocando su espada luminosa para hacer frente a cualquier posible amenaza. Al abrir la puerta que lleva al camino de ronda, el humo comienza a disiparse a mayor velocidad. Por las escaleras ve emerger a **Tanzok**, quien llama a su guerrero, **Kaziker**, a voz en grito. Tras él van **Adriana** y la hechicera **Melia**, quien también parecen preocupados por **Hermidia**, la semielfa ayudante de la mercader. En el interior de la habitación a su derecha escucha toses, y comprueba como **Drenla Eris**, la maga de *Lunaplateada*, esta tratando de contener la respiración, al tiempo que se cubre la boca y la nariz con un trapo humedecido. Conforme la escena se va aclarando, **Rulfgar** descubre una afilada estrella arrojada clavada a su espalda, sin duda el objeto que le fue lanzado en mitad de la humareda por el misterioso asaltante. Coordinándose en voz alta con su compañero elfo, ambos avanzan lentamente para peinar el pasillo. La puerta de la habitación de **Adriana** está cerrada por dentro pero al escuchar sus voces se entreabre para dejar ver a una nerviosa **Hermidia**. Tras ellos, **Drenla** parece haberse recuperado de los efectos del humo, pero **Tanzok** maldice sin parar. Cuando encuentra el cuerpo de su guerrero, con el rostro convertido en una masa sanguinolenta y la nuez arrancada el semiorco comienza a murmurar unas palabras en Orco que tienen todos los visos de ser un juramento de venganza.

Ajenos a lo ocurrido en la posada, los héroes que luchan en el patio tienen sus propios problemas. Aunque acorralada, la abominación sigue sanándose poco a poco. Con un mordisco feroz arranca de cuajo la cabeza del pobre **Hlutwulf**, escupiéndola a los pies del grupo. Luego, con un poderoso brinco de sus patas traseras, salta hasta lo alto de la empalizada, lejos del alcance de las armas de los guerreros. Los aventureros y sus aliados lo persiguen, pero la criatura se desvanece en la noche entre la cellisca, sin verse ralentizada por el frío ni el viento.

Los impactantes sucesos vividos hacen que los supervivientes se atrincheren en el piso de abajo de la posada, todo el mundo con las armas a mano. La noche transcurre en relativa calma, pero la tensi3n puede palpase en los ojos de muchos de los presentes que permanecen en vela.

2 Ches: Conforme la oscuridad nocturna se va desvaneciendo poco a poco, un estremecedor sonido de madera rota sobrecoge a todos los presentes. Una de las hojas de la puerta principal sale hecha añicos, y algo enorme se proyecta en el umbral. Se trata de la abominaci3n a la que combatieron durante la noche, pero la piel del ser ha terminado de cambiar, mostrando un rojo brillante moteado, as3 como una musculatura m3s abultada y definida, como si el ser hubiera completado su estadio actual.

Gaylon es el primero en reaccionar y logra hundir su espada en la correosa piel de la criatura, que sisea por el dolor. Mientras el tajo comienza a cerrarse, la bestia atrapa entre sus garras al intr3pido guardabosques y los destroza con un terrible mordisco. La muerte de **Gaylon** espolea al resto de los presentes que tratan de salir y rodear al ser, que recula al exterior para aprovechar el alcance de sus largos brazos. Pronto un nutrido grupo de combatientes le hace frente, con **Dulce Roca**, **Gunnar**, y **Rulfgar** a la cabeza, junto a **Guntra**, la b3rbara uthgardt restante, **Morgwein** y **Tanzok**. Tras ellos, **Emelka** bombardea a la bestia con una andanada tras otra de proyectiles arcanos, aunque no todos llegan a causar daño real al monstruo.

Dentro de la sala com3n, el caso provocado por el ataque del monstruo se deja notar tambi3n. El pequeo **Beggey** se acurruca en un rinc3n, mientras que **Drenla Eris** parece paralizada por el miedo. **Paracor** y sus dos sirvientes aprovechan para escabullirse hasta la cocina, mientras que **Adriana** ordena a los mellizos, **Dexus** y **Melia** que salgan a ayudar en la pelea. **Odracir** y **Only-One** permanecen alertas, junto a cuerpo de **Kir'at**, mientras contemplan la lucha por una ventanal abierto por **Dulce Roca** para salir al exterior.

Afuera, la criatura rojiza se ve rodeada por m3ltiples enemigos y ha sufrido varias heridas, aunque las m3s leves se cierran r3pidamente. El monstruo entonces emite un extrao croar que reverbera en los o3dos de los m3s cercanos, dejando aturridos a **Emelka** y a **Gunnar**, as3 como a la b3rbara **Guntra** y al posadero **Morgwein**. Viendo a sus aliados en peligro, **Dulce Roca** y **Rulfgar**, as3 como el propio semiorco **Tanzok**, se lanzan a fondo contra la criatura, con la esperanza de abatirla antes de que tome ventaja de la situaci3n.

Entonces ocurre lo inesperado en la sala com3n. Cuando la hechicera **Melia** pasa a su lado **Hermidia** la agarra por detr3s y la golpea repetidas veces en la nuca hasta que la humana cae al suelo sangrando inconsciente. **Only-One** es el primero en ver el ataque inesperado de la semielfa y la ataca con su espada luminosa, pero **Hermidia** se mueve a una velocidad vertiginosa y el elfo siente a su vez un d3bil campo de energ3a que frena el impacto de su propio golpe. En un movimiento fluido, la secretaria lo barre derrib3ndolo en el suelo, y al mismo tiempo, sus manos se envuelven en sendas auras llameantes, mientras lo mira con una expresi3n de aut3ntico odio en los ojos. Esta acci3n traicionera no pasa desapercibida para el resto de los presentes. **Dexus** estalla en rabia al ver caer a su hermana y, junto con **Adriana**, se acercan para rodear y atacar a su antigua compaera. **Drenla** parece controlar su miedo e invoca unos proyectiles arcanos, sin embargo, su conjuro se desvanece al alcanzar a **Hermidia**, de manera muy similar a lo ocurrido a **Emelka** con el ser rojizo.

Ajenos a esto, en el patio la lucha contin3a desesperadamente. Con sus camaradas fuera de combate moment3neamente, **Dulce Roca**, **Rulfgar** y **Tanzok** pelean embravecidos contra el monstruo. El semiorco es quien est3 llevando la peor parte, pero espoleado por la muerte de sus hermanos de armas, consigue impactar un tremendo hachazo que hace crujir el pecho del ser en una explosi3n de huesos quebrados y sangre verdosa. Con un fugaz croar languideciente se derrumba en la nieve. Segundos m3s tarde, su cuerpo parece comenzar a burbujear como si se fuera desintegrando poco a poco, deshaci3ndose en una masa de l3quido irreconocible.

Pero la victoria de los héroes es fugaz, pues dentro de la posada **Hermidia** no cesa en sus intenciones asesinas pese a haber escuchado el estertor final de su criatura. **Only-One** se levanta para enfrentarse de nuevo a la semielfa, recibiendo un duro puñetazo que le provoca además una buena quemadura. Su golpe vuelve a fallar a su adversaria, que se mueve como un borrón. Sus camaradas, así como **Dexus** y la maga **Drenla Eris**, acuden en su ayuda, pero entonces recibe una brutal lluvia de golpes. Su magia y sus reflejos le permiten esquivar uno de ellos pero una terrible combinación de tres ataques precisos le alcanza, el último de ellos haciendo crujir su cuello con un espantoso sonido. Al ver caer al elfo, el resto de los presentes avanzan con precaución para rodear a la temible oponente que ha resultado ser **Hermidia**. **Drenla** consigue por fin que dos de sus proyectiles arcanos la alcancen, pero la semielfa apenas hace una mueca de dolor. **Dulce Roca**, **Gunnar** y **Rulfgar** entran a toda prisa, mientras que **Dexus** se lanza a ella abandonando toda precaución, furioso porque cree que su hermana ha muerto a manos de la traidora semielfa. Aprovechando la abertura, **Odracir** también avanza, y logra acertar una buena estocada en el costado. Aunque eso no resta velocidad a **Hermidia**, ahora parece moverse con mayor precaución. Extrañamente, hace caso omiso de los ataques de **Dexus**, centrando sus esfuerzos en los aventureros. Con un barrido logra tumbar a **Rulfgar**, mientras que golpea con sus manos llameantes a **Dulce Roca**, **Gunnar** y **Odracir**. Sin embargo, las heridas que ha recibido van haciendo mella. Golpe a golpe, la van arrinconando. En un último intento, **Hermidia** hace ademán de acercarse al cuerpo inconsciente de **Kir'at** con un propósito palpable. Afortunadamente, antes de que pueda alcanzar a la barda inerte, un tremendo tajo de **Dexus** la alcanza de pleno en el rostro, cortándole la cara hasta el mismísimo cráneo. Sin poder articular palabra, **Hermidia** cae en un charco de sangre, mientras **Dexus** arranca el filo de su arma y escupe sobre su cadáver.

Cuando el cuerpo de la semielfa cae al suelo, un extraño sonido como de cristal roto resuena claramente en la sala. Apenas un instante después, un extraño zumbido comienza a escucharse en el lugar donde **Only-One** cayó y un destello plateado se ilumina emergiendo del mismo. Por un segundo, una serie de puntos luminosos como una extraña malla mágica envuelven el cuerpo del elfo. Al segundo siguiente, se desvanece por completo como si nunca hubiera estado allí.

La desaparición de **Only-One** es la gota que colma el vaso para la tensión de muchos de los presentes, aunque **Adriana** y **Dulce Roca** mantienen el suficiente ánimo como para examinar los cuerpos de **Melia** y **Hermidia** respectivamente. Para alivio de su mellizo **Dexus**, la hechicera está viva. Inconsciente por el brutal ataque recibido pero viva al fin de cuentas. En cuanto a la semielfa, entre sus ropas el joven guerrero encuentra los fragmentos de lo que parece una esfera de cristal, en la que un extraño líquido multicolor se arremolina y disipa lentamente. De la misma manera, en el exterior, la fuerza de la tormenta parece amainar de forma notable.

Tras recuperar la calma, los supervivientes comienzan a organizarse. El cuerpo de la criatura monstruosa se está disolviendo rápidamente en el patio, bajo la atenta mirada de **Guntra**. Cuando está claro que el ser ha dejado de ser una amenaza, **Morgwein** pide ayuda para transportar los cuerpos de los caídos a los cobertizos del patio, mientras que el resto sube a sus habitaciones, donde el mediano **Beggey** atiende a los heridos como puede.

Sospechando que el líquido de la esfera rota puede tener alguna relación con los extraños colores que se vislumbraban entre la cellisca, **Dulce Roca** inspecciona la tormenta desde lo alto de la empalizada con una lámpara. Efectivamente, los colores han desaparecido y la fuerza del viento también ha disminuido, lo que parece indicar que, de alguna manera, algún tipo de magia estaba potenciando la furia de los elementos que se han abatido sobre el pueblo, especialmente alrededor de la posada.

En cuanto a **Emelka**, pide permiso a **Adriana** para estar presente mientras buscan entre las pertenencias de **Hermidia**. La buscadora de tesoros parece también totalmente sorprendida por el ataque traicionero de la semielfa. Llevaba más de un año trabajando para ella y nunca le había dado motivos de sospecha. Pero empieza a plantearse quién era realmente su ayudante cuando al revisar concienzudamente sus cosas encuentra una cerbatana desmontable, así como todo una serie de cuchillas que podrían montarse para formar armas arrojadas como la que casi impactó a **Rulfgar** durante el incidente en el pasillo superior.

Apenas una hora después del combate unos golpes en el portón de entrada vuelven a poner en guardia a todos los presentes. Pero por fortuna, los recién llegados son **Helder Piedra-del-Alba**, el segundo al mando de la milicia local, junto con otros cinco guardias y un hombre que porta el símbolo sagrado de **Shaundakul**, el **Jinete de los Vientos**, y que se presenta como **Dan Holland**. Durante los últimos dos días han tratado de acceder a la posada, ya que les extrañaba que ninguno de los milicianos que se hospedaban en la misma se hubiera presentado en sus puestos. La tormenta de nieve y viento ha sido muy fuerte, pero por alguna razón la cellisca rodeaba especialmente la elevación sobre la que está levantada la posada del *Oso y la Rodela Negra*. Cuando hace dos días hicieron la primera intentona, fueron atacados por unos extraños seres entre la ventisca. Sus hombres se retiraron, llevándose a un caído, pero otro de sus guardias logró avanzar, abatiendo a dos enemigos de sendos golpes que los hicieron estallar en restos de hielo y nieve. Encontró a un trampero tendido en el camino de acceso y logró arrastrarlo y salir con vida. Sorprendentemente, el hombre sobrevivió, aunque con graves síntomas de congelación. Además, el guardia que pensaban que estaba muerto tras haberlo visto atravesado por dos flechas, resultó que no tenía ninguna herida y sólo estaba magullado e inconsciente. Esto les llevó a pensar que habían sufrido alguna extraña ilusión a causa de la tormenta.

Gracias a la presencia de varios clérigos en la torre pudieron ayudar a curar al trampero, un hombre llamado **Terith**, aunque el pobre no recobró la consciencia hasta anoche. Esta mañana estaban preparando un segundo intento de acceso, con más hombres y la ayuda de los clérigos para sortear la zona donde creían que se arraigaba el espejismo. Sin embargo, apenas unos minutos después de amanecer la fuerza de la tormenta se ha debilitado. Han avanzado con precaución y en el camino han encontrado un par de cadáveres congelados por el frío. Tristemente, eran dos milicianos, **Hoilder el Rápido** y **Morton Gris**. También encontraron un semiorco agonizando, al que han llevado a la torre.

Tras escuchar el relato del jefe de los guardias, es el turno de **Helder** para interrogar a los presentes sobre lo ocurrido en la posada. **Morgwein** y **Adriana** son los que llevan la voz cantante describiendo todo lo que los supervivientes han sufrido: la tormenta, las extrañas luces en la nieve, el incendio de los barracones, la criatura asesina y, por último, el ataque homicida de **Hermidia**.

Mientras escuchan su historia, **Dan Holland** ha comenzado a ocuparse de los heridos, prestando especial atención luego a **Kir'at** y **Melia**. El clérigo consigue despertar a la hechicera, pero la semielfa sigue mostrando síntomas de estar muy débil por los efectos del veneno. Tras explicarle **Gunnar** lo ocurrido, promete regresar al día siguiente para seguir tratando a la semielfa, con la esperanza de ayudarla a purgar los restos del veneno y que así su cuerpo pueda empezar a sanar de forma natural.

Atardece ya cuando **Helder** y sus guardias se disponen a marchar a la torre a informar personalmente a **Reiner Espadalarga**, el líder de la milicia de *Alcázar de Xantharl*. Los milicianos han ayudado a **Morgwein** reparar algunos de los desperfectos más graves en la posada y han cargado todos los cadáveres en un carromato para llevarlos a la torre de la guardia.

Por su parte, **Morgwein** ha ofrecido hospedaje gratuito a todos los supervivientes, aunque está claro que algunos quieren marcharse lo antes posible del pueblo y dejar toda esta pesadilla atrás. No obstante, **Helder**

les previene que antes de partir han de recibir el permiso de su superior, por lo menos hasta que todo se aclare tras las pesquisas de los clérigos. Además, también les advierte que sus exploradores, antes de regresar al pueblo para refugiarse de la tormenta, vieron numerosas señales de la presencia de orcos en las colinas, por lo que les previene que la ruta norte hacia *Mirabar* puede ser peligrosa.

Ya de noche, mientras **Beggey** sirve una cena improvisada a aquellos con suficiente ánimo para sentarse en el salón comunal, **Adriana Aranda** pide permiso a los héroes para sentarse con ellos. No ha pasado por alto el interés que mostraron cuando fue presentado el fragmento de obsidiana que adquirieron para **Filse Pembrose**. Supone que el noble de *Nuncainvierno* les pagará una buena cantidad por recuperar más partes de la estatua y ahí es donde ella puede ayudarlos. Sabe de otros dos fragmentos, uno que vendió en el pasado, que podría tratar de recomprar, y otro del cual tiene la localización. A cambio ellos la ayudarían en la exploración de lugares antiguos que albergan valiosos tesoros. La investigación y el aprovechamiento de la información son su fuerte, y está claro que ellos son aventureros resueltos y con recursos. Les daría la localización y datos sobre los mismos para que recuperasen reliquias antiguas para ella. Como pago, obtendrían los fragmentos de obsidiana y también podrían quedarse cualquier cosa que no tuviera un valor histórico. Además, como muestra de buena fe les cuenta todo lo que sabe sobre **Hermidia**, así como la historia del extraño armazón de madera que adquirió **Emelka** en la subasta.

Respecto a su difunta ayudante, **Adriana** les puede decir que la contrató a principios del año pasado en *Aguasprofundas*. La semielfa siempre se mostró sumamente trabajadora y parecía tener la habilidad de pasar desapercibida en la mayoría de las situaciones. Sin embargo, tras encontrar las armas ocultas en su equipaje, y vistas las técnicas de combate que usaba sólo puede admitir que **Hermidia** era una asesina profesional. Lo que le extraña es que alguien con dicha capacidad los tuviera a ellos objetivos, o al resto de los huéspedes, quitando al difunto enviado de *Yartar*, quien sospecha que fue su primera víctima. Además, los extraños y poderosos recursos que mostraba, si es cierto que fue capaz de convocar a la monstruosa criatura o la tormenta que los incomunicó, están fuera del alcance de cualquier gremio de asesinos convencional.

Por otro lado, el raro objeto de madera lo encontraron en la habitación de unos sicarios que los atacaron en una posada de la villa de *Trijabalí*. Aunque los hombres parecían mercenarios, sospecha que su jefe trabajaba para alguien más, pero **Melia** lo abatió con su magia antes de que pudieran cogerlo con vida para interrogarlo.

En todo caso, **Adriana** les comenta que mediten su ofrecimiento y le den una respuesta cuando se vaya, lo que tiene planeado hacer en un par de días, cuando todo se calme y la climatología sea un poco más favorable para viajar.

Apenas se ha marchado la exploradora cuando **Odracir** y **Rulfgar** toman la palabra para contar al resto de sus compañeros que han conseguido descubrir algunas cosas de su pasado. El propio **Odracir** tuvo una visión relacionada con el mismo, en la que además de **Rulfgar** también estaba presente **Gunnar**, aunque ni el norteño ni el enano experimentaron el recuerdo. Al parecer, ambos son mercenarios veteranos de cierta fama, conocidos como la **Espada de Sombras**. Tras varios trabajos exitosos invirtieron sus ganancias en descubrir la localización de una extraña torre al norte, más allá de *Mirabar*, y preparar una expedición para encontrarla y explorarla. Formaron un grupo, en el cual estaba presente también **Gunnar**, al que contrataron como guía. No se volvió a saber nada de ellos y, de hecho, los que los reconocieron pensaban que habían muerto. Creen que si llegaron a la misteriosa torre es probable que esté relacionada con su amnesia, aunque a estas alturas ya no están seguros de nada.

3 Ches: La tormenta comienza a perder fuerza alrededor de *Alcázar de Xantharl*, lo que hace que algunos de los huéspedes de la posada comiencen los preparativos para marchar.

Por la mañana, **Dan Holland**, el clérigo de **Shaundakul**, regresa para comprobar la evolución de **Kir'at**. Tras examinarla, el hombre parece satisfecho y se muestra optimista.

Poco después del mediodía, **Paracor Draven** y sus dos acompañantes se marchan de la posada, siendo los primeros supervivientes que emprenden viaje.

4 Ches: A primeras horas de la mañana, tras la visita matutina de **Dan Holland**, **Kir'at** abre los ojos y, aunque un poco débil, pregunta por todo lo ocurrido durante su convalecencia. La barda se muestra visiblemente afectada cuando se entera de la muerte de **Only-One**, aunque manifiesta desconocer la causa del ataque de la extraña criatura o de la asesina semielfa, así como de la desaparición del cuerpo de su compañero elfo. Ella cree que tiene que puede estar relacionado con la amnesia que sufren, aunque es sólo una suposición. Promete hacer averiguaciones y pedir ayuda a sus contactos, pues es evidente que **Hermidia** era una agente enviada por alguien con poderosos recursos y si el grupo ha atraído su atención se encuentran en grave peligro.

Esa misma noche **Kir'at** se pertrecha y les anuncia que va a contactar con uno de sus informadores, aunque no da ninguna explicación más acerca de su viaje o sus medios, pero promete regresar cuanto antes.

5 Ches: Helder Piedra-del-Alba vuelve a visitarlos, manifestándoles el agradecimiento personal de la milicia de *Alcázar de Xantharl* hacia los compañeros por ayudar a proteger al resto de huéspedes y evitar que la criatura pudiera vagar libre causando estragos entre la población. Tanto **Dan Holland**, el clérigo de **Shaundakul**, como otros sacerdotes de la torre, han confirmado su historia con los extraños acontecimientos vividos en la posada y en el pueblo. De hecho, les ha explicado que el ser monstruoso que los atacó es conocido como un slaad, un morador de los reinos lejanos, del llamado *Mar del Caos*. Además, dada su condición de sacerdote viajero, ha visitado muchos lugares extraños. Concretamente, en el *Gran Desierto de Anauroch* ha escuchado relatos de sus nativos acerca de espíritus malignos, una especie de hombres chacal, que son capaces de crear poderosos espejismos como los que sufrieron durante la tormenta de nieve.

Esa tarde, mientras todo el grupo se reúne de nuevo para la cena, **Emelka** aprovecha que no hay nadie más en la sala común para contar a todos que tras el primer ataque del slaad, cuando mató brutalmente a **Candlen Barros** en su habitación, pudo hablar con los dos bárbaros uthgardt de la **Tribu del León Negro**. Según sus palabras, reconocieron también a **Odracir** y **Rulfgar** como mercenarios que pertenecían a un grupo denominado por ellos los **Capas Negras**, que habían atacado y arrasado uno de sus asentamientos al este. **Emelka** cree que todos los aventureros presentes han tenido un pasado, pero está claro que la pérdida de sus recuerdos les ha dado la oportunidad de volver a empezar desde cero y no verse condicionados por el mismo, pero es una elección que ha de hacer cada uno de ellos.

6 Ches: Los semiorcos, **Tanzok** y un recuperado **Azk**, se marchan poco después del amanecer. Algo después también lo hace **Guntra**, la uthgardt superviviente.

Para alivio del grupo, a mediodía **Kir'at** regresa de su misterioso viaje. La barda les promete que esta noche se reunirá con ellos uno de sus contactos de mayor confianza, quien puede que tenga información valiosa para ella. Planea pedirle que investigue el ataque, así como el origen de la extraña magia que parecía desplegar.

Esa noche, un hombre ya entrado en la cincuentena y de aspecto rudo, con el rostro con varias cicatrices, entra en la sala común y saluda amistosamente a la semielfa. **Kir'at** lo presenta como **Yuri Canseco**, un tipo peligroso, pero un hombre en quien confía para ayudarles. Tras saludarlos amistosamente e invitar a todos a una ronda, el veterano aventurero y la barda se sientan a parte, comenzando a hablar en un idioma que no identifican. Lo que está claro es que ambos parecen tener una relación de cierta confianza, ya que el humano

se muestra relativamente afectuoso. Después de varios minutos de conversación, entrega a **Kir'at** una caja de madera alargada y se despide de ella, marchándose de nuevo.

De la cajita, la semielfa saca una varita alargada, así como un pequeño pergamino que lee atentamente. Luego vuelve a sentarse con el resto del grupo, explicándoles que **Yuri** le ha explicado que el objeto que portaba **Hermidia** podría ser una **Esfera del Caos**, un potente talismán que encierra la esencia misma del *Mar del Caos*. Puede que gracias al mismo fuera capaz de controlar al slaad, puesto que lo normal es que la criatura, tras evolucionar, hubiera buscado nuevas víctimas, a las que habría podido infectar para crear más de los suyos. Afortunadamente para todos, el monstruo parecía confinado dentro de los límites de la posada, puede que por la propia barrera mágica que intensificaba la fuera de la tormenta de nieve. Además, si alguno de los heridos por la criatura hubieran sido infectados por sus huevos ya habrían mostrado los síntomas o incluso estarían muertos. No obstante, le ha prometido que indagará en profundidad para descubrir quién puede haber contratado o a quién servía la asesina. Por otro lado, también le ha dado información que sitúa en la ciudad minera de *Mirabar* a un aventurero con síntomas de amnesia similares a los sufridos por todos los compañeros. Puede que a pesar del peligro de la presencia de orcos en las colinas cercanas sea una buena pista para continuar sus investigaciones.

7 Ches: Después de desayunar, **Adriana Aranda**, sus guardaespaldas mellizos y la maga **Drenla Eris** se despiden de ellos. El grupo ha acordado aceptar la oferta de trabajo de la cazadora de tesoros, por lo que estarán pendientes de que la aventurera tethyriana les envíe un mensaje a través del **Señor Filse Pembrose** en *Nuncainvierno* cuando tenga información concreta. **Adriana** planea viajar actualmente a *Lunaplateada*, habiendo contratado a **Drenla** como su nueva asistente. Los contactos de la joven maga pueden venirle bien y para ella será una buena experiencia de campo. Ante de partir, les advierte que ha hablado con **Reiner Espadalarga**, el líder de la milicia local. Temen que la presencia de orcos en las colinas pueda significar que en la primavera se produzcan ataques de las tribus orcas del *Espinazo del Mundo*. Pero además, hace unas semanas, un grupo de cincuenta **Hachas** a caballo, las tropas de *Mirabar*, se dirigieron a *Nesmé*, junto a los *Páramos Eternos*, donde se han producido en los últimos meses ataques frecuentes de trolls y otras criaturas que han puesto en jaque a los **Jinetes de Nesmé**, las fuerzas armadas locales. Todo ello junto a los relatos de ataques gnoll junto al *Bosque Nuncainvierno* o la mayor actividad de las tribus uthgardt hostiles hace presagiar que en poco tiempo el *Norte* entero puede estallar en guerra.

9 Ches: El grupo parte finalmente hacia *Mirabar*, después de despedirse de **Morgwein** y **Beggey**. El curtido posadero les promete que siempre dispondrán de alojamiento en su posada, agradeciéndoles una vez más su ayuda durante los días pasados.

Antes de abandonar *Alcázar de Xantharl*, **Helder Piedra-del-Alba** vuelve a reunirse con ellos. El segundo de la milicia les informa que sus exploradores han confirmado la presencia de orcos en las colinas al noroeste, pero que algunos juran haber visto una especie de criaturas voladoras de alas membranosas, por lo que los previene para que tengan sumo cuidado.

Durante la marcha, **Odracir** aprovecha para preguntar a **Kir'at** acerca de la varita y de su conversación con **Yuri Canseco**, quien tenía aspecto de ser un aventurero veterano. La barda se muestra algo suspicaz, pero admite que la varita es un objeto curativo que puede ayudarla a evitar que muera algún otro de ellos. Ha jurado protegerlos, y considera que ha fracasado con la muerte de **Only-One**, aunque es consciente de que no pudo haber hecho nada. Por otro lado, aunque **Yuri Canseco** es, según sus palabras, un hijo de puta peligroso como un demonio, ella tiene absoluta confianza en él, pues nunca le ha fallado. También dada la cuenta que le trae, ya que se trata de su padre.

Pasada esta sorprendente revelación, **Kir'at** interroga al elfo acerca de si han manipulado sus pertenencias mientras se encontraba en coma. Afortunadamente para **Odracir**, **Emelka** interviene, reconociendo que sí examinaron sus cosas pero a instancia suya. Ambas mujeres parecen dispuestas a la discusión, que promete echar chispas. La hechicera sigue creyendo que no pueden confiar en la barda dado que ésta les oculta a sabiendas información, como la identidad de su supuesto benefactor, quien le ha encargado velar por ellos. Como contrapartida la semielfa cree que deben permanecer unidos como grupo y el hecho de revelarles demasiado haría que el grupo se disgregara yendo cada uno por su lado, lo que únicamente les llevaría a encontrar una solitaria y anónima muerte en algún lugar recóndito.

Por suerte, igual que la disputa ha estallado los ánimos se calman con la misma rapidez, aunque varios de los aventureros se temen que este sólo será el primer asalto de muchos otros encontronazos entre las dos mujeres de la compañía.

10 Ches: Aunque el avance es lento, dada la nieve caída que cubre los caminos, el viaje transcurre sin incidentes hasta algo pasado el mediodía, cuando llega hasta ellos con total claridad el sonido de chocar de metal contra metal y los relinchos de caballos asustados por delante del camino, así como gritos de lucha y extraños gruñidos en el aire. Al avanzar hasta la siguiente curva de la carretera nevada ven una escena de combate a casi medio centenar de metros por delante de ellos. Varios caballos huyen aterrorizados de una vaguada donde pueden verse varios cuerpos tendidos. Todavía dos figuras humanas se mantienen en pie, una armada con una espada y otra con un arco, que tratan de mantener a raya a cuatro seres alados con rasgos infernales que tratan de alancearlos.

Sin dudarle un momento, los héroes se lanzan a la pelea para tratar de rescatar a los asediados supervivientes del ataque de las criaturas infernales. **Emelka** es la primera en golpear gracias a sus proyectiles arcanos, pero los diablos no cesen en su empeño y uno de ellos traspasa de un lanzazo a uno de los guerreros que cae pesadamente al suelo. Esto provoca un grito de rabia del arquero, que abate con una certera flecha al diablo, que también se precipita a la nieve. Ahora son tres los seres de alas de murciélago que rodean al último defensor, quien recula y dispara su arco como puede.

Rápidamente, animados por el canto bárdico de **Kir'at**, los compañeros se unen a la batalla, dándose cuenta entonces de que el arquero no es un humano, ni siquiera él, sino que se trata de una semiorca vestida con pieles y cuero. Sin embargo, no es momento para sorprenderse porque los diablos revolotean sobre sus cabezas tratando de matar a cualquiera al alcance de sus lanzas. **Emelka** continúa bombardeándolos con su magia de batalla y pronto otro de los seres cae, comenzando a desvanecerse de forma muy similar a como lo hizo el slaad en el patio de la posada. Los aventureros se dan cuenta de que junto a los humanos caídos, hay varios cuerpos contrahechos que están sufriendo la misma suerte lo que indica que los soldados vendieron caras sus vidas.

La lucha continúa, pero la intervención de los aventureros ha hecho cambiar las tornas. Aún así, los diablos luchan ferozmente e incluso imprecán a los compañeros en un lenguaje atroz que, para sorpresa de los presentes, son capaces de entender, aunque son conscientes de que las palabras no han sido pronunciadas en ninguna lengua mortal. Incluso **Dulce Roca** está a punto de desafiar a su adversario en el mismo idioma infernal, aunque las palabras parecen trabarse en su garganta. Esto también causa sorpresa a los seres alados, lo que permite que **Odracir** alcance a uno con una estocada, provocando su huida. El diablo restante continúa luchando, pero pronto es alcanzado por varios golpes y un tremendo tajo del mandoble encantado de **Rulfgar** prácticamente le rebana ambas garras inferiores, en una lluvia de sangre negra y densa, matándolo instantáneamente.

Mientras **Kir'at** se ocupa de los heridos, la propia semiorca aferra lo que parece un talismán o símbolo sagrado y murmura unas palabras, lo que provoca que una de sus heridas más profundas comience a dejar de sangrar. La arquera se presenta usando la Lengua Común como **Vegai**. Está claro que no está muy acostumbrada a hablar, pero no parece hostil en absoluto, sino al contrario, parece que su propósito era ayudar a la patrulla de soldados atacada por los seres alados. **Vegai** dice ser una guardabosques de la espesura, conectada a los espíritus de la tierra, que fueron quienes la avisaron de la presencia de criaturas infernales, rompiendo el equilibrio natural de las cosas. Vino para prevenir a los soldados de la gran ciudad de *Mirabar*, pero desgraciadamente llegó demasiado tarde. Les da las gracias por salvarle la vida y les pide si podrían ayudarla a recuperar los caballos que escaparon durante la lucha y acompañarla para llevar los cuerpos de vuelta a la ciudad, pues teme que si fuera ella sola los humanos pudieran creer que ella estaba detrás de las muertes de sus guerreros. **Gunnar** no parece muy feliz por tener a la semiorca de compañera, y menos a una que pueda hacer sombra a sus aptitudes como guía y explorador, pero opta por mantener a **Vegai** bajo una férrea vigilancia mientras la ayuda a rastrear y tranquilizar a las asustadas monturas supervivientes del ataque.

En total, hay cinco humanos caídos, tres de los cuales llevan una especie de símbolo heráldico en sus jubones, mientras que los otros dos, según **Kir'at** llevan el emblema de las **Hachas**, las tropas de *Mirabar*. Además, el último de estos dos muestra también el símbolo sagrado de **Helm, Dios de los Guardianes**, en su escudo y hombreras. El líder parece ser el guerrero caído en última instancia, quien porta un tubo de metal como los usados para transportar pergaminos y mensajes por los correos.

Suponiendo que puede tratarse de noticias importantes, **Dulce Roca** abre el tubo y pide a sus compañeros que lean el contenido del mismo. El texto va dirigido a un tal **Nate**, preveniéndole de los ataques orcos, especialmente de la **Tribu del Rastro Sangriento**, pero mencionando además la presencia de otra, la **Tribu de la Furia Infernal**, que al parecer ha descendido de las montañas. Según las historias que se cuentan, las matriarcas del clan son a menudo consortes de criaturas infernales. Menciona también la desaparición de una patrulla de exploradores que vigilaba los límites de *Bosqueacecho*, así como la posible presencia de un cazador ermitaño que ha estado siguiendo a las patrullas y que ha ayudado también a algunos tramperos o viajeros en apuros. La carta menciona que hay rumores de que este misterioso benefactor es un semiorco, por lo que le aconseja que mantenga a raya los prejuicios de sus hombres. El mensaje está firmado por **Terry**, y sellado con el símbolo de las **Hachas**.

Examinando el resto del lugar del enfrentamiento, los compañeros constatan un total de ocho diablos que se van consumiendo poco a poco. Al pie del camino, con un par de flechas clavadas profundamente en el pecho, hay otro cuerpo que llama su atención. Se trata de una orca con rasgos diabólicos, como cuernos, piel escamosa y una larga cabellera rojiza. Porta un bastón de hueso con plumas atadas, así como un collar de huesecillos engarzados junto a una gema negra sin pulimentar en la que **Kir'at** percibe emanaciones mágicas y que **Dulce Roca** guarda en su macuto. Al verla, **Vegai** explica que se trata de una bruja de la **Tribu de la Furia Infernal** y que era quien dirigió el ataque sobre los humanos.

Recuperados los tres caballos que han sobrevivido al ataque y asegurados los cuerpos de los hombres de *Mirabar*, el grupo continúa camino con **Vegai** acompañándolos tras recuperar las pocas flechas que ha podido para su arco.

La noche cae antes de que puedan alcanzar la ciudad minera, por lo que **Gunnar** y la semiorca despliegan sus habilidades para encontrar y montar un refugio que les permita descansar lo más resguardados posible del frío y el viento.

11 Ches: Un par de horas después del amanecer el grupo se topa con un destacamento de ocho jinetes con los colores de las **Hachas** de *Mirabar*, bajo el mando del **Teniente Terry Shaun**. Al ver los cuerpos que transportan su semblante se torna pálido, especialmente cuando constata la identidad del cadáver del líder de la patrulla caída. Visiblemente afectado, lo identifica como **Nate Arwell**, heredero de una de las familias mercaderes de la ciudad y un buen amigo personal.

Las **Hachas** los acompañan hasta los muros de *Mirabar*, donde son recibidos por el **Capitán Darren Proctor**, un hombre rotundo que ordena inmediatamente a sus soldados que se hagan cargo de los caídos. También les agradece personalmente que hayan traído de vuelta los cuerpos a sus familias.

Por lo que les explica, el **Marquión**, el máximo gobernante de la ciudad, se encuentra reunido por un asunto grave con el **Consejo de las Piedras Centelleantes**, por lo que los invita a que vayan a la *Mansión Arwell*, donde él acudirá en breve para saber más de lo ocurrido. El **Teniente Shaun** los acompañará para custodiar los cuerpos de **Nate Arwell** y sus dos hombres de armas caídos.

Durante el trayecto, muchas miradas se posan en los cuerpos cubiertos, así como en **Vegai**, quien se muestra totalmente sobrepasada por la inmensidad de la ciudad, así como por los gestos, muchos de ellos nada amistosos, que le dedican las gentes que se cruzan. **Emelka** trata de confortar a la guardabosques, consciente de que los prejuicios de la población, humanos y enanos en su mayoría, no van a ser especialmente comprensivos con la semiorca, por muy loables que fueran sus acciones.

Antes de llegar a la mansión, el **Teniente Shaun** les explica que los **Arwell** son, o más bien eran, una de las familias neutrales que mantenían el equilibrio entre las ambiciones de las diversas casas mercaderes de la ciudad. La muerte del último miembro de dicho legado podría hacer tambalearse la delicada situación actual, más aún si además la ciudad está amenazada por fuerzas exteriores.

Una vez en la hacienda de los **Arwell**, el oficial les presenta a dos amigos del difunto padre de **Nate**, quienes han ejercido como consejeros y tutores conforme se hacía adulto. Uno de ellos es un hombre de rasgos sureños y modales refinados que se presenta como **Galius Creus**, administrador de la familia y maestro también de una escuela en la ciudad. El otro es un personaje pintoresco. Se trata de una anciana mujer que viste las coloridas vestimentas y exhibe los elaborados tatuajes de los Gur, la etnia itinerante que vaga por todos los *Reinos*. Por si su aspecto no fuera suficiente, una pequeña lechuza blanca va posada en su hombro, observando todo como si comprendiera lo que sucede alrededor. Su nombre es **Shovana Arda** y ha servido en la familia como sanadora desde que fue rescatada y acogida hace largos años por el abuelo de **Nate** tras un ataque orco que arrasó la caravana en la que viajaba.

Al cabo de un rato, mientras el **Teniente Shaun** transmite las tristes nuevas a los allegados y sirvientes de la casa, llega a la mansión el **Capitán Proctor**, acompañado por un clérigo de **Tymora** llamado **Onvir Randall**. Una vez reunidos todos, piden a los héroes que relaten de nuevo con todo detalle su enfrentamiento con los diablos alados, así como el encuentro con **Vegai**.

En un momento del relato, la vieja **Shovana** sala de su mecedora como impulsada por un resorte y aferra una de las manos de **Vegai**, exigiendo a la semiorca que le cuente cómo ha conseguido el anillo que porta. Efectivamente, en su mano izquierda luce una pieza blanquecina de orfebrería desgastada que muestra unas iniciales, una doble letra A. Un poco asustada por el arrebato de la extraña mujer y por las miradas inquisitoriales de los dos **Hachas** presentes, la semiorca explica entrecortadamente que cuando era niña, el día que escapó de su tribu, liberó a varios humanos de los corrales de esclavos. Antes de separarse, uno de ellos le entregó dicho anillo como agradecimiento. Al describir fugazmente al hombre, todos los presentes están de acuerdo en que se trataba de **Arlan Arwell**, el padre del difunto **Nate**.

Esta revelación deja atónitos a muchos, que empiezan a dudar si la presencia de **Vegai** en la región es una coincidencia o no, así como que estuviera presente también en la muerte del hijo de **Arlan**. Pero hay problemas más acuciantes. Sin la mediación de **Nate Arwell**, muchas casas mercaderes ambiciosas, tanto entre los humanos como entre los clanes enanos que viven en la ciudad inferior, pueden dar alas a sus ambiciones e incluso aprovechar la amenaza orca para sus propios fines, debilitando la autoridad del **Marquión**. Por ello, el **Capitán Darren** acuerda transmitir todas estas noticias al gobernante y al **Consejo de las Piedras Centelleantes**. Como está oscureciendo ya, ofrece alojamiento por cuenta de la ciudad a los héroes, algo que aceptan gustosos.

No obstante, antes de partir les pide discretamente que vigilen a **Vegai**. No porque no confíe en ella, ya que cree que la historia de la semiorca puede ser cierta, pero su presencia, dada la situación actual y los prejuicios locales, puede traer problemas. Por otro lado, le gustaría corroborar su relato al cien por cien. Sabe que un antiguo hombre de armas que sirvió con **Arlan Arwell** vive ahora retirado en una cabaña en las cercanías de la ciudad. Tal vez él pueda arrojar más luz a los sucesos del pasado de la familia **Arwell**.

Guiados por el **Teniente Shaun**, el grupo llega a la lujosa posada de la *Marca del Martillo de Forja*, un edificio fundado hace medio siglo por comerciantes enanos y regentado actualmente por la hija del constructor, **Isalda Forjamayor**.

12 Ches: Después de una noche de descanso, el grupo decide permanecer en la posada relajándose, mientras **Kir'at** se marcha para hacer indagaciones sobre el contacto que **Yuri Canseco** le proporcionó.

Poco rato después, el **Teniente Shaun** aparece bastante alterado, aunque los motivos difieren mucho de lo que cualquiera de los aventureros podría sospechar. Los rumores de la muerte de **Nate Arwell** se han extendido como el fuego por las altas esferas de la ciudad y esta mañana a primera hora, ha llegado a la *Mansión Arwell* una reclamación por la que **Helia Marcrombe**, hija de **Ruudgart Marcrombe**, cabeza de una de las familias mercaderes más pudientes, ha manifestado que el bebé que está esperando es fruto de una relación secreta con el difunto. Tal acto de malicia y engaño parece haber borrado los modales corteses del oficial, quien está completamente seguro de que su amigo **Nate** nunca tuvo relación alguna con dicha mujer. Los **Marcrombe** fueron siempre rivales de la casa **Arwell**, y cree que todo es una sucia mentira para tratar de desprestigiar su buen nombre o incluso de aprovecharse de su tragedia por puros motivos avariciosos.

Tanto **Dulce Roca** como **Emelka** le piden más detalles al soldado, intrigados por este inesperado evento. Por lo que **Terry** les explica, **Helia** muestra un embarazo avanzado pero la identidad del padre del niño es un misterio. La joven es asidua a las celebraciones que los clérigos del altar de **Chauntea** suelen realizar extramuros cada día cuando el sol está en su cúspide, siempre acompañada por una criada y una pareja de hombres de armas de su casa. Considerando esta información, el joven guerrero y la hechicera deciden acudir a toda prisa a la que se va a celebrar esa misma mañana, con el fin de buscar algún indicio sospechoso. Además, antes de marchar, **Dulce Roca** también se ofrece para buscar al antiguo hombre de armas de los **Arwell** que vive cerca de las colinas, si ello puede ayudar a confirmar la historia que contó **Vegai**.

Tal y como les había explicado el **Teniente Shaun**, cada mediodía se realiza una pequeña ceremonia oficiada por varios sacerdotes de la **Gran Madre** fuera de los muros. Suelen acudir algunos devotos, así como familiares de los granjeros que viven más allá de los muros, trabajando algunos de los campos que aprovisionan a los habitantes de la ciudad. Efectivamente, hay también algunas damas de familias pudientes, y una de ellas muestra un estado incipiente de buena esperanza. Sin embargo, aunque tras la breve oración los aventureros hablan con un joven acólito llamado **Eric**, éste nos les puede dar ningún detalle que les haga

sospechar que la dama **Helia** mantenga alguna relación secreta o intercambie mensajes con alguno de los asistentes habituales a estos oficios religiosos.

En la posada, **Gunnar** y **Vegai** pasan las horas muertas, mientras que **Odracir** y **Rulfgar** se mantienen vigilantes. Ambos han conversado brevemente con **Isalda**, la propietaria, quien les ha dado la impresión de que los ha reconocido como antiguos huéspedes del establecimiento, lo que ha exacerbado la paranoia del norteño de que su pasado puede acecharles detrás de cada esquina y cada sombra.

Por la tarde **Kir'at** regresa de su cometido, confirmándoles que ha podido contactar directamente con la persona de la que le habló **Yuri**, un hombre llamado **Menguele** con el que ha quedado esta noche en la posada.

Aprovechando la presencia de la barda, **Dulce Roca** le pide que examine el extraño collar que arrancó del cadáver de la bruja orca de rasgos diabólicos. Tras estudiarlo detenidamente, **Kir'at** le explica que la piedra negra alberga un conjuro capaz de ver a los seres invisibles y, para que el guerrero pueda probar su poder, se desvanece fugazmente gracias a su magia bárdica.

Unas horas después un guerrero norteño entra en la *Marca del Martillo de Forja*. Conforme se acerca, todos los aventureros sienten el ya familiar comezón en la base del cuello extendiéndose por su espalda. Y como es habitual, la sensación desaparece al cabo de unos segundos. El recién llegado se llama **Menguele** y fue contactado por el propio **Yuri Canseco** hace meses, en la *Costa de la Espada*. Al igual que todos los presentes, excepto **Kir'at**, su memoria se remonta sólo a unos meses atrás y también ha experimentado algunos de los sueños y pesadillas comunes, lo que apunta a que podrían tener el mismo origen. La barda semielfa le ha puesto al corriente del propósito del grupo y está de acuerdo en que unir esfuerzos podría ser beneficioso para todos. Por otro lado, como todos esperaban, cuando le presentan los diversos fragmentos de obsidiana que portan sufre la misma compulsión y trance que ellos.

Después de compartir algunas de sus peripecias con el recién llegado, los aventureros se van retirando a sus habitaciones para descansar, quedando únicamente en el reservado **Kir'at** y el propio **Menguele**.

13 Ches: Entrada la madrugada, unos gritos en la calle despiertan a varios de los compañeros. Momentos después, escuchan un tremendo estrépito en una de las habitaciones contiguas, como si un tremendo impacto hubiera destrozado la contraventana y el cristal de la misma. Cuando despejan sus sentidos se dan cuenta de que el griterío pronto se torna en gritos de horror así como en el sonido inconfundible de lucha, conforme una patrulla de **Hachas** llega a la zona.

En la planta baja, **Kir'at** y **Menguele** también escuchan los ruidos del combate, que pronto se extiende también al local de la posada, cuando algunos de los huéspedes de las habitaciones inferiores o los criados son atacados por algo. Oteando con precaución, el luchador norteño comprueba como los asaltantes son una especie de humanoides fofos y deformes.

Tras armarse para enfrentarse a los desconocidos atacantes, los compañeros salen de sus habitaciones en el piso superior y comienzan a descender las escaleras, desde donde resuenan gritos de horror y agonía. Pronto varios seres amorfos se enfrentan a ellos al llegar al pasillo de las habitaciones cercanas a la calle, donde la puerta de acceso queda destrozada conforme varios de las criaturas entran en tromba en la posada.

Al otro lado de la sala común, **Menguele** sale al exterior con **Kir'at** a su espalda y se enfrentan a una pareja de seres que se lanzan sobre ellos nada más verlos.

Por su parte, **Dulce Roca** y **Gunnar** se abren paso por la planta baja entre los cuerpos de varios huéspedes y criados asesinados. Consiguen golpear a algunas de las criaturas, pero de alguna manera sus armas no

consiguen herir limpiamente a los seres, quienes responden con sus garras. Ambos guerreros sufren varias cortes pues dada la urgencia del momento no visten ningún tipo de protección.

En lo alto de la escalera, un pequeño diablo rojizo se hace visible al atacar arteralmente a **Emelka**. Por suerte, los poderes arcanos de la hechicera consiguen ponerla fuera del alcance del aguijón ponzoñoso de la criatura. Acto seguido, descarga sendos proyectiles mágicos contra su atacante, que aúlla de dolor. A una voz de **Vegai**, **Emelka** se pega a la pared mientras la semiorca dispara con su arco contra el diablillo, pero su flecha no consigue acertarle. El pequeño ser, viendo que ha perdido la ventaja, recupera su invisibilidad al tiempo que chilla agudamente en la Lengua Infernal advirtiendo a sus aliados de que ha encontrado a la semiorca. Al comprender sus palabras, **Emelka** se da cuenta de que el verdadero objetivo del ataque es **Vegai**, lo que la deja momentáneamente sorprendida.

Uno de los seres diabólicos cae bajo los potentes mandoblazos de **Menguele**, pero nuevos atacantes entran en liza contra el guerrero y la barda. Cerca de la zona de reservados, los dos aventureros escuchan gritos y maldiciones en Enano y sospechan que **Isalda**, la propietaria de la posada, está enfrentándose también a los asaltantes.

En el pasillo de las habitaciones inferiores el resto de héroes se abre camino peleando duramente. Conforme **Dulce Roca** maniobra para atraer a uno de los seres amorfos al alcance de las armas de sus camaradas, **Emelka** entra en liza con su magia arcana de combate. Sin embargo, las criaturas siguen causando pequeñas heridas a **Dulce Roca** y **Gunnar**, debilitando poco a poco a ambos luchadores. Por suerte, el resto del grupo entra en acción y **Odracir** logra acabar con otro ser de una certera estocada. El cuerpo comienza a disolverse poco a poco de forma muy similar a los diablos alados a los que se enfrentaron en el camino, lo que confirma sus sospechas de que se trata de seres invocados mediante algún complejo ritual maléfico.

Un destello de llamas se aviva en la zona de las cocinas, seguido de los gritos de alarma de **Isalda**, lo que hace pensar a **Kir'at** y **Menguele** que los atacantes han provocado un incendio que podría poner en peligro todo el edificio. Gracias al espadón de **Menguele**, quien lucha algo mermado por los efectos del alcohol ingerido durante la noche, hay ya dos seres deformes descomponiéndose en el suelo de la posada. No obstante, todavía queda otra pareja de atacantes infernales haciéndoles frente.

En el otro extremo de la posada, los compañeros van poco a poco imponiéndose a los humanoides infernales. **Dulce Roca** y **Odracir** sufren algunas heridas de garras pero, tras una breve lucha, otras cinco criaturas yacen en el suelo desvaneciéndose lentamente.

También **Menguele** logra acabar con sus adversarios y, junto con **Kir'at**, se acerca con precaución a la cocina donde el incendio parece que está adquiriendo cada vez mayores proporciones. Aquí se encuentra con **Rulfgar** y poco después acude también **Dulce Roca**. **Isalda** trata de contener las llamas que están esparciéndose a raíz de un bol de aceite hervido derribado encima de varios trapos y que poco a poco se han extendido por las encimeras, amenazando con llegar a las vigas del techo. Al principio, los aventureros tratan de extinguirlas con los escasos medios de que disponen, sin demasiado éxito. Afortunadamente, unos segundos después llega el resto del grupo y, entre todos, consiguen controlar y sofocar por completo el incendio tras varios minutos de duro trabajo.

Apenas queda rastro alguno de los aberrantes seres que les han atacado, que han dejado un cuarteto de cadáveres entre sus víctimas, tres huéspedes y uno de los criados. Sin embargo, en la calle todavía se escucha el sonido de lucha, destacando especialmente las órdenes de una oficial de las **Hachas** que anima a sus soldados a hacer frente a los asaltantes infernales.

Al asomarse para observar lo que ocurre, los compañeros pueden ver a dos grupos de soldados locales que pelean en ambos extremos de la calle que da a la entrada principal de la *Marca del Martillo de Forja*. Se enfrentan media docena de seres amorfos, como los que les han atacado en el interior de la posada, pero además cuentan también con el apoyo de cuatro diablos alados armados con lanzas como los que se toparon en las colinas. Sin dudarlo un instante, los héroes salen en tromba del edificio para sumarse a la lucha, girando todos en bloque con la esperanza de acabar rápidamente con los enemigos que combaten contra uno de los grupos de guardia y así poder acudir luego a auxiliar al otro. **Rulfgar** y **Menguele** son los primeros en asestar sendos mandoblazos a los aberrantes humanoides, con **Kir'at** apurando hasta la última gota de poder de su melodía bárdica para darles ánimos. También las **Hachas** combaten con valor, sin acobardarse por la naturaleza infernal de sus enemigos. Han causado heridas a varios de ellos, pero los diablos alados demuestran ser oponentes duros para sus armas mundanas.

Entonces, un segundo grupo de adversarios entra en escena descendiendo de los tejados adyacentes. Son otros cuatro diablos alados, pero son liderados por un ser similar a ellos pero de mayor tamaño, cuya apariencia es bastante amenazadora. Su ataque coge desprevenidos a los soldados, acabando con dos de ellos alanceados. Pero esta no es la única sorpresa. El diablillo rojo que atacó a **Emelka** en el interior de la posada vuelve a hacerse visible al agujonear a la hechicera. Gastada ya su magia defensiva, la joven siente un entumecimiento que va extendiéndose poco a poco por todo su cuerpo, conforme el veneno de la criatura la va afectando.

Al ver a su compañera en apuros, el resto de aventureros entra en acción. **Gunnar** logra asestar un buen hachazo al diablillo, y **Dulce Roca** deja caer su lanza para atrapar al ser entre sus poderosas manos. Su ejemplo es un soplo de motivación para todos y tanto **Menguele** como **Odracir** abaten a sendos enemigos, y un tercero cae bajo las hojas de los guardias.

La lucha continúa, aunque parece como si los diablos no quisieran trabarse en combate, dejando a los humanoides como carne de cañón. Ajeno a estos subterfugios, **Dulce Roca** sigue estrujando al diablillo rojo, escuchando un satisfactorio crujir de huesos. Entonces, un segundo ser bermellón aparece de la nada clavándole su agujón por la espalda. No obstante, la tenaz resistencia del guerrero le permite sobreponerse a los efectos de la ponzoña. Cerca de él, **Emelka** no corre la misma suerte, pues el veneno dentro de su organismo va ralentizando sus reflejos a cada segundo que pasa.

Aprovechando que su camarada retiene a la criatura, **Gunnar** y **Rulfgar** golpean al diablillo apresado fácilmente, cayendo éste como un muñeco roto al suelo.

Al otro lado de la calle, los guardias que allí luchan han adoptado una posición defensiva, al ser presionados por varios diablos voladores y por su amedrentador jefe. Sus compañeros siguen presionando y otro de los seres contrahechos cae entre gritos victoriosos.

Viendo que su táctica ha sido tremendamente efectiva, **Dulce Roca** repite su movimiento de presa contra la otra malévol criatura roja. Aunque tiene éxito, por el rabllo del ojo se da cuenta de que el enemigo recién caído no ha comenzado a disolverse como los humanoides amorfos o los diablos alados del camino, sino que comienza a moverse de nuevo y se vuelve invisible delante de todos, lo que le hace ahogar un juramento de rabia.

Entonces sucede lo inesperado. **Vegai**, que ha estado disparando su arco infructuosamente contra los diablos alados, se ve repentinamente rodeada por cuatro de estas criaturas, que la aferran con sus garras posteriores de los brazos y hombros, al tiempo que forman una barrera con sus lanzas. Los compañeros tratan de liberarla pero no pueden acercarse lo suficientemente rápido, antes de que comiencen a levantarla por los aires,

desapareciendo en la oscuridad de la noche. Un instante después, el resto de diablos alados y su líder les siguen, abandonando la lucha.

Enfurecidos por la captura de su aliada, los héroes pelean con más ahínco. **Odracir** empala a uno de los diablillos rojos, que esta vez sí que cae al suelo descomponiéndose en segundos. El otro cae también y antes de que pueda recuperarse los aventureros usan una caja de madera para encerrarlo y evitar que huya.

Los humanoides infernales no son rival para los héroes y los guardias. Mientras **Kir'at** se dedica a usar su magia y su varita para sanar a los heridos, la oficial al mando de las **Hachas**, la **Teniente Nala Olsson**, les agradece su intervención. Gracias a su ayuda el ataque de los seres infernales apenas se ha cobrado una docena de víctimas.

Unos minutos después, un segundo grupo de **Hachas**, acompañados por varios clérigos de **Tymora**, y bajo el mando del mismísimo **Capitán Darren Proctor**, entra en escena. Antes, los compañeros han podido constatar lo que ya observaron en la posada, que todos los diablos descompuestos han dejado un pequeño halo de polvo negruzco. Inspeccionándolo, **Gunnar** reconoce el material como un tipo de granito que se usa en la zona del *Norte* para construir lápidas y criptas. **Emelka** recuerda haber leído algún tratado durante su estancia en el *Monasterio de la Estrella Elevada* en el que se mencionaba que algunas criaturas, al ser llamadas, se manifestaban absorbiendo involuntariamente parate del lugar de la invocación. Al ser preguntados por el tema, tanto el **Capitán Proctor** como la **Teniente Olsson** comentan que existen dos lugares de enterramiento o mortuorios en *Mirabar*, a parte de las criptas enanas de la ciudad inferior. Uno es un cementerio común para los habitantes en general, donde suelen guardarse las cenizas de los difuntos. El otro es una zona de mausoleos más suntuosos cerca de la muralla sur, donde las familias mercaderes mantienen criptas para los suyos.

Tras sopesar las opciones, el **Capitán Proctor** se hace cargo de los muertos y de los destrozos causados por el combate en la posada y sus alrededores, así como de la improvisada jaula donde encerraron al diablillo rojo, al que se le escucha maldecir en Infernal. Por su parte, la **Teniente Olsson** y sus hombres acudirán, junto con un par de clérigos de la **Dama Fortuna**, al cementerio comunal. El grupo se ofrece para cubrir el mausoleo de las familias pudientes de la ciudad, que normalmente es protegido también por sus propios hombres de armas, para evitar saqueos o profanaciones. Además, el **Capitán** promete enviar al **Teniente Terry Shaun** y a una patrulla de **Hachas** para reforzarlos en cuanto estén disponibles.

Gracias a un plano esquemático de la ciudad y a un salvoconducto, proporcionados por el **Capitán Proctor**, el grupo llega en apenas media hora de camino a un solitario parquencillo junto a uno de los bastiones de la muralla meridional. Una verja de metal cierra el camino empedrado que lleva a un sobrio edificio de piedra. Una caseta de guardia se levanta al lado de la misma, pero todo el lugar permanece extrañamente silencioso.

Al examinar más detenidamente el lugar, se dan cuenta de que el candado de la verja está abierto y que en el interior de la pequeña casa hay rastros de sangre que llevan hacia la puerta interior que conducen al recinto y al arco de entrada del mortuario. Los muebles muestran también signos evidentes de que hubo una pelea dentro de la pequeña edificación.

Dado que **Emelka** y **Kir'at** han gastado casi todos sus poderes, los compañeros deciden que es mejor esperar los refuerzos del **Teniente Shaun** antes de adentrarse a explorar las criptas en busca de **Vegai** y del escondite de quien esté detrás de este ataque diabólico. Con la chimenea encendida para combatir el frío, dejan ambas puertas, exterior e interior, abiertas para poder controlar el sendero de entrada y salida. Además, **Gunnar** se aposta tras una de las estatuas de granito que se alienan a ambos lados del camino que conduce al bloque principal del complejo funerario.

Apenas ha transcurrido media hora de espera cuando una forma oscura se abalanza por sorpresa sobre el guardabosques enano, que recibe un feo lanzazo, y otra aterriza frente a la puerta exterior. Al salir fuera para enfrentarse a este último, **Odracir** recibe un ataque a traición de otro de los diablos alados que permanecía colgado del alero del tejado de la caseta. Sin embargo, su audaz movimiento permite que **Menguele** pueda salir tras él y golpear a la criatura sin que ésta pueda reaccionar. Viendo a sus compañeros en apuros, **Kir'at** se apresura a salir para curar a **Gunnar**, pero es emboscada por un cuarto diablo oculto en el tejado. Por suerte, la semielfa es todavía capaz de invocar la magia sanadora de su varita, mitigando la herida recibida por el enano. Como un sólo hombre, los guerreros se encaran a estos nuevos oponentes. Tanto **Dulce Roca**, como **Gunnar**, y **Rulfgar** golpean a los diablos y, aunque sus armas no consiguen penetrar del todo la piel impía de los seres, sus poderosos golpes sí comienzan a causarles verdadero daño.

Pero la batalla está muy lejos de estar ganada. Aterrizando próximo a **Gunnar**, el líder de los diablos le asesta un tajo con la cuchilla larga que porta, al tiempo que vuelve a ponerse en guardia. Esto no amedrenta al enano, quien avanza con decisión, mientras adopta una postura defensiva con sus dos hachas, lo que permite a **Rulfgar** seguirle y evitar el alcance del arma del diablo.

Frente a la otra puerta, **Menguele** consigue asestar un terrorífico tajo a su enemigo que lo parte literalmente por la mitad, aunque el guerrero pierde el agarre de su arma por la potencia del impacto. Desde el interior, **Emelka** usa sus escasos recursos arcanos para tratar de apoyar a sus compañeros, aunque la joven hechicera cada vez ve más cercano el temible momento en el que sólo le quedará recurrir a su daga de acero para defenderse.

También **Kir'at** se ve en apuros, al alcance de las lanzas de una pareja de diablos alados. La barda logra conjurar uno de sus desvanecimientos temporales y rodear la estatua fuera del alcance de las armas enemigas, con la intención de acercarse a **Gunnar** y a **Rulfgar**, quienes están sufriendo un duro castigo por parte del líder enemigo y sus lanceros. A pesar de ello, el luchador norteño está imbuido por la rabia de combate y logra acabar con otro de los diablos de un potente tajo de su espadón encantado.

Ya sólo quedan dos diablos alados y su jefe, pero los héroes han sufrido bastante castigo y el devenir de la lucha sigue pareciendo incierto. Además, el diablo mayor comienza a aprovecharse de su mayor movilidad y del alcance de su arma para golpear y moverse, lo que empieza a convertir el combate en una persecución constante para tratar de arrinconarlo. Esto deja en una posición algo complicada a **Gunnar** y a **Kir'at**, que se quedan retrasados mientras la barda trata de sanar las considerables heridas sufridas por el enano. Uno de los diablos alados continúa presionándolos, mientras que el restante trata de ayudar a su caudillo infernal.

Tras varios intercambios de golpes, **Menguele** logra acabar con uno de los secuaces infernales, provocando que el restante se retire momentáneamente. Eso deja solo al monstruo más grande, pero éste no se da por vencido. Ha herido a casi todos los combatientes del grupo, provocando que incluso **Emelka** acuda a la refriega empuñando su daga para poder apoyar a sus camaradas. El ser ha recibido varias heridas, pero ninguna lo suficientemente grave como para incapacitarle.

Al verse rodeado, la criatura reacciona violentamente. Desarma a **Rulfgar** para luego derribar al bárbaro y golpearlo nuevamente cuando intentaba levantarse. No obstante, esto no desanima a los aventureros, que continúan haciendo mella poco a poco en la dura piel del diablo. Éste, percibiendo que ha perdido la ventaja de alcance de su cuchilla larga, deja caer su arma y continúa el combate luchando salvajemente con sus afiladas garras, que provocan un terrible desgarró en el pecho de **Rulfgar**. En ese instante, el otro diablo alado ataca de improviso a **Gunnar**, evitando así que se una a la lucha contra su líder. Luego vuela hasta una de las estatuas, amenazando la espalda de **Menguele**.

Las garras posteriores del diablo han causado una herida abierta a **Rulfgar**, que provoca que el guerrero norteño caiga al suelo inconsciente. Por fortuna para él, **Kir'at** todavía no ha agotado toda su magia curativa con **Gunnar**, y puede maniobrar para sanarlo con su varita. Sin embargo, el caudillo infernal aprovecha que la presión sobre él ha menguado para atacar también con sus garras a **Menguele**, causándole también un desgarró que continúa sangrando. A pesar de ello, el luchador continúa combatiendo, secundado también por **Dulce Roca** y **Odracir**. Justo cuando la magia curativa de **Kir'at** vuelve a recuperar a **Rulfgar**, un lanzazo traicionero del diablo volador restante hace que **Menguele** se derrumbe también en el suelo. **Kir'at** se ve entonces algo desbordada. Por un lado, debe curar a **Dulce Roca**, que está conteniendo ahora los embates del enemigo principal. Además, **Rulfgar** no se encuentra completamente recuperado, pero las heridas de **Menguele** pueden provocar que se desangre si no actúa rápido. Por fortuna, **Gunnar** acude presto para proteger el cuerpo caído del nuevo aliado del grupo, manteniéndolo protegido de la lanza del diablo volador. Esto permite al resto de héroes centrarse en el otro diablo, que vende cara su derrota. La criatura vuelve a atacar a **Rulfgar**, tumbándolo una segunda vez. Pero es una victoria efímera. Un potente golpe de **Dulce Roca** le traspasa el costado, haciéndolo caer definitivamente. **Kir'at** se apresura entonces a curar a sus camaradas caídos, mientras el resto tornan su atención en el enemigo que resta.

El último diablo huye, viéndose ampliamente superado. Pero conforme vuela hacia la oscuridad profiere una última amenaza en Infernal, prometiendo la venganza de **Shayl**, a quien se refiere como su Ama.

El pequeño parquecillo queda en silencio y el grupo decide restañar sus heridas y esperar a la guardia, ya que continuar solos hacia la estructura principal del mausoleo parece un suicidio, más aún si los asaltantes diabólicos se encuentran bajo aviso.

Unos minutos más tarde, sienten un débil temblor de tierra bajo sus pies, aunque no lo suficientemente violento como para ser preocupante. No obstante, como casi todo complejo funerario principal fue excavado por enanos, es difícil saber si esto podría poner en peligro la estructura subterránea.

Media hora larga después, el **Teniente Terry Shaun** aparece al mando de una docena de **Hachas**. Han estado limpiando los alrededores de la posada, donde todavía quedaba alguno de los grotescos humanoides rezagado. Hasta que no tuvieron completa seguridad de que la barriada de viviendas estaba limpia no recibieron la orden del **Capitán Proctor** de acudir en su ayuda. Sabe que un segundo contingente, seguramente provisto de clérigos y guardias de las casas mercaderes, e incluso algún enano de la *Ciudad Inferior*, está formándose para explorar este lugar, por lo que les aconseja esperar a dichos refuerzos.

Dulce Roca no está de acuerdo con dicha táctica, ya que teme por la vida de **Vegai**, por lo que apela al **Teniente Shaun** a descender con el grupo aventurero de inmediato. Podría ser que los diablos estuvieron expoliando las capillas funerarias, entre las que se encuentra también la de los **Arwell**, donde iba a ser enterrado el difunto **Nate Arwell**, estrecho amigo del oficial. Este argumento convence al joven soldado, que exhorta a sus hombres a enfrentarse a los diablos para proteger la ciudad de cualesquiera que sean los maléficó planes de las criaturas infernales.

Con **Gunnar** y **Odracir** a la cabeza, el contingente armado, entra en la cúpula central del mausoleo, donde encuentran una gran estatua bajo la cual descienden en espiral unos escalones tallados en la roca. El rastro de sangre que venía de la caseta de los guardias desciende por dicha escalera. A una orden del **Teniente Shaun**, los **Hachas** se proveen de lámparas, una por cada dos hombres, para poder explorar el complejo. Dos de sus soldados permanecerán en las escaleras para dar la alarma en caso de que suceda algo raro. El resto bajarán con él. Una vez abajo, el **Teniente** les describe que hay tres salones que conducen a otros tantos panteones, configurando un complejo con nueve criptas con varias salas cada una, pertenecientes a las nueve familias

mercaderes principales de *Mirabar*. Dejará a dos de sus soldados veteranos para reforzar a los aventureros, mientras que él dirigirá al resto de los **Hachas** para cubrir más terreno. Las órdenes son identificar al enemigo, pero no enfrentarse a él si lo que encuentran puede ser una trampa.

Con estas directrices, la fuerza combinada desciende hasta el recibidor principal del cementerio subterráneo. Tal y como ya se temían, al pie de los escalones encuentran los cuerpos destrozados de tres hombres de armas. Esto sorprende a **Terry Shaun**, ya que normalmente suele haber turnos de cuatro guardias para proteger el complejo, lo que indica que puede que todavía quede un superviviente. Lo que sí que es algo preocupante es que el pasillo central muestra indicios de que el temblor ha provocado algunos daños en el techo de dicho ramal, aunque **Gunnar** no sabría adivinar el alcance de los mismos.

Llegado el momento de tomar caminos separados, **Dulce Roca** interroga al **Teniente** sobre la ubicación de las tumbas de los **Marcrombe**, la familia rival de los **Arwell**, y sugiere a sus compañeros empezar el rastreo por allí, algo a lo que nadie objeta nada.

Con extrema precaución, los héroes registran sala tras sala de dichas catacumbas, pero no encuentran nada. Lo único extraño que descubren es que alguien parece haberse molestado en apagar todas las antorchas que están colocadas en una serie de pebeteros, aunque éstos siguen llenos de aceite, por lo que **Emelka** se molesta en ir encendiendo de nuevo todas las antorchas del camino que transitan.

Cuando ya están de vuelta para regresar al salón distribuidor de esta zona, un segundo temblor sacude el complejo mortuario. Algo de polvo, filtrado por las rendijas de las losas de la techumbre, y algunos pequeños fragmentos de roca cae al suelo, pero causan más preocupación que daño, pues **Gunnar** sospecha que, de repetirse o subir de intensidad, toda una sección de la estructura podría venirse abajo. Así pues, deciden volver a la cámara principal de las escalinatas, donde también se topan con el **Teniente Shaun** y sus soldados, quienes están igual de alarmados que ellos.

Parece claro que las sacudidas han provocado pequeños derrumbes en el pasillo central, por lo que deben estar más cerca del origen de los mismos. Por ello, tanto los aventureros como los **Hachas** optan por centrar sus esfuerzos en dicha zona. De nuevo tres pasillos se abren delante de ellos. **Terry Shaun** y los suyos giran al de la derecha, donde se encuentra la cripta familiar de los **Arwell**, mientras que el grupo se encamina a las cámaras funerarias de la izquierda.

Cuando llevan avanzados sólo unos pocos metros, **Gunnar**, que es el único cuya vista de enano le permite ver perfectamente más allá del alcance de las luces mágicas del grupo, contempla como todo el pasillo central está bloqueado por un derrumbamiento del techo, que parece relativamente reciente. No obstante, hay dos pasillos menores que se abren a derecha e izquierda, que conducen a las cámaras auxiliares y que también desembocan en la cripta principal, donde se encuentran los sarcófagos de los miembros más eminentes de la familia, si sigue la misma distribución que el complejo que han explorado anteriormente.

Dirigiéndose por el corredor de la izquierda, el explorador enano y **Odracir** se dan cuenta de que montones de insectos, una especie de grandes cucarachas o escarabajos, huyen del haz de luz del elfo, escondiéndose entre las grietas del suelo y las paredes.

El corredor atraviesa varias cámaras en las que diversos nichos en las paredes albergan urnas funerarias. Al llegar a la última, **Gunnar** y **Odracir** escuchan el sonido inconfundible de rocas partiéndose, como si alguien estuviera excavando más allá, en la sala principal. Rápidamente, advierten al resto de sus compañeros, que avanzan una docena de metros por detrás de ellos, de que se acerquen con cuidado. Entonces, una voz ronca resuena en el pasillo por delante, ordenando en Infernal el cese de la excavación, puesto que hay intrusos. Está claro que los héroes han sido descubiertos.

Esto no desmoraliza a los aventureros, que se protegen en la primera de las cámaras de las urnas, al tiempo que **Emelka** y uno de las **Hachas** salen a toda prisa para informar a **Terry** y al resto de los soldados de que han dado con los diabólicos atacantes de *Mirabar*.

Mientras su compañera hechicera se apresura en busca de ayuda, la voz los desafía de nuevo, esta vez en Lengua Común, vanagloriándose de la profanación de las tumbas de los habitantes más notorios de la ciudad. Pero el insulto cae en oídos sordos, puesto que los aventureros no se dejan engañar para atacar a ciegas sin refuerzos ni conocer a qué se enfrentan.

Ajenos a esto, **Emelka** y el soldado mirabarrano se apresuran por los corredores de vuelta al acceso principal. Cuando apenas han entrado en el recibidor donde se encuentra el acceso a la cripta de los **Arwell**, una pequeña criatura de color verdoso se materializa sobre la nuca del veterano guardia. Parece una mezcla blasfema entre los rasgos de un rechoncho niño de rasgos cadavéricos y una enorme e hinchada mosca. Sus mandíbulas rezuman ácido y desgarran cruelmente la carne del soldado. Éste aprieta los dientes al recibir una segunda dentellada y casi con su último aliento exhorta a la joven hechicera a huir y a avisar a sus camaradas mientras trata de defenderse. Sabedora de que no puede hacer nada para ayudar al valiente **Hacha**, **Emelka** corre rápidamente por el pasillo mientras grita llamando al **Teniente Terry Shaun** y a sus hombres. Unos instantes más tarde, prácticamente se da de bruces con un par de soldados apostados en la entrada del pasillo principal del mortuario. Reunida toda la tropa mirabarrana, **Emelka** les explica rápidamente lo ocurrido y les pide que regresen a toda prisa para tratar de salvar a su camarada.

Pero cuando llegan al acceso ya no se escucha sonido alguno de lucha y, únicamente el cadáver ensangrentado del guardia yace en el suelo, con el cuello casi desecho por el ácido corrosivo de la criatura infernal que lo atacó.

Lejos de amedrentarse, muchos de los hombres de armas parecen dispuestos a vengar a su compañero caído, pero el **Teniente Shaun** los refrena de actuar a ciegas. Rápidamente ordena a uno de los dos hombres de retaguardia que vaya a la ciudad para acelerar la llegada de los refuerzos y con todos las **Hachas** restantes acude, junto con **Emelka**, a las cámaras de las urnas mortuorias donde les esperan el resto de aventureros.

Mientras avanzan, se produce un tercer temblor, que vuelve a hacer caer polvo, tierra y algún fragmento de roca. Parapetado en una de las cámaras a la izquierda del corredor principal, **Gunnar** advierte a los demás acerca del peligro que supone la estructura debilitada del subterráneo.

Por delante de ellos continúan las amenazas y desafíos en Lengua Común de la desconocida, que **Dulce Roca** cree que puede ser la misteriosa **Shayl**, la Ama que mencionó el diablo alado. Entonces, justo cuando **Emelka** y los mirabarranos han llegado hasta ellos, una segunda voz grita desesperadamente en Chondathano. Se trata de **Vegai**, quien les previene de que no se acerquen, pues todo es una trampa. Un instante después su voz se acalla en mitad de sus gritos, como si la semiorca hubiera recibido un fuerte golpe que la hubiera incapacitado.

Decididos a rescatar a **Vegai**, el grupo hace caso omiso de su advertencia final y, junto con sus aliados, se despliegan en el tramo del pasaje principal por detrás del derrumbe que lo bloqueaba. Gracias a sus luces pueden ver la entrada de la cámara mayor de la cripta, aunque en el haz más débil de iluminación, lo que les permite apreciar sólo formas y figuras. Un enorme brasero central apagado domina el centro de la sala, delante del cual, tendido en el suelo, hay un cuerpo inmóvil que sospechan que pertenece a **Vegai**.

Entonces el subterráneo vuelve a temblar, aunque esta vez la sacudida se produce por detrás de ellos. El techo de las habitaciones con las urnas funerarias, la primera del pasillo, se desploma ruidosamente en una nube de

pedra, tierra y polvo, cerrando el camino de regreso por dicho corredor y dejando enterrados en su interior a media docena de **Hachas**.

Cuando el estruendo se apaga, los soldados que hay logrado escapar del derrumbe comienzan a escuchar gemidos de las víctimas del mismo, que pronto se tornan en gritos desesperados como si algo los estuviera atacando. Esto enfurece al **Teniente Shaun** y al resto de sus hombres de armas que avanzan junto a los aventureros para enfrentarse al misterioso enemigo que continúa retándolos. Al lado de la entrada y alineados en la pared trasera, de forma similar a como observaron en la otra cripta explorada, hay varios sarcófagos de piedra, con formas talladas en relieve en sus tapas. Pueden distinguir también una figura alta, armada con una voluminosa arma, junto a la que permanece una especie de criatura de cuatro patas, así como otras formas humanoides al otro lado de la sala.

Gunnar y Menguele son los primeros en avanzar, manteniéndose en el umbral de entrada y dejando que los sarcófagos a sus lados formen un parapeto natural. Cuentan hasta una decena de humanoides contrahechos a la derecha de la sala, donde el enano ve también restos de que la pared de ese lado ha sido excavada para abrir un túnel. Efectivamente, **Vegai** yace atada, magullada e inconsciente, al pie del brasero apagado. Por detrás del mismo permanece una orca de rasgos diabólicos, aunque a diferencia de la bruja muerta que encontraron en el camino, ésta porta un pectoral de armadura y un hacha de doble cabeza. Junto a ella aguarda un enorme sabueso rojizo, de cuyas fosas nasales surgen pequeñas virutas llameantes.

Es precisamente el cánido infernal el que avanza gruñendo y exhalando una bocanada de fuego que baña a los dos luchadores. Afortunadamente, los el destino hace que la llamarada los alcance de refilón, dejándoles sólo unas leves quemaduras. Rápidamente, **Rulfgar** se une a ellos, así como **Dulce Roca** y **Odracir**, con el **Teniente Shaun** y sus hombres en segunda fila. **Emelka** y **Kir'at** quedan atrás, junto con un par de soldados que bloquean el pasillo de acceso, por si algún enemigo oculto, como el diablo que mató al pobre **Hacha** en el pasillo, pudiera aparecer.

Con un coro de gruñidos incomprensibles, la masa de humanoides amorfos se lanza contra los aventureros, siendo recibida por **Dulce Roca**, **Gunnar** y **Rulfgar**. **Menguele** maniobra por encima del sarcófago a su izquierda, enfrentándose mano a mano con el cánido infernal. Entonces, la orca diabólica avanza también pero, a una palabra suya, un manto de oscuridad cae sobre toda la zona alrededor de caldero, cegando a todos los presentes a excepción de **Gunnar**.

La desesperación hace presa tanto en los héroes como en los guardias, que retroceden al pasillo donde recuperan la visión fuera del aura de oscuridad de la líder infernal. Sin embargo, los aventureros se mantienen firmes. **Dulce Roca** consigue subirse a tuestas encima de uno de los sarcófagos, donde usa sus aptitudes de combate para luchar a ciegas contra el tropel de seres infernales que amenazan con engullir la posición de sus camaradas. Mientras **Menguele** continúa su particular mano a mano con el sabueso infernal, **Gunnar**, **Odracir** y **Rulfgar** se enfrentan a la híbrido infernal y a varios de los humanoides que logran atravesar la guardia de **Dulce Roca**.

En la retaguardia, las **Hachas** mantienen dos soldados vigilando el corredor de acceso, donde se escuchan todavía amortiguados de los guardias atrapados en el derrumbe. Pero desgraciadamente, esos hombres se encuentran más allá de toda ayuda. El **Teniente Shaun** ordena formar una línea de defensa para enfrentarse a cualquier criatura que emerja de la oscuridad, con **Emelka** protegida tras la misma. Sin embargo, para sorpresa de los presentes, **Kir'at** tiene otros planes. La semielfa empuña su varita curativa y avanza al tiempo que masculla una maldición y musita unas extrañas palabras, internándose también en la oscuridad.

La lucha entre las tinieblas resulta angustiosa. **Dulce Roca** consigue atravesar de un lanzazo a uno de sus atacantes, pero pronto se ve rodeado. **Menguele** continúa con un tira y afloja con el sabueso infernal, al que logra herir, pero también recibe varios mordiscos ardientes que lo dejan al límite de sus fuerzas. Por fortuna, de alguna manera **Kir'at** consigue ponerse a su espalda y su magia sanadora lo mantiene en pie a duras penas. Con **Odracir** luchando también contra varios humanoides que han llegado hasta ellos, **Gunnar** y **Rulfgar** intercambian golpes contra la orca infernal. Una de las cabezas del hacha de la feroz adversaria estalla repetidas veces en llamas, causando graves heridas a ambos luchadores, pero también éstos consiguen alcanzarla, forzándola a recular al otro lado del brasero.

Con la pared de negrura mágica retrocediendo unos metros, algunos de los humanoides se lanzan hacia el pasillo principal, pero allí son recibidos por los enfurecidos **Hachas** del **Teniente Shaun**, que acaban con uno de ellos conforme se acerca y se traban con el resto. Esto alivia un poco la presión sobre **Dulce Roca**, que logra derribar también a otro de los seres infernales.

El combate prosigue y es difícil saber cuál de los dos bandos podrá hacerse con la victoria. **Menguele** y su adversario están ambos a punto de caer, y sólo la providencial ayuda de **Kir'at** ha evitado que el guerrero norteño cayera bajo las mandíbulas del can infernal. **Odracir** ha sido menos castigado, pero también se encuentra todavía en la zona de oscuridad, junto a **Gunnar** y **Rulfgar**, lo que hace que el peligro permanezca constante.

En el corredor principal, la tenacidad de **Terry Shaun** y sus soldados da sus frutos. Bajo las armas de las **Hachas** de **Mirabar** caen rápidamente otros tres humanoides amorfos, dando un respiro a los soldados.

Entretanto, la caudilla orca aprovecha el espacio que le han dado **Gunnar** y **Rulfgar** para lanzar una ola llameante sobre ambos, causándolos quemaduras importantes. El enano, al ver a su compañero **Menguele** en apuros, opta por atacar el perro infernal, mientras que **Odracir** y **Rulfgar** contienen a los humanoides que quedan. Gracias a un potente hachazo, el sabueso infernal gime de dolor para luego caer con un extraño sonido de roca al quebrarse. De reojo, **Gunnar** se da cuenta de que el ser se ha convertido en una pequeña estatuilla que ha quedado reducida a añicos en el suelo. Pero el combate esta lejos de estar ganado, pues el explorador enano también se da cuenta de que la orca ha aprovechado para ingerir un brebaje que hace que parte de las heridas que ha recibido cicatricen rápidamente. Los aventureros deben seguir con su presión si quieren evitar que se recupere por completo. Tanto **Odracir** como **Rulfgar** se encuentran enzarzados con varios humanoides, aunque con distinta suerte. El norteño logra impactar a uno de ellos, pero las afiladas garras de estos seres corrompidos derriban al elfo, lo que provoca que **Kir'at** tenga que acudir inmediatamente en su ayuda, subiéndose encima de uno de los sarcófagos para poder alcanzarlo.

La destrucción de su mascota ha enfurecido claramente a la caudilla enemiga, quien se lanza con su hacha doble remolineando sobre **Gunnar**, quien se defiende de sus ataques a duras penas. Por suerte para él, sus aliados se encuentran a su lado, y un poderoso mandoblazo de **Menguele** derriba a otro de los seres infernales.

Por su parte, **Terry Shaun** y sus guardias siguen manteniendo una línea de defensa en la zona iluminada del pasillo, aunque escuchan impotentes los últimos gritos de agonía de sus camaradas atrapados en la sala derrumbada. También **Dulce Roca** aguanta en la parte derecha de la cripta principal, aunque poco a poco el joven guerrero va debilitando al último adversario con el que se enfrenta.

Odracir, recuperada la consciencia gracias a la magia curativa de **Kir'at**, logra arrastrarse lejos del alcance de las afiladas garras de los diablos, aunque deja atrás su estoque debido a la confusión del momento y a la

oscuridad que lo rodea. De algùn modo, **Kir'at** logra ver el movimiento de su compaero, y salta a otro sarcófago para volver a curarlo.

Por delante de su situacin, alrededor del brasero apagado, **Gunnar** y **Rulfgar** intercambian golpes con la orca infernal. El norteo recibe un feo hachazo, pero aguanta el dolor lo suficiente como para conseguir alcanzar a su enemiga una ltima vez antes de derrumbarse inconsciente.

Entre las tinieblas mgicas, **Dulce Roca** sigue peleando en desventaja contra uno de los humanoides infernales. No obstante, su instinto de lucha le ha permitido mantenerse en la contienda y no ser presa fcil, sino todo lo contrario. Confiando en sus puos, el luchador logra tumbar finalmente a su adversario y se mueve con precaucin hacia donde percibe el sonido de combate al otro lado de la gran sala.

Slo quedan en pie la lder orca y un par de humanoides contrahechos, pero la oscuridad mgica que irradia la lder infernal provoca que slo **Gunnar** pueda combatir en igualdad de condiciones con ellos. Afortunadamente, uno de los seres infernales es atrado hasta el lmite de la zona de oscuridad y se traba en combate contra el **Teniente Shaun** y el resto de **Hachas**. **Menguele** da rpida cuenta del segundo, pero **Gunnar** se encuentra en problemas frente a la caudilla infernal.

Mientras **Odracir** recupera su arma y **Menguele** se bebe uno de sus extractos curativos, **Kir'at** maniobra para ayudar al enano y mantenerlo en pie con las ltimas cargas de su varita.

En el corredor principal, los cuatro **Hachas** logran acabar con el ltimo de los humanoides, y gritan desesperados a los heros que retrocedan hasta donde se encuentran ellos, con la esperanza de que el aura mgica de oscuridad se desvanezca en algùn momento.

Pero la contienda est en sus momentos crticos y no hay retirada por ninguna de las partes. **Gunnar** logra volver a golpear a la orca, dejndola maltrecha, aunque l mismo tambin se encuentra a las puertas de la derrota. Es **Kir'at** quien, colocndose ms all de los sarcfagos, conjura una lluvia de cristales afilados que acribilla como pedazos de metralla a la hbrido diablica. Mientras la vida se escapa de su cuerpo, la orca todava es capaz de proferir una ltima amenaza en Lengua Comn, prometindoles que su madre vengar su muerte con sangre.

Rpidamente, **Kir'at** torna su atencin en **Rulfgar** y los otros heridos graves, exprimiendo hasta el final las capacidades curativas de su varita. Por su parte, **Gunnar** inspecciona el cadver de la orca, el nico de los enemigos que no se ha descompuesto. Luego, coloca unos trapos sobre el mismo y, repentinamente, las luces mgicas del grupo y las linternas de los guardias vuelven a iluminar todo el complejo funerario. Lo cierto es que es una proeza que los heros pudieran combatir en dichas circunstancias tan adversas y sobrevivir, lo que ha impresionado al **Teniente Shaun** especialmente. Desgraciadamente, la lucha ha costado la vida de siete **Hachas**, pero los planes de la orca infernal han sido detenidos. El cuerpo inconsciente de **Vegai** yace frente al brasero, con claros signos de haber sido torturada. Adems, la pared final del extremo derecho ha sido excavada para abrir un pasaje que se interna hacia el exterior del complejo. Sospechando que dicho acceso puede obedecer a un plan para atacar la ciudad, **Gunnar** y el **Teniente Shaun** inspeccionan hasta dnde llega la tnel, comprobando que se extiende algo ms de una docena de metros trabajados de manera irregular pero efectiva.

Entretanto, gracias a las ltimas reservas curativas de **Kir'at**, **Vegai** recupera la consciencia. La semiorca se muestra sobresaltada y abrumada por lo ocurrido. Les explica que la lder orca le cont muchas cosas mientras se regodeaba torturndola. Dec llamarse **Ogara**, y ser su hermanastra. Quer vengarse por la muerte de **Jigan**, a quien ella misma mat durante el combate con los diablos en el camino de las colinas, cuando los aventureros la rescataron. Al parecer, ambas eran hijas de su madre, **Kelsarn**, quien es ahora la nueva

cacique suprema de la **Tribu de la Furia Infernal**. La propia **Vegai** parece afectada por estas noticias, pues ella huyó de su tribu hace muchos años y desconocía lo ocurrido con la familia que dejó atrás. No sospechaba que su madre pudiera estar buscándola después de todo este tiempo, pues nunca mostró ningún interés más que en ella misma y en sus ambiciones.

Para cuando **Vegai** acaba su relato, **Gunnar** y **Terri Shaun** regresan de inspeccionar el pasadizo excavado y urgen a los héroes y al resto de **Hachas** a recoger los cuerpos de los caídos y regresar cuanto antes a la superficie, a esperar la llegada de los refuerzos que solicitaron.

Todavía es de noche en el exterior, pero la tensión de la batalla se diluye al ver el cielo nocturno estrellado. Una media hora más tarde, un nutrido contingente de **Hachas**, dirigidos por el **Capitán Proctor** y reforzados por clérigos y por guerreros enanos de la *Ciudad Inferior*, llega al complejo funerario. El **Teniente Shaun** informa a grandes rasgos de lo ocurrido a su superior y solicita permiso para llevar a los aventureros al altar de **Tymora**, donde los buenos clérigos de la **Dama Fortuna** puedan ocuparse de sus heridas y permitirles un merecido descanso, algo a lo que el **Capitán Proctor** accede rápidamente.

Una vez en el pequeño santuario, los sacerdotes de **Tymora** se encargan de terminar de sanar a los heridos y les ofrecen refugio durante el tiempo que necesiten, a invitación de las autoridades de la ciudad a la que han ayudado a proteger. El **Teniente Shaun**, visiblemente preocupado por todo lo acontecido esta noche, les pide que descansen y que esperen su regreso. Quiere tratar de pedir una audiencia con el **Marquión**, con el fin de que conozca la inestimable ayuda prestada por el grupo. Además, quiere hacer una serie de averiguaciones respecto al túnel que los seres infernales estaban excavando en las criptas subterráneas.

Antes de retirarse a descansar en las humildes habitaciones que les han asignado, los héroes le piden a **Vegai** más detalles sobre todo lo ocurrido, así como su relación con su madre, quien parece estar detrás de los ataques. La semiorca no se muestra muy contenta con recordar su pasado, pero accede.

Por lo que recuerda, **Kelsarn** era una guerrera feroz, hija del cacique **Brugorth de la Furia Roja**, quien había perdido al resto de sus hijos varones. Sin embargo, en la cultura orca, las hembras suelen ser menospreciadas, a menos que se dediquen a la brujería o sean devotas de los oscuros dioses orcos. **Kelsarn** tuvo tres vástagos semiorcos, dos hijos y una hija, aunque desconoce quién fue el padre. **Brugorth** se llevó a los dos varones para entrenarlos como guerreros, mientras que ella fue apartada sin que nadie le hiciera demasiado caso. Fue así como descubrió su afinidad por la naturaleza y los animales que la rodeaban, aunque también la llevó a sufrir una infancia solitaria. Llegó el momento en el que su madre logró de alguna manera el poder suficiente como para desafiar a **Brugorth** por el control de la tribu y se produjo una feroz lucha. Durante la usurpación, liberó a los esclavos y escapó a la espesura. El resto de la historia la conocen ya. Por lo que su hermanastra **Ogara** le ha contado, **Kelsarn** consiguió poder a cambio de hacer un trato con seres infernales y transformó la tribu en un matriarcado, rebautizándola como la **Tribu de la Furia Infernal**. Fruto de sus relaciones con seres diabólicos dio a luz a varias hijas, de las cuales ya han conocido a dos. Por una razón que desconoce, **Kelsarn** quiere capturarla de vuelta, aunque le parece extraño que para lograrlo haya atacado la región e incluso se haya atrevido a lanzar una incursión en la propia *Mirabar*.

Después de unas horas de un necesitado descanso, pasado ya las horas del mediodía, el grupo se reúne en el pequeño refectorio del santuario, donde los clérigos les ofrecen una frugal comida. **Kir'at** aprovecha el momento para explicarles que la varita curativa que le entregó **Yuri Canseco** está casi agotada, por lo que debería recurrir a alguno de sus contactos para recargarla, así como para conseguir algún otro objeto que les permita aumentar sus probabilidades de sobrevivir en el futuro. Sin embargo, esto significa que estará ilocalizable durante un tiempo, que pueden ser varios días.

Resignados a perder a su aliada semielfa si ello significa aumentar la magia curativa del grupo, los compañeros se despiden de la barda y planean sus próximos movimientos. **Menguele** pide permiso a los clérigos de **Tymora** para usar el pequeño laboratorio que tienen en el santuario, para poder así destilar alguna poción alquímica curativa.

Por su parte, mientras el resto de aventureros optan por esperar el regreso del **Teniente Shaun**, **Dulce Roca** visita de nuevo la *Mansión Arwell*, donde se entrevista con **Galius Creus**, el administrador y secretario de la familia. El joven norteño tiene algunas sospechas que relacionan a **Vegai** con **Arlan Arwell**, el padre del difunto **Nate**. Además, también quiere saber si **Galius** conoce el paradero del hombre de armas que abandonó el servicio de la familia hace años y que también fue liberado por **Vegai** siendo niña. Desgraciadamente, el secretario no tiene dicha información, aunque cree que el **Teniente Shaun**, como oficial de los exploradores que patrullan la región circundante, seguro que conoce la ubicación de su morada. También desecha la teoría de que hubiera relación alguna, más allá de que fuera la artífice de su liberación, entre la semiorca y **Arlan Arwell**. Lo que sí que no deja de notar **Dulce Roca** es que **Galius** se muestra bastante interesado en las actividades y planes del grupo como compañía aventurero, especialmente en cuanto a su formación, componentes e intenciones. Sus sospechas se confirman cuando el administrador le propone una reunión esa noche, invitando a cenar a tres de los integrantes de la misma con el fin de hacerles una propuesta de trabajo. De regreso en el santuario, **Dulce Roca** pone en conocimiento de sus compañeros lo sucedido, aunque muestra cierta suspicacia por el interés de **Galius**, temiendo que pueda tratarse de una trampa.

Ya entrada la tarde, el **Teniente Shaun** vuelve a reunirse con ellos. El joven soldado está ojeroso y muestra signos de no haber descansado ni un momento. Lo cierto es que sus indagaciones le han causado todavía más turbación, pues ha descubierto que el túnel que estaban excavando los asaltantes infernales se encuentra más allá de la red de defensas y alarmas con la que cuentan los enanos de la *Ciudad Inferior*. Este hecho no puede ser una casualidad, lo que pone en el punto de mira a algunas de las gentes más importantes e influyentes de *Mirabar*. Es una traición que pone en peligro a toda la ciudad y a sus habitantes, por lo que debe extremar las precauciones, pues ya no se enfrentan únicamente a un enemigo exterior.

Esta revelación provoca que **Dulce Roca** comparta sus sospechas acerca de **Galius Creus**, aunque el **Teniente Shaun** se muestra escéptico sobre su teoría conspirativa. **Galius** no sólo era el hombre de confianza de **Arlan Arwell**, sino que también fue el maestro y tutor de **Nate**, de él mismo, y de otros jóvenes de familias mercaderes o notables de la ciudad. No obstante, ante la insistencia del guerrero, accede a situar a un par de sus guardias de confianza en los alrededores de la *Mansión Arwell* para vigilarla.

Llegada la hora de acudir a la invitación, **Dulce Roca**, **Emelka**, y **Odracir** acuerdan ser los asistentes a la cena, mientras que el resto del grupo planea quedarse por las calles cercanas por si pudieran ser de ayuda en caso de juego sucio. **Vegai** prefiere quedarse en el altar de **Chauntea**, donde se siente más segura.

Galius Creus se muestra como un anfitrión educado y amable, disculpando la ausencia de la anciana **Shovana Arda** debido a su avanzada edad. Los criados sirven diversos entremeses y el administrador mantiene el interés por contratar sus servicios, aunque no desvela demasiados detalles del encargo. Sí que pregunta algunos detalles más específicos a **Odracir**, quien confirma lo que **Dulce Roca** ya le había contado acerca de la reciente formación de la compañía aventurera. Conforme llega la pausa entre los platos principales, **Galius** cambia su gesto y manifiesta que está dispuesto a ser honesto en sus intenciones, principalmente porque ha llegado a confiar en la sinceridad de las palabras de los presentes, especialmente en el hecho de que no recuerdan los acontecimientos más allá del año anterior. Confiesa que quería averiguar sus verdaderas intenciones, creyendo que estaban confabulados con **Odracir** y **Rulfgar**, mercenarios sin

escrúpulos a los que él conoció con el apodo de la **Espada de Sombras**. Fue él quien envió una misiva amenazadora a la posada, con la intención de amedrentarles para que abandonasen la ciudad, pues pensaba que habían vuelto para chantajearlo.

Ante la sorpresa de los presentes, **Galius** les explica que durante su juventud cometió algunos errores de los que tuvo que arrepentirse y que le obligaron a abandonar su hogar en el sur. **Arlan Arwell** lo acogió de buena fe y le dio una segunda oportunidad para enmendarse. Le confió la administración de su hacienda e incluso la educación de su hijo, por lo que le estará siempre agradecido y hará cualquier cosa para que el legado de los **Arwell** perdure. Hace ahora casi dos años, unos mercenarios, la **Espada de Sombras**, se reunió con él con el fin de que encontrase para ellos una cierta información oscura y peligrosa. De alguna manera, habían descubierto su antiguo secreto y lo amenazaron con revelarlo si no colaboraba con ellos. Tras entregarles lo que querían, desaparecieron y no los volvió a ver, al menos hasta que **Odracir** y **Rulfgar** llegaron a la mansión hace unos días escoltando, junto con el **Terry Shaun**, el cadáver del pobre **Nate Arwell**.

Estas revelaciones dejan atónitos a los héroes presentes, especialmente a **Odracir**, quien le insiste en que no recuerda nada de lo ocurrido. **Galius** le expone que puede que lo que buscaban sea la causa de su amnesia, aunque ello no explica que el resto de los aventureros manifiesten el mismo síntoma. No obstante, ahora que se fía de su buena fe tiene una propuesta que ofrecerles. Quiere preservar el honor de los **Arwell** y además proteger **Mirabar** y la región de la amenaza infernal. Sospecha que alguien de dentro de la ciudad ha realizado algún trato con las potencias diabólicas, poniendo por delante su ambición personal y de poder a la seguridad de la población. Un hecho agravado con que esos mismos seres infernales también apoyan a los incursores orcos que ahora acechan en el exterior. Cree que es muy probable que una de las restantes familias mercaderes esté detrás de todo y les promete su ayuda para descubrir este oscuro complot.

Cuando le preguntan por el futuro de las propiedades de los **Arwell**, **Galius** no se muestra muy seguro. Él no tiene ninguna ambición más allá de salvaguardarlas, pues no deja de ser un extranjero en la ciudad. Podría ser que el **Marquión** las repartiera entre las otras familias del **Consejo de las Piedras Centelleantes**, pero también podrían ser otorgadas a un ciudadano influyente y que se haya destacado en la defensa de los intereses de la ciudad. Un candidato posible sería el **Capitán Proctor**, y el grupo de aventureros, si logra desenmascarar a los conspiradores, podría estar en buena posición para sugerir a alguien concreto. Sin embargo, todo esto no dejan de ser sino elucubraciones vacías, pues queda mucho trabajo por hacer. Lo que tiene claro es que la acusación de paternidad de los **Marcrombe** es una vulgar mentira. **Ruudgart Marcrombe**, el patriarca de la familia, siempre fue enemigo de **Arlan Arwell**, y está seguro de que el bebé que espera su hija no tiene la sangre de **Nate Arwell**.

Además, como información adicional que puede resultarles de interés, **Galius** les explica que mantiene un cierto intercambio de noticias con un enano bien situado de la *Ciudad Inferior*. Por lo que le contó recientemente, los sacerdotes de **Dumathoin**, el **Guardián de los Secretos Bajo la Montaña**, hicieron una profecía hace un tiempo, en la que preveían que una semiorca traería la muerte a la ciudad. Es por ello que se rumorea que algunos de los clanes principales han reunido dinero para contratar a un reputado asesino en la ciudad para acabar con su vida, pues todos piensan que se trata de la semiorca que vino acompañando a los héroes.

Con las palabras del administrador todavía rondando en sus pensamientos, **Dulce Roca** y **Emelka** le prometen ocuparse de la investigación y regresan para encontrarse con el resto de aventureros y tranquilizarlos. Sólo **Odracir** permanece en la *Mansión Arwell*, pues desea conversar algunas cosas en privado con **Galius**.

14 Ches: Por la mañana, apenas ha amanecido, el **Teniente Shaun** vuelve a visitarlos para asegurarse de que su reunión de anoche transcurrió sin incidentes. Viendo que todo está en orden, les ofrece volver a sus alojamientos en la posada de la *Marca del Martillo de Forja*, donde les pide que lo esperen pues ha conseguido que esta tarde el **Marquión** los reciba en audiencia. Sólo **Vegai** permanece en el altar de **Tymora**, puesto que se encuentra más cómoda entre los clérigos que apenas la molestan mientras ella se dedica a meditar o tallar trozos de madera con formas animales.

Mientras esperan el regreso del **Teniente**, los compañeros discuten acerca de todo lo que **Galius Creus** les contó la noche anterior. Además, el **Teniente Shaun** les ha dejado entrever que podría encomendarles la misión de ir a buscar a **Gregory Leofric**, el antiguo hombre de armas de los **Arwell**, quien podría corroborar la historia de la liberación de los esclavos por parte de **Vegai** siendo ésta una niña.

No obstante, estas no son las únicas confidencias que se hacen unos a otros pues **Rulfgar** les manifiesta que durante el combate en el complejo funerario subterráneo, cuando la orca infernal los cegó usando su oscuridad mágica, él fue capaz de ver en dicha oscuridad, al menos moderadamente, lo que le permitió enfrentarse a la híbrida diabólica y a sus secuaces.

A primera hora de la tarde, cumpliendo lo prometido, el **Teniente Terry Shaun** y una pareja de **Hachas**, todos pertrechados con uniformes de gala, se presentan en la posada para recoger al grupo y llevarlos a presencia de **Dolphgar Remm**, **Marquión** de *Mirabar*.

El máximo dirigente de la ciudad minera es un hombre ya entrado en años y de aspecto cansado, que escucha detenidamente la exposición realizada por el **Capitán Darren Proctor**, también presente, de las hazañas de los aventureros. Como muestra de agradecimiento les entrega 500 piezas de oro por su ayuda contra los ataques de los seres infernales. Paralelamente, el **Capitán Proctor** les pregunta si estarían dispuestos a continuar sirviendo a la ciudad en estos tiempos oscuros.

Aceptado su ofrecimiento, el **Teniente Terry Shaun** les explica que desde hace varios días un grupo de una docena de exploradores se encuentra desaparecido. Es raro que no pudieran enviar ningún mensaje aún a pesar de haber caído en una emboscada orca, por lo que se teme que esté implicada magia infernal. Esta mañana, varios contingentes de **Hachas** han salido con órdenes de evacuar a los habitantes de las granjas y haciendas vecinas. Apenas unas horas después, han llegado varios mensajes que indicaban la presencia de diablos alados en las proximidades. Por ello, temen que quienes vivan en las zonas más alejadas puedan tener problemas. Normalmente, se trata de gentes recias, capaces de defenderse de algún explorador orco o animales salvajes, pero no de una hueste infernal. Por todo ello, el **Teniente** les propone viajar hacia las colinas del este, para evacuar una granja que se encuentra a un día de distancia y, posteriormente, llegar hasta la cabaña donde vive **Gregory Leofric**, un antiguo hombre de armas retirado, quien sirvió con **Arlan Arwell**, el padre de **Nate**. Como ya les adelantó, el veterano soldado podría corroborar la historia de la liberación de los prisioneros por parte de **Vegai** siendo ésta una niña. Además, estando en la zona cercana en la que desaparecieron sus exploradores, les agradecería que investigasen si hay algún rastro o señal de lo ocurrido.

De regreso a la posada, **Gunnar** comenta que va a visitar la *Ciudad Inferior* en busca de información que pueda serles útil, tal y como les recomendó **Galius Creus**.

Por su parte, **Emelka** quiere ir a ver a **Vegai** al altar de **Tymora** para explicarle los nuevos planes del grupo y ver si desea acompañarlos. Ofrecimiento que la semiorca acepta visiblemente contenta, pues realmente sólo se encuentra a gusto rodeada de la naturaleza.

15 Ches: Amanece una nueva jornada y **Gunnar** todavía no ha regresado de su visita al barrio subterráneo de los enanos. Mientras se preparan para la misión encomendada, **Dulce Roca** opta por acudir a la ceremonia de

Chauntea que se celebra al mediodía, igual que hizo días atrás, con el fin de vigilar a **Helia Marcrombe**, la joven embarazada que declaró al difunto **Nate Arwell** como padre de su futuro hijo. Al finalizar la misma, los clérigos comunican a los fieles que han asistido que éste será el último oficio extramuros hasta que los soldados de la ciudad declaren que el peligro ha cesado, lo que provoca algunos murmullos de descontento. Como reforzando las palabras del sacerdote, puede verse una hilera de carros y refugiados que se dirigen a las gruesas puertas para buscar cobijo tras las murallas de *Mirabar*.

Entretanto, un visitante inesperado llega a la posada de la *Marca del Martillo de Forja*. Se trata ni más ni menos que de **Yuri Canseco**, quien viene buscando a **Menguele**, aunque aprovecha para conversar distendidamente con el resto de los miembros del grupo a los que conoció durante su paso por *Alcázar de Xantharl*.

Una hora más tarde, ambos salen del reservado donde han hablado en privado, y **Yuri** se despide de forma cordial de los presentes. No obstante, **Menguele** guarda silencio sobre los temas que han tratado.

Oscurece en las calles de *Mirabar* cuando **Gunnar** regresa finalmente, para alivio del resto de aventureros. El explorador tiene algunas cosas importantes que contarles. Inesperadamente, durante su visita a una de las casas de bebida de la *Ciudad Inferior*, se topó con un enano llamado **Vulkor Martilloatronador**, quien lo reconoció como un primo lejano procedente de la *Ciudadela de Adbar*. Lo cierto es que se siente mal por haberlo engañado, ya que él no tenía recuerdo alguno de su pariente. No obstante, las generosas jarras de bebida con las que amenizó el encuentro le ayudaron a superar el trance y que a **Vulkor** se le soltase la lengua más fácilmente. Por lo que ha podido averiguar, hay noticias de que una numerosa hueste de orcos se está reuniendo al pie de las montañas del *Espinazo del Mundo*. Normalmente, muchas de las tribus luchan incluso entre sí a menudo, por lo que todo señala que ha surgido un poderoso cacique con el poder suficiente como convocar a los distintos clanes enemigos. La presencia de los seres infernales en la región parece indicar que dicho líder ha podido hacer algún tipo de pacto con alguna potencia diabólica. Esta amenaza de tales proporciones ha asustado a muchos clérigos del **Mordinsamman**, el panteón de las deidades enanas, especialmente a los sacerdotes de **Dumathoin**, el **Guardián Silencioso**, dado que hace tiempo que les fue revelada una profecía en la que una semiorca traería muerte y destrucción a la ciudad. Esta revelación confirma lo que **Galius Creus** les contó confidencialmente durante su reunión anterior. También es cierto que, para mantener su implicación al margen, los enanos han decidido recurrir a un asesino profesional humano, alguien que pueda evitar que se cumpla la profecía sin que su honor se vea mancillado públicamente.

16 Ches: Reunido todo el grupo, a falta del regreso de **Kir'at**, y tras ir a buscar a **Vegai**, al santuario de la **Diosa Fortuna**, los héroes acuden al cuartel de los exploradores, donde el **Teniente Shaun** les proporciona un sencillo mapa de la región, así como provisiones y un nombramiento oficial con el sello del **Marquión** que les confiere cierta autoridad como tropas auxiliares de la ciudad. No obstante, por lo que ha averiguado **Emelka**, la propia **Vegai** conoce la ubicación de la *Granja Morton*, así como de la cabaña donde vive solitariamente **Gregory Leofric**.

Antes de partir, **Terry Shaun** les previene que tengan cuidado. Al parecer, se ha producido un ataque a campo abierto contra una de las patrullas que realizaba un recorrido por las tierras al sur de las murallas para evacuar la zona. A diferencia de sus exploradores desaparecidos, aquí sí que hubo caídos por ambas partes, humanos y orcos, pero han desaparecido cinco **Hachas**, entre ellos el oficial de la patrulla, el primogénito de la familia mercader **Kreshmer**. Por otro lado, los enanos están explorando para tratar de encontrar y destruir el posible túnel de acceso desde el exterior de la ciudad con el que suponen que los seres infernales que encontraron en el mausoleo subterráneo querían conectar. Hasta donde él sabe, todavía no han tenido éxito.

Los compaeros abandonan *Mirabar* siguiendo la ruta del este, hacia las colinas altas conocidas como los *Riscos*. Durante su periplo, se cruzan con varias propiedades vacas, asu como una patrulla de **Hachas** a caballo, pero el viaje resulta tranquilo.

Al atardecer avistan la pequena granja de los **Morton**, un edificio de dos plantas, junto a un par de cobertizos, establos y varios corrales. El lugar estu anormalmente silencioso, lo que pone en guardia a los aventureros. De hecho, al acercarse **Gunnar** y **Vegai**, comprueban que las cercas de los corrales estu abiertas y que hay varias aves carroeras alimentandu de algunos animales salvajemente mutilados. Tambu pueden verse signos de violencia en el edificio principal, con la puerta desvencijada y varios ventanales rotos. En el interior, pueden verse varios charcos de sangre seca, aunque no parecen lo suficientemente grandes como para pensar que hayan movido los cadaveres de las vctimas. MAs bien parece que capturaron a los **Morton**, una familia de seis miembros, tres adultos y tres jvenes y nios, y que los arrastraron fuera de la casa. Hay seales de que un grupo de al menos una docena de individuos se movieron hacia el este, hacia la zona de las colinas altas, llevando consigo a varios heridos, que podrian ser los prisioneros capturados.

Esa noche, el grupo decide descansar en uno de los cobertizos, amparados por la magia de **Emelka**, que usa uno de sus conjuros para detectar a cualquier intruso que pueda acercarse a su refugio.

17 Ches: Los heroes deciden continuar por el camino hacia la cabaia de **Gregory Leofric** a la que llegan a media tarde. El veterano guerrero los recibe con cierta suspicacia, principalmente porque es consciente de la presencia de orcos de la **Tribu del Rastro Sangriento** en la zona, pero enseguida se relaja al escuchar el nombre de **Terry Shaun**. Tambu se muestra entristecido por la muerte de **Nate Arwell**, pues sirviu fielmente a **Arlan Arwell** hasta su muerte hace unos siete anos, combatiendo con incursores orcos. El fue herido de gravedad en su brazo derecho, tan maltrecho que los fisicos tuvieron que amputarselo por encima del codo para evitar que se infectara. Antes que ser una carga en el campo de batalla, y sin poder acomodarse a la vida de un sirviente, compru esta casa a un antiguo minero retirado y se vino a vivir aqui.

Lo cierto es que la presencia de **Vegai** no deja de atraer las miradas de **Gregory**, por lo que los compaeros le relatan la historia de la liberaciun de los cautivos de la **Tribu de la Furia Roja** hace ahora casi veinte anos por parte de la semiorca cuando era nia. Los ojos del viejo soldado se cierran al recordar el suceso y al abrirse de nuevo escudriian a la semiorca como tratando de recordar su imagen. Toda la historia es cierta, confirma **Gregory**. Gracias a la generosidad de una nia, los **Arwell** sobrevivieron una generaciun mas, asu como otros muchos soldados de *Mirabar* y el mismo.

Pasado este momento de epifania, los aventureros le explican acerca de la amenaza de los seres infernales y lo ocurrido en la *Granja Morton*, **Gregory** estu de acuerdo en abandonar su morada y regresar a *Mirabar*, pero **Dulce Roca** trata de convencer a todos los presentes para rastrear a los orcos que asaltaron la granja y tratar de rescatar a los **Morton**. **Gregory** comenta que la familia le ayudu especialmente a pasar los primeros meses en su cabaia, y seguramente habria tenido problemas para sobrevivir al invierno sin ellos. No dudaru en arriesgar su vida por tratar de salvarlos. **Vegai** tambu estu dispuesta, asu como el resto de los heroes, por lo que rpidamente deciden moverse campo a travs hacia las colinas con la esperanza de recuperar el rastro de los prisioneros y sus captores.

Desgraciadamente, la noche cae cuando la expediciun se encuentra en las primeras estribaciones de la parte norte de los *Riscos*, sin haber encontrado ninguna seal del paso de los orcos. Debido al fro creciente, **Gunnar** y **Vegai** buscan apresuradamente una zona resguardada donde poder preparar un refugio improvisado, esperando reanudar la buseda al dia siguiente.

18 Ches: Poco antes del amanecer, durante la guardia de **Menguele** y **Rulfgar**, este último percibe un movimiento más allá de las sombras que arroja la luz de la hoguera del campamento. Su grito de alarma despierta a todos justo antes de que un ruido de aleteo se escuche sobre ellos y dos bandadas de cuervos se precipiten contra los dos guerreros en pie. Esquivando como pueden los afilados picos de las aves que buscan sus rostros, ambos luchadores norteños destrozan a varias aves con sus mandobles, pero éstas continúan revoloteando a su alrededor. Una flecha surge de la oscuridad, impactando a **Rulfgar** y, un instante después, un proyectil llameante golpea también a **Gunnar**, quien se estaba incorporando de su futón tras empuñar sus hachas. De la oscuridad surge un enorme lobo, así como un jabalí con los ojos inyectados en sangre, seguidos por varios orcos pertrechados con armaduras de cuero, espadas curvas y escudos de madera que muestran una especie de rastro carmesí.

Reaccionando antes que nadie, **Emelka** invoca un par de proyectiles arcanos que hacen aullar de dolor al lobo, antes de que éste se precipite contra **Menguele**. Afortunadamente, el norteño ha podido ingerir uno de sus extractos alquímicos, creando un escudo de fuerza a su alrededor que bloquea los ataques de sus adversarios. También **Vegai** entra en liza, clavando una de sus flechas al furibundo jabalí, mientras que **Dulce Roca** se pertrecha con su lanza larga para unirse a la contienda, secundado por **Odracir** y por **Gregory**

Entre los orcos atacantes, destaca una hembra que va cubierta con un tocado de piel de oso y porta una cimitarra, así como un guerrero con armadura y escudo metálicos que empuña un mangual, así como un peligroso arquero que se mantiene en la retaguardia.

La lucha se generaliza alrededor de la hoguera del campamento. **Menguele** consigue abatir a más cuervos, provocando la desbandada del enjambre, pero recibe un feo desgarró por parte del jabalí, que a su vez recibe un hachazo de **Gunnar**, lo que provoca un grito de rabia por parte de la orca. **Emelka** continúa centrando sus esfuerzos en el lobo, mientras que **Vegai** opta por disparar contra el líder guerrero de los orcos. Momentos después, **Rulfgar** logra desembarazarse de los cuervos que lo asediaban, lo que le da un cierto respiro. Por su parte, **Odracir** asesta una estocada al jabalí, que sangra abundantemente. Junto a él, **Gregory**, que empuña una maza en su mano izquierda, logra asestar un fuerte golpe a uno de los guerreros orcos.

De momento, parece que los héroes se han repuesto del ataque sorpresa y están cambiando las tornas del combate a su favor. Sin embargo, no pueden cantar victoria tan pronto. Al tratar de conjurar una nueva oleada de proyectiles arcanos, **Emelka** es atacada por uno diablillo rojizo, invisible hasta ese instante, similar a los que se enfrentaron hace varias noches. Sólo la magia de la joven hechicera le permite evitar el aguijón venenoso de la criatura infernal, descargando su magia de batalla contra la misma en represalia por el traicionero asalto. Libre del incordio de los cuervos, **Menguele** descarga su espadón contra el jabalí, lo que enfurece tanto al animal como a la hembra orca, una especie de druida salvaje que exhibe una piel rojiza en algunas zonas, lo que parece delatar su herencia infernal. Por detrás de la melé formada, **Vegai** entabla su particular duelo con el arquero orco, mientras que **Dulce Roca** aprovecha para alancear al jabalí y contener luego el salvaje ataque del líder orco y los otros dos guerreros. Viendo a su compañera hechicera amenazada, **Rulfgar** decide abandonar la primera línea y acudir en su ayuda, atacando al diablillo volador y derribándolo de un potente mandoble.

La lucha empieza a tornarse encarnizada por ambos bandos. Uno de los orcos logra herir a **Menguele**, al tiempo que la druida asesta un profundo corte a **Gunnar**. Sin embargo, la hembra infernal grita rabia cuando, un instante más tarde, **Odracir** atraviesa el cuello del jabalí y, casi al mismo tiempo, otro par de proyectiles de luz de **Emelka** derriban al lobo, el cual desaparece apenas su cuerpo toca el suelo. Estas victorias encorajan al resto de compañeros. **Menguele** abre un profundo tajo del hombro al costado al orco con el que se

enfrentaba, que se desmorona como un pelele, a la vez que **Gunnar** golpea a la druida y **Vegai** vuelve a acertar con una de sus flechas al arquero orco. Pero los asaltantes van a vender cara su derrota. La druida salvaje vuelve a herir de gravedad a **Gunnar** y el arquero impacta con una flecha a **Menguele**. Aprovechando la ocasi3n, el jefe guerrero orco asesta un potente golpe contra el norteño, que cae pesadamente. Al ver esto, **Gregory** se adelanta golpeando a otro de los orcos, al tiempo que **Emelka** apresta una de sus pociones curativas para detener la hemorragia del caído. Rápidaente, **Dulce Roca** y **Rulfgar** se adelantan para cerrar el hueco dejado por su camarada, mientras que **Vegai** sigue disparando flecha tras flecha contra todo objetivo a la vista. **Emelka** logra hacer tragar su pócima curativa a **Menguele**, aún a costa de recibir un fuerte golpe por parte del jefe orco. Sus aliados tratan de protegerla, y **Dulce Roca** contraataca alcanzando a uno de los orcos. **Gregory** y **Rulfgar** no son tan afortunados en el intercambio de golpes. El veterano soldado recibe un tajo de la cimitarra de la druida, mientras que el norteño recibe sendos espadazos que lo dejan sangrando en el suelo.

Pese a la poción sanadora, **Menguele** sigue inconsciente, aunque aparentemente fuera de peligro. La suerte de la batalla parece haber vuelto a cambiar de bando, pero una flecha certera de **Vegai** y una lanzada de **Dulce Roca** acaban con los otros dos guerreros orcos, lo que vuelve a dar esperanzas a los héroes. El joven guerrero es atacado entonces a dúo por la druida salvaje y el líder orco, consiguiendo aguantar a duras penas. Acuden en su ayuda **Gunnar** y **Odracir**, así como **Vegai**, que dispara contra la hembra infernal. Por su parte, **Emelka** recibe un flechazo del arquero orco, que sigue hostigándolos desde la distancia, amparado por la oscuridad más allá de la hoguera. Pero la victoria parece que no va escaparse de las manos de los aventureros. Una nueva flecha de **Vegai** se incrusta en el pecho de la druida abatiéndola, lo que deja solo al jefe guerrero orco. Aunque el arquero dispara una última flecha contra **Dulce Roca** antes de darse a la fuga, no puede hacer nada por evitar que su caudillo caiga atravesado por la lanza del luchador.

Finalizada la contienda, **Emelka** se apresura por dar una poción curativa a **Rulgar** y, posteriormente, asegurarse de que tanto él como **Menguele** recuperen la consciencia. No hay ni rastro del lobo, aparentemente un animal invocado por la magia drúidica de la híbrido infernal, así como del diablillo rojo.

Una vez recuperadas las heridas más graves, **Emelka** usa sus conjuros para detectar cualquier emanación mágica del cuerpo de la druida orca. Confirmando sus sospechas, encuentra una extraña y tosca varita de madera, así como dos recipientes de barro que guarda para examinarlos más tarde.

Temiendo que el explorador orco huído pueda encontrar refuerzos en la zona, el grupo decide abandonar la zona lo más rápidamente posible y regresar a *Mirabar*, dejando a su suerte a los **Morton**. Para cuando amanece, han logrado volver a la cabaña de **Gregory**, donde descansan unos minutos antes de continuar a marchas forzadas.

Ha anochecido ya cuando la expedición alcanza las puertas de la ciudad minera, donde piden a un soldado que envíe un mensaje al **Teniente Terry Shaun** informándole de su vuelta.

El **Teniente** de las **Hachas** se reúne con ellos en el altar de **Tymora**, donde los compañeros han pedido a los buenos clérigos de la **Dama Fortuna** que sanen las heridas recibidas en combate. Se produce un breve pero emotivo encuentro entre el joven oficial y el veterano **Gregory Leofric**, especialmente cuando ambos recuerdan al difunto **Nate Arwell**. Pasado el momento, el **Teniente** lamenta que no hayan podido conseguir pistas sobre el paradero de sus hombres, y sospecha que pueden haber sido capturados, al igual que la familia **Morton**. Eso es terrible por un lado, pero también le da esperanzas de que los orcos los mantengan como prisioneros dejando abierta la opción a un posible rescate.

En cuanto a algunas noticias acontecidas en la ciudad, les confirma que se produjo un ataque de diablos alados y orcos durante la evacuación de uno de los ranchos al sur de las murallas. La mitad de la patrulla

resultó muerta y la otra mitad, incluyendo a su oficial jefe, **Manfred Kreshmer**, el primogénito de una de las familias mercaderes, está desaparecida.

Tras prometerles que les informará de cualquier otro descubrimiento, **Terry** se marcha, y el grupo decide regresar a la posada, a excepción de **Vegai**, que permanecen en el santuario, y de **Odracir**, quien planea visitar la *Mansión Arwell* para hablar con **Galius Creus**.

19 Ches: Durante el desayuno en la sala común, **Odracir** relata a sus compañeros algunos detalles de su encuentro con el antiguo administrador de los **Arwell**. Por lo visto, uno de sus antiguos pupilos más destacados, **Junas Kreshmer**, tercer hijo de la familia mercader, vino a él bastante nervioso pidiéndole consejo. El joven le trajo varios objetos que había encontrado en las habitaciones de uno de sus hermanos, **Darnos**, segundo hijo varón de la familia. Debido a muchos de los textos de diversa erudición que ha consultado durante su vida, **Galius** no tardó en identificarlos como objetos de origen diabólico, aunque desconoce su propósito. Le dijo a **Junas** que mantuviera silencio hasta que pudiera averiguar más cosas. Éste se tranquilizó un poco, aunque antes de marchar le confesó que su hermana **Darla**, la melliza de **Darnos**, ha estado desapareciendo numerosas veces de la mansión familiar o regresando a horas extrañas a sus habitaciones. Para **Galius**, todos estos hechos no pueden ser una coincidencia, pues fue la cripta de los **Kreshmer** donde los héroes encontraron a una de las orcas diabólicas y a sus sicarios infernales excavando un túnel evitando la red de magia protectora de los enanos de la *Ciudad Inferior*.

A mediodía, el **Teniente Shaun** visita la posada para llevarse a **Gregory Leofric** a presencia del **Capitán Proctor**, para que pueda confirmar el relato de la liberación de los prisioneros hace veinte años por parte de **Vegai**. También menciona que han ofrecido alojamiento al veterano soldado en la *Mansión Arwell* durante todo el tiempo que dure su estancia en la ciudad.

Previendo que las próximas jornadas pueden ser duras, **Emelka** acude al santuario de **Tymora** para aprovisionarse de todas las pociones curativas posibles, dado que desconocen por completo cuándo puede regresar **Kir'at** de la reunión con sus misteriosos contactos.

Los compañeros deciden entonces organizarse para tratar de obtener la mayor información posible. **Menguele** tratará de contactar con **Yuri Canseco** para que tantee los bajos fondos para averiguar más sobre el asesino contratado por los enanos. **Gunnar** regresará a la *Ciudad Inferior* para visitar a su primo. Por su parte, **Dulce Roca** acudirá a la *Mansión Arwell* para volverse a reunir con **Galius Creus**. **Odracir** vigilará la hacienda de la familia **Kreshmer**, para estar al tanto de cualquier actividad sospechosa. **Emelka** opta por moverse por alguno de los locales de ocio, con la idea de poder mezclarse entre las clases adineradas de la ciudad donde es más fácil que los rumores puedan revelar secretos interesantes. Finalmente, **Rulfgar** permanecerá en la posada, protegiendo el local.

Dulce Roca es cortésmente recibido por **Galius Creus**, quien lo invita a compartir una frugal cena. La anciana **Shovana** se encuentra indispuesta por su avanzada edad y **Gregory Leofric** todavía no ha regresado de su comparecencia ante el **Marquión**. El administrador le confirma que **Junas**, el tercer hijo de los **Kreshmer**, es un antiguo pupilo bastante aventajado y que, de hecho, aspira a convertirse en un erudito y a hacerse cargo del archivo y escuela de la ciudad que él dirige. Otros dos hijos de los **Kreshmer**, los mellizos **Darnos** y **Darla**, sí que tenían la misma edad que **Nate Arwell** y que **Terry Shaun**, aunque el primogénito, **Manfred**, era más mayor. No recuerda que hubiera enemistad alguna entre ellos. En cuanto a datos más prácticos, acerca de cómo combatir a seres infernales, **Galius** le explica al guerrero que en algunos de los tratados y bestiarios que ha leído se menciona que estos seres suelen ser inmunes al fuego, tanto natural como mágico, pero que sí que son susceptibles a la plata o a las armas imbuidas por un poder benigno.

En cuanto a **Emelka**, gracias a **Isalda**, la enana posadera, consigue la direcci3n del *C3liz y las Gemas*, uno de los pocos lugares de ocio que existen en una ciudad gris como *Mirabar*. Se trata de una taberna y sal3n de festejos frecuentado casi exclusivamente por las familias mercaderes y aquellos que poseen una buena bolsa o pretenden jugarse al azar las ganancias obtenidas por su trabajo, muchas veces con resultados desastrosos. Gracias a su elegancia, don de gentes y, tambi3n, a una peque1a demostraci3n arcana, la joven logra atraer la curiosidad de un cuarteto de j3venes que resultan ser hijos de varias de las familias del **Consejo de las Piedras Centelleantes**, con tan buena fortuna que una de las mujeres es **Darla Kreshmer**, quien est3 acompa1ada por un arist3crata llamado **Bleyth Talboskh**, a quien presenta como su futuro prometido.

La noche resulta ser mucho m3s movida para **Odracir**, quien permanece oculto cerca de los muros de la *Mansi3n Kreshmer*, cambiando s3lo de posici3n para poder combatir un poco el fr3o nocturno. Est3 claro que algo sucede en la hacienda, puesto que hay mucha actividad y presencia de guardias armados, incluso conforme va avanzando la noche. Cerca de la medianoche, el elfo se da cuenta de que entre los setos exteriores de la casa hay otro individuo oculto que se mueve alej3ndose sigilosamente. Intrigado por la presencia del extra1o, decide seguirlo furtivamente. Unos metros m3s all3 de la l3nea de 3rboles se abre ya una avenida relativamente bien iluminada, dado que est3n en una zona residencial bastante adinerada. De una de las esquinas surge otro individuo, 3ste encapuchado, y ambos parecen conversar discretamente. Al tratar de acercarse para poder escucharlos, uno de ellos se percata de la presencia de **Odracir**, y ambos se dan a la fuga por direcciones opuestas. El elfo decide seguir a su blanco original y comienza una persecuci3n a trav3s de la calle que rodea la mansi3n hasta que el misterioso esp3a gira inesperadamente hacia la avenida principal, donde empieza a gritar para avisar a la guardia. Esto sorprende a **Odracir**, quien consigue reaccionar y ocultarse en un saliente de un bloque cercano. Apenas un par de minutos despu3s, media docena de **Hachas** hacen su aparici3n y el extra1o se identifica tambi3n como un guardia, realizando una misi3n bajo la autoridad directa del **Capit3n Darren Proctor**. Explica a los otros soldados que ha sido perseguido por un individuo que todav3a podr3a estar en la zona, por lo que los **Hachas** se despliegan para registrar la barriada. Afortunadamente, las habilidades de sigilo de **Odracir** le permiten pasar desapercibido y, una vez que los guardias se alejan, decide regresar a la posada y evitar nuevos sobresaltos nocturnos.

20 Ches: Por la ma1ana, **Gunnar** y **Menguele** todav3a no han vuelto, pero mientras el resto de aventureros relatan sus peripecias nocturnas, **Kir'at** aparece inesperadamente en la sala com3n de la posada. La barda semielfa ha logrado recargar su varita curativa e incluso conseguir otra varita de magia 3gnea que podr3a serles de ayuda en el futuro.

No deseando estar ociosos hasta el regreso de los camaradas que faltan, **Dulce Roca** y **Odracir** deciden ir a ver al **Teniente Shaun**. Por el camino, observan que hay bastante revuelo en las calles y para cuando llegan a los barracones se dan cuenta de que un grupo de guardias est3n desplegados para evitar que las gentes se congreguen para formar una multitud. Reunidos con **Terry Shaun**, 3ste les explica que poco despu3s del amanecer, varios diablos alados se han acercado a una de las puertas y, antes de que las ballistas de las torres pudieran dispararles, han soltado un cuerpo. El cad3ver, que vest3a el uniforme de los exploradores, se ha levantado grotescamente y ha caminado hasta cerca de la muralla, donde una voz necrom3ntica ha repetido varias veces un mensaje en Lengua Com3n, exigiendo la entrega a la **Tribu de la Furia Infernal** de la semiorca **Vegai**. De no hacerlo, cada d3a ser3 enviado un nuevo cuerpo. El **Teniente** teme por la vida de sus hombres, pero tambi3n sabe que **Vegai** salv3 a muchos soldados de *Mirabar* hace a1os. Tiene dudas de que si m3s soldados aparecen masacrados y profanados, las gentes de la ciudad no presionen al **Marqui3n** para que entregue a la semiorca.

Estas graves noticias hacen que los héroes decidan dividirse. **Dulce Roca** regresará a la posada para advertir de lo ocurrido al resto de aventureros, mientras que **Odracir** opta por acudir al acuartelamiento principal de los **Hachas**, donde se entrevista con el **Capitán Proctor**, quien la confirma que, efectivamente, destinó a dos de sus hombres a vigilar desde el exterior la *Hacienda Kreshmer*, dada la preocupación que le mostró el patriarca de dicha familia por hechos recientemente acontecidos. También le pide que, a partir de ahora, antes de emprender acciones en la ciudad que podrían involucrar a miembros destacados de la misma o perturbar su paz, le informe previamente. Respecto a **Vegai**, el testimonio de **Gregory Leofric** ha sido decisivo para evitar que el **Marqui6n** se pensase si quiera ceder a las demandas de los orcos. Sin embargo, es cierto que se debe investigar si existe realmente una amenaza interna para la ciudad. De haber un traidor o traidores, podrían hacer muchísimo daño de producirse una enfrentamiento a gran escala. Los informes indican que cada vez hay más fogatas de campamento en las faldas de las montañas del *Espinazo del Mundo*. Normalmente, no cree que las tribus orcas pudieran asaltar una ciudad amurallada y bien defendida pero, si tuvieran agentes en su interior y con el apoyo de criaturas infernales, el peligro sí sería considerable. Es por todo ello que se han enviado mensajeros para solicitar ayuda a las ciudades aliadas cercanas, como *Lunaplateada* o *Luskan*, pero de momentos tendrán que arreglárselas solos. También sería necesario averiguar el motivo por el que los orcos desean tan imperiosamente capturar a la semiorca, quien por lo que sabe ha estado vagando en solitario por la región durante bastantes años.

Mientras, **Menguele** ha regresado a la posada de la *Marca del Martillo de Forja*, aunque desgraciadamente el norteño ha encontrado la casa refugio de **Yuri Canseco** vacía, como si el mercenario se hubiera marchado llevándose bastantes pertrechos.

Por otro lado, las noticias que trae **Dulce Roca** hacen que **Emelka** y **Rulfgar** acudan apresuradamente al santuario de **Tymora**, para asegurarse de que **Vegai** no corre peligro. Afortunadamente, la presencia de la semiorca allí sólo es conocida por unos pocos clérigos de la **Dama Fortuna**, quienes han mantenido el secreto, por lo que no parece que exista una amenaza inminente. Viendo que la guardabosques no corre peligro, **Emelka** decide acudir a uno de los alquimistas locales, con el propósito de adquirir compuestos de plata que los combatientes del grupo puedan untar en sus armas para combatir a las criaturas diabólicas que puedan encontrar.

Pasado el mediodía, tanto **Gunnar** como **Odracir** vuelven a la posada para comer y relata a sus camaradas lo que han descubierto. En el caso del enano, pudo volver a hablar con su primo **Vulkor Martilloatronador**, quien le confirmó que los clérigos de **Dumathoin** encontraron y hundieron un túnel de acceso que estaba siendo excavado desde el exterior de los muros.

A última hora de la tarde, varios heraldos recorren las calles, anunciando que las puertas de *Mirabar* se cerrarán a todo el mundo hasta nuevo aviso por orden del **Marqui6n** y del **Consejo de las Piedras Centelleantes**. Apenas una hora más tarde, un agitado **Terry Shaun** hace acto de presencia en la posada. El joven oficial les explica que, de no hacer nada, sus exploradores, así como otros soldados desaparecidos y granjeros locales hechos prisioneros, como la familia **Morton**, serán torturados y ejecutados uno a uno. Él no puede contravenir las órdenes directas del **Marqui6n**, pero los aventureros podrían encontrar la entrada a un túnel secreto que conduce más allá de las murallas. Con gesto desinteresado, deja un paño sobre la mesa, en la que se adivina una llave grande. Por lo que les explica, a medianoche de hoy, durante el cambio de guardia, el lugar estará desierto durante diez minutos y esa llave les permitirá abrir el port6n de acceso y las puertas interiores. Si consiguen salir al exterior y salvar a sus hombres, él estará en deuda con ellos para siempre.

La propuesta del **Teniente Shaun** es un asunto a tener en cuenta, pero es necesaria la presencia de todos los aventureros, por lo que **Dulce Roca** acude a toda prisa al altar de **Tymora** para avisar a **Emelka**, **Rulfgar** y a la propia **Vegai**, quien prefiere salir fuera y combatir en la espesura que esperar como una prisionera entre los muros de piedra de la ciudad.

21 Ches: Tras prepararse para la salida en las horas previas, los héroes siguen las instrucciones del **Teniente Shaun**. Fiel a su palabra, el grupo no encuentra ningún guardia y puede recorrer el pequeño complejo subterráneo sin problemas, emergiendo bajo un cielo estrellado a algo más de medio kilómetro al sur de la muralla. Rápidamente, para evitar que alguna patrulla montada pueda descubrirlos, dirigen sus pasos hacia el este, con la esperanza de alcanzar la *Granja Morton* lo antes posible y poder descansar allí.

22 Ches: Al anochecer de una nueva jornada, la expedición se refugia en la cabaña de **Gregory Leofric**. **Gunnar** ha encontrado algunos rastros de orcos en la zona, pero no son demasiado recientes, por lo que espera que puedan descansar a salvo.

Por su parte, **Vegai** usa su conexión con los espíritus de la naturaleza para percibir la presencia de seres infernales en la zona. La semiorca presiente una gran maldad al este, en las colinas altas de los *Riscos*, la misma zona donde perdieron el rastro de los **Morton** días atrás.

23 Ches: El grupo se interna en la zona de colinas con la mayor precaución posible, teniendo a **Gunnar** y **Vegai** como exploradores avanzados. Después de más de tres horas de avance, la semiorca encuentra un rastro muy reciente de tres o cuatro individuos con botas pesadas. Parece evidente que una patrulla de centinelas orcos se mueve por la zona, por lo que deciden que **Vegai** se adelante para investigar mientras **Gunnar** retrocede con el resto del grupo hasta una zona más resguardada.

Una hora después, **Vegai** regresa con noticias interesantes. Ha encontrado el campamento principal donde guardan a los prisioneros. Sorprendentemente, no hay demasiada presencia de orcos, lo que le parece un poco raro. Ha visto rastros de un par de patrullas que se mueven a bastante distancia de la zona principal, por lo que, de actuar rápidamente, podrían incluso evitar que pudieran unirse al combate según la distancia a la que se encuentren en ese momento. Los prisioneros se encuentran en una abertura natural, cerrada con una empalizada improvisada de troncos y tablones arrancados de los edificios que hayan asaltado y clavados como postes. No parece una barrera muy impresionante, pero sospecha que ningún prisionero tendrá el ánimo o estará en condiciones como para huir en campo abierto. Una rampa natural sube hasta una pequeña terraza pétreo donde ha visto a dos centinelas, que controlarían perfectamente toda la zona abierta. Hay varias enormes rocas junto a la parte principal del farallón rocoso, donde se puede ver también la entrada de un par de cuevas. Además, en una pequeña laguna natural a la derecha de la empalizada ha divisado rampas de madera que llegan hasta un pequeño islote y luego a otra repisa de roca. Finalmente, entre las enormes rocas ha visto dispuesta una gran hoguera, alrededor de la cual se movían cuatro orcas. Le ha parecido curioso que todas fueran hembras, por lo que cree que sean miembros de la tribu de su madre, si los rumores son ciertos de que la convirtió en un matriarcado.

Hay que decidir ahora el momento del ataque, con la esperanza de poder liberar rápidamente a los prisioneros y que los que estén en condiciones de luchar puedan ayudarles. **Rulfgar** consigue reunir un pequeño arsenal en un saco para arrojarlo al interior del corral de esclavos y que éstos puedan armarse convenientemente.

Finalmente, tras sopesar ventajas e inconvenientes, los aventureros deciden esperar a la noche ya que aunque los orcos verán mejor, la oscuridad enmascarará también su aproximación.

Cae la noche y los héroes empiezan a moverse. Está claro que los orcos no parecen temer una incursión, pues el resplandor de la gran hoguera puede verse desde las rocas altas al aproximarse, aunque sí que es cierto

que luego queda oculto al descender hacia el farallón rocoso. Los compañeros avanzan despacio y juntos, sin ningún tipo de luz que pueda descubrirlos y confiando en la guía de **Gunnar** y **Vegai**, así como la ayuda de **Odracir** y **Kir'at**, quienes con su visión élfica pueden desenvolverse algo mejor que sus compañeros humanos. A algo menos de medio centenar de metros de la cerca de madera de los prisioneros, un cuerno resuena desde la terraza de los centinelas. Han sido descubiertos. Esto no desanima al grupo, pues por lo menos han podido acercarse lo suficiente como para actuar antes de que los orcos y sus aliados infernales puedan reaccionar y formar una defensa sólida.

Rápidamente, **Emelka** lanza un conjuro de luz sobre la parte trasera de la gola de la armadura de **Rulfgar**, convirtiéndolo en un faro capaz de disipar las tinieblas nocturnas. Sin dudarle un instante, el norteño avanza hacia la empalizada. Suena entonces un segundo cuerno en la lejanía, a espaldas de los compañeros, lo que indica que una de las patrullas al menos ha respondido al aviso de alarma de los centinelas. Intentando no delatar su posición hasta que el enemigo se muestre, **Kir'at** usa su magia bárdica para desaparecer de la vista de los presentes, haciendo caso omiso de la petición de más luz por parte de **Dulce Roca**.

Por detrás de ellos, **Odracir** y **Vegai** hacen frente a la pareja de orcos que han dado la alarma y que atacan al elfo, quien logra contenerlos mientras la semiorca dispara una flecha tras otra.

Gunnar alcanza también el tosco cercado y carga con el hombro logrando partir uno de los postes de la misma. Dentro de la prisión, multitud de rostros anhelantes lo contemplan y pronto surgen voces de ánimo pidiendo ayuda y libertad a los héroes. Muchos uniformes de las **Hachas** están rotos y ensangrentados y los soldados han sufrido días de cautiverio y tortura, pero todos están dispuestos a luchar y a morir si hace falta. Viendo esto, **Rulfgar** comienza a golpear otro de los postes con su espadón, en un intento por abrir otra brecha y facilitar la huida a los prisioneros. Es entonces cuando las voces de ánimo se tornan en gritos de dolor y miedo en el interior del cercado de esclavos. Tanto **Gunnar** como **Rulfgar** distinguen media docena de humanoides contrahechos que parecen haber surgido de la nada en la parte más oscura de la caverna y que comienzan a atacar a los presos con sus afiladas garras. Sintiendo la desesperación de los cautivos, el enano logra arrancar otro de los postes, permitiendo que varios de los humanos corran torpemente hacia el exterior, alrededor de la zona iluminada por la luz que irradia su compañero. Pero el enemigo no ha mostrado todas sus cartas todavía. Una cuchilla larga atraviesa la nuca de uno de los presos rezagados y un guerrero infernal avanza también hacia ellos con una mirada maléfica en sus ojos.

A pocos metros, un sonido ya familiar de aleteo pone en guardia a **Dulce Roca** y a **Menguele**, quienes avanzaban por dicho flanco. Un par de diablos alados atacan al luchador norteño, pero éste aguanta el tipo, protegido por su magia alquímica que lo ha convertido en un auténtico coloso humano.

Más allá, en la zona de la rampa, **Odracir** sigue luchando contra los orcos. Uno de ellos cae abatido con una flecha de **Vegai** en el pecho, sin embargo, el respiro dura poco, pues varias hembras guerreras se acercan a la carrera desde la zona de la hoguera central.

Junto a la empalizada, **Gunnar** se ha alejado de la temible cuchilla larga del guerrero infernal y se enfrenta ahora a un par de enemigos aparentemente semiorcos, armados con una cadena y guanteletes con pinchos respectivamente. El enano es el único que puede combatir relativamente bien, ya que sus otros compañeros están más allá del halo de luz, por lo que **Dulce Roca** y **Menguele** se ven obligados a confiar en su instinto en su lucha contra los diablos alados, que mantienen en jaque a los dos guerreros. Viendo esto, **Emelka** lanza un nuevo conjuro luminoso, aunque esto provoca que el original ligado a la armadura de **Rulfgar** se desvanezca. Mientras, la mayoría de los prisioneros han logrado escapar de la caverna, aunque unos pocos han sido destrozados por las amorfidades infernales que ahora se precipitan hacia el hueco defendido por **Rulfgar**.

Afortunadamente, uno de los cautivos mantiene todavía el espíritu de lucha y anima al resto a combatir a los orcos y a los seres infernales. Sus palabras encorajan a muchos de los soldados cautivos, que se arremolinan ahora alrededor de la luz de **Emelka** tratando de combatir sus ansias de huir.

El momento de probar las fuerzas de los liberados llega cuando las fuerzas infernales y sus aliados muestran todo su potencial. Los humanoides cargan contra las salidas del cercado, al tiempo que el guerrero infernal desaparece para reaparecer un segundo más tarde por detrás de la posición de **Rulfgar** y junto a algunos prisioneros que se acobardan por su mera presencia. Además, dos de las guerreras orcas se lanzan a ayudar al último de los centinelas que peleaba contra **Odracir** y **Vegai**, mientras que otras dos se dedican a atacar a los cautivos liberados.

La lucha está en su punto álgido. **Emelka** invoca unos proyectiles arcanos contra el diablo guerrero, pero su magia se desvanece inofensivamente antes de alcanzarlo. Por fortuna, **Dulce Roca** y **Gunnar** empiezan a coordinar sus esfuerzos combatiendo a la pareja de semiorcos y **Menguele** demuestra que su magia alquímica lo ha transformado en un temible luchador. Un poderoso tajo del norteño da en tierra con el primero de los diablos alados, lo que le permite cierto respiro. El hueco es aprovechado por **Kir'at**, quien se mueve aprovechando su cobertura mágica mientras entona su canción sin palabras para dar fuerzas a sus aliados y sana con su varita las heridas de **Gunnar** y **Menguele**, quienes han sufrido lo peor del combate en la entrada de la caverna.

Al otro lado de la contienda, **Odracir** también está en serios apuros. A duras penas el elfo logra mantener a raya a sus atacantes y proporcionar cobertura a **Vegai**, quien demuestra ser una arquera casi letal. No obstante, es la intervención de los prisioneros la que demuestra ser crucial en este caso. Envalentonados por las palabras de su líder, una docena de soldados con el uniforme roto de las **Hachas** se precipita sobre la líder de las orcas y una arquera, atacándolas con algunas de las armas arrojadas por **Rulfgar**, pero también con piedras, puños, y cualquier otra cosa.

Precisamente el líder de los presos, quien se ha quedado junto a **Rulfgar** y empuña ahora una enorme hacha, logra abatir a uno de los humanoides infernales, lo que provoca vítores y que otros dos soldados se acerquen a ayudarlo. Como si presintiera que la victoria se le escapa, el guerrero diabólico avanza y asesta un tajo a **Rulfgar**, dejando una herida abierta que sangra profusamente.

Mientras los cautivos siguen pugnando con las dos orcas a las que han rodeado y derribado, el otro centinela cae con otra flecha de **Vegai** en el cuello. Ahora el combate se ha igualado y **Odracir** y la semiorca se enfrentan a su vez a una pareja de guerreras orcas.

Por su parte, **Dulce Roca** y **Gunnar** continúan luchando contra los semiorcos, con **Menguele** algo más atrás, todavía enfrascado en una lucha particular contra el diablo alado restante. Temiendo ser rodeados por los amorfos sicarios y el guerrero infernal, **Rulfgar** y el líder de los presos se retiran buscando apoyo en sus aliados, y aprovechando la presencia de **Kir'at** y su varita de sanación. Es la magia de **Emelka** la que vuelve a mostrar ser decisiva, haciendo caer al último de los diablos alados, lo que permite que **Menguele** pueda unirse a la batalla contra el peligroso combatiente diabólico.

La pelea es ahora caótica. **Odracir** logra una certera estocada que acaba con una de las orcas, mientras que los cautivos han destrozado a la dos que consiguieron derribar. **Vegai** continúa lanzando una lluvia de flechas contra la otra orca y contra alguno de los humanoides infernales. Antes del combate ha tenido la precaución de cubrir todas sus flechas con la pasta plateada alquímica que consiguió **Emelka**, por lo que sus disparos traspasan limpiamente la carne fofa de los seres infernales.

También **Emelka** se centra en los sicarios sin mente como blanco para su magia de batalla, dado que el guerrero diabólico parece estar protegido contra sus conjuros más habituales. A pesar de ello, el diablo ha recibido varios golpes, debido principalmente a la intervención de **Dulce Roca**, quien gracias al alcance de su lanza es capaz de proveer ayuda tanto en la zona donde **Rulfgar** contiene a los diablos como más adelante, ayudando a **Gunnar** en su lucha contra los dos semiorcos. **Menguele** también acude a lo más duro del combate, pero su temible espada no ha pasado desapercibida para el luchador infernal, quien lo derriba de un potente tajo de su cuchilla larga. Afortunadamente, el líder de los cautivos logra acabar con otro de los humanoides, permitiendo que **Kir'at**, ahora ya visible, pueda moverse para curar al maltrecho **Gunnar**, y retirarse luego para ayudar a **Menguele**.

Con la última orca abatida por un flechazo, **Odracir** bebe ansiosamente una de las pociones curativas que les proporcionó **Emelka**, mientras **Vegai** sube hasta la terraza pétrea para tener un mejor blanco para sus proyectiles plateados. Por debajo de ellos, aún a costa de haber perdido a varios hombres, los presos han acabado con las otras dos orcas, y se retiran lentamente, quedando únicamente su líder y dos soldados para ayudar a los aventureros. De hecho, el oficial de las **Hachas** logra tumbar a otro de los humanoides gracias al arma prestada por **Rulfgar** y, en un ademán de frenesí, trata de arrojar la pesada arma contra el guerrero infernal, aunque sólo consigue herir a uno de sus propios hombres. La situación se torna complicada cuando los humanoides restantes logran derribar a **Rulfgar**, lo que deja a **Dulce Roca** en una complicada situación defensiva. **Gunnar** ha logrado acabar con uno de los semiorcos, pero el otro sigue luchando ferozmente contra el enano. Sólo las curaciones mágicas de **Kir'at** logran que el explorador siga en pie, pero la amenaza de un golpe fatal es constante. Por suerte, una ráfaga de proyectiles arcanos de **Emelka** acaba con otro de los humanoides y una flecha plateada de **Vegai** se clava profundamente en el diablo, quien suelta su arma y ataca con sus garras a **Dulce Roca**. Por un momento, la extraña barba de la criatura también araña el rostro del joven guerrero, dejándole una fea marca. Rápidamente, **Kir'at** se aproxima a **Dulce Roca** para curarlo, mientras **Vegai** acaba con otra de sus flechas con uno de los diablos amorfos que lo rodeaba. Cuando **Gunnar** se une a la lucha, tras acabar con el otro semiorco, el guerrero diabólico comprende que la lucha está perdida y se retira un poco para desvanecerse ante las miradas de los aventureros.

Cuando las hachas de **Gunnar** acaban con el último de los enemigos, los aventureros que todavía están en pie se apresuran en atender a los heridos más graves, mientras **Vegai** monta guardia en lo alto de la terraza. Es muy probable que la patrulla de orcos que respondió al cuerno regrese de un momento a otro, aunque ahora los aventureros cuentan con casi una veintena de prisioneros liberados. Sin embargo, si el diablo se ha desplazado por medios mágicos a pedir ayuda, nadie les puede asegurar que su camino de regreso no esté libre de amenazas.

Minutos más tarde, con todos los héroes ya fuera de peligro y los presos más débiles sanados, el líder de los cautivos se presenta como **Manfred Kreshmer**, oficial de las **Hachas**. Todos los liberados les deben la vida, pero no es momento de agradecimientos, sino de regresar sanos y salvos a *Mirabar*. **Manfred** ordena al resto de sus hombres que recojan las armas de los orcos muertos, algo que ya está haciendo **Vegai**, pues la exploradora está recopilando las flechas que puede de la guerrera orca destrozada por los cautivos. Algunos de ellos miran a la semiorca con suspicacia, pero las palabras de **Emelka** tranquilizan a todos y es cierto que muchos la han visto disparando con puntería mortal a orcos y diablos.

Con **Gunnar** a la cabeza y **Vegai** protegiendo la retaguardia, la expedición se apresura a moverse rápidamente lejos de la zona, con la esperanza de poder llegar a un refugio lo más rápidamente posible, al menos antes de que los orcos y sus aliados infernales reaccionen. En total, han rescatado a dieciocho mirabarranos, entre los

que se encuentran algunos exploradores del **Teniente Shaun**, soldados del destacamento de **Manfred Kreshmer**, algunos granjeros y varios miembros de la familia **Morton**.

24 Ches: Es casi mediodía cuando logran alcanzar la cabaña desierta de **Gregory Leofric**, donde los agotados cautivos descansan pues sus fuerzas se han visto puestas al límite. Durante la marcha no ha pasado desapercibido para **Odracir** el que los dos soldados miran con cierto recelo al oficial, **Manfred Kreshmer**, y se lo comenta a sus compañeros. **Emelka** hace uso de su labia para hablar con ambos hombres, quienes le explican que aunque respetan a su jefe, durante los días previos a la emboscada estuvo bastante raro. De hecho, el día del ataque parecía algo ido y fue por su culpa por lo que toda la patrulla se metió en la boca del lobo y cayó en la trampa de los diablos. De hecho, creen que el ataque pudo tener como objetivo capturarlos, pues los diablos podían haberlos matado con cierta facilidad en dicho momento. No obstante, también reconocen que durante el cautiverio fue el espíritu de lucha de **Manfred** quien los mantuvo alerta y con esperanza de escapar y fue el que combatió con más tenacidad junto a los aventureros durante el rescate.

Mientras vigila que no haya amenazas cercanas, **Gunnar** habla con uno de los exploradores de la patrulla perdida del **Teniente Terry Shaun**, quien entiende relativamente bien el Orco. Por lo que le comenta, en el campamento de prisioneros había unos pocos guerreros de la **Tribu del Rastro Sangriento**, que son habituales en la región, y un puñado de hembras guerreras de la **Tribu de la Furia Infernal**. En varias ocasiones las oyó jactarse de que su matriarca, **Kelsarn**, esperaba unificar a las tribus en una horda desafiando a cualquier caudillo que quisiera retarla en un lugar llamado la *Raíz de Ilneval*, supone que en honor a una deidad menor orca de la guerra.

Al preguntarle a **Vegai**, la semiorca les explica que siendo niña escuchó historias de dicho lugar y ha estado cerca, pues se encuentra a unos dos días de camino al norte, en las primeras estribaciones de las montañas del *Espinazo del Mundo*. Se trata de una pequeña meseta rodeada de alturas donde los caudillos orcos luchan entre sí por el derecho a liderar a las tribus. También se dice que hay un pequeño altar a **Ilneval**, el **Líder de la Horda**. Además, la exploradora les comenta que ella no va a regresar a la ciudad con ellos. Se siente incómoda entre sus murallas y teme que los humanos y enanos de allí puedan apresarla en cualquier momento por miedo a su origen o a las amenazas de los diablos. Prefiere arriesgarse en la espesura, donde los espíritus de la naturaleza son sus aliados.

Sopesando todo lo que han descubierto y las intenciones de **Vegai**, los compañeros optan por enviar a dos de los exploradores que están en mejores condiciones para que se adelanten y traten de contactar con alguno de los destacamentos montados de **Hachas** que estarán vigilando la región. Ellos acompañarán al resto de prisioneros al menos hasta la *Granja Morton*, donde dependiendo de la existencia o no de peligros cercanos, los dejarán marchar solos o los acompañarán hasta que contacten con tropas mirabarranas.

25 Ches: Pasada la medianoche, llegan hasta el rancho abandonado. Unas marcas acordadas previamente con los exploradores de avanzada indican que no hay señales de orcos o seres infernales en la zona, por lo que los prisioneros descansan como pueden mientras los héroes hacen turnos de guardia para vigilar el perímetro de los distintos edificios.

Casi a primera hora de la tarde, la comitiva vuelve a ponerse en marcha. Los cautivos están cansados y hambrientos, pero la esperanza de llegar a la seguridad de *Mirabar* les hace sobreponerse a todo. Los aventureros se despiden de ellos, pues apenas hay una jornada de camino, y es muy probable que haya **Hachas** en la zona que estén de patrulla o que hayan visto a los dos exploradores que partieron el día anterior. **Manfred** se despide personalmente de ellos, agradeciéndoles su rescate y el del resto de los soldados y granjeros.

Dado lo avanzado del día, el grupo opta por descansar, dejando que **Gunnar** vigile los alrededores mientras **Vegai** sale a cazar alguna presa para poder reponer las escasas provisiones.

26 Ches: Los compañeros parten hacia el norte, siguiendo las indicaciones de **Vegai**, quien se aleja en ocasiones de la marcha principal para tratar de seguir capturando alguna pieza o recolectar algunas raíces comestibles.

Esa noche, mientras el grupo dispone un campamento recogido del viento y el frío, pueden contemplar multitud de hogueras que salpican las montañas al oeste de su posición.

27 Ches: La marcha continúa con las primeras cumbres del *Espinazo del Mundo* cada vez más cerca. Negros nubarrones cubren toda la región, lo que da un aspecto sobrecogedor a las altas montañas que se yerguen frente a los héroes.

Por la noche, el viento trae un cántico salvaje que se escucha por la llanura. Además, varios de los miembros del grupo divisan una especie de ave que parece dejar una especie de pequeña estela de fuego pero, afortunadamente, la extraña criatura no repara en la presencia de los compañeros.

En el campamento, aprovechando cierto momento de recogimiento, **Vegai** comulga con los espíritus de la naturaleza, los cuales le comunican que en las cercanías existe una fuerte presencia de magia infernal activa, lo que indica sin duda la presencia de diablos en las inmediaciones.

28 Ches: Con **Gunnar** y **Vegai** a la cabeza, la expedición comienza a seguir un empinado sendero que sube por las faldas entre las primeras montañas del límite meridional del *Espinazo del Mundo*. Cuando llevan casi tres horas de ascenso, avistan lo que parece ser una serie de terrazas rocosas superpuestas, unidas por el sendero y, en algunos puntos, por tramos de escalones tallados en la piedra. Están coronadas por una especie de altiplanicie, en la que resplandece el brillo de algún tipo de puntos llameantes u hogueras.

Tras alcanzar la primera terraza, el grupo se topa con un farallón pétreo enorme, que les cierra el paso. A su derecha, cerca de la cornisa, se abre un tramo de peldaños de piedra, que permite llegar a la siguiente terraza. Unos enormes braseros de hierro arden al pie y al final de dichos escalones.

Presintiendo que puede ser un lugar perfecto para una emboscada, **Dulce Roca** activa la magia de la gema negra del collar que le permite ver seres invisibles, mientras que el resto de miembros se prepara para un posible combate. De hecho, **Vegai** señala que hay una criatura oculta junto a uno de los calderos, y el propio **Dulce Roca** atisba a una figura humanoide, ataviada con armadura de cuero negro, una extraña máscara, y dos cuchillos de hoja curva, que también aguarda expectante en lo alto de la escalera.

El aire a la izquierda del grupo comienza a rielar, al tiempo que todos sienten una súbita oleada de calor. Un instante después, media docena de humanoides amorfos se han materializado a pocos metros de ellos, y avanzan con garras ansiosas hacia ellos. Al mismo tiempo, un enorme sabueso rojizo, de cuyas fauces surgen lenguas llameantes comienza a descender los escalones, sin duda el ser monstruo que descubrió **Vegai**. Los héroes toman posiciones, mientras **Kir'at** comienza a entonar su cántico bárdico. Entonces, de los braseros, emergen una especie de cuervos de las negras, pero que dejan una pequeña estela de cenizas y chispas llameantes en el aire. Por fortuna, las aves infernales no llegan a alcanzar a ninguno de los miembros del grupo, pues la lanza de **Dulce Roca** se mueve a una velocidad vertiginosa, ensartando a cada una de las aves, que se desintegran al morir dejando sólo humo negro y alguna pluma quemada que cae lentamente al suelo. **Vegai** también reacciona con rapidez, clavando una de sus flechas en uno de los seres infernales, aunque al haber agotado la pasta de plata su proyectil queda detenido por la grasa nauseabunda de la criatura.

En la escalera, el sabueso infernal desciende de un brinco y arroja un hálito llameante sobre **Dulce Roca** y **Gunnar**, aunque por suerte, las llamas sólo les hacen ligeras quemaduras. El joven luchador se rehace

rápidamente y alancea al can diabólico, mientras el enano se pone en guardia junto al brasero de la derecha. El aire vuelve a rielar cargado de magia durante un instante y la figura del guerrero infernal al que se enfrentaron en el campamento de los prisioneros aparece de la nada a espaldas del grupo, empuñando una vez más su cuchilla larga. Al verlo, **Emelka** usa sus dones mágicos para ayudar a sus aliados y el resto de aventureros cierra filas sobre los seres infernales, ya que sólo **Dulce Roca** es consciente del avance del enemigo invisible por las escaleras. Una figura de rasgos femeninos, que exhibe una máscara diabólica que hace contener momentáneamente el aliento a quienes la rodean, aparece a la espalda de **Menguele** y le asesta una profunda puñalada que lo deja maltrecho. El norteño se revuelve, pero su mandoble se topa con una doble guardia de los cuchillos curvos cruzados, con tan mala fortuna que el guerrero se abre un tajo en el antebrazo al retirar el arma, lo que le hace caer al suelo inconsciente.

El combate ha tomado un peligroso derrotero, pero los héroes se desaniman. **Gunnar** golpea al can infernal y **Rulfgar** hace lo propio con el guerrero diabólico. Pero la lucha presagia ser dura, puesto que la cuchilla larga del diablo deja una herida abierta al enano, y la fémica enmascarada asesta una puñalada al luchador norteño que lo deja maltrecho durante unos segundos. El destino quiere entonces que **Kir'at** invoque su magia bárdica señalando a la enmascarada, quien se queda rígida como si sus músculos hubieran quedado completamente agarrotados. Esto les da a los compañeros un respiro, que **Gunnar** aprovecha para abrirle el cráneo de un hachazo al perro infernal, que cae al suelo y empieza a desvanecerse en el acto. También **Rulfgar** aprovecha para golpear a la asesina paralizada, y **Dulce Roca** hace lo propio con el guerrero infernal, al que deja trabajo en una grieta de las rocas al retroceder éste para tratar de detener la lanza del guerrero. Desgraciadamente, en el caso de este enemigo, esto no lo deja indefenso, y un segundo después desaparece para volver a materializarse unos metros más allá.

Las llamas de los braseros vuelven a avivarse y otros cuatro cuervos infernales surgen de las mismas. Además, la enmascarada recobra la movilidad, aunque esto no le permite evitar la oleada de proyectiles arcanos que **Emelka** conjura sobre ella. También **Odracir** ataca a la misteriosa fémica, asestándole una estocada que la hace gruñir de dolor. Por su parte, **Vegai** sigue impactando una flecha tras otra en los humanoides, aunque no logra derribar a ninguno de ellos todavía. Mientras **Gunnar** acaba con uno de los cuervos mágicos, **Kir'at** aprovecha para emplear su magia curativa en **Rulfgar**, sin dejar de entonar su himno marcial que continua encorajinando a los héroes. **Dulce Roca** golpea también a la enmascarada, pero recibe varios dolorosos zarpazos por parte de los humanoides infernales, uno de los cuales empieza a desvanecerse cuando otro par de proyectiles mágicos de **Emelka** lo tumban en el suelo.

Las huestes infernales contraatacan y el guerrero diabólico golpea a **Odracir**, mientras la desconocida clava otro de sus puñales curvos a **Rulfgar**, dejándole esta vez una herida sangrante en el torso. Por suerte para el bárbaro, una flecha de **Vegai** atraviesa limpiamente el cuello de su enemigo, que se desmorona en un charco de sangre, lo que explota **Kir'at** para acercarse al norteño y volver a curarlo, cerrando el profundo tajo que había recibido. La semielfa maniobra entonces para acercarse a **Menguele**, temiendo que su magia curativa pueda llegar demasiado tarde para el guerrero caído.

Otro cuervo cae bajo el filo del hacha de **Gunnar** y otros dos desaparecen a manos de **Dulce Roca**. Con un número de enemigos cada vez menguante, **Rulfgar** asesta un potente mandoble al líder diabólico, pero éste suelta su arma y atrapa al bárbaro entre sus garras. Entonces, igual que le sucedió a **Dulce Roca**, la barba de la criatura parece cobrar vida propia y, como si fueras zarzas, araña su rostro dolorosamente. **Rulfgar** se revuelve, pero la sangre de sus heridas le ciega momentáneamente, y el diablo aprovecha para volver a herirlo. Al ver a su compañero en apuros, **Dulce Roca** alancea al ser infernal, pero no logra abatirlo.

A pocos metros, **Odracir** y **Vegai** contienen al resto de humanoides amorfos, aunque cuentan con el apoyo de **Emelka**, que acaba con otro de ellos merced a su magia, y **Gunnar** hace lo propio con otro de un potente hachazo.

Está claro que la mayor amenaza restante es el guerrero infernal, por lo **Kir'at** continúa curando sin descaso a **Rulfgar** para que el luchador pueda aguantar el intercambio de golpes. También **Odracir** intenta ayudar a su camarada, pero su estocada se queda trabada entre las garras de la criatura, que le arranca el estoque de la mano. Finalmente, un poderoso espadazo de **Rulfgar** se hunde hasta la clavícula del diablo, que cae con un último destello malicioso en los ojos. Conforme el ser comienza a desintegrarse, los últimos humanoides invocados por el mismo se desvanecen también, dejando el campo de batalla en manos de los aventureros. Por un momento, los braseros parecen reavivarse, pero los aventureros actúan rápido y apagan las llamas que los avivan, lo que parece cortar cualquier conexión de los mismos con el lejano lugar del que procedían los cuervos invocados.

El durísimo combate puede haber atraído la atención de otros enemigos presentes en la zona, por lo que los compañeros se apresuran en curarse lo mejor posible, merced a la varita curativa de **Kir'at**, cuya magia sanadora es exprimida casi en su totalidad, y las pociones que adquirió **Emelka** en el santuario de **Tymora** o destiló el propio **Menguele**.

Todavía dolorido por las cicatrices recientes en el rostro, **Rulfgar** aprovecha para quitar la máscara a la fémina misteriosa, que resulta ser otra híbrida orca con rasgos infernales. Con una cierta desazón, el luchador guarda el objeto diabólico en su mochila.

Reanudando la marcha, la expedición sube hasta la terraza superior, en una de cuyas paredes de roca puede verse tallado un enorme espadón ensangrentado, lo que **Vegai** reconoce como el símbolo de **Ilneval**, llamado también el **Líder de la Horda**. Desde aquí el resplandor que procede de la meseta superior es más intenso y el fluctuar de las llamas hace sospechar a los héroes que procede de otros braseros situados en la cima.

Armados con una resolución férrea, el grupo continúa el ascenso por un camino serpenteante hasta que llegan a la penúltima terraza, desde la cual una pareja de tramos de escalones a situada a ambos lados permiten acceder a la cima de la meseta, a casi una decena de metros de altura. Efectivamente, aquí arden otros cuatro enormes braseros de hierro negro y en el cielo, por encima de sus cabezas, pueden verse volar en círculos otras tantas aves con estelas de humo y llamas, aunque aparentemente de mayor tamaño que las que se encontraron en el nivel inferior. Pero no es esto lo que detiene el avance del grupo. En el borde de la altiplanicie hay tres figuras. La primera es la de un diablo alado de tamaño humano, armado con una lanza larga, muy similar al que se enfrentaron en las puertas del mausoleo en **Mirabar**. Pero son las otras dos figuras las que atraen su atención. Una de ellas es una alta y musculada hembra orca, de ojos brillantes y que porta un pectoral de placas y un arco largo de hueso, adornado con plumas negras. La otra es una bellísima mujer, que casi parece pequeña y delicada al lado de la orca. Sin embargo, su presencia emana un aura de amenaza casi perceptible. Dos alas de negras plumas surgen a su espalda, cruzadas sobre sus hombros como si se tratase de un manto.

Al verlos, la hembra orca ruge de rabia y grita algo en Orco a **Vegai**, quien musita un único nombre: **Kelsarn**. Está claro que los héroes se encuentran en presencia de la madre y caudillo de la **Tribu de la Furia Infernal**. La orca los señala entonces y grita en Infernal, exigiendo a la mujer, a quien se refiere como **Shayl**, que los destruya. Una risa musical pero no carente de crueldad resuena entonces en el aire. La diablesa alada responde desdeñosamente, manifestando que sólo aquellos capaces de defender su poder son dignos del mismo, y se eleva majestuosamente por encima de ellos impulsada por sus alas negras.

Con una maldición, **Kelsarn** prepara una flecha en su arco de hueso, pero no antes de que **Emelka** la haga gruñir de nuevo, esta vez de dolor, cuando la alcanza con sendos proyectiles arcanos. Los aventureros avanzan sin duda alguna, sabedores de que este es el enemigo final al que deben enfrentarse si quieren frustrar los planes orcos de unificar las tribus y arrasas la región.

Pero **Kelsarn** no ha sobrevivido tanto tiempo carente de recursos. Su pacto infernal le ha proporcionado poderosas armas, y una flecha negra sale disparada de su arco. Cuando el proyectil se clava en **Rulfgar**, no sólo hiere al bárbaro, sino que se produce una onda de choque que derriba al luchador norteño. En ese mismo momento, los compañeros escuchan una serie de graznidos y cuatro enormes cuervos infernales descienden en picado sobre ellos. Uno de ellos es destrozado por el espadón de **Menguele**, pero no sin antes de que sus garras y picos causen daño a sus víctimas.

Por su parte, mientras **Emelka** sigue bombardeando con su magia a la matriarca orca, ésta dispara una segunda flecha negra a **Dulce Roca**, que también tumba al joven guerrero. Sin embargo, su maniobra ha permitido que **Gunnar** llegue al pie del tramo de escalones de la derecha, seguido por **Rulfgar**, y algo más lejos por **Kir'at**, **Odracir** y **Vegai**. La joven semiorca no duda un instante en disparar también sus propias flechas contra su madre, quien dispara una tercera flecha negra que impacta y derriba de nuevo a **Rulfgar**.

Más atrás, **Menguele** y **Odracir** luchan contra los cuervos gigantes, pudiendo el elfo atravesar de muerte a otra de las aves, que se disuelve en humo oscuro. Sin embargo, en la cima los braseros vuelven a avivarse, mucho más rápidamente que los más pequeños que había en las escaleras inferiores, y otras sendas aves emergen entre llamas graznando amenazadoramente.

Intentando rodear a sus enemigos, **Dulce Roca** y **Kir'at** avanzan hacia la escalera de la izquierda, mientras la barda comienza a retomar su tonada bárdica. Sin embargo, al percatarse de que **Rulfgar** no se levanta tras recibir un nuevo flechazo, gira rápidamente y corre hacia el pie de la otra escalinata, donde **Gunnar** sube en posición defensiva para enfrentarse al diablo alado.

Menguele y **Odracir** continúan su combate contra varios de los enormes cuervos. El estoque de **Odracir** derriba a otro, pero las criaturas siguen siendo un peligro, a la vez que ralentizan el avance de los dos héroes, que no pueden unirse al avance de sus compañeros. De hecho, un tremendo picotazo abre una brecha en el guerrero, que cae pesadamente al suelo. Agotada su magia y viendo que sus dos aliados están en apuros, **Emelka** prepara una poción y se acerca al caído **Menguele**, aguardando a que **Odracir** pueda acabar con el ave infernal para administrársela.

Entretanto, **Vegai** vuelve a impactar con otra flecha a **Kelsarn**, aunque la orca no parece acusar la multitud de heridas recibidas. Tras atravesar a un cuervo infernal que se le acercaba peligrosamente, **Dulce Roca** asciende trabajosamente los escalones quebrados y llega a la cima de la meseta. Mucho más cerca de la matriarca orca, se da cuenta de que las heridas de la misma se cierran con cierta rapidez, lo que hace flaquear por un instante su determinación. También se da cuenta de que en el centro de la planicie hay grabado un círculo con extraños glifos infernales en su interior, muchos de ellos rellenos de lo que parece sangre seca. Aquí casi puede percibirse un aura de calor intensa y un rielar en el aire, como si el interior del círculo fuera un espacio que enlaza con un lugar muy recóndito, oscuro y abrasador. Pero el joven luchador no tiene mucho tiempo para meditar sobre la estructura del universo, puesto que **Kelsarn** fija su atención en él al percibir su amenaza y una nueva flecha se clava dolorosamente en su hombro. Viendo que **Gunnar** está trabado en combate con el diablo alado en lo alto de la otra escalera y que **Kir'at** ha logrado sanar a **Rulfgar** lo suficiente como para que el bárbaro regrese a la lucha, **Dulce Roca** opta por una maniobra inesperada y trata de empujar

a la orca para tirarla por el borde de la pared rocosa. Desgraciadamente **Kelsarn** es una pared de músculo que no acusa el golpe.

En la base de la meseta, **Odracir** acaba con el último de los cuervos gigantes que los acosaba, lo que permite a **Emelka** hacer beber una poción curativa que provoca que **Menguele** vuelva a abrir los ojos, levantándose pesadamente al tiempo que recupera su mandoble.

Mientras **Gunnar** sigue manteniendo a raya al diablo alado, **Kir'at** continúa curando a **Rulfgar**. En el borde de la cima, **Kelsarn** se ve acosada por **Dulce Roca** y por las flechas de **Vegai** y, aunque sus heridas cicatrizan rápidamente, empieza a darse cuenta de que está en problemas, por lo que realiza una maniobra inesperada, saltando por el borde de la meseta y confiando en que su prodigiosa constitución absorberá gran parte de los daños recibidos. Sin embargo, la caudillo orca calcula mal, cayendo pesadamente al suelo de forma dolorosa, aunque logra levantarse renqueante.

Las llamas de los braseros vuelven rugir y una nueva bandada de cuervos gigantes emerge lanzándose directamente contra los héroes se acercan ahora a la matriarca de la **Tribu de la Furia Infernal**. **Gunnar** consigue acabar con uno que se le acerca peligrosamente, pero el diablo sigue siendo un enemigo muy duro para el enano. De hecho, el ser infernal recula, para atacar a **Dulce Roca**, quien ha demostrado ser un adversario más peligroso.

Kelsarn aprovecha el momento de respiro para disparar una nueva flecha a **Rulfgar**, el enemigo más amenazador de los que tiene cerca, mientras las aves infernales se lanzan sobre **Menguele** y **Odracir**, que se acercan peligrosamente. **Emelka**, que ha agotado toda su magia de combate, avanza precavidamente tras ellos, tratando de ayudar a sus aliados como puede.

En lo alto de la meseta, **Dulce Roca** y **Gunnar** mantienen un terrible duelo con el diablo alado, ayudados por **Rulfgar**, quien vuelve al combate. Esto deja a **Odracir** y a **Vegai** para enfrentarse a **Kelsarn**, quien toma ahora al elfo como blanco. **Kir'at** continúa dando rienda suelta a la magia curativa de su varita, pero también es atacada por otro de los cuervos gigantes, lo que la obliga a retirarse unos metros fuera del alcance de los afilados picos y garras. También **Menguele** sufre el acoso de las aves, pero se da cuenta de que el enemigo más temible es la matriarca orca. Intentando llegar hasta ella para asestarle un potente golpe, el norteño deja su espalda expuesta y un profundo picotazo vuelve a derribarlo. Es entonces cuando el diablo alado aprovecha para planear desde la repisa hasta el suelo, para ayudar a **Kelsarn** mientras la caudillo sigue disparando su temible arco.

Al ver caer a su compañero, **Dulce Roca** se da cuenta de que la situación se está haciendo desesperada, por lo que intenta lanzarse de un salto para empalar al diablo en su caída. Desgraciadamente, su apoyo trastabilla y no sólo su arma falla el blanco, sino que el joven luchador se propina un tremendo golpe contra las rocas.

Con **Menguele** caído, los cuervos gigantes atacan ahora a **Emelka** y a **Kir'at**, sufriendo ambas mujeres varios cortes profundos. La hechicera no puede contraatacar, pero sí la barda, que conjura un cono de cristales afilados que acaba con otra de las aves infernales. Otro más cae bajo el hacha de **Gunnar**, que ha bajado a toda prisa para auxiliar a sus camaradas. No obstante, el enano no puede evitar que otro cuervo desgarre el cuello de **Emelka**, que cae también sangrando al suelo.

Todo parece perdido, pero el destino quiere que sea una de las flechas de **Vegai** la que se clave profundamente en el pecho de su madre, haciendo que se desplome hacia la pared de roca. Aún así, las heridas de la orca siguen cicatrizando y el diablo alado y los cuervos continúan luchando sin descanso. Agotada su música bárdica, **Kir'at** recibe una profunda lanzada por parte del ser infernal, pero logra acercarse lo suficiente a **Emelka** como para sanarla con su varita.

Entonces el estoque de **Odracir** se abre paso a través del peto de placas de **Kelsarn**, atravesando el corazón de la orca. Inmediatamente, sus heridas dejan de cerrarse y los seres infernales detienen su ataque. Los cuervos toman altura, mientras que el diablo alado vuela hasta lo alto de la meseta, quedándose dentro del círculo de extraños glifos.

Mientras **Kir'at** se apresura para curar a **Menguele** y al resto de los aventureros, el eco de unas palmadas aplaudiendo resuena en el silencio que domina ahora el lugar. La bella diablesa planea hasta la repisa de la cima, mostrando una sonrisa engañosa en sus labios. Dirigiéndose a ellos en Infernal les felicita por su victoria. Han derrotado a la caudillo que iba a unificar a las tribus orcas, pero eso sólo ha dado algunos años a la región. Siempre habrá un jefe ansioso por pactar con las potencias infernales a cambio de poder. Se presenta como **Shayl de Dis** y les ofrece un trato mejor. A cambio de que entreguen a la semiorca, las huestes infernales que sirven a su señor jamás tendrán relación con nadie de sangre orca en esta parte de los *Reinos*. Los orcos tendrán que valerse de sus propias fuerzas y muchas vidas inocentes se salvarán. Una vida por miles.

Kir'at continúa curando a los heridos, muchos de los cuales se miran extrañados, por una lado de entender el idioma de la diablesa, y por otro, por la propuesta de la misma. Sin embargo, **Shayl** no parece preocupada en absoluto porque los héroes se recuperen de las heridas sufridas, pues no parece considerarlos una amenaza. Es **Dulce Roca** quien expone la cuestión a sus camaradas, haciéndolo también en la Lengua Infernal, lo que es una sorpresa para todos, incluso para él mismo, aunque es **Vegai** la que parece más impactada. Nadie quiere aceptar el trato ofrecido, no sólo porque significaría pactar con los malévolos seres infernales, sino porque seguramente significaría la muerte, o peor, de **Vegai**, quien ha sangrado y luchado con ellos codo a codo durante los últimos días, mostrando una bondad de corazón impropia de alguien con sus orígenes.

Shayl se muestra decepcionada al escuchar la respuesta de **Dulce Roca**, pero no toma ninguna represalia, dejándolos ir. Sin embargo, sí les previene que a partir de ahora estén vigilantes cuando se acerquen a la oscuridad, pues tarde o temprano las fuerzas infernales puede que reclamen su venganza.

Con el alma en vilo por si la diablesa decide cambiar de opinión y enviar a sus criaturas tras ellos, el grupo desciende lenta y precavidamente por el sendero de montaña hasta las faldas de las cumbres del *Espinazo del Mundo*. Apenas habla nadie, pero no dejan de notar que **Vegai** está especialmente silenciosa, a pesar de que es evidente que la semiorca no comprendió nada de la conversación que tuvieron con **Shayl**.

Esa noche, mientras acampan, **Vegai** expresa su preocupación a **Emelka**, con quien ha desarrollado una mayor confianza. La joven hechicera consigue tranquilizarla, aunque lo cierto es que la visión de las decenas de hogueras de campamento en el horizonte indican que la muerte de **Kelsarn** no ha supuesto la derrota inmediata de las tribus orcas ni mucho menos.

29 Ches: Los cielos continúan nublados por encima de las cumbres del *Espinazo del Mundo*, pero los héroes dejan atrás las montañas, dirigiéndose de regreso a *Mirabar*.

30 Ches: Casi a primera hora de la tarde, el grupo avista la *Granja Morton*, donde divisan un grupo de hombres de armas, algunos que patrullan a caballo en un perímetro algo más alejado. Al verlos, **Vegai** se despide de ellos. Va a regresar a las colinas de los *Riscos* y a la zona de *Bosqueacecho*. Les da las gracias por ayudarla a proteger la región y a acabar con su malvada madre y sus hermanastras, prometiéndoles que si necesitan su ayuda podrán encontrarla en esa zona.

Tras la marcha de la guardabosques semiorca, los compañeros se aproximan hacia los edificios, confirmando que se trata de un destacamento de **Hachas** que permanecen de vigilancia en la periferia de la ciudad. Para su sorpresa, el relato de su rescate a los prisioneros se ha difundido y son recibidos como héroes, siendo

invitados a pasar la noche a resguardo con los soldados, para poder continuar descansados hasta *Mirabar* al día siguiente.

1 Tarsakh: Atardece cuando aventureros atraviesan los muros de la ciudad minera, siendo recibidos por la **Teniente Nala Olsson**, a quien ya conocieron durante la lucha en las calles junto a la posada de la *Marca del Martillo de Forja*. La oficial los escolta al cuartel general de las **Hachas**, donde van a informar directamente al **Capitán Proctor**.

Un agradecido **Darren Proctor** escucha atentamente el relato de sus hazañas, aunque los héroes omiten la relación de **Vegai** con la líder orca o el pacto que la diablesa les ofreció. El buen **Capitán** les promete que transmitirá sus noticias al **Marquión** y al **Consejo de las Piedras Centelleantes**, y está completamente seguro de que serán justamente recompensados. Cuando le preguntan por el **Teniente Shaun**, su gesto se hace algo más serio. **Terry Shaun** fue expulsado con deshonor de las **Hachas**, ya que desobedeció las órdenes directas del **Marquión**, aunque tuviera buenas intenciones para ello. De hecho, él mismo medió para que el castigo no fuera más severo, dado el historial del joven oficial y el éxito que el grupo tuvo en su misión de rescate.

Respecto a otros sucesos, el **Capitán** les explica que le han llegado informes de escaramuzas entre los orcos y los enanos que protegen las minas al norte de la ciudad. Por suerte, los enfrentamientos no han escalado demasiado, pero los enanos de la *Ciudad Inferior* han mandado tropas de refuerzo.

Además, también les revela que **Galius Creus** ha sido acusado de practicar el diabolismo y de haberse confabulado con las criaturas asaltantes de la ciudad. Junto con varias pruebas, encontraron el cadáver de la pobre anciana **Shovana Arda** y de otros tres sirvientes en la *Mansión Arwell*. Desgraciadamente **Galius** logró escapar, pero hay una recompensa por su captura o su muerte.

Después de la reunión, el grupo vuelve a hospedarse en la posada de la *Marca del Martillo de Forja*, donde esperan poder descansar y planificar sus próximos movimientos.

2 Tarsakh: La mañana trae una sorpresa desagradable pues **Rulfgar** ha pasado una noche plagada de fiebres y se despierta presa de una gran debilidad. Las heridas en su rostro causadas por la barba del guerrero infernal están infectadas, por lo que el norteño se encamina rápidamente al templo de **Tymora** para adquirir algún tipo de curación mágica de los sacerdotes de la **Dama Fortuna**.

Entretanto, **Gunnar** decide visitar a su primo en la *Ciudad Inferior*, mientras que **Menguele** se encierra en su pequeño laboratorio para dedicarse a destilar diversas pociones alquímicas.

Por su parte, **Emelka** y **Odracir** acuden a casa de **Terry Shaun**, donde son cordialmente recibidos por el ex-soldado, quien les promete su ayuda para cualquier cosa que pueden pedirle, especialmente agradecido porque salvaran a los exploradores de su patrulla desaparecida. Cuando le preguntan sobre lo ocurrido en la *Mansión Arwell*, **Terry** les explica que ha visto a **Gregory Leofric**, el antiguo hombre de armas manco al que trajeron para confirmar la historia de **Vegai**. El hombre está devastado. Lo único que le mantiene el ánimo es que se ha volcado en ayudar a los supervivientes de la familia **Morton**, pero cree que en cuanto la amenaza exterior desaparezca, el veterano soldado volverá a su cabaña o, posiblemente, tratará de ayudar a la familia de granjeros a volver a empezar. Personalmente, no sabe qué pensar acerca de las gravísimas acusaciones recaídas sobre **Galius Creus**. Pero hay algo que cree sacar con certeza, y es que **Galius** jamás habría hecho daño a **Shovana**, a quien cuidaba desde hace años, cuando la demencia empezó a hacer presa de ella.

3 Tarsakh: A primera hora la **Teniente Nala Olsson** y una pareja de **Hachas** se acercan hasta la posada para comunicarles que a mediodía serán recibidos en audiencia privada por el **Marquión**. También les revela que los explorados han informado que han estallado luchas entre las diversas tribus orcas reunidas en las faldas de del *Espinazo del Mundo* y que parece como si la horda se estuviera desmoronando antes de formarse.

Unas horas después, los héroes se encuentran cara a cara de nuevo con **Dolphgar Remm**, el **Marquión** de *Mirabar*. También está presente **Otto Kreshmer**, el patriarca de la familia, quien desea expresarles personalmente su gratitud por el rescate de su hijo **Manfred**. El gobernador de la ciudad les agradece de nuevo el rescate de los soldados y de los granjeros, así como su ayuda en la lucha contra los orcos y los seres infernales que atacaron las calles de la urbe. Les ofrece riquezas, honores e incluso posesiones, pero deja abierta la elección a los compañeros. Sorprendentemente, tanto para el **Marquión**, como para **Otto Kreshmer**, los aventureros sólo tienen dos peticiones concretas: primero, recomendar que las posesiones y las relaciones comerciales de la antigua familia **Arwell** sean administradas en favor del bien general de *Mirabar* y sus gentes por una persona de confianza, como por ejemplo el **Capitán Proctor**; segundo, que pueda hacerse algo por restituir a **Terry Shaun** al servicio de la ciudad.

Pasado el asombro por estas solicitudes, y tras consultar con **Otto Kreshmer**, **Dolphgar Remm** proclama su voluntad. Tal y como piden los bienes de los **Arwell** serán controlados y supervisados por el buen **Capitán Proctor** cuando finalice su servicio en unas pocas semanas, tras el fin de la amenaza orca e infernal. Se le encomendará que se mantenga neutral en los pleitos entre el resto de casas mercaderes y que busque beneficios que puedan mejorar las infraestructuras de la ciudad y la calidad de vida de sus habitantes. En cuanto a **Terry Shaun**, no puede ser restituido en las **Hachas**, pero **Otto Kreshmer** está de acuerdo en ofrecerle un puesto como jefe de armas de los guardias de su casa. Finalmente, para compensar al grupo, entendiendo sus necesidades como aventurero, el **Marquión** les entrega una bolsa con 500 piezas de oro, que será igualada por **Otto Kreshmer** como agradecimiento por salvar a su primogénito.

4 Tarsakh: El nuevo día trae consigo la buena noticia de que **Rulfgar** comienza a recuperarse poco a poco de la enfermedad febril que le aquejaba, merced sin duda del remedio curativo que adquirió a los clérigos de **Tymora**.

Aprovechando la mañana, **Odracir** visita la *Mansión Arwell*, donde habla con **Gregory Leofric** confirmando muchas de las cosas que les contó **Terry Shaun** dos días antes. Verdaderamente, el veterano luchador está muy desanimado, pero el elfo es capaz de sacar en claro que tampoco cree que **Galius Creus** fuera capaz de matar él mismo a la anciana **Shovana**, aunque desde luego era un hombre que guardaba muchos secretos. Además, entre las papeles del despacho del administrador encontró los libros de cuentas de la casa y pudo ver que había estado trabajando hasta el mismo día en que desapareció, unas pocas horas antes de que los guardias vinieran a detenerlo. A él le parece un detalle extremadamente raro.

Recordando los servicios clericales de los seguidores de **Chauntea**, **Emelka** acude al gran invernadero y santuario interior de la **Gran Madre**, conocido como la *Cúpula*. Allí consigue entrevistarse con **Helia Marcrombe**, a quien trata de convencer para que no mantenga la mentira acerca de la paternidad del bebé que espera para no manchar el honor de los **Arwell** ni trate de usar un engaño como cimientos de otras posibles intenciones, por muy buenas que éstas sean.

Esa tarde, **Gunnar** y **Menguele** visitan la *Ciudad Inferior* para hablar con **Vulkor Martilloatronador**, el primo del enano. Al parecer continúan las escaramuzas en la zona de las minas con algunas partidas de orcos, pero el guerrero enano descarta un ataque a gran escala, pues confirma que algunas de las tribus orcas han empezado a luchar entre sí, lo que debilitará sin duda alguna sus fuerzas y propiciará que la incipiente horda se disuelva incluso antes de formarse.

5 Tarsakh: **Rulfgar** continúa mejorando poco a poco y esa mañana los heraldos anuncian el fin de la amenaza orca y de criaturas infernales y proclama que, merced a la valentía de las tropas enanas, se han logrado varias victorias contra los orcos en las montañas. Se decreta el fin de la clausura de las puertas y compensaciones

para aquellos granjeros y terratenientes que sufrieran daños en sus posesiones en el exterior, gestionadas en memoria de la familia **Arwell**.

6 Tarsakh: Confirmando la mejoría experimentada por **Rulfgar**, los compañeros abandonan *Mirabar*. Su objetivo es visitar la pequeña ciudad de *Nesmé*, junto a los *Páramos Eternos*, donde escucharon el rumor acerca de la presencia de un hombre llamado **Kaylor**, quien fue encontrado tiempo atrás en *Lunaplateada* en un estado amnésico muy similar al que ellos mismos experimentaron.

Antes de partir, no obstante, **Isalda** entrega un pergamino a **Odracir**. El elfo lo lee detenidamente y luego lo enseña al resto de sus camaradas. Se trata de un mensaje de **Galius Creus** y contiene la información que les prometió a cambio de que cuidasen del legado de los **Arwell**. De alguna manera, el desaparecido administrador y erudito ha logrado mantener su parte del acuerdo.

8 Tarsakh: A pesar de las frecuentes lluvias primaverales, el grupo alcanza sin problemas *Alcázar de Xantharl*, donde se hospedan en el *Oso y la Rodela Negra*, siendo agasajados por **Morgwein Nazarian** y **Beggey el Descalzo**.

12 Tarsakh: Los compañeros llegan a *Grunwald*, en los límites de *Bosqueacecho*.

16 Tarsakh: Al atardecer, arriban a *Sillalarga*, donde escuchan un inquietante rumor en la posada, difundido por varios viajeros que venían desde el sur, desde la región de las ciudades caravaneras. Al parecer, tuvo lugar una gran batalla en los *Picos Piedravelo* entre un ejército liderado por el rey de *Cormyr* y una hueste de muertos vivientes surgida de las tinieblas. Los cormyreanos vencieron, pero la aparición de un número tal de seres de ultratumba ha desatado la alarma en toda la zona.

23 Tarsakh: Una hora antes del mediodía, el grupo se topa con una patrulla montada de una decena de hombres de armas, que portan el estandarte de *Nesmé*. Se trata de los **Jinetes**, la fuerza militar que actúa como guardia y ejército de la pequeña ciudad. Los soldados se muestran cordiales al ver a los aventureros, pues con los problemas recientes merced a los ataques de trolls y otros seres de los *Páramos Eternos*, toda ayuda de mercenarios curtidos es bienvenida. De hecho, por lo que les explica el oficial, incluso hay un pequeño contingente de diversas poblaciones aliadas acampado en el exterior del muro circular de madera que protege la ciudad.

24 Tarsakh: Está atardeciendo ya cuando avistan la ciudad a orillas del *Río Surbrin*. Tal y como les describió el oficial, junto a la puerta del norte hay un pequeño campamento en el que se distinguen los escudos de armas de *Lunaplateada*, *Mirabar*, *Trijabalí* y *Yartar*.

Viendo que el alojamiento mayoritario de la población está controlado por la teocracia de **Waukeen**, la deidad del comercio, los compañeros optan por un establecimiento independiente, como es la posada del *Caballero Insomne*.

25 Tarsakh: Por la mañana, el grupo acude a la *Casa del Comercio Justo*, el gran templo de **Waukeen** erigido en el centro de *Nesmé*. Allí se entrevistan con **Milendros Vormir**, un joven clérigo que actúa como secretario de la **Primera Portavoz**. El sacerdote les confirma que las arcas municipales compensan generosamente a cualquier aventurero o mercenario que trae pruebas de haber acabado con alguna criatura peligrosa de los páramos, especialmente trolls. No obstante, cuando le preguntan por **Kaylor**, **Milendros** manifiesta que desconoce su paradero, aunque sí que ha oído hablar de él.

Esa noche, en la sala común de la posada entra un semielfo ataviado con una elegante túnica azul claro, escoltado por dos caballeros con el emblema de *Lunaplateada*. Se presenta como **Melandar Ojosardientes**, miembro de la **Guardia Sortílega** y líder de las fuerzas destacadas en ayuda de *Nesmé*. Ha llegado hasta sus oídos que buscan a **Kaylor** y quiere advertirles que tiene órdenes de encontrarlo e interrogarlo. Hay una

recompensa de 500 piezas de oro por cualquier informaci3n 3til al respecto. Al preguntarle por m3s detalles, el mago explica que no se le acusa de nada todav3a, pero la marcha de **Kaylor** de *Lunaplateada* no estuvo exenta de incidentes, uno de ellos de cierta gravedad.

26 Tarsakh: Tras realizar algunas pesquisas sobre magos conocidos en la localidad, surgen dos nombres y los h3roes deciden visitar a ambos.

El primero de ellos es el de **Tessarín Alaurun**, la maga de mayor reputaci3n en la ciudad. A pesar de ser joven, dirige un peque1o negocio e incluso act3a como asesora del **Consejo** y de la **Primera Portavoz**. No obstante, tras unos pocos minutos de conversaci3n, parece claro que la joven maga no comparte muchos de los puntos de vista de la **Iglesia de Waukeen**, aunque presta su ayuda lealmente para el beneficio de la ciudad. Al mencionarle a **Kaylor**, admite que no lo conoce personalmente pero s3 ha o3do hablar de 3l. No s3lo de su potencial, sino de algunos hechos m3s cuestionables, mencionando que **Melandar Ojosardientes**, un mago de batalla de renombre en *Lunaplateada* ha sido enviado a *Nesmé* no s3lo para guiar a los **Caballeros de Plata**, sino tambi3n para encontrar al misterioso **Kaylor**. Por lo que sabe, **Melandar** expuso su petici3n a la **Primera Portavoz**, pero 3sta ha ido postergando indefinidamente el llevarla a cabo, lo que es extra1o. A pesar de que mantienen puntos de vista diferentes sobre los intereses de *Nesmé*, **Belesa Nauntir** se preocupa por la seguridad de la ciudad, y no cree que estuviera dispuesta a ponerla en peligro por acoger a un fugitivo de una ciudad aliada. Cuando le preguntan por los ataques de criaturas de los *P3ramos Eternos*, la joven torna un rostro sombr3o. Siempre ha habido alg3n ataque troll, especialmente en las granjas al este o en alguna prospecci3n minera alejada. Pero el n3mero y escala de los mismos 3ltimamente ha aumentado de forma inquietante. Sin embargo, por lo que sabe de los trolls, no suelen alejarse mucho de sus madrigueras si no es para buscar comida. Eso, o si est3n siendo ahuyentados por otra cosa.

Viendo que su encuentro con **Tessarín** no les ha reportado ninguna informaci3n que no conocieran ya, los h3roes deciden seguir su segunda pista y visitar a **Chimos Tegarech**, el **Heraldo** al servicio del **Consejo**. Por fortuna, **Chimos** admite que conoce y trata a menudo con **Kaylor**. Se trata de un hombre muy solitario, pero con una mente brillante, aunque bastante desconfiado. Al interrogarlos por los motivos para encontrarlo, **Emelka** y **Odracir** le explican que pertenecen a un grupo denominado los **Hijos de la Espada** y que **Kaylor** lo entender3. Intrigado, **Chimos** promete actuar como intermediario, y darles una respuesta lo antes posible. Debe realizar una misi3n en el exterior para la **Primera Portavoz**, pero aprovechar3 el viaje para visitar a **Kaylor** y transmitirle su ofrecimiento de un encuentro.

27 Tarsakh: Mientras el grupo espera noticias de **Chimos Tegarech**, tratan de recabar m3s informaci3n acerca de lo que est3 sucediendo en *Nesmé* y las tierras circundantes. Algunas de las tabernas locales son una buena fuente de rumores, por lo que los compa1eros se dividen para frecuentar diversos locales que re3nen a distintos tipos de clientela.

Emelka y **Menguele** visitan las *Cinco Coronas de Oro*, donde escuchan algunas nuevas interesantes. Las noticias acerca del ej3rcito de muertos vivientes tra3das por las caravanas y viajeros que vienen del sur han hecho aumentar la preocupaci3n de los mercaderes itinerantes, pero sigue siendo una amenaza relativamente lejana. Respecto a las noticias locales, las gentes valoran el hecho de que la **Primera Portavoz** ha logrado establecer una tregua relativamente duradera con la **Tribu de los Viperinos**, un clan de hombres lagarto asentado en las tierras pantanosas al noreste de la ciudad, en la curva que hace el *R3o Surbrin* al rodear los *P3ramos Eternos*. Por lo que se cuenta, ha sido un 3xito negociador del **Heraldo** del **Consejo**, **Chimos Tegarech**. No obstante, otros rumores se1alan que el **Heraldo** ha sido visto en frecuentes ocasiones llevando cargamentos misteriosos de provisiones y otros enseres hacia el este, escoltado por algunos **Jinetes**.

Por su parte, **Odracir** y **Rulfgar** acuden al *Escudo Roto*, un antro frecuentado por mercenarios de lo más variado atraídos por la promesa de recompensas del templo de **Waukeen** por proteger la ciudad. Lo primero de que se enteran es que las historias acerca de los ataques orcos y de seres infernales en *Mirabar* han llegado también a *Nesmé* y, al parecer, el oficial al mando del destacamento de **Hachas** ha manifestado su intención al **Consejo** de regresar con sus tropas a su ciudad. Eso minaría sensiblemente las defensas actuales de *Nesmé* y podría desencadenar que otras poblaciones también reclamen a sus soldados. Cuando les preguntan acerca de los trolls, los mercenarios confirman que los ataques son más numerosos y feroces. Afortunadamente, el templo de **Waukeen** les provee de sustancias alquímicas ígneas y similares a precio de coste, pero eso no resta peligrosidad a un encuentro con dichas criaturas en campo abierto. Por lo demás, el último ataque troll más o menos importante fue hace una quincena de días, por lo que no es de extrañar que estos seres estén preparando otro de forma inminente. En cuanto a otros hallazgos extraños en sus patrullas y salidas, uno de los más veteranos recuerda haber encontrado al sur una especie de charco de una sustancia ácida. En el interior había lo que parecía un enorme caparazón como el de un insecto, aunque a juzgar por sus dimensiones debía de tratarse de algo colosal.

29 Tarsakh: Al no haber recibido ningún aviso del **Heraldo**, los héroes se impacientan y acuden a la *Casa del Comercio Justo*, donde vuelven a reunirse con **Milendros Vormir**. El sacerdote, tras una generosa donación, les confirma que **Chimos** está desaparecido. Debía realizar una importante misión, llevando un mensaje a los hombres lagarto de la **Tribu de los Viperinos**, aunque mencionó que tenía también un asunto particular fuera de la ciudad. Sabe que en las últimas semanas, **Chimos** solicitó ayuda a varios **Jinetes** de confianza para que le ayudasen a transportar carros fuera de la ciudad. Por lo que pudo sonsacar a los guardias, existe una quebrada a unos dos días al este, donde hay varias pequeñas prospecciones mineras agotadas y abandonadas y es allí donde descargaban la carga.

30 Tarsakh: Aprovechados para el viaje con varias vasijas de fuego alquímico, el grupo se interna en los *Páramos Eternos* en busca del misterioso cañón abandonado que frecuentaba el **Heraldo** desaparecido.

A mediodía se cruzan con una patrulla de **Jinetes**, quienes considerándolos hombres de armas a la caza de monstruos les desean buena suerte en su expedición.

Esa noche, una violenta tormenta se desata sobre la zona. Los compañeros se resguardan a duras penas de la violencia de los elementos y apenas pueden conciliar el sueño, a excepción de **Dulce Roca** y **Menguele**, quienes parecen experimentar algún tipo de pesadilla y a los que no son capaces de despertar.

Verdor: Entrada la madrugada la tormenta se va alejando y, como si estuvieran vinculadas de algún modo, también terminan las pesadillas que aquejan a **Dulce Roca** y **Menguele**. Ambos están algo cansados y confusos y sólo recuerdan vagamente imágenes de un mundo ardiendo y lleno de cadáveres.

Guiados por **Gunnar**, que sigue un rastro de antiguas rodadas, el grupo avista a primera hora de la tarde un lejano farallón rocoso que destaca en el paisaje, por lo que deciden encaminar allí sus pasos. Está comenzando a anochecer cuando llegan al borde del risco. Un sendero permite ascender suavemente la ladera del mismo hasta un promontorio no demasiado alto. Al inspeccionarlo, se dan cuenta de que aquí hay restos de haberse hecho hogueras y que en la pared rocosa hay una oquedad que esconde la entrada a una antigua mina, donde pueden apreciarse dos portones de madera reforzada asegurados de forma algo precaria.

A sugerencia de **Dulce Roca**, **Emelka** y **Kir'at** detectan auras mágicas en la zona. Tal y como sospechaba el joven luchador, una débil aura mágica emana de la zona alrededor de la entrada. Su compañera hechicera sospecha que se trata de algún tipo de conjuro de magia defensiva o de alerta, aunque no puede estar segura.

Decididos a averiguar el misterio de los viajes secretos de **Chimos** a este lugar, los héroes llaman a las puertas anunciando su presencia como **Hijos de la Espada**. Pasados un par de minutos, se escucha un sonido tras la madera, como si hubieran destrabado un pasador. Una de las hojas comienza a abrirse lentamente y más allá de la oscuridad del interior de la entrada, los compañeros atisban una figura encapuchada en cuyo rostro se adivina una máscara de metal negro. Una voz hueca les anuncia que sólo dos de ellos pueden pasar.

Dulce Roca y **Emelka** son quienes se presentan voluntarios de aceptar esta siniestra invitación. Al avanzar unos pasos, se dan cuenta de que la figura encapuchada se mueve casi deslizándose por el suelo en lugar de andar, y que del rebufo de su túnica parecen emanar pequeños zarcillos vaporosos. Pero no es eso lo que más los sorprende al entrar en la mina abandonada. A ambos lados de los portones hay dos enormes esqueletos humanoides ennegrecidos, como si hubieran perecido en un terrible incendio. Los cadáveres están animados y se mueven para cerrar y volver a cruzar una plancha de metal para bloquear las puertas tras ellos. Mientras recorren las galerías, vislumbran varias estancias abandonadas o derrumbadas. Por momentos, creen escuchar extraños susurros que resuenan como un eco por las paredes. Incluso las sombras que arrojan las luces que portan parecen moverse por voluntad propia en este lugar. Finalmente, llegan a una sala más amplia, que ha sido burdamente amueblada. Sobre un tablero de madera hay una especie de laboratorio sencillo de alquimia, y pueden verse dos anaqueles con sendos libros abiertos uno junto al otro. De la oscuridad surge un humano alto, pálido y con el rostro ojeroso. Al acercarse a ellos, sienten la familiar sensación dolorosa que experimentaron al conocer a otros miembros del grupo o al ingeniero enano **Maegan**. Sin duda, no es otro que el misterioso **Kaylor**, quien también parece sufrir los efectos pasajeros del encuentro. Por un instante, los héroes tienen una breve visión en la que experimentan lo que podría ser un recuerdo del pasado, o de una vida pasada.

Una vez dejado atrás el dolor y disipadas las imágenes confusas de sus mentes, el hombre los abraza febrilmente, dirigiéndose a ellos como hermanos. Tal y como creían, es **Kaylor** y al igual que todos los miembros del grupo, sufre la misma amnesia que hace que sus recuerdos conscientes se remonten sólo a algo más de un año atrás. También ha sufrido diversas pesadillas recurrentes y breves visiones de lo que cree que puede ser su pasado. Huyó de *Lunaplateada* cuando se dio cuenta de que los magos locales querían estudiarlo como si fuera un fenómeno. Por suerte, poco a poco ha ido recuperando algunos de sus poderes. En *Nesmé*, tuvo la fortuna de contactar con un mago local con contactos, **Chimos Tegarech**, un hombre de mente abierta y gran curiosidad que lo ayudó a recuperar parte de su conocimiento arcano. Sin embargo, pronto la llegada de magos de *Lunaplateada* para ayudar a los dirigentes de la ciudad con los ataques troll hizo su presencia peligrosa y tuvo que marcharse. **Chimos** le ayudó a encontrar este refugio y a reconstruir un laboratorio básico, así como a proveerle de provisiones, utensilios y algunos componentes mágicos. Respecto a su pasado, no recuerda gran cosa pero sabe que todos ellos eran camaradas de armas que tenían encomendada una misión de suma importancia. Sospecha que dicha misión fracasó o salió mal y que como consecuencia de ello sufren estos efectos. También cree que alguien o algo los está buscando, pero desconoce sus intenciones. Lo cierto es que **Kaylor** parece al límite de la cordura, y los aventureros creen que no ha debido descansar en condiciones durante días. Tampoco sabe qué puede motivar a los troll, pero sí que encontró a dos de ellos mientras exploraba el páramo.

En ese momento, los héroes se dan cuenta de que en un extremo de la estancia hay un pequeño soporte improvisado donde descansa un extraño fragmento de obsidiana con forma de malla. Al posar sus ojos, ambos sienten las palabras seductoras. **Emelka** consigue resistir el impulso de acercarse y tocarlo, pero **Dulce Roca**

sucumbe al mismo. A pesar de que la hechicera trata de evitar que su camarada se acerque demasiado no consigue sacarlo del trance antes de que éste toque la pieza.

Kaylor asiste a todo esto con gesto extrañado. Para él simplemente es un objeto curioso que encontró al este. Sus servidores le permiten moverse y explorar algunas zonas cercanas, y encontró un extraño rastro de destrucción, como si un meteorito u otro cuerpo celeste hubiera caído del cielo dejando una estela de tierra abierta y quemada. En la zona del impacto encontró el extraño objeto, así como los restos de un capazón gigantesco de aspecto quitinoso. Cuando regresaba, un par de trolls trataron de emboscarlo, pero acabó con ellos con su magia ígnea y pudo alzarlos para que le ayudasen a proteger su recinto. Además, en las últimas semanas, su conexión con lo que él llama la **Urdimbrenegra** se ha hecho más fuerte y eso le permitió sentir la presencia de la extraña criatura enmascarada, a la que encontró vagando por las tierras del sur. Al percibir su interés por el objeto y escuchar a **Emelka** que los compañeros han encontrado otras partes y que creen que son importantes, el mago accede a entregarles este como gesto de hermandad.

Pasado el episodio con el fragmento de obsidiana, los jóvenes héroes preguntan a **Kaylor** sobre **Chimos Tegarech**, pero el mago manifiesta que no lo ha visto desde hace muchos días. Es difícil para él llevar la cuenta del paso del tiempo, tan sumergido como está en sus estudios arcanos.

Finalmente, **Kaylor** les invita a que pernocten en la pequeña terraza frente a las puertas de la mina. Su magia les avisará de la presencia de intrusos y sus sirvientes les ayudarán a defenderse contra cualquier enemigo que los amenace. Él planea permanecer aquí reconstruyendo sus libros de conjuros y fortaleciendo su conexión con la **Urdimbrenegra**. No obstante, antes de despedirse les hace una revelación mirándolos seriamente con sus ojos febriles. Él posee un don especial con las almas y siente como si hubiera un vacío en su interior. Un vacío que ha sido sustituido por otra cosa, pero no sabe el qué, ni con qué propósito.

Los compañeros que aguardaban en el exterior han permanecido esperando nerviosos la vuelta de sus dos aliados, y respiran aliviados al escuchar abrirse una de las hojas de madera y verlos salir de la oscura y siniestra mina. Con asombro escuchan atentamente el relato de ambos y todos contemplan el nuevo fragmento de obsidiana, que desata en sus mentes una nueva visión de lo que creen que fue un eco de un pasado común para todos ellos.

1 Mirtul: El no saber nada de **Chimos** desanima un poco a los aventureros pero deja claro que, si **Kaylor** no les ha mentado, el **Heraldo** pudo haber viajado primero para cumplir la misión diplomática con los hombres lagarto de la **Tribu de los Viperinos** de la que les habló **Milendros Vormir**, el joven clérigo de **Waukeen**. Así pues, **Gunnar** elabora una ruta atravesando los páramos que les permitirá optimizar tiempo y provisiones, con la esperanza de poder hallar al esquivo mago.

2 Mirtul: A última hora de la mañana, **Gunnar** encuentra un rastro de un trío de humanoides grandes, acompañados por media docena de seres de cuatro patas, lo que indica la presencia de trolls en la zona. Afortunadamente, el rastro es antiguo y parece desplazarse hacia el oeste, alejándose de la ruta que sigue el grupo.

3 Mirtul: Empieza a atardecer cuando distinguen una pequeña colina rocosa que emerge a través de un terreno que cada vez va haciéndose más húmedo. Un sendero de tierra seca permite internarse hacia un pequeño valle cenagoso formado en la orilla sur del **Surbrin**. En lo alto de la cima se levanta una atalaya de madera, en la que parece haber un par de figuras humanoides de guardia.

Al aproximarse por el camino seco, los aventureros se dan cuenta de que los vigías son hombres lagarto, uno de los cuales levanta una lanza en alto en una especie de saludo. Mientras continúan acercándose, escuchan una especie de chasquidos, siseos y cloqueos. Para su sorpresa, el lenguaje de las criaturas se vuelve

inteligible para ellos conforme se hace más nítido para sus oídos. Uno de los centinelas está anunciando que vayan a buscar a un tal **Uhdok**, pues vienen siete pieles blandas armados desde la tierra seca. Acto seguido, el otro guardia baja de la atalaya y desaparece de sus ojos.

Una vez en la cima, los compañeros contemplan el otro lado de la colina, que alberga una especie de cala bajo semicubierta por las aguas pantanosas. Por encima de ellas se levantan los esqueletos maltrechos de varias cabañas de madera de una antigua aldea, conectados por pasarelas de madera a un muelle fluvial. Hay varios hombres lagarto que están saliendo ya de algunas de las cabañas en mejor estado y miran hacia ellos. El centinela de la atalaya les habla entonces en una tosca Lengua Común, preguntándoles los motivos de su visita. Al mencionar a **Chimos**, el guardia señala la aldea y les dice que deben hablar con **Uhdok**, sirviente de **Semuanya**, pero que deben dejar sus armas al pie de la atalaya.

No muy conformes con meterse desarmados en un poblado de hombres lagarto, por pequeño que sea, el grupo accede, descendiendo hasta la plataforma principal de madera que hace de plaza principal sobre las aguas de la ciénaga. Allí son recibidos por media docena de hombres lagarto, dirigidos por un individuo bajo, pero de anchos hombros, que porta una armadura y capa hechos de una piel escamosa, así como múltiples huesos y abalorios decorados con símbolos raros. Junto a él corretea un pequeño lagarto, cuyo lomo es recorrido cada cierto tiempo por una especie de chisporroteo de energía de descarga.

Aunque los guerreros los observan con suspicacia, el jefe de los hombres lagarto, **Uhdok**, los recibe con cierta cortesía. Al preguntarle por **Chimos**, les confirma que el mensajero de la gran líder de la ciudad del páramo vino hasta ellos hace varios días para saber si habían visto señales de la presencia de trolls en las cercanías. Pasó la noche con ellos como invitado, pero partió a la mañana siguiente. Por supuesto, ellos también son bienvenidos para compartir su cena y descansar en la seguridad de su asentamiento si lo desean. La verdad es que algunos miembros del grupo perciben que el druida les está ocultando algo, aunque sí que parece honesto en su desagrado por los trolls. De momento, la ventaja de entender su lengua sin que los hombres lagarto lo sepan puede serles útil por lo que, tras meditarlo un poco, los héroes aceptan.

Uhdok da órdenes en su lengua para que preparen comida apta para pieles blandas. También envía a uno de sus guerreros al norte para informar a **Thaaltis**. Luego, en Lengua Común explica a los aventureros que pueden dormir en la cabaña donde **Chimos** pasó la noche, que es una de las que menos humedad tienen. Lamenta no poder darles más información, ya que muchos de sus cazadores se encuentran al norte en un ritual que celebra su sacerdotisa. Los pieles blandas conocen el lugar como *Baeniff Tor*, y alberga un pequeño altar de su deidad, **Semuanya**, donde su pueblo presenta algunas ofrendas a una criatura que la sacerdotisa tiene como un elegido de la diosa, un enorme cocodrilo albino. Al escucharle hablar, los aventureros se dan cuenta de que parece existir una cierta rivalidad entre la sacerdotisa que menciona y el druida, pero deciden no volver a mencionar el tema.

La cena transcurre con algo de tensión en el ambiente, ya que muchos de los hombres lagarto los observan constantemente, aunque sus expresiones son un misterio. En algunos momentos, hacen comentarios algo escatológicos, especialmente dirigidos hacia las féminas del grupo, **Emelka** y **Kir'at**, pero los héroes no saben muy bien cómo interpretarlos. **Uhdok** se muestra bastante amable dentro de los modales de un hombre lagarto, aunque dicho tono cambia cuando se dirige a sus guerreros.

Acabada la cena, les señala una cabaña relativamente entera, aunque rodeada por las aguas pantanosas. La plataforma de madera que conduce hasta ella tiene un tramo roto totalmente, pero **Uhdok** les explica que sus hombres colocarán una balsa para que puedan pasar sin problemas. Finalmente, se despide de ellos deseándoles paz y descanso.

4 Mirtul: Son las primeras horas de la madrugada cuando unos golpes sordos sobresaltan a **Gunnar, Kir'at y Menguele**, quienes estaban de guardia en el interior de la cabaña. Rápidamente, despiertan al resto de los compañeros, mientras los golpes se suceden. Parece como si alguien estuviera golpeando los troncos sobre los que se levanta la estructura de la edificación sobre las aguas, lo que pone en peligro de hundirse toda la casa.

Gunnar abre la puerta de la cabaña para darse cuenta de que la balsa que unía los extremos de la plataforma de madera que conecta con el resto de la aldea ha desaparecido. Algo se clava junto a él en la pared de madera y sólo sus reflejos le permiten esquivar una segunda jabalina que se introduce en el interior de la estancia, pero que no impacta a nadie. Con su vista de enano es capaz de descubrir varias formas que nadan en las aguas a su alrededor, todos hombres lagarto armados. Además, en el extremo del muelle vislumbra la inconfundible figura de **Uhdok**, junto a otros hombres lagarto.

Parece claro que han sido traicionados por la **Tribu de los Viperinos** y que acaban de caer en una emboscada, algo que muy bien pudo haberle pasado también al desaparecido **Chimos Tegarech**. Pero los héroes no se van a dar por vencidos tan fácilmente y, aun sin armas, están decididos a vender caras sus vidas.

Gunnar desclava la jabalina junto a él y se protege en el interior y **Menguele** hace lo propio con el segundo proyectil. **Emelka** conjura unas luces arcanas sobre la zona de la plataforma, de tal modo que los compañeros tengan una visibilidad clara de la zona de escape.

Entonces, una enorme burbuja de agua emerge del pantano y sale disparada hacia el interior de la cabaña, chocando violentamente con **Gunnar**, quien logra esquivar que la esfera acuosa lo engulla posteriormente. Rápidamente, los aventureros maniobran frente a esta nueva amenaza. **Odracir** es el primero que reúne la valentía para salir corriendo y saltar el tramo destrozado de la pasarela. A pesar de la humedad de la madera el ágil elfo logra llegar al otro lado, aunque una jabalina se clava dolorosamente en su costado. Sin dudarle un segundo, le siguen **Dulce Roca** y **Rulfgar**, y **Kir'at** previendo el inminente combate, comienza a entonar su cántico bárdico. Mientras algunos de los hombres lagarto que nadan en el agua continúan arrojando jabalinas contra los aventureros que se refugian en la cabaña, la esfera de agua vuelve a moverse para golpear a **Rulfgar**, que es quien cierra la marcha en la pasarela de madera. **Odracir** trata de sortear a sus enemigos usando su agilidad, pero un robusto guerrero, provisto de un enorme escudo confeccionado con un caparazón de tortuga, le sale al paso y lo golpea violentamente, arrojándolo a las aguas del pantano.

Otros hombres lagarto continúan golpeando los postes de la cabaña, lo que empieza a preocupar a los héroes en su interior. Tratando de disuadir a las criaturas de que se acerquen al refugio, **Emelka** conjura una zona de magia gélida sobre el extremo de la pasarela, donde un hombre lagarto se ha apostado para tratar de impedir el cruce de otros aventureros. Viendo esto, **Gunnar** aprovecha para salir de improviso y tratar de alancear con la jabalina a la criatura, pero el enano no está habituado a la tosca arma y falla.

En el otro lado, la esfera acuática controlada por **Uhdok** vuelve a impactar a **Rulfgar** y esta vez engulle al norteño inmovilizándolo y obligándolo a contener su respiración.

En las aguas pantanosas se produce una lucha de otro tipo. **Odracir** nada hacia los postes de madera pero entonces, siente como algo muerde dolorosamente sus piernas aferrándolas. Mientras trata de no tragar agua por el dolor, es capaz de percibir una enorme cola escamosa que surge del agua conforme el cocodrilo intenta girar para afianzar su presa. Viendo los apuros de su camarada, **Dulce Roca** se enfrenta al líder guerrero y, con una hábil maniobra, consigue agarrarlo por el borde del escudo y girarlo para superar su posición, quedando cerca del druida y de otro hombre lagarto. Junto a **Uhdok** permanece también el pequeño lagarto, pero el luchador está dispuesto a enfrentarse a todos ellos si hace falta.

Emelka continúa empleando su magia de batalla y descarga ahora una oleada de proyectiles arcanos sobre uno de los hombres lagarto que permanecen en el agua. A su lado, **Kir'at** continúa entonando su canto, mientras que **Gunnar** se ha vuelto a retirar al interior para permitir salir a **Menguele**, quien ha bebido varios de sus preparados alquímicos para afrontar el combate.

Rulfgar no consigue librarse de la prisión acuática en la que está sumergido y que comienza a asfixiarlo poco a poco. Con su compañero en tal situación y **Odracir** luchando por su vida en el agua, **Dulce Roca** intenta tumbar a **Uhdok** con un potente y colocado puñetazo. El druida acusa el golpe chasqueando su mandíbula, pero no cae. Rápidamente, el joven luchador retrocede para no verse rodeado. Siente entonces como el ruido se apaga a su alrededor y una sensación gélida que lo atenaza. Por el raballo del ojo ve una neblina que se extiende por la plataforma y cree distinguir una figura alta en su interior que empuña una especie de armar curvada.

Ajeno a todo esto, **Odracir** consigue emplear todas sus fuerzas en liberarse de las voraces mandíbulas del reptil que lo tenían atrapado y se aferra a uno de los troncos de madera de la plataforma. Impulsado por la adrenalina acumulada trata de trepar hasta el borde, pero los nervios y la humedad reinante le traicionan y sus dedos resbalan fatalmente precipitándolo de nuevo a las oscuras aguas pantanosas, donde desaparece momentáneamente.

La caída del elfo no pasa desapercibida, por lo que **Menguele** avanza decididamente y clava con tal fuerza la jabalina que empuña que atraviesa de parte a parte el pecho del hombre lagarto apostado en el extremo roto de la pasarela. Como si esto lo alentase, **Rulfgar** logra escapar de la esfera de agua, aunque lo hace por el extremo de la pasarela rota, por lo que no puede alcanzar al líder guerrero de los hombres lagarto, a quien ya hace frente **Dulce Roca**. No obstante, los seres reptilianos son conscientes ahora de que un nuevo enemigo ha entrado en escena. La niebla rodea al guerrero hombre lagarto junto a **Dulce Roca** y éste chilla desesperadamente cuando algo le ataca. Los compañeros entienden los gritos de alarma de los hombres lagarto, que son conscientes ahora de una presencia sobrenatural en el pantano.

Aprovechando la confusión, **Dulce Roca** golpea al jefe de los guerreros, que responde con una pesada hacha de piedra. Sin embargo, **Uhdok** parece haber perdido el gusto por la lucha y ordena a sus seguidores que se internen en las aguas pantanosas y que se retiren al santuario de **Semuanya**.

Sin las órdenes mentales del druida, la esfera acuática permanece inmóvil, pero aún así **Rulfgar** no consigue sortearla sin peligro de caer a las peligrosas aguas. Pero por suerte para **Dulce Roca**, y para los compañeros que todavía quedaban en la cabaña, que había comenzado a inclinarse peligrosamente, los hombres lagarto obedecen ciegamente a **Uhdok** y huyen nadando a toda prisa. Por un instante, **Dulce Roca** trata de bloquear el escape del que estaba envuelto por la niebla, pero no lo consigue y centra sus esfuerzos en escudriñar las aguas, buscando desesperadamente una señal de **Odracir**.

La esfera se desmorona súbitamente en una masa de agua que se expande por la pasarela y, al mismo tiempo, la nube neblinosa se aleja de nuevo hacia la colina seca. **Rulfgar** acude presto para ayudar a **Dulce Roca**, pero justo al asomarse, un resplandor azulado emerge del fondo del pantano, seguido por el chapoteo furioso del cocodrilo al emerger, como si la criatura estuviera enojada porque le han birlado a su presa.

Momentos más tarde, la aldea vuelve a quedar en silencio, conforme se apagan los sonidos de los hombres lagarto nadando en su huida por la marisma. **Dulce Roca** y **Rulfgar** encuentran la balsa de madera que habían quitado las criaturas, y vuelven a colocarla en la pasarela rota para que el resto de sus camaradas crucen. **Kir'at** se encarga en silencio de los heridos, musitando tristemente sus conjuros curativos bárdicos.

Al pie de la atalaya, los aventureros encuentran sus armas intactas. Seguramente los hombres lagarto las hubieran reclamado como trofeo una vez muertos, pero gracias al destino no las escondieron ni se llevaron ninguna. El vigía en lo alto del puesto está muerto, con varias puñaladas en el cuello y el pecho, obra al parecer del misterioso aliado que los ayudó en la aldea, un ser muy parecido al enmascarado al servicio de **Kaylor** en la mina abandonada.

Recogidos los pertrechos y rearmados, los compañeros se dan cuenta de que **Odracir** portaba también uno de los fragmentos de obsidiana. Mejor dicho dos, pues se trataba de los trozos de gasa que se habían unido casi por propia voluntad. Desalentados por esta nueva pérdida, el grupo se dedica a registrar lo que queda de la aldea.

En la que parece la cabaña de **Uhdok** encuentran multitud de plantas puestas a secar colgadas de la techumbre rota. También hay una tosca linterna y una jaula de madera junto al ventanuco en el que hay encerrados dos cuervos, aunque la jaula parece estar hecha para albergar a más aves. En un sencillo arcón de madera, encuentran algunas tallas de dientes de animales, así como un brazalete de oro y un anillo de plata deslustrada con una sencilla gema. En la hoguera encuentran restos de papeles quemados entre las cenizas. Un fragmento de una página relativamente intacto parece mostrar algún tipo de diagrama mágico, que podría ser similar a los que usan los magos en sus libros de conjuros.

La otra edificación que contiene algo interesante parece una mezcla entre almacén y despensa, ya que hay pedazos de carne de animal y pescado abiertos colgando. Una pequeña puerta de madera está atrancada por dentro y al acercarse a ella, escuchan una débil voz que habla en un extraño idioma. Sorprendentemente para ella misma, **Emelka** sí comprende las palabras, que suplican auxilio. Al abrir el pequeño cuarto se topan a un pequeño ser delgado, calvo y de piel extremadamente pálida. Dice llamarse **Grimham** y se presenta a sí mismo como un svirfneblin. **Kir'at** reconoce el término y explica al resto de aventureros que es así como suele llamarse a una raza de gnomos de las profundidades que viven en la lejana *Suboscuridad*. Las historias cuentan que son buenos mineros y que tienen ciertos vínculos con la tierra.

Aprovechando sus recién descubiertas habilidades idiomáticas, **Emelka** interroga en profundidad al hombrecillo, quien parece un individuo joven de su especie. **Grimham** cuenta que se separó de su expedición minera hacia los niveles inferiores y se perdió en un complejo de cavernas desconocido para él. Había un lago subterráneo, pero cuando intentó ver si alguna corriente descendía de nuevo fue capturado por hombres lagarto y llevado a la superficie, a unas cuevas bajo una colina al lado de la esta agua estancada. En las cavernas había una hembra, una especie de clériga que lo entregó al hombre lagarto bajo y corpulento como esclavo. Fue traído aquí donde ha estado realizando todo tipo de tareas desagradables, aunque no sabe cuanto tiempo lleva, ya que el paso del día y la noche en el mundo de la superficie lo desorienta. Sí recuerda que hace pocas noches un humano fue confinado junto a él. Al amanecer se lo llevaron, pero por su descripción, el grupo se da cuenta de que está hablando de **Chimos Tegarech**. Por lo que **Grimham** cuenta, puede que viera a los trolls que habían venido a ver a **Uhdok**, el líder de la aldea y por ello lo capturasen.

Estas palabras hacen encender una chispa en el subconsciente de los aventureros. Puede que el **Heraldo** desaparecido tuviera la mala suerte de toparse con un encuentro entre **Uhdok** y los trolls, y por ello fue capturado y enviado al santuario de *Baeniff Tor* para ser sacrificado por la sacerdotisa.

Tras liberar al pequeño **Grimham**, los héroes sopesan sus opciones. Podrían ir al lugar mencionado por el druida, aprovechando que el svirfneblin más o menos conoce su ubicación. Sin embargo, no tienen garantía alguna de que **Chimos** continúe con vida. Además, es seguro que **Uhdok** y sus guerreros se han refugiado allí, habiendo alertado a la sacerdotisa y a los cazadores que asistían al ritual que les mencionaron durante la cena.

Acercarse ahora al complejo de cuevas podría ser suicida. Por todo ello, los compañeros deciden regresar a *Nesmé* e informar a la **Primera Portavoz** de la traición de la **Tribu de los Viperinos** y de la muerte casi segura de **Chimos Tegarech**. Con ellos viaja el pequeño **Grimham**, quien no se separa lo más mínimo de **Emelka**, a quien considera claramente como su salvadora.

5 Mirtul: A media mañana son avistados por una patrulla de **Jinetes**, quienes les preguntan si han visto señales de trolls en la zona. Cuando **Dulce Roca** explica al oficial de los soldados que han sido vilmente atacados por los hombres lagarto con los que supuestamente la ciudad de *Nesmé* mantiene una alianza, éste ordena a sus hombres que escolten al grupo para que lleguen sanos y salvos y puedan entregar la grave noticia a la **Primera Portavoz**.

Cuando cruzan las puertas del templo de la *Casa del Comercio Justo* está ya atardeciendo, pero son recibidos de urgencia por **Milendros Vormir**, el joven secretario de la dirigente de **Waukeen**. Las noticias de la traición de los hombres lagarto y del posible sacrificio de **Chimos Tegarech**, el **Heraldo** del **Consejo** de la ciudad, son un duro golpe que horrorizan al clérigo, quien también aprovecha para aconsejarles que mantengan en secreto las pesquisas que realizaron sobre **Kaylor** a todo aquel que no sea la **Primera Portavoz** o él mismo.

Un rato después, **Dulce Roca** y **Emelka** son recibidos en las estancias privadas de **Belessa Nautir**, una mujer que bordea la cincuentena pero que todavía mantiene un porte elegante, aunque parece evidente que la tensión de los últimos meses comienza a cobrarse un peaje en su rostro. La sacerdotisa les agradece que hayan descubierto la confabulación de los hombres lagarto con los trolls de los páramos, así como que hayan traído noticias sobre el desaparecido **Chimos Tegarech**. Promete que la **Iglesia de Waukeen** se mostrará generosa con aquellos que ayudan a la defensa de la ciudad y les entrega una pequeña tablilla dorada con el emblema de la diosa, con el fin de que puedan abastecerse sin coste de los comerciantes locales, así como pernoctar en los alojamientos dispuestos alrededor del templo. También realiza algunas pesquisas sobre **Kaylor**, dado que conoce su interés por el misterioso mago. Admite que, no sin ciertas reservas, decidió confiar en el juicio de su **Heraldo**, quien la convenció para que lo ayudase a esconderse y lo proveyera de suministros y material mágico. Con ello pone en riesgo su alianza con *Lunaplateada*, dado que los miembros de la **Guardia Sortilega** de la ciudad norteña lo buscan para interrogarlo. Ante esto, **Dulce Roca** interviene prometiendo que el grupo actuará como intermediario con el fugitivo, aunque él mismo reconoce que hace poco que han contactado con el mismo. Como muestra de fe y confianza en su palabra, **Belessa Nautir** accede a permitir que mantengan viva la operación, siempre que la presencia de **Kaylor** siga manteniéndose en secreto y no se convierta en una carga para la seguridad de *Nesmé*.

6 Mirtul: Tras comprobar que los últimos combates han puesto al límite las energías mágicas de la varita curativa de **Kir'at**, los compañeros acuden al templo, para que los clérigos puedan recargarla. Aprovechan también para mudarse de la costosa posada del *Caballero Insomne* a los barracones construidos para los seguidores e iniciados alrededor de la *Casa del Comercio Justo*.

Esa noche, **Menguele** y **Rulfgar** visitan la taberna del *Escudo Roto*, donde se suelen reunir la mayoría de mercenarios. Varios rumores circulan entre las mesas. Por un lado, el contingente de **Hachas** de *Mirabar* ha presionado para poder regresar a su ciudad, dadas las noticias sobre los ataques de orcos y seres infernales que llegan desde el norte. También se dice que los uthgardt de la **Tribu del Alce** han abandonado su túmulo ancestral de *Roca Pedernal*. No se sabe mucho de ello, pero esto ha propiciado que el **Aguabarón** de *Yartar* esté contratando espadas a sueldo en previsión de un ataque por parte de los bárbaros o de quienquiera que los haya obligado a marcharse de la región. **Rulfgar** pretende averiguar más cosas sobre el extraño caparazón y los charcos ácidos que le mencionó en su anterior visita uno de los aventureros que patrullaron la parte sur

de los páramos. Sus pesquisas no tienen mucho éxito, dado que el hombre no puede darles mucha más información. No obstante, conoce a otro soldado de fortuna que ha regresado hace poco de una expedición desastrosa en las colinas, donde gran parte de su grupo murió a manos de extrañas criaturas. El individuo en concreto se llama **Krupp Meisner** pero, al toparse con ambos norteños, se muestra suspicaz por la reputación de **Rulfgar**, a quien reconoce como miembro de la **Espada de Sombras**. Por ello, les exige 50 piezas de oro para revelarles lo ocurrido durante su periplo en las colinas. Considerando su demanda excesiva, **Menguele** y **Rulfgar** optan por abandonar la taberna, esperando que el tiempo le haga bajar el precio.

Entretanto, en los barracones alrededor del templo, un incidente llama la atención del resto de compañeros. Varios guardias pasan a la carrera escoltando a un clérigo y a un joven iniciado y llegan hasta otro de los barracones cercanos. Se produce entonces un breve momento de tensión, cuando el clérigo exige a alguien en el interior que los acompañe pacíficamente sin oponer resistencia. Una voz ronca les explica que no tiene nada que ver con la condición de su compañero, pero el clérigo insiste en que debe deponer las armas para ser interrogado y le promete que su acompañante recibirá los cuidados del templo. Esto no debe dejar muy conforme a su interlocutor, pues lo siguiente que ocurre es que el sacerdote de **Waukeen** invoca una plegaria de su diosa y se escucha el sonido de los guardias a la carrera y órdenes de maniatar al desconocido e incluso de golpearlo si se libera del conjuro y se pone violento. Los guardias transportan dos cuerpos hasta un carro que ha traído uno de los sirvientes del templo. Es entonces, cuando los aventureros presentes sienten la ya familiar comezón en la nuca y la espalda al pasar junto a ellos. El primero, transportado en una camilla improvisada, es un joven humano que tiene los ojos en blanco, como si estuviera en algún tipo de trance comatoso. El segundo, al que sacan a duras penas entre varios hombres de armas y que está rígido como una vara, merced sin duda a la magia clerical del sacerdote presente, es un robusto semiorco que roza los dos metros de altura. El carromato se dirige entonces de vuelta hacia el templo, mientras una pareja de vigilantes trata de dispersar a todos los curiosos congregados.

Durante el incidente, **Dulce Roca** y **Emelka** ha podido hablar brevemente con iniciado que estaba de guardia en la zona de los barracones. El muchacho les explica que el semiorco le pidió ayuda, pues su compañero, aparentemente un mago, había entrado en un trance del que no podía salir. Trató de usar sus conocimientos curativos sobre el yaciente, pero no tuvo éxito. El amedrentador aspecto del semiorco y su explicación le parecieron sospechosos, por lo que decidió avisar a su superior, quien consideró oportuno que una patrulla de guardias los acompañase.

Aprovechándose de la tablilla dorada de la **Primera Portavoz** y de su propia labia, **Emelka** trata de acceder a al cuartel de los **Jinetes**, donde han llevado al semiorco, mientras **Dulce Roca** y **Gunnar** confirman que el humano ha sido puesto al cuidado de los sacerdotes que regentan el dispensario del templo. La hechicera consigue entrevistarse durante unos minutos con el semiorco, quien está confinado en solitario en una celda, tras convencer a los guardias que puede ser un conocido.

Al encontrarse ambos, la sensación desagradable que provoca la runa oculta vuelve a repetirse pero, como en otras ocasiones, el dolor es menos punzante, conforme el contacto se hace más asiduo. Para su sorpresa, el semiorco dice llamarse **Octar** y es compañero de aventuras del mago en coma, el joven **Vrinios**. Ambos son supervivientes de un grupo mayor y han llegado hace poco a *Nesmé*, precisamente buscándolos a ellos. Debido a la presencia cercana de un guardia, **Octar** no le da más detalles, pero parece que la condición de **Vrinios** se debe a que trató de usar un cristal mágico y el conjuro no salió como debía. Meditando las palabras del semiorco, **Emelka** se ofrece a los **Jinetes** para ayudarles en sus pesquisas si es necesario. Aunque el oficial presente le reconoce que han avisado a la maga **Tessarín Alaurun**, dado que el **Heraldo del Consejo**

no está en la ciudad, la tablilla dorada vuelve a mostrarse útil, y el hombre accede a la presencia de **Emelka** como consultora en el interrogatorio que se realizará al día siguiente por la mañana.

Es casi ya medianoche cuando el grupo se reúne de nuevo en la zona de barracones, poniéndose todos al día de lo ocurrido. Parece evidente que **Octar** y **Vrinios** comparten con ellos el extraño vínculo que tienen todos los héroes, pero los recién llegados parecen traer consigo más misterios que respuestas.

7 Mirtul: Casi cuando están terminando de desayunar, un sirviente del templo se acerca del comedor del templo para entregarles una regalo de la **Primera Portavoz**, una caja con media docena de redomas curativas. Tras el inesperado presente, los compañeros deciden acudir al cuartel de los **Jinetes**, para ver si pueden lograr que los guardias liberen a **Octar** y averiguar más cosas sobre el semiorco y el aprendiz de mago.

Cuando **Emelka** se reúne con el oficial que lleva el interrogatorio de **Octar**, está también presente un sacerdote de **Waukeen**, quien le explica que durante la noche han tratado de despertar a su compañero en coma. Sin embargo, descartados los efectos de una enfermedad o el envenenamiento, ninguna de las plegarias clericales ha tenido éxito. Con todo esto, su vida corre peligro, ya que si no ingiere líquido y alimentos, tarde o temprano se irá debilitando hasta morir.

Al preguntar a **Octar** por más detalles sobre lo ocurrido, el semiorco finalmente admite que **Vrinios** estaba usando un cristal mágico y que entró en una especie de trance, pero algo fue mal, como si su mente hubiera quedado atrapada. Efectivamente, el objeto en cuestión se encuentra entre las pertenencias que los guardias han traído de los barracones. Se trata de un fragmento cristalino con apariencia de prisma, pero que es evidente que está roto, como si se hubiera partido de un trozo mayor. Además, gran parte de su superficie está velada, como si se hubiera quemado internamente de alguna forma. Tanto **Emelka** como el propio clérigo lo examinan precavidamente, pero el cristal no emana energía mágica alguna. Sin embargo, para sobresalto de los presentes, sí que se ilumina cuando la hechicera lo toca momentáneamente. Esta reacción no vuelve a repetirse al ser sostenido por el sacerdote, ni tampoco por el guardia, por lo que el waukeenita deduce que se trata de un objeto que únicamente puede ser empleado por usuarios de magia arcana.

Haciendo gala de su condición temporal de asesora y persona de confianza de la **Primera Portavoz**, **Emelka** se ofrece a estudiar el fragmento y también a responsabilizarse de la liberación de **Octar**, ya que parece haberse aclarado que todo ha sido un mal entendido debido a la extraña situación, los prejuicios del iniciado, y las malas decisiones del semiorco. Como nadie ha resultado herido y todos quieren ayudar a la recuperación de **Vrinios**, el clérigo de **Waukeen** asiente su conformidad, lo que hace que minutos después, la joven hechicera salga acompañada por el imponente **Octar**, a quien le devuelven sus pertenencias, prometiéndole que **Vrinios** tendrá los mejores cuidados posibles.

En el exterior, aguardan expectantes el resto de aventureros, a los que acompañan como siempre **Kir'at** y el pequeño **Grimham**, quien parece ansioso por volver a reunirse con su protectora. Pero cuando **Octar** sale, un fornido mercenario lo saluda familiarmente. Para estupor de **Rulfgar** y **Menguele**, no es otro que **Krupp Meisner**, a quien conocieron la noche anterior en el *Escudo Roto*.

Está claro que todos tienen mucho que contarse, por lo que los héroes y sus nuevos conocidos se alejan hasta una zona apartada de miradas indiscretas más allá de los barracones del templo. Después de explicar lo sucedido en el cuartel, las miradas de todos se posan en **Octar** y **Krupp**. Es el semiorco quien comienza el relato, de una forma que muchos ya suponen. Tras despertarse sin recuerdos pudo contactar con un anciano mago elfo llamado **Aldazir**, con quien compartía también el mismo vínculo que ellos. Conforme recuperaban algunas de sus habilidades perdidas, decidieron buscar a otros en la misma condición y, tras muchas semanas, conocieron a **Jelmara**, una guerrera, y a **Vrinios**, a quien ya han visto, y que pronto se convirtió en el aprendiz

de **Aldazir**, quien estaba recuperando sus conocimientos arcanos poco a poco. De hecho, conforme su poder aumentaba, el elfo les confesó que estaba empezando a sentir una especie de llamada. Era una emoción familiar, pero confusa. Sus pasos les llevaron a *Yartar*, donde conocieron a **Krupp Meisner** y a su grupo de mercenarios, así como a un guía de la región llamado **Argo Voisul**. Su misión era buscar unas extrañas rocas caídas de los cielos, pero era una buena ocasión para entrar en la zona desde la que el elfo sentía la llamada junto con un grupo numeroso para mayor seguridad. Tras varios días de exploración, ya en las colinas al sur de los *Páramos Eternos*, encontraron una extraña cueva al sur del *Torrente Risueño*, sobre una pequeña loma. Era como si la cima formase un cráter debido al impacto de algo, que había hundido el techo sobre la cámara inferior, dejando a la vista una caverna que se extendía hacia las profundidades. Ansiosos por el descubrimiento, construyeron un elevador y descendieron. Había signos claros de que alguien había removido los escombros y se había marchado nuevamente por los pasadizos, pero **Aldazir** encontró entre las piedras y tierra caída el fragmento de cristal, que se iluminó como si tuviera vida propia nada más tocarlo el elfo. Esto provocó el júbilo en la expedición, que regresó a la superficie con el ánimo de seguir explorando en días sucesivos. Unas noches después, el caos se desató en el campamento. Extraños humanoides monstruosos, de piel gris y rostros carentes de ojos, surgieron de la oscuridad atacándoles inmisericordemente. Fue una masacre terrible. A duras penas consiguieron escapar los tres junto con **Aldazir**, **Argo**, y otros cinco trabajadores. Atrás quedaron casi una veintena de compañeros, seguramente muertos, entre los que se encontraban **Jelmara** y la media docena de camaradas de armas de **Krupp**. Gracias a la pericia del guía local, pudieron ocultarse al pie de las colinas para luego llegar a *Escudo de Mornbryn*, donde curaron sus heridas y enviaron un mensaje a *Yartar* para comunicar el desastre.

Todos pensaban que el cristal encontrado se había perdido, pero **Aldazir** les reveló que lo había ocultado. Tras varios días de estudio, el elfo estaba dispuesto para tratar de sintonizar con el fragmento. Entró en un profundo trance al tiempo que el objeto se iluminaba. Durante un buen rato, su rostro mostró cierta perturbación, pero finalmente, sus ojos volvieron a abrirse. Al hablarles, parecía haber envejecido. Tal y como sospechaban, el cristal era una parte de un poderoso dispositivo que se había fragmentado. Una poderosa consciencia había sido imbuida en dicho artefacto, y por alguna razón, él había experimentado una particular sensación de pérdida al conectar con el mismo. De alguna forma, el objeto matriz estaba conectado a todos vosotros e incluso le había permitido vislumbrar por un instante la proximidad de otros siete seres vivos vinculados al mismo al noreste, en la región próxima.

A la mañana siguiente, **Octar y Vrinios** se vieron conmocionados al descubrir que el anciano se había marchado dejando una nota y el fragmento envuelto en unas telas. La comunión con el cristal le había afectado muy profundamente. No sabía explicarlo, pero era como si una parte de él le hubiera sido arrancada. Había tomado la decisión de buscar la paz y la armonía en nuevo comienzo y alejarse de todo.

Después de recuperarse de la marcha de **Aldazir**, ambos decidieron seguir adelante para averiguar lo que les había sucedido. **Krupp** se ofreció a acompañarlos hasta *Nesmé*, donde sabía que la **Iglesia de Waukeen** estaba contratando hombres de armas para ayudar en su defensa contra las criaturas de los *Páramos Eternos*. Una vez en la ciudad, **Vrinios** usó las notas que había tomado sobre el estudio del cristal por parte de su mentor para sintonizar su mente con el objeto. Durante unos minutos, su consciencia era clara, relatándole a **Octar** todo lo que veía. En las cercanías había cinco auras vivas que identificó describiendo perfectamente a **Dulce Roca, Emelka, Gunnar, Menguele, y Rulfgar**. Faltaban otras dos auras, por lo que trató de extender su mente en su búsqueda. Entonces, el mago exhaló un grito de terror y su gesto se tornó asustado. Gran parte de la superficie del cristal se ennegreció. Luego, el joven cayó en el coma que ya han visto.

Luego de digerir el relato del semiorco y del mercenario, los compaeros vuelven a examinar con atencion el aparentemente inofensivo cristal. Este solo parece reaccionar cuando lo toca **Emelka**, ya que tanto al manipularlo **Kir'at** como **Menguele** permanece inactivo. Recordando que el pequeno **Grimham** comento que los svirfneblin poseian una gran afinidad con la roca, la hechicera pregunta al gnomo de las profundidades. El objeto tampoco se ilumina, pero **Grimham** si manifiesta que el fragmento estuvo vivo en el pasado, como si fuera parte de un ente mayor. Tras revisar algunas de las notas de **Vrinios** sobre la investigacion que realizo **Aldazir** al examinar el objeto, **Menguele** hace un segundo intento, esta vez empleando un metodo para tratar de replicar las tecnicas arcanas que un hechicero o mago poseerian. Su prueba se ve recompensada cuando el interior del cristal se ilumina de nuevo. A partir de ahi, el norteio usa sus conocimientos alquimicos para tratar de desentraar sus misterios. De algun modo, cree que es posible conectarse con la consciencia residual que queda en el fragmento y el uso de magia de la escuela de adivinacion parece ser la llave, pero visto lo ocurrido a **Vrinios**, resulta evidente que el procedimiento no esta libre de peligros.

Ante toda esta informacion, los compaeros acuerdan visitar el escondite de **Kaylor**, por si pudiera tener algun conocimiento sobre el coma del joven aprendiz de mago. Tambien planean explorar mas al este, en la zona en la que este les relato que habia encontrado los restos del extraño caparazon, asi como el fragmento de obsidiana que les regalo. Si todo va bien, regresaran a *Nesmé* para reaprovisionarse y explorar entonces las colinas al sur para encontrar la cueva donde la expedicion de **Octar** fue emboscada por las extraas criaturas ciegas, a las que **Grimham** identifica como grimlocks, brutales y primitivos seres de la *Suboscuridad*. Al escuchar esto, **Krupp Meisner** les desea buena suerte en su viaje por los *Páramos Eternos*, pero si que manifiesta su voluntad de acompañarles posteriormente a las colinas y a la cueva donde murieron sus hombres. Hay un anhelo de venganza en los ojos del mercenario al realizar dicha promesa.

8 Mirtul: Con **Octar** como nuevo miembro del equipo, los heroes abandonan *Nesmé*, dirigiéndose por la ruta que ya conocen camino del cañon minero abandonado. Casi a ultima hora de la mañana se cruzan con una patrulla de **Jinetes**, quienes les confirman que no hay senales de la presencia de trolls en las cercanias, pero les advierten que no relajen la vigilancia.

Por la noche, **Emelka** se decide a tratar de penetrar en los secretos del extraño cristal. Mientras sus compaeros aguardan expectantes o montan guardia, la hechicera proyecta su mente usando un conjuro de adivinacion como vinculo con el objeto. Inmediatamente entra en un trance, aunque sigue siendo capaz de hablar, explicando a sus camaradas lo que ve y experimenta. Se encuentra en una meseta rodeada de un vacio plateado, donde se levantan una serie de extraas entradas. Van desde una puerta de hojas metalicas, a un simple arco de piedra, un arco de ramas de arboles entrecruzadas o enredaderas, o incluso una entrada de gruta con el aspecto de un rostro aullante. Es este ultimo camino el que la joven decide seguir. Apenas se interna en el interior de la cueva cuando un viento terrible le azota en la cara. Se encuentra en un laberinto de tuneles y pasadizos donde resuena una autentica cacofonia de gritos, alaridos y gemidos que ponen a prueba su cordura. A duras penas logra avanzar por los pasillos sin verse arrastrada a la locura hasta que vislumbra una salida hacia la que se precipita rapidamente. Al salir de las cuevas de repente se encuentra flotando en un enorme cielo plateado. Para su sorpresa, una especie de hilo conecta la parte posterior de su cabeza perdiéndose de nuevo en el interior de la salida de la caverna, que cada vez se va empequeñeciendo. En la lejania, levitan flotando suavemente a la deriva una especie de islas. Al acercarse, **Emelka** constata que tienen formas vagamente humanoides o de otras criaturas. Sus cuerpos estan como petrificados y tienen un tamaño autenticaamente titanico. Un destello de oscuridad a su espalda capta entonces su atencion. Una bruma oscura se ha formado y, de forma subita, varios tentaculos emergen de la misma tratando de aferrarla. Consigue

esquivarlos durante un momento, pero uno de ellos se le aferra dolorosamente. Desesperada, la hechicera trata de regresar a su cuerpo físico, mientras siente que la cosa que la arrastra se acerca y la bruma amenaza con engullirla.

En la llanura del páramo, junto a la hoguera, el resto de aventureros aguardan con el corazón en un puño, pues no saben cómo ayudar a su aliada. **Kir'at** tiene a mano su varita sanadora, pero ninguno se atreve a tocar el cuerpo de la hechicera mientras éste se sacude en mitad del trance. Repentinamente, **Emelka** abre los ojos y, al instante siguiente, se desmaya mientras el cristal, cuya superficie se ha oscurecido casi por completo, cae al suelo.

Afortunadamente, parece que la hechicera se recupera sin secuelas merced a la magia curativa, pero no tiene ningún deseo de volver a tocar el cristal, al menos en un futuro próximo.

9 Mirtul: La madrugada transcurre más o menos tranquila, aunque durante su guardia, **Gunnar** ha percibido una luz distante durante unos breves instantes. La zona estaba la oeste de su campamento, por lo que el explorador sospecha que es muy probable que se trate de alguien que los haya seguido. Al compartir su descubrimiento con el resto del grupo, **Dulce Roca** sugiere trazar una ruta en círculo y que alguien se oculte para poder espiar a quien quiera que sea el que esté tras sus pasos. Es **Octar** quien se ofrece voluntario, y el resto de aventureros se muestra de acuerdo con el plan.

Pasado el mediodía, los compañeros vuelven al punto de partida donde encuentran al semiorco relativamente aburrido, dado que nadie se ha acercado a su posición y no ha visto nada destacable, excepto algo de fauna local y poco más.

Esa noche, tanto **Gunnar** como **Octar** están especialmente alertas, pero ninguno de ellos ve señal alguna que indique que hay alguien en los alrededores.

10 Mirtul: Es media tarde cuando la expedición llega hasta la parte baja del cañón donde se encuentra la prospección minera abandonada en la que se esconde **Kaylor**. Es extraño, pero la parte baja de la colina de acceso se encuentra cubierta de sombras, a pesar de que el sol se está poniendo y, en principio, su luz debería iluminar todavía esa parte. Al ascender por el camino que permite llevar hasta la terraza superior donde se encuentran las puertas de acceso al complejo minero, los héroes no dejan de notar una sensación algo enervante, dado que las sombras parecen moverse de forma antinatural y, en ocasiones, escuchan extraños susurros a su alrededor.

Con la convicción de que nada malo puede sucederles, **Dulce Roca** llama a las puertas exigiendo ver a **Kaylor**. Unos minutos más tarde, los portones se abren lentamente y el guerrero se ve frente a cuatro esqueletos ennegrecidos que antaño fueron trolls. Sus huesos casi brillan como si hubieran sido pulimentados y parece claro que el mago ha usado con ellos algún tipo de magia totalmente extraña para el joven. Aparece entonces, rodeado como siempre de un perturbador silencio, la criatura enmascarada que hace de sirviente y mayordomo del mago. Su voz hueca les da la bienvenida a todos, pidiendo también la presencia de la aprendiz **Emelka**, quien acepta entrar en la mina un poco a regañadientes. El resto de compañeros despliegan el campamento en lo alto de la terraza, aunque el ambiente que los rodea es de todo menos tranquilizador.

Está anocheciendo cuando, unas dos horas después de haberse marchado, **Emelka** regresa. **Dulce Roca** ha decidido quedarse para ayudar a **Kaylor** ha organizar un poco el refugio. Por lo que les explica la hechicera, el poder del mago ha crecido, pero su salud y su cordura están empezando a verse afectadas, debido principalmente a la falta de sueño que experimenta. Ha reconocido vagamente el cristal, como un fragmento de un artefacto que crecía en lo que él recordaba como el castillo, base, o localización que funcionaba como cuartel general de los **Hijos de la Espada**. Por sus palabras, cristales como este crecían por todo el lugar,

conectados a una matriz central en la cámara principal, que era custodiada por alguien a quien se ha referido como el Cuidador, quien poseía una conexión especial con dicho artefacto. Por lo demás, le ha pedido una extensa lista de componentes de conjuros y otros materiales arcanos para poder reescribir parte de sus libros de conjuros. En este punto, la hechicera desconoce la función de muchas de las peticiones del mago, pero sospecha que el coste será alto y que tampoco serán fáciles de obtener.

11 Mirtul: Tras despedirse de **Kaylor** y prometerle nuevos suministros, los aventureros siguen las indicaciones que les dio el mago para buscar la zona de impacto donde halló los extraños caparazones y el fragmento de estatua.

Al cabo de varias horas de camino, **Gunnar** descubre huellas monstruosas que identifica como de troll, así como otras de algún tipo de bestias cuadrúpedas que los acompañan. Los rastros son antiguos, pero indican que se están adentrando en territorio de estas peligrosas criaturas, lo que hace que todos extremen la precaución y tengan las armas dispuestas para hacer frente a un ataque.

Avanzada la tarde, el grupo encuentra la ubicación que describió **Kaylor**. Un ancho surco llega hasta una especie de cráter, como si algo se hubiera precipitado con fuerza abriéndose camino en la tierra hasta perder fuerza y detenerse en una zona más rocosa y dura. Por los alrededores, **Gunnar** descubre huellas antiguas, tanto de trolls como de humanoides con botas y, sorprendentemente, de algún tipo de carro, pues hay dos inconfundibles surcos paralelos. A partir de ahí, se perciben marcas claras de arrastre, seguramente de los grandes trozos de caparazón, que se dirigen hacia el este, hacia la zona del *Lago eterno*. Lo que extraña al enano es que, aunque son manifiestas las señales de ruedas, no se distingue ninguna de pezuña o de cualquier bestia de tiro conocida.

Durante la noche, el explorador se muestra preocupado. En la lejanía resuenan extraños aullidos que son más un gruñido que algo que el enano haya escuchado anteriormente en su vida, y se ha topado con muchas clases de lobos y seres similares en las montañas del *Espinazo del Mundo*.

12 Mirtul: Un par de horas antes del amanecer, cuando **Menguele** y **Rulfgar** relevan a sus compañeros para empezar la última guardia de la noche, se produce el ataque. Un coro de ladridos bestiales alertan a ambos norteños unos segundos antes de que las criaturas lleguen al campamento, lo que les permite alertar al resto de miembros de la expedición.

El primer ser que surge de la oscuridad es una mezcla entre una especie de lobo y un jabalí, con unos terribles colmillos inferiores que emergen de sus mandíbulas. Con una especie de gruñido sordo el monstruo se lanza sobre **Menguele**, mordiéndole en el antebrazo y derribándolo al saltar sobre él con sus patas delanteras. Una segunda criatura también se acerca a la carrera, pero no llega a atacar al caído. Rápidamente, **Kir'at** avanza con una varita en cada mano, al tiempo que el luchador consigue arrastrarse fuera del alcance de las babeantes mandíbulas. Con una rápida reacción, **Emelka** invoca un sortilegio helado que hace que la piel verdegrisacea de las bestias se torne blanquecina por el frío. Sorprendentemente, mientras otros tres de los extraños sabuesos troll emergen, la criatura atacante y su compañera retroceden sin dejar de chasquear sus colmillos. Este comportamiento inusual permite que los aventureros formen una línea de defensa más o menos compacta, y que la barda pueda atender el feo desgarró de su camarada.

Sin embargo, el peligro está lejos de haber pasado. Los terribles cánidos rodean el campamento, en el límite de la zona iluminada por la hoguera encendida y, poco a poco los héroes comprueban como las marcas de congelación de la pareja afectada por la magia de su compañera van desapareciendo. Además, por detrás de ellos se escucha voces guturales acercándose, como si los cazadores de la monstruosa jauría acudieran a cobrar sus presas. Durante unos segundos, los aventureros dudan entre mantener una posición defensiva o

avanzar en bloque para atacar a algún atacante más aislado. Para facilitar las cosas, **Emelka** conjura varias luces arcanas, que mejoran el campo de visión del resto de sus compañeros.

Entonces los amos de los sabuesos se revelan finalmente. Dos altos trolls surgen a la carrera pero, al igual que sus animales, se detienen cerca del borde del área sombría, como si recelasen de la luz o del fuego de la hoguera. Portan cintos de los que cuelgan toda serie de trofeos, entre ellos varias calaveras inconfundiblemente humanas. También una especie de morrales de piel, del que uno de ellos extrae una afilada piedra que arroja con fuerza contra **Rulfgar**.

Ambos trolls se separan, avanzando en tensión por cada lado del campamento, lo que divide también la atención del grupo y sus aliados. Por un momento, a la luz de la magia de **Emelka**, varios de los presentes atisban algo que brilla en la nuca de uno de los salvajes humanoides. Puede que esto explique la cautela que muestran los trolls, pero tampoco hay mucho tiempo para pensar sobre ello, ya que una segunda piedra golpea dolorosamente a **Octar**, que tiene que ser atendido por la magia curativa de **Kir'at**.

Dándose cuenta de que si permanecen inactivos van a ser un blanco fácil para los proyectiles de los trolls, los compañeros se deciden a tomar la iniciativa. **Emelka** conjura un sortilegio luminoso en la lanza de **Dulce Roca**, lo que permite al joven luchador acercarse sin problemas a un troll y a uno de sus sabuesos, siendo secundado por **Rulfgar** y por **Octar**. Acto seguido, la hechicera mueve sus luces arcanas para iluminar el otro lado del campamento, lo que facilita que **Gunnar** y **Menguele** avancen en bloque contra el otro troll y otros dos sabuesos. Con su cuerpo bullendo de potentes extractos alquímicos, **Menguele** blando su espadón con una eficacia brutal, al tiempo que también ha aumentado la protección de su armadura. Tanto él como su compañero enano se dan cuenta ahora de que el troll al que se enfrentan muestra unas quemaduras todavía recientes en su costado y espalda.

En el otro frente, la lucha no comienza tan favorablemente para los héroes, pues **Rulfgar** recibe varios zarpazos del troll, que también muestra una serie de ampollas por cicatrizar en toda la zona de la piel de su espalda.

Desatada la vorágine del combate, la pareja de sabuesos troll restantes que permanecían al otro lado del campamento se abalanza frenéticamente contra **Emelka** y el pobre **Grimham**. El pequeño gnomo chilla de terror, pero no puede evitar que las fauces de la bestia lo atrapen y lo zarandeen como a un muñeco tirándolo al suelo.

Viendo la situación cada vez más desesperada, **Kir'at** avanza hacia el troll al que se enfrentan **Gunnar** y **Menguele** invocando una palabra de mando de la nueva varita que blande. Un rayo llameante impacta al ser, que chilla de dolor y miedo por igual. Aprovechando el momento, el enano asesta un tremendo hachazo a uno de los sabuesos y su compañero norteño derriba al otro de un mandoblazo.

Por su parte, **Dulce Roca**, **Octar** y **Rulfgar** tienen rodeado al otro troll, pero las afiladas garras de la criatura y el sabueso que lo acompaña siguen manteniéndolos a raya, dado que muchas de las heridas que sufren ambos seres cicatrizan rápidamente a los pocos segundos de recibirlos.

También **Emelka** se encuentra en una situación algo peliaguda. La hechicera rocía con una andanada de proyectiles arcanos al sabueso que la acosa, pero no puede dejar de contemplar con horror como el otro se ceba cruelmente en el cuerpecillo de **Grimham**.

Un segundo rayo llameante conjurado por la varita de **Kir'at** abate al troll, lo que permite a **Menguele** clavar profundamente su espadón en la criatura yacente, mientras **Gunnar** mantiene a raya al sabueso restante.

Peor suerte llevan sus compañeros frente al otro troll, quien ha herido gravemente a **Rulfgar** y propinado también un profundo zarpazo al semiorco **Octar**. Además, el sabueso presente muerde de nuevo al norteño,

derribándolo y dejándolo inconsciente en el suelo. Al verlos en apuros, **Emelka** conjura otro sortilegio gélido contra el troll, aún a costa de recibir un mordisco del cánido bestial que continúa acosándola. Afortunadamente, un certero lanzazo de **Dulce Roca** logra derribar al segundo troll, lo que provoca que los sabuesos más alejados de la refriega huyan al percibir la derrota de sus amos. Mientras **Kir'at** se acerca a la carrera a su compañero caído, **Emelka** conjura una nueva descarga de proyectiles mágicos contra el sabueso restante, lo que facilita que **Menguele** prácticamente lo abra en canal de un poderoso tajo. La última de las criaturas aúlla lastimeramente mientras huye hacia la oscuridad de la noche siguiendo al resto de la manada fugitiva.

Sin perder tiempo alguno, **Kir'at** se ocupa de sanar las graves heridas de **Rulfgar**, a la vez que los demás héroes usan teas ardientes para quemar los cuerpos de los trolls y los sabuesos caídos. Tal y como les había parecido vislumbrar, ambos trolls presentan una especie de injerto metálico en la nuca, algo parecido a una púa metálica rematada en un pequeño granate liso.

Para alivio de todos, **Rulfgar** pronto recupera el sentido, pero el pequeño **Grimham** no ha tenido tanta suerte. Mientras decapitan a los trolls para luego hervir sus cabezas, varios de los aventureros se encargan de enterrar al desgraciado gnomo de las profundidades.

Con las primeras luces del día ya asomándose en el horizonte, **Emelka** insiste en descansar para recuperar las energías gastadas durante la lucha, lo que **Menguele** aprovecha para examinar los misteriosos injertos. En su opinión como alquimista versado en anatomía, han sido diseñados por alguien con extensos conocimientos quirúrgicos, y parece evidente que el objeto en sí forma parte de algún proceso mágico, tal vez un tipo de magia de encantamiento que permita dominar o controlar a las criaturas que los llevan. En su opinión, las quemaduras recientes que mostraban ambos trolls parecen indicar que sufrieron un ataque por parte de cazadores de monstruos o bien, que era parte de un proceso de castigo y aprendizaje para que los seres se mostrasen dóciles a las órdenes que recibían.

Con el sol en su punto más alto, el grupo se pone de nuevo en marcha, siguiendo el rastro que continúa dirigiéndose hacia el este. Las horas van pasando y conforme oscurece, **Gunnar** cree percibir un extraño brillo en la lejanía, siguiendo la ruta marcada por las señales que están siguiendo. Cuando cae la noche, los compañeros deciden acampar, pero **Gunnar** y **Octar** se adelantan para investigar la procedencia de la luz que parece surgir del propio terreno.

13 Mirtul: Poco después de la medianoche el enano y el semiorco regresan. Han descubierto el origen del misterioso fulgor, así como el destino de los restos recogidos de la zona de impacto. Tras caminar casi durante un par de horas, descubrieron una hondonada de algo más de una treintena de metros de anchura, a la que puede descenderse por una senda natural, aunque creyeron distinguir al menos otro camino de descenso similar al otro lado de la misma. Vieron una serie de cuevas abiertas en sus paredes, formadas en dos alturas, contando ocho en la parte baja y otras cuatro en la parte alta. No quisieron arriesgarse más, dado que había una patrulla de cinco figuras de aspecto humanoide que patrullaban la parte baja. Parecían portar armas y están seguros de que no se trataba de trolls. Lo que les chocó sobremanera es que toda la tierra de la parte inferior se mostraba ennegrecida, como si hubiera sido arrasada por el fuego. También vieron en el fondo varios pedazos enormes de caparzones, así como un objeto alargado de aspecto un poco extraño, como un tronco nudoso o, por lo relativamente recto de su forma, un mástil raro. Las luces proceden de extraños globos que irradian una enfermiza luminiscencia verdosa, y que están ubicados en las entradas de varias de las cuevas de la parte baja.

Después de descansar unas horas, poco antes de amanecer **Gunnar** y **Octar** vuelven a marcharse para poder vigilar la actividad de los extraños en el pequeño valle de las cuevas. El resto de los compañeros deciden

permanecer ocultos, aunque un contratiempo inesperado surge, ya que **Emelka** se levanta con cierto malestar. La herida del mordisco producida por el sabueso troll parece infectada y la hechicera tiene algún temblor pasajero. Al examinarla, **Kir'at** les explica que podría intentar tratarla, pero que la intemperie de los *Páramos Eternos* no es el mejor lugar para hacerse cargo de un enfermo.

Al anochecer, la pareja de exploradores regresa con algunas noticias interesantes. Al menos han contado una decena de hombres armados que suelen dividirse en dos patrullas de cinco miembros cada una. Entre los mismos, hay varios semiorcos de piel oscura, muy diferentes a los mestizos que cualquiera de los dos aventureros ha conocido hasta donde alcanzan sus recuerdos. También han visto que un par de individuos, uno por grupo, iba pertrechado con un pintoresco utensilio, una especie de báculo metálico largo y un curioso contenedor ovalado a la espalda. Sospechan que seguramente tiene que haber más gente en las cuevas, pero desde luego, si el sitio era un asentamiento troll no hay rastro alguno de las criaturas.

14 Mirtul: Por la mañana del nuevo día el estado de **Emelka** ha empeorado. La joven tiene fiebre y se siente débil físicamente. Tras discutir entre ellos, los héroes acuerdan acercarse a la hondonada y tratar de parlamentar con sus ocupantes para inspeccionar el lugar y aprovechar también por si pueden atender a su compañera.

Tal y como contaron sus camaradas, cuando el grupo se aproxima por el sendero marcado por el rastro hacia el borde de la hondonada un quinteto de individuos les da el alto y les pide que no se aproximen más. Curiosamente hablan la Lengua Común, aunque la emplean de una manera rara, casi arcaica. A pesar de la insistencia de **Dulce Roca**, quien apela al estado de su compañera debido a la mordedura de los sabuesos troll, los centinelas no quieren visitantes inesperados y se muestran inamovibles, aunque no parecen directamente hostiles. La discusión atrae la atención sin duda de otros ocupantes del asentamiento troll, dado que un sexto guardia aparece subiendo por el camino desde el fondo del valle, susurrando algo a la patrulla. Pero es evidente que quien dirige la operación no quiere compañía, y el portavoz de los hombres de armas repite su petición para que abandonen el lugar.

Con **Emelka** debilitada, sin tener muy claro qué hacen y quiénes son los extraños, si pueden ser o no enemigos, y habiendo perdido además cualquier posible factor sorpresa, los aventureros optan por regresar a *Nesmé* lo más rápidamente posible.

17 Mirtul: Un poco antes del mediodía, avistan un contingente de **Jinetes**, y para el atardecer el grupo cruza las puertas de la ciudad. Durante el viaje, **Emelka** ha empeorado poco a poco, aunque por puro orgullo y fuerza de voluntad la hechicera ha llegado por su propio pie.

Sin perder tiempo, acuden a los terrenos de la *Casa del Comercio Justo*, donde dejan a **Emelka** al cuidado de los clérigos que atienden en el dispensario. También **Octar** decide quedarse un rato para comprobar que **Vrinios** continúa en coma y cada vez más débil. Los sacerdotes de **Waukeen** temen que, a pesar de sus esfuerzos, el joven mago no sobreviva más allá de un par de días.

Mientras el resto de los compañeros se acomodan en los barracones del templo, **Dulce Roca** y **Gunnar** aprovechan para solicitar una audiencia con la **Primera Portavoz** a su secretario. **Milendros Vormir** los cita para la mañana del día siguiente, y también les adelanta algunas de las noticias más recientes ocurridas en la población. Por un lado, las fuerzas de las **Hachas de Mirabar** han partido de regreso a su ciudad, lo que ha sido un pequeño revés para la coalición de tropas aliadas. Afortunadamente, una caravana ha llegado con un numeroso grupo de enanos de la *Ciudadela de Adbar*, así como algunos soldados y varios magos y clérigos de *Lunaplateada*.

Aprovechando la confianza con el joven iniciado, **Gunnar** le pregunta por la presencia de semiorcos de aspecto similar a los que vieron en los *Páramos Eternos*. **Milendros** duda por unos instantes, pero luego les comenta que la banda de cazadores de trolls más famosa en la ciudad está dirigida por un mercenario llamado **Janozcek**, y su segundo al mando es un fornido semiorco de piel oscura.

Después de su charla con el waukeenita, **Dulce Roca** opta por acudir al *Escudo Roto*, la taberna donde se reúnen la mayoría de mercenarios de la ciudad, mientras que **Gunnar** decide ir a buscar a los enanos de la caravana mercader.

18 Mirtul: Mientras los héroes desayunan antes de acudir a su recepción con la **Primera Portavoz**, **Gunnar** les explica que la noche anterior encontró a un numeroso grupo de enanos en la taberna del *Duque y el Cazador*. Tenía la esperanza de que tal vez alguno de ellos lo reconociera y, gracias a los dioses, así fue. Un alto guerrero llamado **Fergus Yunqueardiente** lo reconoció, habiéndolo dado por muerto hace muchos meses, tras desaparecer en una expedición a las montañas del *Espinazo del Mundo*. Viendo que **Fergus** le hablaba como un amigo de la infancia, incluso lo apodaba "Cazador de Montañas", le confesó su pérdida de memoria. Aunque un poco incrédulo al principio, el pelirrojo enano le prometió ayuda por parte del clérigo de **Moradin** que lidera la protección de su caravana. Ha quedado en visitarlo hoy por la mañana y espera que las plegarias del sacerdote puedan arrojar alguna luz sobre el misterio que les rodea. Además, **Fergus** le relató que hace unos meses, los guerreros de la *Ciudadela* tuvieron que enfrentarse en unas minas al oeste de la misma contra unos extraños seres insectoides. De hecho, la jefa de la mina principal no es otra que su tía, **Mikka Volcánhelado**. Sospechando una conexión, le pidió más detalles y el guerrero acabó confirmando que dichos ataques sucedieron varias semanas después de la lluvia de piedras llameantes que cayó de los cielos.

En cuanto a **Dulce Roca**, también él consiguió algo de información interesante. Pudo lograr que **Krupp Meisner**, el mercenario compañero de **Octar** y del mago en coma, le invitase a unos tragos. Durante la conversación, el luchador le informó que algunos de los soldados de fortuna de la ciudad están pensando en marchar a *Yartar*, ya que el **Aguabarón** está contratando hombres de armas y se rumorea que la paga es más sustancial que la que ofrece la **Iglesia de Waukeen** en *Nesmé*.

Tras quedar en reunirse todos al mediodía para comer y poner en común cualquier cosa que puedan averiguar, **Menguele**, **Octar**, y **Rulfgar** van al dispensario del templo, para comprobar que **Emelka** está respondiendo positivamente a la pócima curativa que le administraron los clérigos. Peor aspecto presenta el mago **Vrinios**, quien sigue debilitándose y al que le pueden quedar horas de vida.

En la zona de barracones que se ha dispuesto para la caravana enana, **Gunnar** se reúne con **Fergus Yunqueardiente** y con un joven clérigo del **Forjador de Almas** llamado **Ebenn Forjaestrellas**, a quien presenta también como un viejo conocido de su juventud. El sacerdote enano realiza entonces una plegaria a **Moradin**, el **Padre de los Enanos**. Visiones de su niñez y juventud se despliegan en la mente de **Gunnar**. Recuerdos olvidados que regresan como imágenes fugaces. Luego, una sensación extraña comienza a embargarlo. Por momentos, un odio profundo lo va llenando poco a poco. Un odio hacia el clérigo enano, hacia las palabras de su plegaria, y el poder que representa. Con una gran fuerza de voluntad, **Gunnar** logra relajarse de nuevo, disimulando el episodio momentáneo. Cuando **Ebenn** finaliza su plegaria, el sacerdote le explica que **Moradin** le ha conferido una profecía. **Gunnar** está destinado a encontrar algo de gran valor perdido por los enanos de *Adbar* y siente que hay una conexión con lo ocurrido durante las recientes luchas contra las criaturas insecto.

En cuanto a **Dulce Roca**, el joven guerrero es recibido formalmente por **Belessa Nauntir**, la **Primera Portavoz** y líder de la **Iglesia de Waukeen**, a quien relata su encuentro con los trolls en los *Páramos Eternos*, así como

la presencia de un misterioso grupo de hombres de armas. También le presenta los injertos que extrajeron de los monstruos. La sacerdotisa se muestra como siempre complacida por los servicios de los héroes y les ofrece una suma de 500 piezas de oro por los extraños objetos y por las cabezas de los trolls. Como los compañeros no han podido identificar el propósito de los utensilios, tiene intención de entregar uno a **Melandar Ojosardientes**, de la **Guardia Sortilega** de *Lunaplateada*, y el otro a **Tessarín Alaurun**, una maga local que asesora al Consejo en ocasiones. Ambos son los magos con más recursos que hay actualmente en *Nesmé* y puede que ellos logren averiguar para qué sirven.

Durante la comida, después de que **Dulce Roca** y **Gunnar** relaten al resto de compañeros sus peripecias, el grupo decide que es necesario actuar sin demora. **Menguele** y **Rulfgar** visitan el *Escudo Roto*, con la esperanza de averiguar más cosas sobre el tal **Janozcek** y su grupo de cazadores de trolls. Los demás visitan el templo, donde adquieren unos pergaminos con una plegaria divina que **Kir'at** puede emplear para que **Emelka** vuelva a usar el fragmento de cristal con un menor riesgo y tratar de salvar al convaleciente **Vrinios**.

Cuando cae la noche, los héroes acuden todos al dispensario donde se encuentra la hechicera, aunque algunos se quedan por el exterior para no llamar la atención. Como sucedió anteriormente, la joven vuelve a entrar en trance, pero su voz sigue relatando lo que rodea a su cuerpo espiritual. Ha vuelto a encontrar la meseta de portales, aunque uno de ellos ha sido sustituido por una especie de sima tenebrosa. Tras la desagradable experiencia de los túneles aullantes, **Emelka** decide cruzar bajo las ramas de los árboles, lo que la lleva inmediatamente a un frondoso bosque. Conforme avanza, siente que algo la acecha. Escucha una respiración pesada y el sonido inconfundible de algo que olisquea una presa. Entre los arbustos, emerge una enorme cabeza que muestra unos afilados colmillos. El ser es un lobo, pero del tamaño de un caballo de guerra. Presa del miedo, la hechicera corre entre los árboles, pero una raíz le hace tropezar y caer, lo que el lobo terrible aprovecha para morderla dolorosamente en la pierna. Apelando a su tenacidad, **Emelka** logra invocar su magia, y un conjuro ofensivo hacer recular momentáneamente a la bestia, lo que ella aprovecha para levantarse y correr como nunca lo había hecho hasta ahora. A pesar de saber que todo ocurre en un mundo espiritual, los pulmones le arden y en cualquier momento presiente que el lobo terrible la derribará para destrozarle salvajemente su cuello. Sin embargo, de manera inesperada, al atravesar una zona espesa de vegetación siente que su cuerpo flota, y se da cuenta de que está una vez más en el océano plateado. El ya familiar hilo la conecta más allá del bosque, pero cuando el lobo monstruoso aparece, la criatura no parece reparar en el mismo. Una vez más, formas colosales flotan en torno a ella, y vuelve a ponerse en tensión, sabedora de que la abominación tentacular puede emerger en cualquier momento. Cuando la bruma oscura se materializa, **Emelka** reacciona con rapidez y logra usar su voluntad para moverse lejos de su alcance. Esto da un respiro a la hechicera, que percibe otra enorme sombra que se yergue sobre ella, flotando en el inmenso plateado. Un halo luminoso se abre súbitamente en la forma, como indicando un sendero de luz azulada y una voz femenina la saluda por su nombre, dándole la bienvenida en una lengua vagamente familiar. El ente se presenta como el **Jinete de los Vientos Astrales**, leal servidor de los **Hijos de la Espada**. Multitud de preguntas se agolpan en la mente de **Emelka**, pero el **Jinete** la tranquiliza. Durante largo tiempo, ha servido a los **Hijos** hasta una gran batalla reciente. Los **Hijos** no fueron derrotados, pero tampoco lograron su objetivo y se perdieron. Los trozos de cristal forman parte de su corazón y por ello ha mantenido un vínculo, aunque débil debido a la ausencia del Cuidador, con los miembros perdidos de la legión. Gracias al mismo, el joven **Vrinios** pudo llegar hasta aquí, aunque tuvo que intervenir para protegerlo de la abominación que acecha en el vacío. Nada más decir esto, una cámara bañada de luz se abre más allá de donde se encuentra **Emelka**. En una pequeña repisa descansa un cuerpo vagamente humanoide. Al aproximarse, la hechicera se da cuenta de que

ella misma parece cambiada, dado que sus manos muestran unos dedos largos y delgados. El relato del **Jinete** continúa y, por un breve instante, la joven atisba un vacío de negrura estrellada en el que se mueven varias formas monstruosas. La batalla fue terrible y el **Jinete** sufrió un duro daño. También perecieron valientemente muchos **Hijos de la Espada**. Fue una victoria, pero a la vez una derrota. Al preguntarle por el adversario al que se enfrentaban, la entidad responde que se trataba de su enemigo ancestral, el que destruyó su mundo y los esclavizó antaño. Finalmente, el **Jinete** la exhorta a ayudar al resto de los miembros de la legión a encontrarla. Ahora vaga en soledad, pero pronto la **Guardiana** puede que decida sobre su futuro y ella quiere mantener su juramento de servicio.

Tras estas palabras enigmáticas, **Emelka** se hace cargo del cuerpo, sorprendentemente ligero, de **Vrinios**. El **Jinete** promete que usará su poder para protegerla de la bestia oscura hasta que llegue al final del océano plateado, donde deberá regresar a través de uno de los portales. De alguna manera, la hechicera cree percibir un anhelo de volverlos a encontrar. Moviéndose a través del vacío gracias a su voluntad, lleva el cuerpo espiritual del mago hasta el límite de la vasta inmensidad, donde reconoce la entrada de una cueva con la forma de un rostro gritando. Nada más penetrar en los túneles, los gritos enloquecidos y un viento aullante la envuelven, llevando al límite su cordura. En varias ocasiones está tentada de abandonar a **Vrinios** y tratar de regresar ella sola a su cuerpo físico, pero su tenacidad gana la partida.

En las salas de curación de la *Casa del Comercio Justo*, **Emelka** abre los ojos. Débil y fatigada por la experiencia, su esfuerzo se ve recompensado cuando llegan hasta ella las voces sorprendidas de los clérigos anunciando que el paciente en coma ha recuperado inesperadamente la conciencia.

El joven **Vrinios** se muestra muy confuso, aunque **Octar** trata de tranquilizarlo ante la presencia de tantos rostros desconocidos a su alrededor. Lo cierto es que el mago reconoce a muchos de los héroes de la visión que le mostró el cristal cuando lo empleó. Está especialmente agradecido a **Emelka** por su rescate, aunque no fue consciente de lo ocurrido una vez que el **Jinete** lo rescató de los tentáculos de la abominación que moraba en el vacío plateado.

22 Mirtul: Después de varios días recuperándose al cuidado de los sacerdotes waukeenitas, tanto **Emelka** como **Vrinios** se encuentran restablecidos.

El resto de compañeros no han estado ociosos y han vigilado las tabernas de la ciudad hasta encontrar al reputado **Janozcek** y a su grupo. Tal y como les habían contado, el mercenario va acompañado por un semiorco de piel oscura, así como por otros cuatro hombres de armas. Todos ellos hablan un pintoresco dialecto de la Lengua Común, muy similar al que empleaba el centinela que encontraron en los *Páramos Eternos*. Pero lo que confirma definitivamente sus sospechas es el hecho de que **Gunnar** consigue atisbar un bulto metálico por debajo del capacete de cuero que lleva el corpulento semiorco en la cabeza y que no parece quitarse nunca.

Tras este descubrimiento inquietante, los aventureros acuerdan vigilar por parejas los movimientos de los mercenarios. Además, **Dulce Roca** propone secuestrar a uno de los hombres de armas para poder interrogarlo sobre sus planes e intenciones.

También aprovechan para poner a **Octar** y **Vrinios** al tanto de la mayoría de los descubrimientos del grupo, entre los que se cuenta la existencia del escondite de **Kaylor**. Al escuchar esto, el joven mago se ofrece a adquirir él mismo parte del equipo arcano solicitado, ya que podrá hacerlo sin levantar sospechas.

Al caer la noche, **Emelka** y **Gunnar** se encuentran en el *Escudo Roto* observando las idas y venidas de los cazadores de trolls, que se hallan en la sala común de la taberna, a excepción del miembro más joven que parece haber intimado con una de las camareras. Pasado un rato, el jefe, el llamado **Janozcek**, habla en voz

baja con otro humano, un individuo de aspecto curtido con un pañuelo anudado en la cabeza, y éste último recoge su cubretodo y sale del edificio. Rápidamente, **Gunnar** sale tras él, mientras que **Emelka** permanece en el local expectante, aunque el resto de mercenarios siguen cenando y compartiendo historias y bebidas con otros soldados de fortuna.

Gracias a su visión de enano, **Gunnar** no tiene demasiados problemas en seguir por las oscuras calles a su objetivo, aunque hay un par de momentos en los que el desconocido comprueba rutinariamente si lo están siguiendo. Afortunadamente, la pericia del explorador le permite ocultarse sin problemas. Varios minutos después, han llegado cerca de la muralla este, donde patrullan varios centinelas en la parte alta de los parapetos. Entonces, el hombre comienza a subir por la plataforma de un depósito de agua cubierto que se yergue junto a una plazoleta. Temiendo que pueda ser una maniobra para envenenar el suministro de la ciudad, **Gunnar** grita para alertar a los guardias de la muralla, lo que provoca que el desconocido se descuelgue hasta la calle y huya a toda prisa. Unos instantes después, cuatro **Jinetes** llegan a la carrera y el enano les explica a grandes rasgos la situación, sin olvidarse mencionar que el grupo cuenta con el respaldo de la **Primera Portavoz**. Esto parece reforzar su relato, por lo que los soldados actúan con rapidez. Uno de ellos va en busca de refuerzos a los barracones, mientras que otro corre hacia el templo para traer a un clérigo que pueda examinar el agua del depósito. Los dos **Jinetes** que quedan acompañan a **Gunnar** de regreso a la taberna para interrogar al grupo de cazadores de trolls.

Desgraciadamente, cuando llegan al establecimiento, los mercenarios se han ido. **Emelka** ha visto como el individuo que salió al exterior regresaba a toda prisa y casi sin mediar palabras todos subían a sus habitaciones para luego bajar con varios bultos de equipo y pagar generosamente al sorprendido tabernero por su estancia. El dueño no sabe demasiado de ellos, aunque reconoce que una de sus chicas solía flirtear con uno de los aventureros, por lo que, mientras uno de los guardias inspecciona las calles cercanas, el otro sube con el tabernero para buscar a la joven. **Gunnar** ve una oportunidad y sube al piso de arriba para escabullirse en las habitaciones que habían arrendado a los mercenarios. Está claro que éstos se fueron precipitadamente, pues hay algunas cosas que tuvieron que abandonar al marcharse. Entre las mismas, el enano encuentra un mensaje doblado cuidadosamente, así como un extraño abrecartas con mango de hueso y una hoja biselada ligeramente curvada. Está a punto de marcharse cuando nota que una tabla del suelo junto a uno de los camastros cruje ligeramente. Al levantarla, descubre un objeto alargado envuelto en un paño. Nada más cogerlo para inspeccionarlo, siente una compulsión familiar y presiente que se trata de uno de los fragmentos de la misteriosa estatua de obsidiana. Las voces del guardia y el posadero, acompañadas por los llantos desconsolados de la camarera, se escuchan en el pasillo, por lo que **Gunnar** decide marcharse a toda prisa para evitar ser descubierto y acusado de robar posibles pruebas. Una vez en la sala común, espera a que los **Jinetes** la vayan desalojando para poder prestar declaración, lo que da tiempo para que **Emelka**, quien ha ido rauda a los barracones del distrito del templo, regrese con los demás miembros del grupo.

23 Mirtul: Ya de madrugada, tras ser autorizados a marcharse por los guardias, los compañeros regresan a su alojamiento, donde **Gunnar** enseña a todos sus hallazgos. Una vez más, sombras y susurros parecen llenar la sala cuando el enano muestra una delicada pantorrilla de obsidiana, que va desde el tobillo hasta la rótula. Apenas la ven, prácticamente todos los presentes, incluyendo a **Octar** y **Vrinios**, tienen el deseo de tocarla, quedando en una especie de trance momentáneo durante unos segundos. Tras recuperarse de la visión experimentada, **Emelka** traduce el mensaje encontrado, escrito en Lengua Común, que indica a **Janozcek** que venda parte del botín obtenido y espere a recibir instrucciones dentro de un par de noches en el mismo punto acordado. Esto hace sospechar a los héroes que tal vez el mercenario al que siguió **Gunnar** lo que quería era

un punto de observación elevado desde el que poder ver más allá de los muros. En cuanto a la cuchilla, **Menguele** se da cuenta de que no se trata de un abrecartas, sino de un bisturí de cirujano muy exótico, dado que la empuñadura no está diseñada para una mano dotada de cinco dedos.

Por la mañana, los héroes acuden al templo para informar a la **Primera Portavoz**. Una vez allí, su secretario, el joven **Milendros Vormir**, les adelanta que a primera hora un oficial de los **Jinetes** ya ha pasado un reporte a la sacerdotisa. La propia **Belessa Nautir** les confirma que los cazadores de trolls se encuentran en paradero desconocido, y que ha dado orden a sus guardias para que los detengan, aunque evitando cualquier violencia en lo posible, para ser interrogados. Asimismo, da las gracias a **Gunnar** por su actuación, ya que aunque tal y como todos pensaban el agua del depósito no había sido envenenada, es cierto que la actitud del mercenario era lo suficientemente sospechosa como para avisar a los guardias.

De regreso a los barracones, el grupo debe reevaluar sus opciones. **Emelka** ha estado hablando con **Vrinios** sobre el paradero de **Aldazir**, su antiguo maestro, pero el aprendiz no ha podido decirle mucho, más allá de que el elfo parecía interesado en visitar una de las grandes ciudades civilizadas de esta parte de los *Reinos*, como *Lunaplateada*, *Aguasprofundas*, o *Puerta de Baldur*.

Dando por desaparecidos a los cazadores de trolls, los compañeros deciden que su siguiente paso será visitar a **Kaylor** para llevarle nuevos suministros y parte de los componentes arcanos que pidió. Luego regresarán a la ciudad para reabastecerse y partir al sur para explorar las cuevas donde la expedición de **Octar** y **Vrinios** fue atacada por los primitivos grimlocks.

24 Mirtul: Los aventureros, con la incorporación de **Vrinios**, parten hacia la quebrada abandonada donde se oculta **Kaylor**. Antes de marchar, **Dulce Roca** ha adquirido un pequeño carro y una mula para poder transportar con mayor comodidad las provisiones.

25 Mirtul: La expedición llega al sombrío cañón cuando ya atardece. Apenas han entrado en la zona cubierta por las sombras, todos sienten como el ambiente se enfría sensiblemente y una serie de siseos parecen rodearlos, como emitidos por seres invisibles. Lo cierto es que **Dulce Roca** tiene que emplearse a fondo para calmar a la pobre mula, optando finalmente por hacer retroceder el carro hasta la entrada de la cornisa.

Mientras los demás establecen el campamento, **Dulce Roca**, **Gunnar**, **Octar**, **Rulfgar**, y **Vrinios** entran en el complejo minero, ante la mirada silenciosa de los esqueletos negros de los trolls o de la misteriosa criatura de ultratumba enmascarada que actúa como ojos y oídos del necromante. **Kaylor** muestra como casi siempre una explosión de actividad al recibir visitas de sus camaradas, especialmente de **Dulce Roca**, quien le trae noticias del exterior y actúa como su ayudante personal. Esta vez, no obstante, se muestra también intrigado por la presencia del joven **Vrinios**, cuyo nombre recuerda como perteneciente a uno de los aprendices de piloto, pero no especifica el tipo de embarcación a la que se refiere ni ningún otro dato más. La verdad es que la personalidad extrema de **Kaylor** asusta un poco al aprendiz, pero pronto queda evidente que las maravillas arcanas que el mago ha conseguido recuperar o recrear atraen su interés, más aún cuando menciona que recuerda a **Aldazir**, el Cuidador. Las novedades que trae **Dulce Roca** no parecen despertar demasiada curiosidad, aunque cuando le mencionan a los semiorcos de negro pelaje una única palabra le viene a la mente: *scro*. Por su parte, el mago les explica que las últimas noches ha visto extrañas luces moverse en el cielo y, por un instante, ha pensado que los suyos venían a rescatarle. Su divagación se vuelve todavía más sorprendente cuando les asegura que la noche anterior sintió como se abría durante un breve tiempo una grieta en el tejido del mundo físico en un lugar relativamente cercano al sur. No sabe cómo ni por qué pudo sentirlo, pero cree que alguien desencadenó una magia que pudo abrir momentáneamente un portal a los reinos lejanos.

Tras relatarle cómo **Emelka** rescató a **Vrinios** usando el fragmento de cristal casi velado, **Kaylor** pide que la hechicera le relate de primera mano su experiencia en lo que el llama un viaje astral por los reinos lejanos. Su narración hace que se muestre ansioso, especialmente cuando mencionan también al **Jinete de los Vientos Astrales**, o a la criatura de negrura que acechaba en el océano plateado. **Dulce Roca** le muestra también el extraño bisturí que encontraron en la habitación de los mercenarios, lo que provoca una mueca de odio en el rictus del mago. Según **Kaylor** se trata de un instrumento de tortura del antiguo enemigo. Puede sentir el dolor y el sufrimiento de las almas torturadas por el mismo. Intrigados por estas ominosas palabras, **Emelka** lo interroga sobre la Gente, el término que en muchos de sus sueños han escuchado al referirse a su pueblo. La mente de **Kaylor** parece recuperar brevemente su lucidez para responder que ellos, los **Hijos de la Espada**, son soldados, defensores de la Gente. Con su mundo destruido y los suyos esclavizados, su pueblo se convirtió en supervivientes y ellos, los **Hijos**, deben luchar para ayudar a sobrevivir a sus hermanos. Cuando le mencionan a los dioses, su voz se vuelve más tensa, pues para él, los dioses son una mentira que ha mantenido engañado a los mortales durante eones. La única verdad es que los cuerpos de los dioses muertos flotan en el vacío, lo que deja evidente que no se trata de seres omnipotentes.

La declaración del necromante hace pensar a **Emelka** y **Gunnar**, quienes creen que, de algún modo, sus cuerpos actuales son recipientes para los espíritus reencarnados de esos supervivientes de los que habla **Kaylor**. Esto explicaría los extraños sueños que sufren, pues en ellos se mezclan las experiencias y recuerdos de dos personas diferentes. Sin embargo, la identidad predominante, el porqué, o cómo ha ocurrido todo esto no deja de ser una hipótesis nebulosa que no pueden descifrar. Muchas incógnitas quedan en el aire. La runa oculta, los fragmentos de la estatua de obsidiana, y otros interrogantes. Tal vez **Kaylor** podría averiguar más al hablar directamente y sin dobleces con **Kir'at**, quien siempre se ha mantenido lejos del inestable mago, pero el grupo acordó no hablar a nadie del papel de la barda o de su misterioso patrón, por lo que optan por no mencionarla.

26 Mirtul: Con el nuevo amanecer, los compañeros optan por regresar a *Nesmé* para buscar a **Krupp Meisner** antes de partir al sur hacia las cuevas donde la **Octar** y sus camaradas encontraron el fragmento de cristal y su expedición fue casi masacrada. **Vrinios** se despide de ellos, ya que ha pensado que **Kaylor** podrá ayudarle a progresar en su entrenamiento arcano. Él por otro lado, podría facilitar que el necromante pase más desapercibido en la región, viajando a la ciudad en busca de provisiones y otros suministros de forma periódica.

27 Mirtul: Atardece cuando el grupo llega de nuevo a *Nesmé*, donde dejan su pequeño carro y la mula al cuidado de los sirvientes del templo. Esa noche reclutan a **Krupp Meisner** para que se una a ellos, ansioso por cobrarse su venganza contra los seres que asesinaron a sus camaradas. En la taberna del *Escudo Roto* corre el rumor acerca de un ataque de seres infernales en *Yartar*, concretamente en el templo de **Tymora**, lo que junto con las noticias que llegaron sobre incursiones similares en la lejana *Mirabar*, ha puesto en alerta a las autoridades del **Consejo** local.

29 Mirtul: Los aventureros parten siguiendo la ruta hacia y el interior y luego la ribera del *Río Surbrin*.

3 Kythorn: Los héroes llegan a *Escudo de Mornbryn*, una pequeña comunidad de pastores y pescadores fluviales. Aquí, mientras los demás se acomodan en la posada del *Troll en Llamas*, **Octar** y **Krupp** contactan con **Argo Voisul**, el guía de la expedición que los llevó a las colinas. No obstante, a pesar de los intentos de persuasión de ambos, el explorador no tiene intención de regresar a las cuevas ni por todo el oro del mundo. Además, les comenta que hay algunos asuntos locales que le hacen temer por la seguridad de la región, aunque no suponen una amenaza directa para la aldehuela.

Algo suspicaces por las palabras del guía, **Dulce Roca** y **Octar** deciden investigar algo más. El luchador habla en la posada con uno de los miembros de una caravana del **Priakos Mercantil Seis Cofres**, que está de paso camino hacia *Lunaplateada*. El hombre, un capataz llamado **Ben Dixon**, ha escuchado historias de sus guaridas, que hablaron con algunos de los **Escudos**, las tropas locales de *Yartar*, y les contaron un escalofriante relato sobre enemigos que se movían en la oscuridad de la noche, dirigidos por una especie de híbrido de hombre y lobo que portaba una espada llameante. Esta historia no deja de ser relativamente similar a la descripción que hicieron los guerreros norteños sobre los incursores que arrasaron la cabaña de la **Vieja Helga** en *Refugio de Bjorn*, por lo que **Dulce Roca** empieza a sospechar que hay una relación entre ambos ataques. Posteriormente, el joven acude a la zona que alberga un jardín con un altar dedicado a la diosa **Mielikki**, pero comienza a sentirse mal. Recordando lo que contó **Gunnar** sobre como reaccionó ante la plegaria clerical del sacerdote enano, el luchador opta por retroceder y dejar que **Octar** sea quien se entreviste con el druida que cuida el lugar. El hombre se llama **Darig** y, aunque se muestra cortés con el semiorco, se muestra extrañado de que esté interesado en los problemas de la **Señora del Bosque**, dado que ni él ni su acompañante son seguidores de la misma, ni de **Silvanus**. A pesar de ello, la insistencia de **Octar** se cobra su fruto, y **Darig** acaba revelándole que hace varias semanas que ha dejado de tener contacto con una comunidad de druidas que cuida y protege el *Bosqueacecho*, al norte de los *Páramos Eternos*. Cuando el semiorco le cuenta su intención de ir a las cuevas en las colinas al sureste de *Escudo de Mornbryn*, **Darig** reconoce que ya sabe lo ocurrido con la anterior expedición, dado que es amigo de **Argo Voisul**. Aunque la muerte de tantas personas es una tragedia, el druida trata de disuadirlo de entrar en los dominios de los grimlocks, quienes sin duda se vieron amenazados al ver invadidos sus hogares. Su viaje sólo traerá más muerte y violencia en opinión del siervo de la **Guardabosques Suprema**.

5 Kythorn: Después de adquirir suministros, cuerdas, y lámparas y cargas de aceite en buen número, el grupo se dirige a las colinas al sur de los *Páramos Eternos*, siguiendo las indicaciones de **Krupp** y **Octar**.

7 Kythorn: A media tarde encuentran la zona de acampada de la expedición original. El lugar muestra todavía signos de violencia extrema, con tiendas destrozadas y muchos restos de sangre seca. Sin embargo, es curioso que no hay ni un sólo cadáver, como tampoco ningún arma o herramienta de metal. Aparentemente, los brutales atacantes se llevaron todo a su guarida bajo tierra.

En la cima de una colina cercana pueden observar el cráter abierto por los restos celestes. Una plataforma con un elevador fue construida junto al mismo, pero el soporte principal está partido. Hasta el suelo cubierto de cascotes de la caverna hay casi una decena de metros. **Menguele** cree que es posible reparar el dispositivo, aprovechando las cuerdas que traen consigo y aquellas que puedan recuperar del campamento. Con esta idea en mente, los compañeros se retiran y reparan un par de tiendas para poder pasar la noche, asignando turnos de vigilancia para mantenerse a salvo de una posible incursión nocturna.

8 Kythorn: Bajo la dirección de **Menguele**, los aventureros se ponen manos a la obra para reparar el elevador. Para disponer de una opción de subir a toda velocidad si fuera necesario, el alquimista implementa un sistema de contrapeso para poder elevar la plataforma sin necesidad de que alguien maneje el torno en la parte superior en caso de emergencia.

9 Kythorn: Pertrechados para cualquier contingencia, los héroes descienden en varios viajes hasta la caverna inferior, donde **Gunnar** descubre varias huellas humanoides de pies dotados de garras que se marcan entre el terreno terroso y el polvo. No obstante, los rastros no parecen recientes, aunque la gran cantidad de suelo de roca hace difícil leerlos de una manera totalmente fiable. El día anterior, **Krupp** y **Octar** les han hecho un pequeño bosquejo de la red de cuevas que ellos y los trabajadores de la expedición descubrieron.

Desgraciadamente, no pudieron profundizar demasiado en el interior de los túneles antes de ser atacados, por lo que tendrán que aventurarse a ciegas a partir de cierta distancia del punto de acceso.

Más allá del corredor de salida hay una pequeña gruta de la que parten dos túneles. Uno de ellos es natural, mientras que el otro está toscamente excavado. El mercenario les explica que sus trabajadores continuaron por ambos, pero que el corredor artificial parecía conducir hacia un curso de aguas subterráneas.

Siguiendo esta última ruta, los compañeros avanzan a través de varios pasillos y cavernas. Poco a poco van escuchando el rumor lejano de agua, como si se tratase de una pequeña cascada. Aquí **Gunnar** ve más rastros de zarpas bípedas, por lo que avanzan con las armas en la mano e iluminando su camino merced a la magia de **Emelka** y a las lámparas y antorchas que portan. **Gunnar** guía en cabeza, mientras que **Octar** vigila la retaguardia, confiando ambos en su visión en la oscuridad para percibir cualquier amenaza más allá del alcance de sus luces. El explorador enano no ha dejado de notar que durante la marcha están bajando poco a poco alejándose de la superficie.

El sonido se va haciendo algo más fuerte y, tras girar un recodo, la expedición encuentra una amplia caverna con una laguna de aguas cristalinas alimentada por dos pequeños saltos de agua que salen de sendas fisuras en la pared de roca. Debe haber algún conducto bajo la superficie que hace que la caverna no rebose, pero la humedad reinante sí ha provocado el crecimiento de varias estalactitas en el techo, así como una enorme estalagmita que se levanta en el extremo de la masa de agua casi hasta el techo, a una docena de metros de altura. Más allá de la caverna hay otro túnel, éste aparentemente natural. También hay un nicho en el que crece una extraña cortina de musgo que parece retener de alguna forma la luz, brillando después en un tono azulado durante unos segundos cuando queda a oscuras.

Es en ese instante cuando **Odracir** da la alarma, pues un trío de figuras bestiales surgen del pasillo a sus espaldas. Vestidos apenas con burdas pieles y armados con hachas y mazas con cabezas de piedra, los humanoides de piel grisácea y pelo lacio carecen de ojos por completo, exhibiendo una especie de garras tanto en manos como pies. Otro grupo de grimlocks surge del túnel en el extremo de la gran caverna, justo en el momento en que una jabalina emerge sorpresivamente de la pared de musgo y a punto está de clavarse en **Dulce Roca**, quien se encontraba inspeccionando el extraño manto vegetal con su lanza.

Rápidamente, los aventureros adoptan una posición defensiva, con **Emelka** en el centro iluminando con sus luces mágicas y conjurando una zona de frío contra los atacantes que avanzan por la retaguardia. Junto a ella, **Kir'at** empieza a entonar su canto bárdico para darles ánimos. Instintivamente, **Rulfgar** entra en estado de furia. **Gunnar** y **Krupp** montan una línea al frente, mientras que **Octar** permanece atrás, a varios metros de **Menguele**, que apura uno de sus extractos alquímicos. Por su parte, **Dulce Roca** avanza atravesando la cortina vegetal, para reaparecer casi de inmediato avisando al resto de sus camaradas de que un par de enormes insectos y otro grimlock se aproximan por el corredor oculto tras el musgo. Apenas ha gritado su advertencia cuando una segunda jabalina surge acertándole esta vez en el hombro, lo que le hace retroceder pidiendo a **Kir'at** que cure la herida.

Los grimlocks de túnel principal avanzan, siendo recibidos por sendos golpes de **Gunnar** y **Dulce Roca**. El lanzazo de este último se clava profundamente en el pecho del ser ciego, que cae al suelo agonizando. Sin darles respiro, **Rulfgar** descarga su mandoble contra otro de ellos, y **Emelka** sigue hostigando a los de la parte trasera con una descarga de proyectiles arcanos. Otra jabalina se clava dolorosamente en **Dulce Roca** y la pared de musgo se abre cuando una pareja de escarabajos más grandes que un mastín emergen para atacar al guerrero. Sus reflejos le permiten voltear su arma para recibirlos con sendas lanzadas, pero los insectos no

parecen sentir dolor y uno de ellos logra apresarlos entre sus mandbulas. Tras los insectos emerge otro grimlock que exhibe varios collares y abalorios de hueso y empuña un cuarto proyectil arrojado.

En la vanguardia, **Gunnar** vuelve a golpear a otro adversario, que es rematado por certero espadazo de **Krupp**. Peor suerte corre **Octar**, quien se ve asaltado por el trío de enemigos que se acercaban desde atrás. El semiorco logra clavar su estoque en uno de ellos, pero éste lo empuja al suelo, donde es golpeado por los otros dos. El golpe de una maza de piedra le aplasta horriblemente la mano izquierda con un sonoro crujir de huesos, dejando al pícaro maltrecho.

Afortunadamente, las tornas del combate cambian a favor de los héroes en apenas unos segundos. Haciendo gala de sus dotes para el cuerpo a cuerpo, **Dulce Roca** logra aplastar el cráneo quitinoso del escarabajo que lo tenía agarrado, lo que permite a **Kir'at** acercarse a curarlo y maniobrar luego detrás de **Emelka** para poder asistir al caído **Octar**. También **Menguele** y **Rulfgar** entran en acción, destrozando cada uno de ellos a un grimlock con sus enormes espadones.

Tres guerreros y un escarabajo muertos parece un bagaje suficiente para que el líder grimlock considere la refriega como una derrota. Sopla una especie de silbato aflautado y desaparece por la cortina de musgo, seguido por el otro insecto gigante. Los demás grimlocks siguen su ejemplo, desapareciendo a toda prisa por los túneles, tan silenciosamente como aparecieron.

Este momento de respiro es rápidamente aprovechado por **Kir'at**, que se acerca a **Octar** para intentar mitigar la gravedad de la herida de su mano. El resto de aventureros siguen alertas por si los monstruosos humanoides volvieran a aparecer.

Pasan varios minutos y una engañosa calma regresa a la cueva subterránea. El sonido del flautín ha vuelto a escucharse perdiéndose por los túneles pero el grupo no duda de que los grimlocks habrán ido en busca de refuerzos por lo que deciden ponerse en marcha con rapidez.

Más allá de la cortina de musgo hay una encrucijada de túneles pero el icor que ha dejado el escarabajo que **Dulce Roca** hirió de gravedad es bastante fácil de seguir. El pasillo acaba en una cueva en la que se abre una sima con una cornisa que se va estrechando y que permite ir descendiendo hasta cierto punto. Al iluminarla **Emelka** con sus luces arcanas atisban el rastro del insecto herido en las paredes hasta el suelo a una treintena de metros de profundidad. Otros dos escarabajos gigantes, junto a la criatura herida, pululan allá abajo, además de otros insectos de menor tamaño, que entran y salen de unos nichos laterales que pueden ser sus madrigueras.

La propuesta de **Dulce Roca** de bajar para acabar con las alimañas no prende demasiado en el resto de compañeros, que prefieren continuar explorando antes de que los moradores de estos túneles puedan regresar en mayor número. Continuando por el túnel contrario atraviesan una caverna natural y llegan por otro ramal descendente hasta una cueva que conecta con otros tres pasadizos. De uno de ellos llega el sonido de un rumor de agua, como perteneciente a un río o arroyo subterráneo. Pero lo más sorprendente es el foso de unos seis metros que se abre en el centro de la misma. En el fondo del mismo pueden ver una criatura segmentada verdosa, una especie de gusano gigante. Alrededor suyo hay restos de pequeños huesecillos y otros restos putrefactos de comida. Sin embargo, la criatura está inmóvil como si estuviera dormida o inactiva.

Según la apreciación de **Gunnar**, el túnel superior puede conectar de regreso con la primera de las cuevas naturales que encontraron más allá de la zona del impacto, por lo que retroceden para volver a terreno conocido. Tras recorrer un corredor llegan a una pequeña cueva en la que hay otro pasadizo lateral. Al cruzarla, una especie de vaina cae al suelo desde el techo, liberando una nube de polvo amarillo que parecen pequeñas esporas que envuelven a los cuatro individuos que van en cabeza. Todos logran contener la

respiración a excepción de **Emelka**, que tose profusamente. Unos segundos después, la hechicera logra calmarse, pero su mirada es errática, y cuando **Menguele** se interesa por su estado, la joven reacciona con horror, apartándose del norteño y conjurando sobre el mismo un sortilegio gélido. Esta inesperada acción provoca la reacción de todo el grupo. Mientras **Kir'at**, **Menguele**, y **Octar** tratan de reducir a **Emelka** sin hacerle daño, **Gunnar** y **Krupp** vigilan los túneles delanteros, y **Dulce Roca** y **Rulfgar** hacen lo propio con el trasero, donde atisban a ver a una pareja de grimlocks que los acechan. Temiendo que los seres aprovechen la confusión para atacar, **Dulce Roca** toma la iniciativa y avanza golpeando con su lanza a uno de ellos. Su compañero norteño lo secunda y un tajo de su mandoble acaba con el herido. El otro grimlock huye a toda velocidad sumergiéndose de nuevo en la oscuridad.

Por detrás de ellos, **Kir'at** conjura su magia bárdica dejando inmobilizada a **Emelka**, lo que aprovecha **Menguele** para sujetarla y, con la ayuda de **Octar**, maniatarla y amordazarla. Luego esperan a que su compañera recupere el control de su cuerpo y la observan hasta que su mirada pierde el vestigio de confusión y locura que parecía afectarla.

Mientras la hechicera se tranquiliza y **Kir'at** cura la herida de congelación de **Menguele**, **Gunnar** aprovecha para explorar el ramal lateral, encontrando un pasaje que acaba en una pared vertical de la que cuelga una escalinata de cuerdas que permite acceder a una repisa superior.

Entretanto, **Dulce Roca** y **Rulfgar** escuchan gruñidos en el pasillo trasero, lo que indica sin lugar a dudas la presencia de más seres. Entonces, para su sorpresa, una voz ronca se dirige a ellos en una lengua que el joven luchador comprende. El misterioso portavoz grimlock exige un sacrificio de sangre por las vidas de sus muertos, pero **Dulce Roca** se mantiene firme en la exigencia de los cristales caídos del cielo, aunque llega a ofrecer una poción curativa como compensación por cada uno de los humanoides caídos. No obstante, el grimlock no parece demasiado convencido, y no se muestra tampoco atemorizado por las amenazas del humano. La situación queda en un pequeño punto muerto y **Dulce Roca** se da cuenta entonces de que conforme el tiempo pasa, los seres pueden estar preparándose para emboscarlos. Sus sospechas son confirmadas cuando **Gunnar**, quien ha regresado para vigilar junto con **Krupp Meisner** el pasillo delantero, percibe el sonido de varias criaturas moviéndose en la caverna de entrada que se encuentra justo al final del mismo.

Temándose lo peor, los compañeros dejan de parlamentar para moverse con decisión de regreso a la cueva de bajada del elevador, casi cruzándose con media docena de grimlocks que se retiran rápidamente por el pasadizo excavado. Efectivamente, hay señales de que los seres han tratado de cortar las cuerdas y romper el mecanismo de la plataforma. De hecho, tras inspeccionarla detenidamente, **Menguele** les confirma que subir más de dos personas a la vez podría sobrecargar la tensión máxima del mecanismo.

El grupo debe tomar una difícil decisión. Evacuar ahora las cuevas significa que los últimos que se queden pueden verse superados por un ataque masivo de grimlocks. Usar el mecanismo de contrapeso de **Menguele** puede servirles para un único viaje de cuatro personas, pero es casi seguro que el peso termine de romper el bastidor central improvisado, por lo que varios de ellos se quedarían aislados. Tanto **Krupp** como **Octar** creen que los grimlocks tienen otra salida al exterior, puesto que los centinelas de su expedición inicial se vieron sorprendidos en el ataque nocturno y esto no hubiera sido posible si las criaturas hubieran trepado por el agujero en la cima de la colina. Sin embargo, encontrar dicha salida seguramente provocará una nueva reacción hostil de los moradores de las profundidades.

Tras recuperar una maroma de cuerda de la plataforma, los aventureros deciden seguir la última opción y se dirigen con rapidez por el pasadizo excavado de vuelta a la caverna de la laguna. Por delante suyo, los

grimlocks se retiran sin ofrecer resistencia, pero parece claro que están tramando algo. Más allá de la gran gruta, los compañeros mantienen vigilado el pasillo oculto tras la cortina de musgo y continúan por un largo corredor descendente. Cuando llevan recorridos unos metros, **Gunnar** percibe que la pared de su lado muestra una rendija casi imperceptible, lo que le hace sospechar que puede ocultar un acceso oculto. **Octar** lo comprueba y, efectivamente, descubre una roca suelta que parece poder presionarse, lo que supone que hará mover la sección de pared. Al activarla, el semiorco se topa frente a frente con un grimlock armado con un hacha de piedra. El pícaro reacciona primero, pero falla su estocada. No así el bestial humanoide, que le asesta un duro golpe. Apretando los dientes, **Octar** logra rehacerse y contraatacar, pero detrás escucha un sonido de roce de piedra y la pared del otro lado revela otro pasillo donde aguarda ansiosamente un grimlock. Afortunadamente, **Krupp** cubre ese flanco, bloqueando temporalmente a la criatura. El ruido de la refriega alerta al resto de seres que se movían alrededor del avance del grupo y **Gunnar** observa como varios enemigos se aproximan por el pasillo principal. Por la parte de atrás, **Dulce Roca** y **Rulfgar** observan como también un puñado de guerreros brutales comienzan a desplegarse en la parte trasera de la caverna de acceso. Temiendo quedar atrapados en el túnel, los héroes deciden retroceder hasta la gruta de la laguna, quedando **Gunnar** y **Krupp** atrás para proteger el pasillo, apoyados por **Emelka**, quien invoca una de sus auras gélidas contra uno de los grimlocks que ha emergido de los corredores ocultos. Por su parte, **Kir'at** comienza a entonar su canción bárdica, al tiempo que aferra su varita sanadora para poder curar a cualquier herido grave. Moviéndose con suma agilidad para su enorme corpachón, **Octar** logra salir de la primera línea de combate, tomando su lugar **Gunnar**, mientras que **Krupp** derriba al grimlock debilitado por la magia de **Emelka**.

En la caverna, **Dulce Roca**, **Menguele**, y **Rulfgar** se despliegan para hacer frente a los diversos enemigos que avanzan con suma precaución por ambos lados de la pequeña laguna. Por detrás de ellos, **Kir'at** cura el tajo recibido por **Octar**, al tiempo que mantiene su cántico.

Gunnar logra abatir a otro enemigo, pero entonces llega hasta ellos la segunda oleada de grimlocks. El enemigo que se enfrenta al enano es una criatura especialmente fornida, que gruñe salvajemente al tiempo que blande una gran hacha metálica, lo que parece indicar que se trata de algún tipo de caudillo o campeón guerrero. El ser le asesta un terrible golpe y queda claro que es un adversario de cuidado incluso para **Krupp** y él juntos.

Por su parte, **Dulce Roca** se decide a iniciar las hostilidades, con **Menguele** cubriendo su espalda ante cualquier enemigo que pueda emerger tras la cortina de musgo. No obstante, los grimlocks parecen esperar su maniobra y antes de que pueda llegar a clavar su lanza a uno de ellos, éste avanza un paso y le descarga un potente mazazo en el hombro. Al mismo tiempo, una jabalina es lanzada desde el otro lado del agua para clavarse en **Menguele**, lo que hace sospechar a joven guerrero que el grimlock que escapó junto con el escarabajo gigante en el anterior combate en esta misma caverna se encuentra entre los enemigos que están flanqueando por el otro lado del pequeño lago.

En el pasillo, **Gunnar** y **Krupp** luchan desesperadamente contra el rabioso grimlock, que recibe varios golpes pero parece no acusar las heridas. **Emelka** los ayuda desde atrás, conjurando una nueva zona gélida que debilita a los enemigos que aguardan más allá de la zona de combate. El líder guerrero descarga otro brutal hachazo, tan potente, que hiere al enano y el guerrero humano con el mismo movimiento lateral.

Al mismo tiempo en la cueva, **Dulce Roca** recibe otro golpe cuando varios grimlocks convergen sobre su posición. Otro proyectil se clava en el muslo de **Menguele**, quien comienza a verse mermado pese a haber bebido uno de sus extractos alquímicos. Viendo que sus compañeros están siendo hostigados sin oposición,

Rulfgar se imbuje de su espíritu guerrero y ataca a los grimlock del otro lado, siendo recibido por un tremendo hachazo que le deja entumecido el costado. A pesar de ello, el norteño se rehace y descarga un mandoblazo contra uno de sus adversarios. Dándose cuenta de que tienen que romper el frente o se encontrarán en graves problemas, **Dulce Roca** y **Menguele** combinan sus esfuerzos para atacar conjuntamente, lo que permite al joven guerrero acabar con una pareja de adversarios en una rápida sucesión de ataques.

En el túnel, **Gunnar** y **Krupp** afrontan sus propios problemas. El brutal grimlock chorrea sangre pero sigue desencadenando potentes golpes y tras él todavía hay más enemigos ansiosos por entrar en la lucha. Afortunadamente para ellos, una ráfaga de proyectiles arcanos de **Emelka** impacta el caudillo, que cae con un último y furioso alarido de frustración. **Gunnar** y **Krupp** no tienen demasiado tiempo para felicitarse de su aparente fortuna, pues varios grimlock cargan contra ellos dispuestos a vengar a su líder.

Entretanto, otra certera jabalina hace tambalearse a **Menguele**, tanto física como anímicamente, ya que se sigue viendo rodeado por varios enemigos y, por si fuera poco, respondiendo al ya conocido sonido de flautín un escarabajo gigante emerge del pasadizo del musgo para tratar de atraparlo con sus pinzas por detrás. Tampoco **Rulfgar** se muestra muy entero ante los dos enemigos con los que intercambia golpes. Recibe un duro golpe de maza antes de que pueda afianzarse. Rápidamente, **Octar** y **Kir'at** se acercan para apoyarlo, aunque el semiorco aún se encuentra renqueante.

Por suerte para los aventureros, en el corredor, **Krupp Meisner** acaba con un grimlock y **Gunnar** aprovecha esta apertura para hacer lo propio con otro enemigo. Esto da un respiro a **Emelka**, que retrocede hasta la caverna para apoyar a **Rulfgar** con otra oleada de proyectiles arcanos.

También **Dulce Roca** y **Menguele** logran aguantar la presión, combatiendo casi espalda contra espalda y alternando ataques contra los adversarios a su alcance. Una lanzada del guerrero hace caer a otro contrincante, lo que parece hacer titubear al resto. Además, el escarabajo gigante se muestra impotente frente a la armadura aumentada mágicamente de **Menguele**, lo que les permite capear la difícil situación en la que se encontraban hace escasos momentos, ya que el grimlock de los collares de hueso se acercaba con una maza pesada en sus garras, habiendo agotado una vez más sus jabalinas arrojadizas. Al sentir que sus enemigos ya no están rodeados, la criatura se mantiene a una distancia prudencial, lo que ambos héroes casi agradecen, dada la gravedad de algunas de sus heridas.

Quedan otros dos grimlocks activos en la otra orilla de la laguna, enfrentándose ahora a **Octar** y **Rulfgar**. El semiorco intenta una difícil maniobra, tratando de escabullirse entre ellos para ganarles la espalda, pero fracasa y recibe un duro golpe de hacha. Antes de que las criaturas puedan aprovechar para atacarle, **Rulfgar** asesta un tajo a una de ellas, destrozándole el pecho y haciéndola caer en medio de un charco de sangre. Rápidamente **Kir'at** se aproxima al norteño, invocando su magia curativa para restañar el tremendo hachazo que recibió al inicio del combate.

A pesar de que la balanza de la pelea se inclina ahora favorablemente para los aventureros, **Menguele** retrocede más allá del alcance de la temible maza que empuña el grimlock de los abalorios, sabedor de que recibir otro golpe puede ser definitivo. **Dulce Roca** cubre su retirada, golpeando a otro enemigo que se ha quedado al alcance de su lanza larga. Sin embargo, las duras pérdidas sufridas parecen hacer perder a los brutales humanoides el gusto por la lucha. Con un penetrante sonido del flautín que lleva colgando, el guerrero de los collares de hueso y los suyos se retiran, seguidos obedientemente por el escarabajo gigante. Al escuchar esta señal, los grimlocks que quedaban acechando en el túnel principal hacen lo propio.

Unos segundos más tarde, no queda ningún enemigo vivo en la caverna de la laguna y **Kir'at** finaliza su canto, apurándose para curar las heridas más graves con su magia bárdica y su varita curativa. No obstante, el

castigo que han sufrido ha sido tan duro que los compañeros tienen que echar mano también de sus pociones curativas, con el fin de no agotar por completo la magia de la varita.

Cuando el grupo se ha recuperado lo suficiente, optan por avanzar de nuevo por el corredor principal hasta la zona donde encontraron los pasadizos ocultos, no sin antes recoger como trofeo la gran hacha de metal que portaba el caudillo guerrero. **Gunnar** y **Krupp** siguen encabezando la marcha, que los conduce hasta una galería con otro túnel de descenso paralelo al principal y un nicho al final del camino donde encuentran otro ingenioso mecanismo en la pared de piedra que permite a una criatura relativamente fuerte mover la sección para abrir un camino que conecta con otro de los túneles que ya conocían y que les conduce hasta la encrucijada más allá de la cortina de musgo y que conectaba con la gruta que contenía el foso donde criaban los escarabajos gigantes.

Explorando el otro corredor oculto llegan al pie de una pared de la que cuelga otra escalinata de cuerda como la que ya descubrió **Gunnar** y que permite subir a una terraza ubicada en un nivel superior. A lo lejos, escuchan un eco de agua cayendo, por lo que sospechan que puede tratarse de cascada que alimenta a los que surgían de la pared hasta la laguna de la caverna principal.

Los héroes discuten entonces qué plan seguir. Puede que alguna de las rutas les permita salir de estos túneles, pero cada minuto que pasa les aleja de la posibilidad de conseguir los cristales y da más tiempo a los grimlocks para fortificar sus defensas o para buscar refuerzos. Finalmente, toman la decisión de descender por el túnel paralelo al corredor principal donde se encontraban los pasadizos escondidos.

Tras recorrer varias decenas de metros, siempre descendiendo, los compañeros empiezan a percibir un penetrante olor a guano, así como algunos chillidos agudos. Pronto llegan a una terraza que domina una cueva enorme que se pierde más allá del alcance de su vista. Por encima de ellos cuelgan multitud de estalactitas del techo, entre las cuales se ve revolotear criaturas de alas membranosas. Parece que una gran comunidad de murciélagos ha tomado el lugar como su criadero, y el olor es profundo y abrumador.

Hay una media docena de metros desde la repisa hasta el suelo, que el grupo salva afianzando un par de cordadas. Teniendo cuidado de no perturbar a la multitud de murciélagos con sus luces, los aventureros exploran la zona. Hay un ramal a su derecha que se aleja de la cueva. Después de avanzar por el mismo una decena de metros, **Gunnar** escucha el rumor de una corriente de agua. Puede que ese pasadizo conecte con la zona en la que escucharon también el sonido de un río subterráneo. Sin embargo, esa ruta los aleja del área donde se mueven más habitualmente los grimlocks, pues el explorador enano ha encontrado rastros habituales que recorren de un extremo a otro toda la caverna. Otro amplio túnel de techo alto parece ser la ruta de entrada y salida de los murciélagos, aunque también hay señales del paso de los humanoides monstruosos. La opción restante es avanzar por debajo de las estalactitas siguiendo la salida natural del ancho pasillo principal.

Un par de minutos después, encuentran otro amplio corredor a su derecha, desde el que se escucha también un lejano murmullo de agua. Como el túnel principal continúa, el grupo hace caso omiso de esta nueva vía, manteniéndose en el pasillo central. Pronto un extraño sonido comienza a retumbar en las paredes, como una especie de extraño tamborileo rítmico. Un nuevo pasillo abre otra vía, esta vez a la izquierda de su avance, pero los aventureros se apresuran en continuar por la ruta central sospechando que el final de su trayecto los llevará hasta el mismísimo corazón del territorio grimlock.

Conforme el ruido se hace más intenso, los héroes extreman las precauciones y **Octar** se ofrece para adelantarse y explorar por delante de la marcha. Mientras el semiorco regresa, el resto inspecciona otro pasillo lateral, que resulta llevar hasta una amplia cueva en la que se vislumbran varios amplios mantos de musgo que crece en una especie de bancadas terrosas, como si fuera cultivado en lugar de crecer de forma natural.

Varios minutos después, el semiorco regresa para explicarles rápidamente lo que ha visto. El túnel principal se ensancha más adelante en una especie de antecámara, de la que sale otro pasillo hacia la izquierda que no ha explorado. Desde allí ha percibido el resplandor de lo que al principio le parecían grandes hogueras y una inmensa caverna cuya techumbre se alzaba casi hasta la treintena de metros. De hecho, en su parte central se yergue una enorme estalagmita que queda a pocos metros del techo y que emite extraños brillos a la luz de las llamas que surgen de varios pozos a su alrededor. En las paredes oeste y sur ha visto numerosas entradas de cuevas, pero toda la actividad de las criaturas se estaba produciendo en la zona más alejada, como si los grimlocks estuvieran huyendo por decenas.

Los compañeros retoman el avance y se internan por el pasillo adyacente que les mencionó **Octar**. La galería acaba en una salida cubierta por una especie de membrana. La luz del conjuro de **Emelka** o la proyectada por sus lámparas les permite ver débilmente a través de la misma, pero ninguno se atreve a aventurar la substancia de la que está hecha.

Mientras sopesan cómo atravesar este inesperado obstáculo, el sonido retumbante cesa por completo, al igual que las vibraciones que se transmitían por las pétreas paredes. Este giro de los acontecimientos provoca que el grupo decida moverse con rapidez hasta la caverna central. Tal y como describió **Octar**, una colosal estalagmita domina el lugar, rodeada por una serie de pozos ardientes. No se ve actividad alguna de las criaturas, por lo que los aventureros examinan el sitio con cuidado. Gran parte de la estalagmita está cubierta por una especie de protuberancias minerales, que son las que emiten los curiosos destellos de los que habló el semiorco. Los pozos están cubiertos de una especie de líquido negruzco y emiten un fuerte olor al quemarse, pero apenas hay nada de humo. Multitud de entradas de cuevas salpican toda una parte de la caverna, lo que hace pensar a **Krupp** que este poblado puede albergar con facilidad más de un centenar de seres, si todas ellas están habitadas. La pared norte de la caverna presenta una roca de un aspecto más oscuro y claras señales de que es usada como cantera por los grimlocks. De hecho, el color de la piedra aquí es muy similar al de las usadas para confeccionar las hachas y mazas que portaban los guerreros a los que se han enfrentado. Algo más allá de esta zona, hay otra apertura cerrada por el mismo tipo de membrana que encontraron en el anterior túnel. Al iluminarlo, parece que esconde un corredor que se interna en dirección contraria al túnel principal. El extremo este se abre en una amplia salida que, aparentemente, conecta con otra caverna cercana y que es el camino que ha seguido la masa de grimlocks que vio **Octar** mientras espiaba sus movimientos.

Cuando inspeccionan rodeando la columna mineral por el lado contrario, más cercano a las entradas de las cuevas, descubren algo que no se esperaban. Al pie de la estalagmita hay un prisionero con los brazos y pies salvajemente clavados a la roca por escarpas de hierro. Se trata de un humano ya algo mayor, de pelo y barba largos y blanquecinos, pero que aún conserva una complexión robusta. Está desnudo, y su cuerpo se muestra magullado por golpes y sangre seca donde ha sido despellejado en algunas zonas. No obstante, también se aprecian algunas señales de cicatrización en sus heridas, como si hubiera sido torturado y curado a su vez por sus brutales captores. En uno de los hombros, se llega a distinguir un tatuaje muy similar al que han visto mostrar a alguno de los bárbaros uthgardt con los que se han cruzado durante sus viajes. El hombre está muy débil e inconsciente, pero vivo.

Después de una breve discusión, los compañeros optan por emplear algunos de sus escasos y valiosos recursos curativos en sanar al cautivo, que abre los ojos y se muestra confuso. Sus primeras palabras son de agradecimiento y se presenta como **Ulbrek Peloblanco**, miembro de la **Tribu de la Bestia del Trueno**. Al preguntarle cómo acabó prisionero de los grimlocks, **Ulbrek** maldice. Viajaba a *Roca Pedernal* para visitar a la **Tribu del Alce**, pero fue traicionado por miembros de esta tribu que lo entregaron como esclavo a estos

oscuros seres, quienes lo han torturado durante días, especialmente una anciana y diabólica chamán que lo mantenía con vida para disfrute de los abominables humanoides. Si van a combatirlos, les ofrece su vida si pueden darle un arma, por lo que **Rulfgar** le entrega la gran hacha que arrebataron al caudillo grimlock.

El grupo le habla entonces de los cristales que buscan. **Ulbrek** recuerda que, en varias ocasiones, las criaturas se han reunido en banquetes caníbales, devorando los cadáveres de sus víctimas. Antes de comenzar, tenían la costumbre de presentar el botín ante la columna, principalmente armas y objetos metálicos. Luego, los miembros más importantes de la tribu, en especial un monstruoso guerrero, que portaba una armadura hecha con el caparazón de insectos gigantes, y la anciana chamán eran los primeros en elegir su parte. Si los cristales eran valiosos seguro que ambos han guardado al menos uno como tesoro. Por lo que sabe, el santuario de la diosa que adoran los grimlocks se encuentra más allá de los túneles cerrados, refiriéndose según parece a los pasillos membranosos. En cuanto al líder, él y su familia vive en la cueva central de la caverna, que supone que será la más grande por su estatus.

Intrigada una vez más por la extraña membrana, **Emelka** usa su magia para inspeccionarla. Tal y como pensaba, la substancia irradia algún tipo de hechizo. Es más, más allá de la misma detecta un aura más potente de magia activa. Al comentarlo a sus camaradas, parece claro que la opción menos arriesgada puede ser registrar las cuevas de la zona central de la pared para encontrar la que sirve de guarida al cacique de estas criaturas de las profundidades.

Tras registrar sin éxito tres de las cuevas, en la cuarta ven un movimiento en la entrada al aproximarse. Parece que alguno de los grimlock se ha negado a abandonar sus hogares, por lo que los compañeros aprestan sus armas. **Gunnar** y **Krupp** son una vez más la punta de lanza del avance y los primeros que atisban a ver a una hembra grimlock haciéndoles frente en mitad de la sala principal en la que desemboca el pasillo de entrada. Viste una especie de peto que recuerda a un caparazón quitinoso y blande una maza pesada de metal. Por un momento, el corazón de ambos luchadores se encoge cuando más allá de ella ven una inmensa cabeza insectoide, pero luego se dan cuenta que sólo se trata de un trofeo de caza que decora ahora la pared.

Emelka es quien abre las hostilidades conjurando dos proyectiles arcanos que golpean a la grimlock, que rugie furiosa. Rápidamente, **Krupp** avanza golpeándola de nuevo, pero el mercenario se ve de pronto rodeado por otros cuatro grimlocks que surgen de los lados de la sala y unas entradas laterales. Dos de ellos portan armas de metal y armaduras quitinosas y gritan rabiosamente. La lluvia de golpes deja al guerrero en una precaria situación, aunque **Gunnar** y, especialmente, **Ulbrek**, quien se muestra encorajinado por vengarse de sus torturadores, acuden en su ayuda.

El resto de aventureros avanzan por el pasadizo de entrada para tomar posiciones de combate, al tiempo que **Kir'at** entona su melodía de batalla y **Emelka** descarga una nueva andanada mágica sobre la grimlock. Un hachazo de **Gunnar** acaba con uno de los guerreros sin armadura y con armas de piedra, pero entonces una pequeña figura sale de su escondite entre las pinzas de la cabeza del enorme escarabajo y clava una espada corta en la pierna de **Krupp**. Se trata de una niña grimlock que chilla como si estuviera poseída. Otro golpe de uno de los grimlock furibundos hace que el mercenario se desplome sangrando abundantemente. Sin dudarle un instante, **Ulbrek** toma su lugar y descarga un terrible hachazo sobre la hembra adulta, que está a punto de trastabillar. Este desequilibrio es aprovechado por **Octar**, que avanza y le atraviesa el pecho con su estoque, lo que la hace caer definitivamente. Enfurecidos por esto, los grimlocks redoblan su ataque, pero uno de ellos resbala en la sangre del suelo al tratar de golpear a **Ulbrek**. Otro consigue herir a **Gunnar**, quien comienza a verse rodeado por más enemigos de los que puede manejar. Afortunadamente para el enano, la irrupción de **Dulce Roca**, **Menguele**, y **Rulfgar** cambia las tornas. Los dos norteños se muestran devastadores con sus

espadaones y el otro grimlock sin armadura cae, lo que deja a la pareja de grimlocks rabiosos y a la pequeña hembra como únicos enemigos del grupo. No obstante, las criaturas venden cara su derrota y obligan a retirarse a **Gunnar** antes de caer bajo los mandobles de **Menguele** y **Rulfgar** respectivamente, mientras que **Octar** acaba con la niña. **Kir'at** entonces se mueve para curar a **Krupp Meisner**, quien se ha llevado la peor parte de la refriega. Milagrosamente, el soldado de fortuna todavía respira.

Los compañeros se apresuran rápidamente a registrar la cueva, al tiempo que algunos entregan un par de pociones curativas al mercenario para que pueda moverse por su propio pie. **Rulfgar** recoge como botín todas las armas de metal que encuentra y **Emelka** trata de detectar cualquier tipo de emanación mágica existente. Su búsqueda lo lleva a una pequeña sala con un manto de musgo, que parece el dormitorio de las criaturas. Hay varias repisas de piedra con algunos cráneos humanoides, así como una tosca estatuilla de piedra negra que representa una especie de grotesca hembra y que irradia magia. Además, para alivio de muchos de los presentes, hay un prisma cristalino con la base rota, muy parecido al fragmento que les entregó el joven mago **Vrinios**.

Han encontrado al menos uno de los tesoros que buscaban, pero es muy probable que los grimlocks regresen, o que hayan ido a buscar a los grupos de cazadores y recolectores de la comunidad que se encontraban ausentes durante la incursión de los aventureros. Por ello, optan por retirarse de vuelta a los túneles del nivel superior, en busca de una posible salida.

Su primera opción es el amplio túnel que parte de la caverna de las estalactitas que alberga los numerosos nidos de murciélagos. El amplio pasillo se alarga casi una veintena de metros hasta desembocar en otra amplia caverna con cuyo final es un promontorio que domina un acantilado. Casi en el borde hay un montículo extraño. También se escucha el aleteo constante de los murciélagos y sus débiles chillidos sobre sus cabezas. Al iluminar el extremo, se dan cuenta de que hay un auténtico montículo de decenas y decenas de cráneos humanoides. La pared del despeñadero baja en vertical casi unos cuarenta metros, por lo que calcula **Gunnar**. **Emelka** usa su magia para iluminar cuanto puede, y atisban a ver centenares de huesos al pie del acantilado. También se aprecia la entrada de un enorme túnel que parece adentrarse todavía más en las profundidades. Entonces, un terrible chillido resuena en la caverna. Moviendo sus luces, ven en la pared contraria del extremo de la gruta varias entradas de cueva. En una de ellas, aparece durante unos segundos una cabeza monstruosa de lo que parece un murciélago pero con un tamaño considerable. El ser parece parpadear molesto por la luz y vuelve a desaparecer en la oscuridad, lo que aprovechan los héroes para abandonar la caverna a toda prisa antes de que los monstruosos habitantes de la oscuridad decidan atacarles por irrumpir en sus dominios.

Los héroes regresan entonces al corredor donde encontraron los pasillos secretos, explorando más allá de la escalinata de madera que colgaba de una repisa en la pared. **Gunnar** escucha de nuevo el sonido de un salto de agua y después de avanzar por un largo y sinuoso túnel, encuentran una gruta en la que hay una cascada que desagua en una poza que el explorador enano calcula que alimenta los otros dos saltos de agua que caían sobre la caverna de la laguna. En una de las paredes hay una densa cortina de musgo similar al que encontraron en la misma, que de alguna manera captura durante unos segundos la luz de sus conjuros y lámparas. Esta vez, el manto vegetal se cimbreaba débilmente, señal inequívoca de que tras el mismo hay una corriente de aire.

Ansiosos por volver a ver la luz del sol, los compañeros atraviesan la cortina para recorrer otro corto corredor al final del cual pueden percibir el resplandor del día. Cuando aparecen en una pequeña balconada natural, respiran de nuevo el aire de la superficie como si fuera un tesoro. Hay varias cordadas afianzadas con

escarpas y recogidas en la terraza, pero que pueden descolgarse al tiempo para que varios individuos desciendan a la vez hasta el suelo, a una docena de metros más abajo.

Vigilando constantemente el túnel de acceso por si los grimlocks intentaran un último asalto, los aventureros descienden hasta el pie del farallón. Por la posición del sol, **Gunnar** cree que es mediodía y se dispone para tratar de volver a encontrar el campamento arrasado de la expedición original para poder orientarse. Unos minutos más tarde, avistan la colina del cráter de impacto, y algo más allá el pabellón remendado que emplearon para resguardarse.

Sin embargo, antes de ponerse en marcha **Krupp** ofrece una interesante sugerencia. Es muy posible que las criaturas conozcan la ubicación de las comunidades más cercanas y parece claro que los seres clamarán venganza por la muerte de los suyos, especialmente si entre los grimlocks muertos se cuentan la pareja y vástagos de su campeón guerrero. Si, además, cuentan con murciélagos gigantes o lo que quiera que fueran los monstruosos seres de las cuevas, y son capaces de dominar a estas criaturas, lo más aconsejable sería no regresar hacia *Escudo de Mornbryn*, sino tomar una ruta alternativa que no se esperen. Pueden adentrarse en los *Páramos Eternos*, o bien, atravesar las colinas hacia *Yartar*.

Lo cierto es que el plan ofrecido por el mercenario parece convencer a casi todos los presentes y su segunda opción es quizás la que no ofrece ningún peligro, ya que los *Páramos* continúan plagados de trolls y de una amenaza desconocida capaz de ahuyentarlos. Por ello, tras descansar lo mínimo indispensable para preparar la larga marcha, el grupo se pone en camino hacia la villa junto al *Río Surbrin*.

11 Kythorn: Durante el viaje, con la sombra de la muerte más lejana, **Ulbrek** les manifiesta de nuevo su agradecimiento, tanto personal como en nombre de su tribu. El uthgardt les explica que es un enviado del **Rey Caleb Puño-del-Norte**, quien lidera la **Tribu de la Bestia del Trueno** y es una de las pocas tribus con un asentamiento permanente, la aldea de *Grunwald* al suroeste del *Bosqueacecho*. Su tribu es también bastante amistosa con las comunidades más civilizadas de los alrededores y, de hecho, mantiene una alianza con el **Concilio de los Abetos**, un pequeño círculo druídico, para ayudarles a proteger la zona de su enemigo ancestral: los lobos. Asimismo, también celebran una feria de primavera en la que comercia con todo tipo de productos y ganado. Este año sin embargo, después del invierno pocos druidas han aparecido para cuidar la pequeña arboleda dedicada a **Silvanus**, el **Padreárbol**. Conforme se acercaba el inicio del período de primavera, tampoco han aparecido para preparar la feria. De hecho, en las últimas semanas se han producido varios ataques de lobos, tanto normales como monstruosos en las inmediaciones del bosque. Fue enviado como heraldo a *Escudo de Mornbryn*, pero los druidas de **Mielikki**, la **Guardabosques Suprema**, tampoco han podido contactar con los miembros del **Concilio de los Abetos**. Fue entonces cuando decidió pedir ayuda a sus parientes de la **Tribu del Alce**, viajando hacia su túmulo ancestral, pero no contaba con su comportamiento traicionero y deshonesto. Está seguro que si lo acompañan de regreso a *Grunwald*, el **Rey Caleb** se mostrará generoso por haberlo rescatado.

12 Kythorn: Desciendo por el camino junto al *Río Surbrin*, los compañeros se topan con una patrulla montada de **Escudos de Yartar**, quienes les interrogan sobre la situación de los caminos y de la región al ver el estado del grupo.

13 Kythorn: Un par de horas antes del mediodía, avistan las murallas de la villa de *Yartar*. Varias caravanas se encuentran de paso vendiendo sus mercancías, y las calles y plazas están bastante atestadas de gente. A pesar de ello, **Krupp Meisner** insiste en que el alojamiento corre de su cuenta, tanto por haberle dado la oportunidad de vengar a sus camaradas como por haberle salvado la vida en las cuevas. Dada la precaria situación económica que atraviesan, el resto de aventureros no se opone a su ofrecimiento, aunque la posada

del *Grifo de Alas Blancas* en la que terminan alojándose es un edificio bastante viejo que parece amenazar ruina de forma inminente.

Después de reponer fuerzas y de adecentarse un poco, **Octar** visita el *Salón Feliz de Casualidades Fortuitas*, el templo dedicado a **Tymora**, la **Dama Fortuna**. Con el ataque sufrido todavía reciente, no es de extrañar que el lugar sea un hervidero de espadas de fortuna, guardias, clérigos militantes, e incluso algún paladín de otra fe atraído por los relatos de seres infernales. El semiorco hace muestra su mano mutilada a un sacerdote, quien accede a preparar una plegaria curativa para él a cambio de una donación de 350 piezas de oro. Como el pícaro carece de dichos fondos, promete regresar cuando los haya reunido.

Cuando **Octar** comenta a sus compañeros lo ocurrido, **Kir'at** se ofrece a financiar parte de la sanación, pero aún así no es suficiente. **Rulfgar** ha vendido de segunda mano las armas que arrebataron a los grimlocks pero su mejor opción puede vender la exótica estatuilla de piedra negra. Al preguntarle al respecto, **Krupp** les informa de que hay un extraño mago elfo que vive en una torre fuera de las murallas. Suele mostrarse bastante elusivo con los visitantes, pero se rumorea que ha contratado en ocasiones a alguna compañía aventurera para buscar componentes y materiales arcanos.

Rulfgar acompaña a **Emelka** a visitar al elfo. Tal y como les contó **Krupp**, su morada es una esbelta aguja de piedra, metal, y rematada por una cúspide de cristal. Al golpear la aldaba de una de las puertas, sujeta por una cabeza de dragón bronceo, el luchador norteño experimenta una extraña sensación. Unos segundos más tardes, la hoja se abre y los dos aventureros contemplan una armadura completa en el interior de cuyo visor refule un brillo rojizo. El guardián mágico se aparta para dejarlos pasar al interior, que revela un amplio recibidor decorado con tapices que muestran escenas fantásticas, así como otros elementos exóticos. Dos escaleras de madera suben hacia un balcón que lleva al primer piso. Por una de ellas desciende un elfo alto, de larga melena blanca y que lleva un curioso tatuaje azul en una mejilla. Se presenta como **Entrar Mainhaven**, **Factor** de los **Divinos**, y les da la bienvenida a su morada. La grotesca estatuilla grimlock atrae su curiosidad cuando se la enseñan. Según el mago, representa a un poder relacionado con la tierra y la oscuridad y está dispuesto a ofrecerles 500 piezas de oro por adquirirla, lo que es aceptado rápidamente por los héroes.

Cuando están a punto de marcharse, **Rulfgar** comenta su rara experiencia con la puerta. Esto parece poner en guardia durante unos segundos al elfo, pero luego su gesto se relaja nuevamente. **Entrar** les explica que se trata de un protección arcana que reacciona frente a seres de los reinos lejanos, por lo que si la defensa ha entrado en acción, quiere decir que su origen no es nativo de los *Reinos*, aunque es cierto que ninguna alarma mágica ha saltado. El luchador norteño y la hechicera deciden sincerarse y admiten que ambos carecen de recuerdos más allá de unos meses atrás. Su historia no sorprende al elfo, quien reconoce que había escuchado muchos rumores acerca de individuos amnésicos que habían aparecido en diversas zonas del *Norte* y de la *Costa de la Espada*. No obstante, aunque sigue mostrándose algo precavido, sus palabras son amistosas. Les recomienda que tengan cuidado con las personas a las que confían su secreto. De hecho, como supone que ya saben, recientemente se produjo un ataque de seres de los reinos lejanos al propio templo de **Tymora** de la villa. Sospecha que tiene que ver con un misterioso fragmento de una estatua que el **Aguabarón**, **Alahar Khaumfros**, tuvo que entregar a los clérigos de la **Dama Que Sonríe**. Los dos compañeros ven entonces la oportunidad de averiguar más cosas sobre los trozos de obsidiana que ellos mismos han encontrado. **Entrar Mainhaven** les cuenta que hace más de un año, tras la lluvia de estrellas que pudo verse en gran parte del *Norte*, unos buscatesoros vendieron al **Aguabarón** un trozo de una estatua de piedra negra que representaba el rostro de una bella mujer. Parece que el gobernador de *Yartar* quedó

prendado de dicha imagen y, cuando más tarde se enteró de que se había encontrado una parte del torso de una estatua cerca de una granja en *Trijabalí*, comenzó a usar todos sus recursos para adquirirlos. Recientemente, los clérigos de **Tymora**, que representan a una de las instituciones más influyentes de la población, manifestaron su preocupación por el hecho de que el **Aguabarón** estuviera dilapidando fondos del tesoro de la villa e incluso sugirieron que el objeto en sí podría estar maldito, por la compulsión que había originado sobre él. **Alahar Khaumfros** accedió a entregarles para que inspeccionasen una de las partes encontradas, pero por lo que él sabe, las plegarias divinas de los sacerdotes no descubrieron nada perjudicial. Sin embargo, la incursión de los misteriosos seres le ha puesto en guardia. Él mismo reconoce ser un viajero de los reinos lejanos, nativo de la lejana tierra de *Ysgard*. Por ello ha comprendido su situación y no traicionará su secreto.

Viendo que **Entrar Mainhaven** puede ser un valioso aliado, **Emelka** le describe la runa que los clérigos de **Oghma** vieron en su nuca, aunque no revela que ella misma es la portadora, ni que el grupo tiene en su poder fragmentos de la estatua de obsidiana o los prismas de cristal que recientemente encontraron. El elfo no reconoce el símbolo, aunque sí que cree que es una runa arcana sin duda. No obstante, antes de que la pareja de aventureros se vayan, se ofrece a usar su magia para tratar de desbloquear sus recuerdos. Para los **Divinos**, todos los seres tienen el potencial de convertirse en dioses, y la pérdida de sus recuerdos y experiencias es una afrenta y una maldición que estaría gustoso en poder paliar. Algo titubeante por lo que puede significar dicho ritual, **Emelka** acepta regresar al día siguiente para someterse a dicho experimento arcano.

Está ya oscureciendo cuando ambos regresan a la posada. Aprovechando que **Krupp** y **Ulbrek**, tras su cercana experiencia con la muerte, están ausentes visitando a todas las prostitutas de la villa que pueda pagar la bolsa del mercenario, relatan al resto de sus compañeros lo sucedido en la torre del mago.

14 Kythorn: Esa mañana, mientras **Krupp** y **Ulbrek** duermen la resaca, **Octar** visita nuevamente el templo de **Tymora** para solicitar la plegaria sanadora de la que le hablaron y poder recuperar así el uso de su mano izquierda. Por su parte, **Emelka** y **Rulfgar** regresan a la torre de **Entrar Mainhaven**. El resto de los héroes aguardan impacientes su vuelta, sabedores de que por fin algunas de las incógnitas que les rodean pueden quedar despejadas.

Dulce Roca se informa entre los locales sobre el **Aguabarón**, averiguando que justo ese día el gobernador de la villa celebra una audiencia pública para todos los ciudadanos que quieren realizarle algún tipo de peticiones. El guerrero decide asistir, pero tras una mañana algo aburrida, lo más que saca en claro es que la seguridad en la zona rica de la población se ha incrementado. Además, una compañía mercenaria se ha presentado para jurar servicio al **Aguabarón**, lo que confirma las noticias que escucharon.

Mientras, **Menguele** ha logrado convencer al dueño de la posada para que le deje preparar algunas pociones en la parte trasera de la cocina. A pesar de que las condiciones no son las ideales, el norteño está seguro de haber trabajado en lugares todavía peores.

A primera hora de la tarde, los compañeros se reúnen nuevamente para comer. **Kir'at** parece algo molesta por sus visitas al mago, pero les deja intimidad para que hablen sin que su presencia puede coartarles. En cuanto a **Krupp** y **Ulbrek**, ambos luchadores parece que están decididos a ir frecuentando todas las tabernas de la villa antes de partir.

La historia que traen **Emelka** y **Rulfgar** los deja a todos boquiabiertos. Nada más empezar el ritual, la hechicera sintió un terrible dolor en la nuca y como si algo goteante le abrasase la piel. Además, tanto ella como el propio mago elfo percibieron como si una barrera se hubiera roto en el interior de su mente. Tuvo una

visión en la que se encontraba tumbada en una losa de piedra en una estancia oscura. Dos figuras se le aproximaron, una con el rostro cubierto por una capucha, y otra con unas facciones no humanas y atuendo exótico. Hablaban como si ella fuera el sujeto de un experimento, pero parecía como si dicho acto fuera para evitar un destino peor. Se referían a ellos como si fueran soldados que habían sufrido un terrible fracaso, pero a los que se les había dado una segunda oportunidad para defender a su gente. Mencionaban a la enigmática **Guardiana**, así como unas “fuentes” cuyo origen no quedaba claro. Después, algo le era inyectado y su cuerpo comenzaba a sacudirse por el dolor hasta quedar inconsciente.

Todo esto deja muchas cosas para meditar a los héroes, entre ellas también el decidir si tratan de tantear al **Aguabarón** respecto a los fragmentos de la estatua de obsidiana que poseen y los que sospechan que el gobernante ha ido adquiriendo.

15 Kythorn: A pesar de encontrarse en una sala común en el interior de la villa, la costumbre hace que el grupo mantenga a un par de sus miembros turnándose de guardia por las noches. Durante esa madrugada, **Gunnar** no deja de notar que tanto **Dulce Roca**, como **Kir'at**, y **Menguele** parecen sufrir algún tipo de mal sueño o pesadilla. La barda incluso se despierta sobresaltada, mirándolo con apariencia confusa, para luego volver a tratar de conciliar el sueño.

Por la mañana, **Emelka** y **Rulfgar** vuelven a la torre de **Entrar Mainhaven** para que el mago elfo pueda continuar con el ritual para desbloquear algunos recuerdos de la hechicera. Cuando ambos regresan poco después del mediodía, traen un nuevo relato que levanta nuevas sorpresas. En esta ocasión, el conjuro no le provocó ya ningún tipo de dolor y pudo vislumbrarse de nuevo sobre la losa de piedra, desorientada y rodeada de oscuridad. Recuerda haber atisbado a otros individuos a su alrededor, tumbados y durmientes. En algunas ocasiones, cuando la luz rojiza se hacía menos abrumadora, en el centro de la sala creía haber visto una jaula extraña, en cuyo interior se erguía una figura humanoide carente de rostro, pero con unos malévolos y profundos ojos negros. Durante otros sueños, o tal vez en otros momentos, ya que le era casi imposible discernir entre la realidad y las pesadillas, se veía a sí misma apresada en un bloque de cristal o hielo, con su rostro deformado por el reflejo. Mientras deliraba tratando de aclarar su mente, la figura encapuchada se acercaba a ella, hablando gentilmente. Más allá de su capucha sólo había sombras y, de hecho, se presentaba como **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**. Decía que estaba allí para ayudarla, a ella y otros hermanos y hermanas. Mencionaba de nuevo las “fuentes”. Según sus palabras, había sido expuesta a la primera. Con la segunda, su parte inmortal perviviría, permitiéndole volver a servir a su pueblo y luchar para defender a los suyos. Aunque el proceso pondría a prueba su espíritu, sería un verdadero renacimiento. Como colofón a sus palabras, **G'Zen** la bautizó en honor a su nueva identidad como **Emelkath**, hasta que sus hazañas le permitieran adoptar un nuevo nombre.

Esta nueva revelación deja a los héroes dudosos acerca de todo lo que conocen y de lo que han vivido hasta ahora. Muchos de sus sueños y pesadillas han sido prácticamente compartidos, pero si las visiones de **Emelka** son ciertas, es como si todos ellos hubieran sido sometidos a un misterioso ritual, cuyo propósito sigue escapando a su comprensión.

Esa noche, con **Krupp** y **Ulbrek Peloblanco** presentes, los aventureros manifiestan su decisión de viajar al norte y acompañar al uthgardt de regreso a su aldea en *Grunwald*. En cuanto a **Krupp Meisner**, el mercenario prefiere permanecer en *Yartar* para continuar ofreciendo sus servicios al **Aguabarón** y tal vez aprovechar el hecho de que sea el único superviviente en la villa de la expedición original masacrada por los grimlocks.

16 Kythorn: Durante esa noche, **Gunnar** vuelve a observar cómo **Dulce Roca**, **Kir'at**, y **Menguele** vuelven a mostrar un sueño intranquilo. Sin embargo, mientras que ambos luchadores se relajan al cabo de unos pocos

minutos, la semielfa vuelve a despertarse bañada en sudor y sale a dar un paseo nocturno para calmar las pesadillas que parecen acosarla últimamente.

Después de amanecer, los compañeros se despiden de **Krupp Meisner**, quien les desea fortuna en sus viajes.

19 Kythorn: Alcanzan la villa de *Trijabalí*. Durante estos primeros días de viaje, **Ulbrek** les explica que gran parte de los guerreros de la **Tribu de la Bestia del Trueno** viajaron a primeros de año al *Túmulo de Morgur*, donde se encuentra el túmulo ancestral de su pueblo y se realizan las ceremonias más importantes. No obstante, la feria de primavera habrá atraído a muchos habitantes de aldeas y pueblos cercanos de las zonas civilizadas, por lo que espera que puedan ver *Grunwald* en todo su esplendor. También les explica que gran parte del asentamiento está construido sobre unas ruinas enanas desconocidas. Algunos edificios se han aprovechado, como la *Morada del Rey*, el torreón de piedra que alberga tanto el salón de festejos como la sala de audiencia del **Rey Caleb Puño-del-Norte**. Existen antiguos túneles construidos por los enanos, pero los chamanes declararon que estaba prohibido, bajo pena de muerte, descender a los mismos para evitar despertar a las sombras que moran en la oscuridad profunda. Sólo hay unas runas enanas intactas sobre el dintel de un edificio en ruinas, que muestran la palabra "**Martilloespino**", pero ni siquiera algunos artesanos o viajeros enanos itinerantes recuerdan si se trata del nombre de un clan, del antiguo bastión, o de algún héroe de antaño.

24 Kythorn: La expedición llega a la pequeña aldea agrícola de *Sillalarga*. Esa noche, durante la cena, escuchan las noticias acerca del ataque que se produjo hace varias noches en *Escudo de Mornbryn*. Según las historias de los mercaderes, extraños seres incendiaron una granja y mataron a algunos lugareños para luego marcharse antes de que los druidas y guardabosques locales pudieran reaccionar. Algunos aseguran que los seres montaban enormes bestias voladoras que desaparecieron en la oscuridad entre aterradores chillidos.

29 Kythorn: Poco antes del mediodía, los compañeros entran en *Grunwald*. Muchos de los bárbaros saludan a **Ulbrek** con visibles muestras de afecto. Además, pueden verse varios pabellones desplegados en una explanada cercana, así como carros y algunos corrales improvisados, lo que sugiere que la feria de primavera de la que les hablaba el veterano luchador todavía sigue vigente.

Son recibidos por el **Rey Caleb Puño-del-Norte**, líder de la **Tribu de la Bestia del Trueno**, quien les agradece que salvaran a su enviado y buen amigo, y escucha impresionado el relato de sus aventuras en las cuevas subterráneas de los grimlocks. Cuando finalizan, les explica que todavía no han sabido nada de la desaparición de los druidas del **Concilio de los Abetos**. Además, los ataques de lobos se han hecho más osados, especialmente en las granjas más alejadas al núcleo de la aldea y sus edificios de piedra. También ha habido dos muertes, de mujeres extranjeras, cuyos cadáveres se han encontrado en las afueras, parcialmente devorados. Sin embargo, sus cazadores no han podido averiguar si se trata del ataque de animales o de los actos de un asesino que luego ha aprovechado la voracidad de las bestias para ocultar sus huellas. Promete convocarlos nuevamente para recompensarlos por su hazaña al rescatar a **Ulbrek Peloblanco** y dispone que puedan hospedarse como sus invitados en la posada del *Arco de Piedra*.

Como debe quedarse para informar a su caudillo de todos los pormenores de su viaje, **Ulbrek** se despide de ellos pero los invita a cenar esta noche en su casa, como sus huéspedes. Al menos así le acompañarán para no tener que explicar él solo a su esposa por qué ha estado ausente tantos días.

Antes de ir a instalarse en la posada, los aventureros exploran un poco el pequeño pueblo. **Gunnar** y **Menguele** están interesados especialmente en la atalaya en ruinas orientada hacia el bosque, donde todavía puede leerse el misterioso nombre: "**Martilloespino**". Sin embargo, ni el explorador, ni el alquimista, encuentran ninguna pista, aunque sí una trampilla sellada en su interior.

Posteriormente, ambos visitan la casa de **Lariya la Sabia**, una vieja chamán, quien le vende a **Menguele** algunos componentes para sus pociones. En cuanto a **Gunnar**, el enano adquiere unas hierbas rituales usadas por los uthgardt para acceder al mundo espiritual, con las que pretende tratar de desbloquear los recuerdos ocultos en su mente.

En cuanto a **Dulce Roca**, el joven luchador deambula por la explanada de la feria. A estas horas hay poca actividad, dado que los mercaderes o granjeros se han retirado a comer, pero unas voces y abucheos llaman su atención. Al aproximarse, ve a un hombre sucio con una túnica raída que está de pie sobre unas cajas proclamando que la furia de la naturaleza y sus criaturas está a punto de caer sobre el pueblo y que sus habitantes deben abandonarlo para salvar sus días. El pequeño auditorio reunido ha comenzado a abuchearlo, aunque algunos niños están empezando a coger barro y piedras para martirizar al, obviamente, enloquecido agitador. Finalmente, varios guerreros uthgardt dispersan a los presentes y **Dulce Roca** se acerca al desconocido. Además de un fuerte olor debido a la carencia de higiene personal, el joven se da cuenta de que el hombre tiene toda la dentadura ennegrecida, como podrida. Trata de razonar con él y averiguar si se trata de un druida, pero su mente está demasiado maltrecha, aunque le habla de un lugar maldito, al que se refiere como las *Cavernas Sollozantes*, donde nacerá el origen de la cacería que traerá un apocalipsis de colmillos, garras, y sangre para toda la región.

El encuentro con el extraño demente deja preocupado a **Dulce Roca**, quien se acerca hasta la arboleda donde **Ulbrek** le mencionó que se halla un pequeño altar de **Silvanus**. Según el viejo guerrero, una joven druida la cuida permanentemente, aunque el resto de los druidas sólo visitan la aldea en contadas ocasiones. Sin embargo, la iniciada de **Silvanus** parece estar también ausente, por lo que regresa a la posada para comer e informar al resto de camaradas de lo sucedido.

En la posada, **Kir'at** se ha retirado a descansar sin apenas probar bocado. Al preguntarle **Rulfgar** por su estado, afirma que se encuentra bien, aunque su apariencia y el tono de su voz parecen indicar lo contrario. Considerando que es probable que la acolita druida haya ido al bosque en busca de hierbas u otros componentes, el grupo decide explorar los alrededores del mismo y ver también hasta qué punto la amenaza de los lobos es real o no. **Gunnar** abre la marcha y no les es difícil seguir una senda forestal que se adentra en el *Bosqueacecho*. El enano encuentra un rastro relativamente reciente que se interna hacia una zona más profunda, así como huellas diversas de lobos que parecen merodear por todas partes.

Cuando llevan ya un buen trecho recorrido, **Emelka** nota como algo se agita súbitamente bajo sus ropas. El rústico talismán que le entregó la semiorca **Vegai** al despedirse parece vibrar como si tuviera vida propia. Pronto se da cuenta de que conforme avanza hacia una dirección u otra la intensidad de la vibración varía, como si indicase la cercanía de la presencia que ha despertado al colgante. Así pues, el grupo se adentra entre los árboles y matorrales, aunque llevan las armas prestas para hacer frente a cualquier posible amenaza.

La marcha continúa de forma lenta, y no carente de tensión. Poco a poco, los árboles van haciéndose más imponentes y la vegetación más densa. La aguda mirada de **Octar** percibe fugazmente el movimiento de unos arbustos justo antes de que una figura encapuchada emerja y dispare un arco. La flecha se le clava profundamente, justo antes de que pueda dar un grito de alarma a sus aliados. Surgen entonces varias sombras oscuras lobunas, que forman un semicírculo a través de la espesura. Tras el grueso tronco de un árbol anciano, aparece un enorme lobo del tamaño de un pequeño caballo, que gruñe amenazadoramente y se sitúa cerca del furtivo arquero. Mientras los héroes reaccionan y adoptan un despliegue defensivo, una segunda flecha cruza la maleza acertando en el hombro de **Rulfgar**, quien ahoga un gruñido mezcla de dolor y

rabia, especialmente cuando el brazo comienza a embotarse poco a poco lo que sólo puede significar que este segundo proyectil estaba emponzoñado.

Antes de que el grupo termine de reaccionar, el arquero dispara de nuevo contra **Menguele** y retrocede para cubrirse tras los lobos. **Emelka** responde a su vez con una descarga de proyectiles arcanos que arranca un gemido gutural del encapuchado. Los demás héroes se preparan para formar una barrera contra los lobos, que se acercan lentamente.

Ahora el misterioso atacante dispara otras dos flechas en rápida sucesión, pero esta vez ambas son desviadas por la magia alquímica del norteño. Viendo una oportunidad de avance, **Octar** ataca a un lobo que se aproximaba por el flanco, aunque es recibido con mordisco en el antebrazo. Continuando su duelo particular, **Emelka** recurre a su aura gélida para seguir hostigando al arquero, mientras **Gunnar** avanza entre los árboles para acortar distancias con el mismo. No obstante, al ver a **Octar** enzarzado decide ayudar al semiorco con el animal al que se enfrenta.

Es entonces cuando en ese momento en el otro lado del avance una voz delicada resuena y **Rulfgar** se derrumba en el suelo, invadido por una profunda somnolencia. Una figura de rasgos feéricos surge tras uno de los árboles y se dirige a **Dulce Roca** ordenándole que huya de vuelta al pueblo. La voluntad del ser de los bosques penetra profundamente en la mente del joven luchador, quien da media vuelta y sale a la carrera desapareciendo entre la vegetación.

Con dos compañeros fuera de combate en unos segundos el resto de héroes no muestra perturbado su ánimo. **Gunnar** golpea con su hacha al lobo al que él y **Octar** se enfrentan, pero en ese instante el resto de la manada, incluyendo al enorme lobo terrible, se lanza a por ellos. Dos lobos muerden salvajemente a **Rulfgar**, quien se despierta sangrientamente de su ensueño. Otro ataca a **Emelka** junto al enorme líder, quien le muerde ferozmente a la hechicera, quien por suerte consigue mantenerse en pie frente a la sacudida de las grandes mandíbulas. Viéndola pasar apuros, el arquero dispara dos flechas a **Emelka**, aunque sólo una de ellas impacta su objetivo. En cuanto a **Gunnar** y **Octar**, el animal al que rodean está muy herido y escapa hacia lo profundo del bosque, lo que aprovecha el semiorco para avanzar y clavar su estoque en otro de los lobos. **Menguele** finaliza el trabajo con un potente tajo de su mandoble que casi parte por la mitad a la criatura. Esto permite a **Emelka** retroceder lo suficiente para conjurar unos nuevos proyectiles arcanos, esta vez contra los lobos que acosan a **Rulfgar** en el suelo.

Una nueva flecha disparada por el encapuchado acierta a **Octar**, quien comienza a estar malherido. Furioso, avanza hasta el arquero y logra herirlo con su arma, lo que provoca que la capucha caiga hacia atrás, revelando el rostro de una hembra semiorca. Sus ojos parecen febriles e inyectados en sangre y su boca muestra los mismos dientes ennegrecidos que mencionó **Dulce Roca** cuando les habló del agitador del mercado de la feria. El pícaro no reconoce a esta mujer, pero sí **Gunnar** que se acercaba flanqueando. No es otra que **Vegai**, pero la guardabosques semiorca parece totalmente fuera de sí y claramente es una amenaza para todos en su estado.

Afortunadamente, **Menguele** abre hueco acabando con otro lobo con su espadón, lo que permite a **Emelka** que conjure otra descarga de proyectiles. También **Rulfgar** regresa a la liza. El norteño ha recuperado su gran espada y golpea con ella desde su complicada situación. Su tajo logra alcanzar las patas delanteras de uno de los lobos que cae desangrándose junto a él. El otro lobo sigue atacándole, así como el lobo terrible, quien ve en el luchador caído una presa más fácil.

Por delante de ellos, **Gunnar** avanza y descarga un golpe con el plano de su hacha para aturdir a **Vegai**, lo que deja un buen moratón en la frente de la semiorca, quien se revuelve gritando un nombre: **Coriander**. Sin

embargo, la enloquecida exploradora no va a ser presa fácil y vuelve a disparar casi a bocajarro contra **Octar**, como si tuviera un odio feroz con aquellos que comparten su herencia orca. Sin embargo, este es su último embate, pues **Gunnar** logra golpearla de nuevo, y permite que **Octar** pueda maniobrar para dejar sin sentido a su antigua aliada con un golpe de la empuñadura de su estoque.

Ya sólo quedan combatiendo dos lobos, entre ellos el enorme líder de la manada, al que **Menguele** asesta un potente tajo. Resuena entonces entre los árboles un voz melodiosa pero potente y los animales se ponen tensos como si se dispusieran a huir. El lobo más pequeño lo consigue, pero no el lobo terrible, al que le clava su espadón en la garganta **Rulfgar** justo antes de que se girase para saltar hacia los árboles.

Mientras **Emelka** y **Gunnar** examinan el estado de **Vegai**, **Octar** y **Rulfgar** mantienen la guardia, pero ninguna otra criatura surge de la espesura y el bosque queda en silencio. **Menguele** aprovecha para decapitar al lobo terrible y tener así un trofeo de su encuentro. Llaman también a gritos a **Dulce Roca**, pero no hay señales del luchador. Teniendo en cuenta que sus curaciones potenciales se reducen a las pociones y extractos de **Menguele**, los aventureros deciden hacer unas sencillas parihuelas para transportar a **Vegai** y regresar.

Para gran alivio de todos, al cabo de un rato escuchan unos pasos y ven aparecer sudoroso y con gesto preocupado a **Dulce Roca**. La magia de la mujer del bosque tardó varios minutos en desaparecer, y para entonces se encontraba ya bastante lejos como para escucharles.

Oscurece cuando salen del bosque, encontrándose con un grupo de guerreros uthgardt que se muestran curiosos, no sólo con la apariencia de los héroes, muchos de los cuales están heridos, sino por la figura tendida a la que van arrastrando. Su curiosidad se torna en impresión cuando ven la cabeza que cuelga de la mochila de **Menguele**, pues aunque habían corrido rumores de la existencia de lobos de semejante tamaño, hacía muchos inviernos que los cazadores y guerreros no veían algo así.

Los uthgardt acompañan a los aventureros a la casa de **Lariya**, aunque uno de ellos corre para avisar a su **Rey**. La vieja chamán sana con su magia las heridas más graves de los héroes, y acepta encargarse de cuidar a **Vegai**, quien parece haber sufrido algún tipo de envenenamiento. No es la primera vez que **Lariya** ve estos síntomas. Hace unas semanas, unos cazadores le trajeron un jabalí que habían abatido en el bosque pero que no se atrevían a comer. La bestia les atacó como si estuviera rabiosa y su boca estaba cubierta de la misma sustancia negra que los dientes de la semiorca. **Emelka** le pide entonces a la anciana poder permanecer para velar el descanso de su amiga, lo que la chamán permite.

Un par de guerreros aparecen entonces para acompañarlos a la *Morada del Rey*, pues **Caleb Puño-del-Norte** requiere su presencia. El caudillo uthgardt se muestra complacido por la victoria de los aventureros frente a los lobos, el enemigo ancestral de su tribu. Sabe que el bosque alberga criaturas feéricas, pero normalmente eran los druidas quienes las mantenían apaciguadas siempre haciendo de intermediarios entre la comunidad uthgardt y los seres más antiguos del *Bosqueacecho*. La cabeza del lobo terrible atrae particularmente la atención y se la pide como obsequio a **Menguele**, para poder exponerla como un trofeo en el salón de festejos de la tribu.

Dulce Roca aprovecha esta inesperada audiencia para hablar al jefe bárbaro del agitador al que conoció en la explanada de la feria. Ciertamente, el **Rey** sabe de la presencia de este peculiar extranjero. De hecho, tuvo que prohibir que se le molestase, ya que ellos creen que los locos han sido iluminados por los espíritus y realmente el hombre no es más que una molestia pero no se ha mostrado agresivo. Ante la petición de dejar que los guíe a las mencionadas *Cavernas Sollozantes*, el uthgardt no se opone siempre que traten al enajenado con respeto. No obstante, también manifiesta que no conoce ningún lugar como el que describe en sus proclamas,

aunque es cierto que hay varios arroyos que recorren el *Bosqueacecho* y que es fácil que haya alguna cueva natural o gruta por la que se filtre el curso de uno de ellos dando la impresión de que las paredes lloran.

Solventada la audiencia con el caudillo de la **Tribu de la Bestia del Trueno**, los aventureros, a excepción de **Emelka** y **Kir'at**, acuden a casa de **Ulbrek Peloblanco**. El veterano guerrero les presenta a su esposa, **Aritta**, así como su hijo menor, **Thorgul**. Sus dos hijos mayores murieron hace años y su otra hija se encuentra en el *Túmulo de Morgur* con otros cazadores del clan. La cena transcurre en un ambiente distendido, amenizada por el relato que hace **Octar** de las aventuras del grupo, especialmente el rescate del propio **Ulbrek** de las garras de los grimlocks.

Pero la celebración se ve interrumpida ya entrada la noche cuando la puerta de la cabaña se abre y una joven pelirroja entra llorosa para arrojarle a los brazos de **Aritta**. Se trata de **Lucilla**, una joven local amiga de **Thorgul** y que trabaja en el *Arco de Piedra*. Una vez que la mujer más mayor tranquiliza a la muchacha, ésta logra explicar lo ocurrido. **Charn Pelofuego**, un nativo local, entró con **Shella**, la druida que cuida la arboleda. Sorprendentemente, **Charn** está teniendo gran éxito en la feria de primavera y todas sus tallas de madera así como utensilios o herramientas se han vendido de forma espectacular. Tras unas cervezas, el locuaz tallador convenció a los dos chicas de que lo acompañasen a su cabaña para enseñarles unas piezas especiales que había preparado. Cuando estaban de camino, media docena de figuras surgieron de las sombras y la cogieron a ella y a **Shella**, a la vez que comenzaron a golpear a **Charn**. Lo que los asaltantes no contaban era con la inesperada furia de la camarera, quien mordió la mano que le tapaba la boca para luego asestar un fuerte rodillazo en la entrepierna a su captor y salir corriendo.

Lo cierto es que los gritos de **Lucilla** han atraído a varios guerreros uthgardt que patrullan las calles durante la noche por lo que pronto la casa de **Ulbrek** se ve atestada de gente y los compañeros optan por regresar a la posada.

30 Kythorn: En casa de **Lariya la Sabia**, **Emelka** comprueba como la chamán administra un bebedizo a **Vegai** que ayudará a la semiorca a purgar el veneno que invade su cuerpo. No obstante, la anciana le advierte que es posible que la mente de la exploradora tarde tiempo en recuperarse. De hecho, sabe de gente que ha quedado permanentemente afectada por tomar algunas de las hierbas y setas alucinógenas de las que crecen en el bosque.

En la posada, el joven **Thorgul** visita a los héroes para explicarles que ha hablado con alguno de los cazadores que rastrearon el lugar donde atacaron a **Charn** y a las mujeres. Los rastros son muy débiles como para seguirlos, pero hoy por la mañana partirá un grupo para tratar de encontrarlos. Sí que han registrado también la cabaña del tallador, habiéndola encontrado toda revuelta, aunque más como si el propietario hubiera recogido sus cosas a toda prisa que como si hubiera sido saqueada.

Ante estas noticias, los compañeros avisan a **Emelka** y **Kir'at** de que van a investigar la cabaña del desaparecido. Los guerreros uthgardt no ponen ninguna pega, más aún con la creciente fama que el grupo ha adquirido como matalobos. Pero la verdad es que ni **Gunnar**, ni **Octar** encuentran nada pese a mirar a fondo todo el lugar.

En cuanto a **Dulce Roca**, el luchador acude a primera hora a la explanada de la feria, que comienza a abrir sus puestos, para comprobar que el desequilibrado sigue allí, encontrándolo comiendo un trozo de pan y algo de queso que alguno de los granjeros asistentes más caritativos le han entregado. Antes de marcharse, un rumor y un corrillo de gente atraen su atención. Un puñado de muchachos y jóvenes corean un nombre, al tiempo que algunos mayores parecen cruzar apuestas entre sí. Al acercarse, observa como se ha dibujado un círculo de lucha en la tierra y dentro del mismo dos contendientes avanzan precavidamente retándose con la mirada. Uno

de ellos es un uthgardt con el torso desnudo y varios tatuajes azules, cuya altura y musculatura casi empequeñecen a su adversario. El otro hombre es casi un anciano de piel amarillenta y rasgos exóticos que viste un atuendo remendado por decenas de sitios, cada uno de ellos con una tela de color diferente, lo que le da un aspecto realmente pintoresco. A pesar de no ser bajo, se mueve con los hombros ya algo encorvados por la edad, pero se advierte una concentración firme en su rostro. El coloso uthgardt trata de agarrarlo, pero el monje es tremendamente escurridizo. No se mueve con una velocidad vertiginosa, pero sus movimientos son terriblemente fluidos y cambiantes. Un minuto más tarde, el fornido bárbaro pierde la paciencia y se lanza en plancha a fondo, sólo para caer zancadilleado pesadamente. En un suspiro, el anciano esta sobre él y le hace una llave entre el cuello y el hombro. Increíblemente, el uthgardt logra ponerse en pie llevando al monje en volandas, pero poco a poco su cara se pone carmesí y en unos segundos cae de rodillas. Sonriente, el anciano le suelta y le da una palmada amistosa en la mejilla. Entonces la multitud estalla en júbilo, especialmente los niños y jóvenes presentes, coreando el nombre del vencedor: **Sur-Irthal**.

Cuando se calma el ambiente, el luchador se acerca al monje para presentarse y hablar con él. En anciano se muestra muy respetuoso, y por sus palabras **Dulce Roca** se da cuenta de que suele ser un visitante habitual de la aldea, especialmente durante la primavera. Le relata entonces el episodio ocurrido en la posada de *Alcázar de Xantharl*, cuando la semielfa **Hermidia** los atacó usando unas extrañas técnicas marciales. **Sur-Irthal** le explica que el conocimiento no deja de ser una herramienta que puede ser usada tanto para ayudar a los demás como para dañarles, por lo que no se podría responsabilizar a quienes enseñaron dicha forma de combate a un estudiante que luego decidió darle un mal uso. No obstante, cuando el joven le da más detalles acerca del grupo y de sus viajes, el anciano le pide poder reunirse con ellos para conocerlos en persona.

Tras quedar en que el monje acuda por la noche a la posada, **Dulce Roca** vuelve a interesarse por el enajenado, tratando sin éxito que el hombre recuerde la ubicación de las *Cavernas Sollozantes* o la existencia de una mujer de rasgos élficos en el bosque.

El resto de la mañana transcurre en calma, con **Menguele** preparando nuevas pociones y destilados alquímicos.

En cuanto a **Emelka**, permanece en la cabaña de **Lariya**, donde **Vegai** sigue dormitando, aunque en algunos momentos delira, mencionando varios nombres, el de **Coriander**, que ya escucharon en el bosque, y otros dos que no reconoce, **Ilkea** y **Kazog**.

Llegada la hora de la cena, **Sur-Irthal** se presenta en el *Arco de Piedra*. La sorpresa de todos es mayúscula cuando el anciano saluda por su nombre a **Gunnar**, e inclina levemente la cabeza en señal de reconocimiento a **Rulfgar**. Se presenta como un humilde monje de la **Orden de la Senda del Torbellino** y, cuando el enano admite que no recuerda su anterior encuentro, el anciano se explica con más detalles. Hace más de un año cuando una expedición compuesta por **Gunnar**, **Rulfgar**, otros dos hombres y una mujer, y un elfo, del que todos sospechan que se trata del desaparecido **Odracir**, visitó las cercanías del *Bosqueacecho* buscando la ubicación de la *Puerta de Plata*. Querían visitar el monasterio debido a que en su interior se alberga el conocimiento de dicho lugar místico, entre otros muchos. Sin embargo, el monje no consideró que los motivos que los llevaban a dicha búsqueda fueran dignos. No había equilibrio en los espíritus de los suplicantes de dicha invitación. **Gunnar** confiesa que muchos de los recuerdos de su pasado han sido bloqueados en su mente, pero el anciano le recuerda que son las acciones del día a día las que marcan la identidad de un individuo. Cuando le preguntan por el culto que se rinde en el monasterio, **Sur-Irthal** les explica que ellos no siguen a ninguna deidad, sino que aprenden a conocerse a sí mismos, siguiendo las enseñanzas del **Círculo Ininterrumpido**. Para ellos un círculo no sólo no tiene fin, sino que puede albergar otros muchos en su interior.

Con cada nuevo círculo el conocimiento de uno mismo y lo que les rodea aumenta, habiendo penetrado en los misterios de ocho círculos.

Antes de marcharse, **Sur-Irthal** expresa su deseo de que encuentren el equilibrio y el conocimiento que buscan. Tal vez sus acciones presentes les permitan poder atravesar lo que él llama "la tormenta" que protege las puertas del monasterio.

Tras la marcha del monje, el grupo discute sobre sus enigmáticas palabras. **Kir'at** particularmente no confía en el anciano, aunque también parece continuar molesta con el comportamiento de los aventureros respecto a las confianzas que suelen hacer a los extraños. Por otro lado, no comprende su interés por averiguar el destino de los druidas desaparecidos, una misión que sólo puede conllevar riesgos para ellos, no respuestas a las preguntas que buscan.

1 Flamarul: **Lariya** despierta a **Emelka** con una buena noticia, **Vegai** ha despertado. La semiorca todavía está débil, pero está consciente y su mente parece haberse aclarado, mientras su cuerpo sigue purgando poco a poco la substancia que la dominaba. La guardabosques se muestra contenta y sorprendida a la vez por haberse encontrado a su amiga, aunque su alegría se torna en tristeza y rabia cuando la hechicera le narra las circunstancias de su reunión en el bosque. **Vegai** se siente bastante mal por haberlos atacado y explica a la joven que durante sus viajes por la región se topó con un druida semiorco ya mayor llamado **Kazog**, quien había sido el maestro de su hermanastra **Ilkea**, hasta que esta última retorció los poderes de la naturaleza para usarlos en favor de su maligna madre. **Kazog** le explicó que una amenaza se cernía en el *Bosqueacecho*, dado que un grupo de druidas oscuros se habían infiltrado en el llamado **Círculo de los Abetos** y estaban enfureciendo a los animales para lanzarlos a atacar a las poblaciones cercanas. También la llevó hasta la presencia de **Coriander**, una dríade que le ayudaba a proteger la zona de los ataques de aquellos que querían dañar al bosque.

Emelka le explica que sospecha que fue engañada y que **Kazog** le dio algo que nubló su buen juicio y la hizo caer bajo su influjo. Lo cierto es que **Vegai** admite que el druida le entregó unos pedazos negros de un hongo que según él la ayudaría a conectar con el mundo espiritual de la zona. No recuerda mucho más, pero se siente hundida por haber sido engañada tan fácilmente.

Mientras esto ocurre, un par de uthgardt llegan a la posada con noticias sobre la captura de de **Charn Pelofuego**, al que los guerreros de la tribu han traído de vuelta ante la presencia del **Rey**. Rápidamente, **Dulce Roca** trata de enterarse de lo ocurrido. Sin embargo, dado que no se le permite la entrada al torreón de piedra mientras el caudillo esté interrogando al prisionero, logra que **Ulbrek** acceda a informarlo en cuando tenga detalles sobre la historia del prisionero.

Un rato después el veterano guerrero uthgardt regresa, con la noticia de que **Charn** ha sido condenado a muerte por el **Rey Caleb Puño-del-Norte**. El tallador ha admitido que tuvo relaciones con las putas asesinadas pero niega haber sido el causante de sus muertes. También niega conocer nada sobre la desaparición de la acolita druida **Shella**. Admite haber engañado a todos pues las tallas que ha estado vendiendo durante todo este tiempo en la feria no las hacía él, sino que se las entregaba un extraño, quien luego recogía la mitad de las ganancias. Sus súplicas no han sido escuchadas y, tras escuchar su relato, el **Rey** ha decretado que sea clavado sujeto a unos postes en las afueras de la aldea, para que las bestias salvajes se alimenten de él al igual que lo hicieron en los cuerpos de sus víctimas. La sentencia será llevada a cabo al día siguiente.

La mención de las tallas de madera genera cierta suspicacia en los aventureros. La verdad es que son de una artesanía exquisita, representando tanto animales como plantas de la zona. Sin embargo, no irradian ninguna

magia. No obstante, cuando **Emelka** habla de ello a **Vegai**, la guardabosques le revela que **Kazog** solía tener la costumbre de estar siempre tallando figuras cuando estaba con el druida.

Ahora que la semiorca parece estar recuperándose, los héroes se preparan para explorar el bosque, con la intención de llevarse al pobre enajenado como guía para tratar de encontrar las *Cavernas Sollozantes*, donde sospechan que pueden haber llevado a la druida secuestrada. Han convencido a **Ulbrek Peloblanco** de que los acompañe, puesto que el uthgardt se siente todavía en deuda con ellos por su rescate en las cuevas de los grimlocks.

Cuando están ya distribuyendo las provisiones, **Dulce Roca** y **Gunnar** se dan cuenta de que **Kir'at** no se encuentra en la posada, aunque su equipo de viaje y petate sigue en la habitación comunal. Ambos se dirigen hacia la explanada de la feria, para buscar al demente, pero se sorprenden cuando ven junto al carro de **Sur-Irthal**, al monje y a la barda discutiendo de algo. El enano trata de acercarse sigilosamente a ambos para escuchar su conversación, pero el anciano se da cuenta de su presencia y lo saluda cortésmente, arruinando su iniciativa. Cuando el explorador les informa de su intención de ir al *Bosqueacecho* ambos reaccionan de manera diferente. El monje le expresa su deseo de que al ayudar a los druidas puedan ayudarse a conocerse a sí mismos. Tal vez a su regreso sí puedan encontrar el modo de penetrar en el ojo de "la tormenta". Bastante menos ilusionada con la misión está **Kir'at**. Cada vez más melancólica, la barda cree que se acerca el momento en que la compañía de aventureros pueda disolverse. De algún modo, reconoce que ella misma está en una encrucijada moral, debatiéndose en un dilema entre su obligación y su familia.

Mientras, **Dulce Roca** trata de convencer al agitador para que los guíe a las *Cavernas Sollozantes*. La idea no parece atraer al desconocido, quien proclama que es el lugar donde la caza comenzará y que es la guarida de las garras y colmillos que desgarrarán a los habitantes de la región. Uno no se puede enfrentar a la caza, sino sólo huir de ella. El luchador intenta razonar con él. Finalmente, logra dar un giro a la extraña forma de pensar del demente, para quien únicamente existen cazadores y presas. Si ellos acuden a dicho lugar y se enfrentan a las bestias se convertirán en cazadores, una idea que complace al hombre, quien accede entonces a guiarlos por el bosque hasta alguno de los arroyos cercanos, donde cree que se encuentran dichas grutas.

El mediodía ha pasado ya cuando la expedición se pone en marcha. Afortunadamente, las copas de los árboles del bosque pronto bloquean los rayos del sol, dando un respiro al caluroso día. **Gunnar** y el enajenado abren la marcha junto a **Octar**. El explorador enano se da cuenta de que el siguen el antiguo rastro que descubrió hace dos días, pero pronto se internan por una senda de cazadores que se interna más y más en el bosque.

Un par de horas más tarde, un extraño gemido pone en guardia a **Gunnar**, quien se adelanta a investigar. Ocultándose entre los árboles, divisa media docena de lobos que rodean y gruñen a un humano caído. Junto a la víctima, hay una criatura de la que sólo ha oído hablar en sus expediciones a las montañas del norte, un leopardo de las nieves. Parece evidente que los animales han atacado al pobre infeliz y que están a punto de rematarlo. Con un grito, el enano abandona su escondite y trata de llamar la atención de los animales, rezando para que sus compañeros lo escuchen y acudan en su ayuda. Instintivamente, los lobos se giran hacia él mostrando sus colmillos. Entonces, el leopardo destroza la garganta del caído y luego levanta sus ojos mirándolo con calma. Su ronronear se convierte en una tosca palabra en Lengua Común que el enano comprende: "Cuidado".

Alertados por el grito de **Gunnar**, el resto de los aventureros, junto a **Ulbrek**, avanzan con las armas preparadas. **Emelka** es la primera que entra en acción, conjurando un par de proyectiles arcanos contra el leopardo blanquecino. A su vez, **Kir'at** comienza a entonar su balada bárdica para transmitir coraje a sus

aliados. Pero antes de que las hostilidades se desaten irreversiblemente, **Gunnar** advierte a todos de que el leopardo le ha hablado y les conmina a mantener una actitud defensiva.

Aunque los lobos continúan mostrando sus colmillos, un gruñido del leopardo hace que se mantengan quietos sin atacar. El animal adopta luego una posición más relajada y comienza a hablar lentamente, como si le costase articular las palabras.

Es el compañero del druida **Drevin**, del **Círculo de los Abetos**, quien al establecer el vínculo lo nombró como **Felinal**. Su amigo y otros druidas fueron atacados hace tiempo por un druida oscuro y por seguidores de **Malar**, el **Señor de las Bestias**. Con varios de los druidas muertos o prisioneros, han podido comenzar a influir a los seres del bosque, especialmente los lobos, con lo que el druida tiene gran afinidad. Además, algunos de sus sicarios emplean una especie de cuentas de collar encantadas que les permiten hechizar temporalmente a los animales. El humano al que han cazado era uno de ellos. Sabe que los malaritas, a los que **Drevin** llamaba el **Pueblo de la Sangre Negra**, han capturado a un grupo de lobos y los han encerrado en un refugio cercano a un torrente del bosque. Supone que es cuestión de tiempo hasta que puedan dominar a sus hermanos animales y usarlos como un arma para atacar la aldea.

Al escuchar esto, **Emelka** rebusca entre las pertenencias del muerto. Tal y como **Felinal** ha dicho, hay una pequeña cuenta de cristal sin pulir, que irradia una débil aura mágica. Sin pensárselo dos veces, la hechicera la hace añicos con una piedra, un gesto que es saludado con gruñidos de aprobación tanto por los lobos como por el propio leopardo de las nieves.

Agradecido, **Felinal** se ofrece a acompañarlos para liberar a los lobos y acabar con la amenaza de los cazadores. El resto de la manada desaparece en el bosque cuando el grupo reemprende la marcha.

Después de caminar casi otras tres horas, **Gunnar** y **Octar** escuchan el rumor lejano de un curso fluvial más allá de la línea de árboles. Todavía están en la zona de la espesura cuando el semiarco tropieza con lo que parece una raíz levantada. Un sonido de madera restalla cuando una pesada rama cae balanceándose sobre la vanguardia del avance. Por fortuna, todos logran esquivar la peor parte de la trampa, pero es probable que la conmoción causada por la misma haya puesto en alerta a los malaritas.

Los compañeros avanzan ahora con más precaución y medio desplegados. Pronto queda claro que sus contrincantes saben cómo moverse y luchar en los bosques, pues **Octar** pisa un falso lecho de hojas y su bota se hunde clavándose dolorosamente una estaca afilada. Además, por si fuera poco, el pícaro siente que la extremidad comienza a abotargarse, conforme la ponzoña que la recubre hace su efecto.

Unos metros más allá, la línea de árboles se dispersa y les permite distinguir una edificación larga con un ventanal central y dos ventanucos laterales cuyas contraventanas están abiertas. En un lado, hay una pequeña valla. No se ve ninguna puerta, por lo que parece que puede estar situada en uno de los extremos. **Ulbrek** les explica que se trata de un refugio conocido, pero que está claro que ha sido rehabilitado, e incluso expandido, en los últimos tiempos, ya que los uthgardt suelen limitarse a construir pequeñas cabañas donde almacenar algo de leña y provisiones por si algún cazador o leñador se ve sorprendido por el frío o la noche estando en el bosque. Además, ningún bárbaro podría permitirse o se molestaría en poner una ventana de cristal en un sitio así. **Felinal** explica que el lugar es usado por **Telden**, uno de los druidas del **Círculo de los Abetos**, pero que normalmente suele encontrarse vacío.

Un extraño silbido resuena en la zona, lo que parece a todas luces una señal. Es evidente que el grupo ha sido descubierto, por lo que deciden prescindir de la cautela. **Felinal** corre veloz hacia uno de los extremos del edificio. Dos flechas surgen desde el interior de los ventanucos, pero sólo una de ellas le impacta. Intuyendo la posición de los arqueros, **Emelka** invoca un aura gélida en el interior de la apertura, con la esperanza de que

hiera y haga recular al tirador apostado en la misma. Rápidamente, el resto de compañeros avanzan hasta la pared de madera, a ambos lados del ventanal más grande. Quedándose **Menguele** y **Rulfgar** protegidos en la línea de árboles. Otra flecha es disparada desde el otro ventanuco, acertando esta vez a **Octar**. El cazador se retira rápidamente para no ser un blanco fácil. Pero antes de que el segundo arquero pueda apartarse del segundo, **Rulfgar** emerge de la espesura. Poseído por una furia incontestable, descarga su espadón abatiendo al malarita que se desploma en uno charco sanguinolento.

Espoleado por esta primera victoria, **Felinal** entra por una puerta en el extremo contrario, enfrentándose él solo a tres enemigos. El leopardo se convierte en un torbellino de garras y dientes contra sus enemigos, que comienzan a gritarse unos a otros dando órdenes o pidiendo ayuda. Por el otro lado del refugio avanza **Emelka**, que ve una puerta abierta más allá de la valla de madera.

Octar aprovecha para entrar a través del hueco libre y hiere al arquero que le disparó, mientras que **Ulbrek** descarga su gran hacha reventando el ventanal y abriendo un nuevo acceso al interior de la cabaña. También **Dulce Roca** sigue los pasos de **Felinal**, moviéndose con rapidez para mantener a raya a los adversarios que rodean al gran gato salvaje. Sin embargo, dentro del refugio aguardan más enemigos. Varios de ellos cubren la puerta por la que se acerca sin saberlo **Emelka**, mientras que un par de semiorcos avanzan con hachas para enfrentarse a **Felinal** y **Octar**.

En el exterior, **Menguele** avanza también tras consumir uno de sus extractos alquímicos. El norteño se acerca para apoyar a **Gunnar** cuando dos formas surgen de entre los árboles atacándolo de improviso. Uno de ellos es un semiorco con atuendo de camuflaje, pero el otro es un ser que impone. Se trata de un híbrido entre humano y lobo, cuyas fauces babea al tiempo que empuña dos espadas cortas en sus manos acabadas ahora en garras.

Al otro lado, **Rulfgar** grita para advertir a **Emelka** del peligro que le aguarda al otro lado del umbral y cruza el hueco del ventanuco. El otro arquero le dispara, al tiempo que otros dos enemigos atacan a **Dulce Roca** por ambos lados, lo que obliga al joven luchador a recular más allá del umbral de la puerta.

La lucha sigue teniendo un desarrollo incierto. Las garras de **Felinal** se cobran su primera presa, y **Emelka** conjura unos proyectiles arcanos contra otro de los adversarios. Aprovechando la confusión, **Octar** trata de maniobrar para colocarse a la espalda de los dos cazadores semiorcos, pero su movimiento es interceptado. **Kir'at** mantiene su canto bárdico y penetra en el interior buscando qué aliados están más apurados para usar sus dotes curativas. Mientras, **Ulbrek** entra rompiendo el resto del ventanal, lo que da un respiro a **Felinal** y **Octar**.

Fuera, **Gunnar** ataca con rabia al semiorco, mientras que **Menguele** se ve acorralado por el malarita y el licántropo, que le muerde en el antebrazo. Varios metros más atrás de ellos el enajenado grita como un poseso, totalmente imbuido de la sanguinolenta violencia que se desata a su alrededor.

Mucho más afortunada es **Emelka**, quien en el otro lado se topa de improviso con los tres enemigos que trataban de sorprenderla. Dos de ellos fallan sus ataques, y el tercero se corta a sí mismo al golpear torpemente y perder el equilibrio. Viendo la situación, **Rulfgar** avanza para propinar un mandoblazo a uno de los sicarios que rodean a su compañera.

En la puerta del otro lado, otro contrincante aprovecha entonces para cerrar la hoja, aislando a los héroes que se hallan en el interior del edificio. A pesar de ello, **Felinal** sigue luchando ferozmente y demuestra ser un auténtico problema para todo enemigo que se le acerca. Por su parte, **Emelka** trata de recular para no verse superada por el trío de adversarios que la rodean y se retira, aunque la concentración le falla en el último instante y no es capaz de completar el sortilegio que preparaba para cubrir su retirada. También **Octar** adopta

una postura defensiva, viendo el peligro inherente en las afiladas hachas de los dos contrincantes que lo acosan. Por suerte para él, **Kir'at** logra acercarse y curar con su magia sus heridas más graves, al tiempo que **Ulbrek** asesta un potente hachazo al arquero.

Al otro lado de las paredes de madera, **Menguele** logra rehacerse y destroza al cazador semiorco con un terrible espadazo. **Dulce Roca** ataca al hombre lobo con su lanza, pero su golpe apenas logra atravesar la dura piel de la criatura, lo que provoca desánimo en el luchador y en **Gunnar**.

Dentro del refugio, uno de los sicarios golpea a **Rulfgar**, y uno de los semiorcos hace lo propio con **Kir'at**, al darse cuenta de que sus poderes curativos y su canción están manteniendo la resistencia del grupo. El norteño no se achica y responde con un tajo que acaba con su oponente. **Felinal**, cuyo pelaje muestra ya varias heridas, hace lo propio con otro enemigo, abriéndole el vientre de un zarpazo. Estas victorias provocan que **Emelka** vuelva al interior de la cabaña, manteniendo la distancia con los dos adversarios que quedan cerca de ella.

El trío de héroes del exterior continúan su particular lucha con el licántropo malarita logra golpear nuevamente a **Menguele** con una de sus espadas, lo que provoca que el norteño comience a estar gravemente debilitado.

Gunnar golpea de nuevo al monstruo, pero su hacha no corta lo suficientemente profundo como para herirlo.

El combate continúa sin cuartel y **Octar** logra impactar a uno de los cazadores, permitiendo que **Kir'at** use una especie de magia defensiva que hace que su silueta parpadee por momentos, desorientando a sus atacantes.

Rulfgar sale al exterior y golpea a uno de los enemigos de **Emelka**, mientras que **Ulbrek** y el arquero, quien ha desenvainado un cuchillo largo de caza, intercambian golpes. Finalmente, la gran hacha del veterano guerrero prevalece, y el malarita cae con el pecho hundido por el golpe mortal. Al mismo tiempo, **Felinal** continúa zahiriendo a todo enemigo a su alcance, y **Emelka**, liberada momentáneamente de sus perseguidores, invoca unos proyectiles arcanos contra uno de los semiorcos.

Haciendo acopio de su fuerza y resolución, **Dulce Roca** logra alancear al hombre lobo como para hacerlo sangrar en serio. Gracias a la maniobra de **Gunnar**, **Menguele** logra flanquear a la criatura y le propina un fuerte espadazo que también abre una tremenda herida en la bestia. El malarita se revuelve salvajemente y propina una lluvia de golpes al tiempo que trata de morder la garganta del guerrero. Una de las espadas es desviada por su magia alquímica, pero la otra y el mordisco le alcanzan, dejándolo inconsciente en el suelo, lo que provoca que **Dulce Roca** y **Gunnar** traguen saliva al verse solos contra este temible adversario, al tiempo que el enajenado continúa dando alaridos de júbilo como si cada golpe y cada herida fueran un espectáculo para él.

Para gran alivio de **Emelka**, los dos enemigos que quedan en el exterior junto a la puerta huyen temerosos del mandoble de **Rulfgar**. La hechicera entonces invoca un aura gélida que acaba con uno de los enemigos que todavía luchan en el interior. Su magia desconcierta a los dos cazadores semiorcos que todavía siguen luchando. Uno de ellos cae víctimas de las garras y colmillos de **Felinal**, y el otro acaba su existencia merced al ataque combinado de **Octar** y **Rulfgar**.

La retirada de uno de los sicarios, quien grita que la lucha está perdida, no pasa desapercibida para **Dulce Roca**, **Gunnar**, o a la némesis de ambos. Seriamente herido, el licántropo parece sopesar si tiene fuerzas suficientes para acabar con los aventureros o escapa para vivir otro día. Con un gruñido, abandona el combate, mirando por un segundo de soslayo al enloquecido, para luego desaparecer entre los árboles, junto al otro enemigo huido.

Rápidamente, **Kir'at** comienza a emplear su magia de sanación e incluso vendajes, a la vez que los héroes apuran también las pociones curativas que han podido ir reuniendo para esta misión. Por suerte para todos,

Menguele está vivo, aunque ha quedado a las puertas de la muerte, y la barda debe emplearse a fondo para que abra los ojos.

Los aventureros más enteros registran la gran sala del refugio, donde hay provisiones, algunos hatillos y equipo del grupo de malaritas y sus aliados. También encuentran una trampilla que lleva a un sótano excavado en la tierra, con una pequeña escalera de madera que desciende. Del mismo llega un fuerte olor, así como un coro de aullidos y gruñidos, lo que indica que han encontrado a los lobos capturados de los que les habló **Felinal**. Abajo hay una puerta de madera y un túnel apuntalado que se interna de vuelta al bosque, así como una abertura a una repisa en la pared rocosa exterior. Una rampa de madera permite que los animales puedan subir y bajar desde dicha terraza rocosa a la parte trasera de la casa. Al otro lado de la puerta hay un foso excavado en la tierra donde encuentran a siete lobos y a un enorme lobo terrible, todos ellos bastante furiosos. Sin embargo, la presencia del leopardo de las nieves los calma rápidamente y, en unos pocos minutos, los animales se ven más ansiosos por salir de su encierro que como un posible peligro.

Después de liberar a los lobos, el grupo registra a fondo el resto del refugio y los cuerpos de los enemigos muertos. Además de algo de dinero y un par de objetos algo valiosos, encuentran una nota dirigida por **Kazog**, el druida del que habló **Vegai**, a un tal **Roymus**. En ella se menciona que mantiene prisioneros a varios druidas, pero que pretende sacrificar a la recién secuestrada acolita de **Silvanus** con el fin de invocar a una criatura al servicio del **Amo de la Caza**.

La lucha ha sido dura, y varios de los presentes no se han podido recuperar completamente. Tanto **Emelka** como **Kir'at** han gastado casi todas sus reservas mágicas. Sin embargo, quedarse a descansar puede significar la muerte segura de los druidas, dado que varios de los sectarios escaparon y pondrán sobre aviso al oscuro druida. Así pues, los héroes se ponen de nuevo en marcha, con **Felinal** y **Ulbrek** acompañándolos, así como el lunático del pueblo, a quien han decidido no abandonar, pese a su comportamiento impredecible y las plegarias y profecías sangrientas que proclama cuando se excita. Los lobos han regresado al bosque, dado que la malévola afinidad del druida y del licántropo, así como las cuentas encantadas que poseían los malaritas, hacen que su presencia pueda poner en peligro a todos, si caen de nuevo bajo la influencia malvada del **Señor Bestial**.

Desechando el corredor subterráneo bajo el refugio, **Felinal** y **Gunnar** siguen el rastro dejado por el hombre lobo. No es demasiado difícil, ya que el licántropo ha mantenido su forma híbrida durante su huída, más preocupado de escapar velozmente que de esconder sus huellas. Algo más allá de un centenar de metros, su carrera se hace más pausada y se le une un segundo juego de botas, lo que indica que al menos otro de los sicarios huidos se le unió.

Mientras el sol se va poniendo poco a poco, los aventureros continúan avanzando por el bosque hasta que, unos tres kilómetros más adelante, **Gunnar** distingue que los árboles se espacian entre sí como si se abriera un claro. Al preguntarle a **Felinal**, el gran gato le explica que hay unas cuevas naturales con un arroyo subterráneo, pero que el lugar es demasiado húmedo como para establecer una guarida. No obstante, este podría ser muy bien el sitio del que les habló el agitador sin nombre, las *Cavernas Sollozantes*.

Acercándose, el grupo escucha unos extraños gruñidos y ladridos, pero muy diferentes a los de los lobos. Una pareja de enormes perros, más grandes incluso que los mayores mastines que han visto, les gruñen amenazadoramente, mostrando unos colmillos ennegrecidos por la misma substancia pastosa que mostraba **Vegai**, o el propio demente que les acompaña. Una especie de halo azulado parece recorrer su pelaje y, al moverse, su silueta parece aparecer y reaparecer por momentos. Parece evidente que las criaturas están bajo la influencia de la misma droga o veneno que enloqueció a **Vegai**, así que la lucha es inevitable. Valiéndose de

su varita ígnea, **Kir'at** descarga un chorro llameante contra uno de los cánidos, que gimotea chamuscado. Los compañeros avanzan en línea, pero las criaturas se mueven con gran rapidez pese a su tamaño, flanqueando su posición y atacando a **Octar**. Antes de que el pícaro semiorco se de cuenta, el halo azulado los envuelve y los animales reaparecen a más de una decena de metros de distancia, a espaldas de todos. **Emelka** invoca su magia pero, por primera vez, sus proyectiles arcanos no encuentran el blanco, pues el perro desaparece justo en el momento en el que le iban a impactar. La misma suerte corre **Felinal**, quien arremete contra ellos pero siente como sólo atrapa la nada al parpadear la criatura y desvanecerse en el momento del ataque. Al tiempo que los restantes compañeros maniobran para envolver a los grandes perrazos, éstos muerden y desaparecen. El segundo intento de **Emelka**, un aura gélida, sí consigue dañar a uno de los seres. Asimismo, **Felinal** logra esta vez clavar sus colmillos en su adversario, al que también **Ulbrek** golpea con fuerza.

La táctica de atacar y desvanecerse empieza a obligar a los aventureros a cubrir gran parte de la entrada de la cueva. **Kir'at** los acosa con su varita de fuego y, aunque en un par de ocasiones el objeto no responde a su voluntad, uno de sus rayos ígneos consigue envolver la cabeza de uno de los perros, que lloriquea terriblemente abrasado por el fuego mágico. Viendo su momento, **Dulce Roca** clava su lanza en el otro animal, el cual se revuelve junto a su compañero atacando ferozmente a **Ulbrek**. Otra ráfaga de proyectiles arcanos de **Emelka** se desvanece sin efecto y **Menguele** falla su tajo, haciéndose él mismo un pequeño corte al no frenar bien la hoja por no calcular la falta de resistencia al golpe. Los canes se revuelven, mordiendo esta vez al propio **Menguele** y a **Rulfgar**. Finalmente, un nuevo chorro de llamas alcanza a uno de ellos, que cae desplomado humeando. Un momento después, el segundo cae cuando un hachazo propiciado por **Gunnar** le abre una tremenda herida en el cuello.

Los guardianes han llevado todavía más al límite la situación de los compañeros y sus aliados y, por si fuera poco, sin duda han alertado a los ocupantes de las cuevas. Sin embargo, volver no parece una opción, por lo que el grupo enciende varias luces y se dispone a recorrer los túneles en busca de los druidas desaparecidos y sus captosres.

Ciertamente, las cuevas parecen tener un origen natural, y conforman un auténtico laberinto de pasadizos erosionados por alguna corriente de agua que en tiempos llegaba a anegar estos túneles. En una de las estancias más anchas, **Gunnar** descubre un montón de setas blanquecinas que crecen en los rincones. Al examinarlas más de cerca, se da cuenta de que algunas presentan en los bordes de sus capuchones un desagradable color negruzco. Es más, el explorador se da cuenta de que en muchas de las setas dichos bordes han sido cortados y recogidos con algún tipo de cuchillo o herramienta.

La fuerte humedad reinante hace que **Felinal** no pueda confiar en su olfato, El enano ha visto un rastro bastante evidente que conduce desde la entrada hacia el interior, y que parece llevar de ida y vuelta, habiéndose marcado claramente por la frecuencia del paso y por el terreno de tierra húmeda del interior de las cuevas. No obstante, tanto el leopardo como **Gunnar** creen que la maraña de túneles facilita que puedan esconderse en ellos enemigos ocultos.

Al escuchar las dudas de su camarada y del gran gato, **Dulce Roca** activa el colgante mágico que porta. Para sorpresa del luchador y de sus compañeros, sus ojos comienzan a lagrimear unas gotas de sangre, al menos hasta que **Kir'at** los seca con una venda. Es la primera vez que le ocurre al joven, por lo que no sabe si puede deberse a algún tipo de magia que irradian las cuevas o algún mal funcionamiento del objeto, antiguamente en posesión de una de las hermanastras infernales de **Vegai**.

Adentrándose cada vez más en los túneles, **Gunnar** escucha una corriente de agua cada vez más cercana, sin duda el arroyo subterráneo que mencionaba **Felinal**. La creciente humedad provoca que las paredes y techos

goteen, creando el efecto que impresionó tanto al perturbado, que avanza cada vez más ansioso en retaguardia junto a **Menguele**.

El pasadizo principal desemboca en una amplia caverna dividida en dos partes, conectadas por un puente natural de piedra. Entre ellas hay una quebrada donde resuena un curso de agua corriente. Una luminiscencia verdosa llama la atención a **Gunnar**, pues en el extremo más alejado al otro lado del puente se ve una masa de zarcillos que brillan en la oscuridad. Entre dicha maraña puede verse un cuerpo humanoide aprisionado. Entonces, el enano percibe otras formas que emergen de la oscuridad. Un enorme lobo terrible negro se planta en mitad del puente mostrando sus terribles colmillos, al mismo tiempo que es respondido por un coro de gruñidos a la derecha, en la esquina de la primera sección. Allí se encuentran plantados tres lobos con el pelaje erizado, pero detrás de ellos se yergue otro enorme lobo terrible, aunque este parece mostrar vetas de pelaje blanquecino en el lomo. Cuando un aullido estremecedor resuena en los túneles por detrás del grupo, los héroes saben que han encontrado la guarida del druida oscuro y de los malaritas.

Temerosos de quedar atrapados en dos frentes, los aventureros avanzan al interior de la caverna, con **Menguele** cubriendo la retaguardia. Es en ese momento cuando el lobo blanquecino emite un extraño sonido amenazador y una columna llameante estalla en mitad de la cueva abrasando a **Dulcer Roca, Felinal, Gunnar** y, especialmente, a **Ulbrek**, quien se desploma con graves quemaduras. Al ver caer al uthgardt, y con gran parte de sus energías mágicas agotadas, **Emelka** corre hasta él para aplicarle gasas húmedas en un intento por estabilizar al moribundo.

Ante la terrible muestra de poder druídico, **Felinal** ruge y señala al viejo lobo terrible como **Kazog**, y luego emite un sonido de desafío para abalanzarse contra el otro lobo terrible, sin duda el compañero animal del **Druida de las Sombras**. Es recibido con un tremendo mordisco, pero el leopardo se rehace y hunde a su vez sus colmillos en el pelaje del lobo.

Con la lucha entre las dos excepcionales bestias en el puente, **Dulce Roca** aferra su lanza y avanza a por el druida, pero una pareja de lobos bloquea su paso. Por su parte, **Gunnar** decide cargar para ayudar a **Felinal**, sabedor de que el gran gato todavía está herido del combate en el refugio. Su hacha golpea al lobo terrible, que aúlla de dolor y furia.

Mientras los compañeros se despliegan y **Kir'at** comienza a entonar su cántico bárdico, el druida transformado vuelve a conjurar. Esta vez, un estallido de espinas barre la zona. **Octar** logra esquivar todas, haciendo gala de unos reflejos sorprendentes en alguien de su tamaño. Sin embargo, **Emelka** y **Rulfgar** reciben varias dolorosas punzadas y no pueden evitar que varias se claven en el caído **Ulbrek**, las cuales además parecen supurar algún tipo de ácido natural.

En la entrada del túnel de acceso, **Menguele** observa como el hombre lobo y uno de los sicarios que lograron escapar del refugio se aproximan lentamente, por lo que el norteño recula al interior de la caverna para poder contar con la ayuda de sus camaradas.

Es el turno de **Rulfgar**, quien asume que el druida es el oponente más peligroso presente. Entrando en estado de furia, avanza hacia él. Uno de los lobos lo intercepta, pero el luchador soporta el mordisco y descarga un poderoso tajo que hace caer al animal, el cual, comienza a desvanecerse como si fuera algún tipo de criatura invocada por la magia druídica. **Octar** se suma a la lucha, lanzando una estocada contra otro de los lobos, y **Kir'at** trata de usar las últimas energías de la varita ígnea, pero la tensión de la lucha provoca que esta vez no pueda activar el objeto.

El viejo lobo terrible se da cuenta de que los aventureros son muy numerosos y continúa hostigándolos con sus conjuros. Esta vez una lluvia de pedrisco barre la parte central de la gruta, golpeando con fuerza a **Emelka**,

Kir'at, y a **Menguele**, dejando un manto en el suelo que dificulta el movimiento. El norteño se retira para golpear a uno de los lobos que protegen al druida, mientras que la barda consigue, esta vez sí, desencadenar un chorro de llamas que hace gritar de dolor al licántropo que acaba de emerger por el pasaje de entrada. Furioso por las quemaduras, el monstruo y su compañero se lanzan contra la semielfa, que repentinamente se ve acorralada y en una precaria posición.

En el puente, **Felinal** y el lobo terrible intercambian golpes en una maraña de dientes y garras, en la que intervienen ocasionalmente las hachas de **Gunnar**. Aún así, el resultado es incierto. El lunático se les une, pero se mantiene a la espalda de ambos, chillando como un poseso ante la exhibición de violencia y brutalidad que lo rodea.

Las bestias siguen combatiendo con ferocidad y uno de los lobos muerde a **Octar**, quien contraataca con una estocada que atraviesa a la criatura, que comienza a desvanecerse en el suelo. El mismo druida abandona sus conjuros y opta por hacer uso de sus colmillos, atacando a **Rulfgar**, quien aguanta el embate. También **Dulce Roca** mantiene su posición, golpeando con su lanza a otro lobo.

Al otro lado de la zona de la pedregada, un nuevo rayo de fuego hiere al hombre lobo, pero la varita de **Kir'at** se deshace en cenizas, habiendo agotado toda su carga arcana. La barda continúa en problemas, y debe recurrir a su extraño cuchillo curvo para defenderse. A su lado, **Emelka** desenvaina también su daga. La imagen de ambas mujeres con sus armas empuñadas, casi agotados sus poderes, es digna de verse.

En la pasarela pétrea, las heridas hacen mella de **Felinal**, y el valiente animal se desploma ante el lobo terrible, a quien **Gunnar** mantiene a raya. La criatura ha retrocedido poco a poco, como si quisiera atraer a los héroes a una trampa, lo que hace dudar al enano de si seguirlo o no.

Otra dentellada del druida da con **Rulfgar** en el suelo. Afortunadamente, la presencia de **Menguele** y **Octar** hacen que el lobo terrible se mantenga a distancia para no verse rodeado, lo que permite al luchador levantarse de nuevo y atacar. Su golpe falla, aunque no el de **Menguele**, cuyo espadazo provoca un aullido casi humano por parte de la criatura.

También se ven apuradas **Emelka** y **Kir'at**, especialmente esta última. No obstante, la semielfa todavía tiene trucos en la manga y por un instante mira fijamente al sicario humano, quien parece quedarse obnubilado por unos instantes, lo que les da una pequeña tregua.

Entonces, el enorme lobo negro abandona la lucha en el puente, recibiendo un hachazo de **Gunnar**, y corre para ayudar al lobo más anciano. Al pasar junto a **Emelka**, la hechicera logra también herirlo con su daga, pero no puede evitar que se sitúe a espaldas de **Rulfgar**. Otro de los lobos muerde a **Dulce Roca**, quien repentinamente se ve acosado también por el hombre lobo, que se aproxima también en ayuda del druida. El lobo transformado vuelve a morder a **Rulfgar** y sacude su mandíbula para derribarlo de nuevo, quien se incorpora otra vez con rabia para asestarle un tajo. Sin embargo, el compañero animal del druida le ataca por la espalda, tumbándolo una vez más. Esta vez, el corajudo norteño ya no se levanta.

El sicario restante se enfrenta ahora a **Gunnar** y a **Kir'at** y las tornas han cambiado, al no contar con la temible presencia de su aliado licántropo, quien hiere a **Dulce Roca**, propinándole asimismo una fea dentellada en el antebrazo. Afortunadamente, el tercero de los lobos desaparece, agotada la magia drúidica que lo convocó, lo que permite al joven luchador aproximarse a la refriega principal para golpear al lobo terrible negro con su lanza.

Otro ataque combinado de **Gunnar** y **Kir'at** acaba con el seguidor humano del druida, quien empieza a verse acorralado por momentos. Sin embargo, no pierde un ápice de ferocidad y desgarrar el hombro de **Octar** con

sus colmillos, para morder luego a **Menguele**, quien ve como sus golpes no consiguen penetrar la dura piel del semiorco transformado.

Dulce Roca logra bloquear uno de los ataques del hombre lobo, haciéndole soltar la espada corta. Intentando rodear al lobo de pelaje blanquecino, **Octar** trata de rodar por encima de su lomo. Su maniobra fracasa, pero provoca que la criatura trastabille y se desequilibre hacia un lado, aunque ni el semiorco ni su compañero **Menguele** logran aprovechar la oportunidad de golpearla. Mejor acierto tiene **Gunnar**, quien golpea certeramente con hacha de guerra enana, espoleado al conocer la verdadera naturaleza del druida. Éste se revuelve mordiendo al enano, al mismo tiempo que el hombre lobo vuelve a atacar a **Dulce Roca**, quien se desploma sangrando abundantemente.

El combate ahora sí se vuelve desesperado, pues casi todos los contendientes están a un único golpe de la muerte. Pero son los héroes los que prevalecen. **Octar** logra clavar su estoque en **Kazog** y **Menguele** destroza con su mandoble a su compañero animal, lo que hace que el druida aülle de rabia. Su grito es cortado en seco por un nuevo hachazo de **Gunnar**, quien acaba para siempre con la maldad del druida oscuro. Apenas ha caído, la gran bestia empieza a transformarse poco a poco para recobrar su forma humanoide.

El único enemigo que queda es el licántropo, quien ha recibido graves quemaduras por parte de la varita de **Kir'at**. La barda ha dejado ya hace rato de cantar, pero empuña con resolución su hoja curvada. **Emelka** hace lo propio, y aunque **Dulce Roca** y **Rulfgar** están en el suelo sangrando, el resto de combatientes están decididos a enfrentarse a él o perecer. Entonces, la criatura parece mirar algo más allá de la posición de los aventureros y recula. Con un último aullido desafiante, desaparece por el túnel de acceso.

Rápidamente, **Emelka** se acerca para asistir a **Rulfgar**, al tiempo que **Kir'at** hace lo propio con **Dulce Roca**. El pobre **Ulbrek** está más allá de cualquier curación posible, con su cuerpo quemado, atravesado por espinas, y golpeado por el pedrisco. **Menguele** se acerca al puente, donde yace **Felinal**, que respira muy débilmente pero presenta tremendas heridas de su lucha con el lobo terrible. El norteño se da cuenta de que no ve al demente por ninguna parte.

Una sensación de alarma se dispara en la mente del guerrero alquimista. Su temor se ve confirmado al aproximarse a la maraña vegetal que emite el halo de bioluminiscencia verdosa. Hay una joven atrapada entre las enredaderas, pero su garganta ha sido cortada de parte a parte. Sin duda, debe tratarse de la acolita de **Silvanus** secuestrada. No le hacen falta sus conocimientos de anatomía ni ver la salpicadura y el charco de sangre creciente a los pies de la muchacha para darse cuenta de que la herida es reciente. Un pasadizo cercano se adentra en otra cámara, y en ella resuena un extraño eco, como una risa gutural, parte humana, parte animal. Con un escalofrío, **Menguele** empuña su espadón y entra. En un extremo, hay una pila de huesos y sangre putrefacta que llena la estancia de un aroma de corrupción que satura su olfato. En el otro, otras tres formas humanoides están aprisionadas entre ristras de maleza vegetal, aunque ésta no parece imbuida con ningún tipo de luz propia. Hay una tremenda cantidad de sangre cayendo de sus cuellos, todos ellos desgarrados salvajemente. De hecho, una criatura vagamente humana está abriendo con sus dedos la garganta cortada de uno de los prisioneros y sorbiendo la sangre ávidamente. El ser ríe bestialmente, atragantándose mientras se transforma. Al iluminarlo con la linterna de su cinturón, el norteño se da cuenta por los harapos que cuelgan y se destrozan conforme su musculatura cambia y sus venas se marcan negruzcas a punto de estallar que no es otro sino el demente al que recogieron en la aldea. Invadido por la ira, descarga su acero contra la bestia, pero la hoja rebota en la piel del monstruo, en la que comienza a crecer un pelaje rojonegruzco. La criatura ni siquiera reacciona al ataque, mientras sigue alimentándose de la sangre de los druidas sacrificados. Un sexto sentido previene a **Menguele** del poder impío que corre ahora por el cuerpo del

loco y que lo está transformando en una bestia, en un depredador al servicio de **Malar**, la criatura a la que **Kazog** quería invocar y controlar, pero que ahora está libre de toda restricción.

Al ver a su compañero reaparecer del extremo de la caverna y cruzar el puente a la carrera el resto del grupo se muestra atónito, ocupados como están en preparar un modo de transportar a **Rulfgar** y el cadáver del difunto **Ulbrek**. Sin embargo, la urgencia en la mirada de **Menguele** les hace darse cuenta de que algo anda muy mal. El norteño recoge el cuerpo de **Felinal** y les apremia a abandonar estas cavernas malditas antes de que la bestia termine su metamorfosis y busque nuevas presas de las que alimentarse. El rugido exultante que resuena a sus espaldas confirma sus palabras y provoca que los aventureros se retiren a toda prisa, huyendo por el bosque en dirección al refugio, mientras la noche ha comenzado a caer en el *Bosqueacecho*.

Milagrosamente, consiguen llegar hasta la cabaña sin sufrir ningún tipo de ataque. Durante la hora siguiente, los héroes trabajan sin descanso para fortificar lo mejor posible el lugar y encargarse de limpiar los restos de la terrible matanza que se produjo horas antes.

2 Flamarul: La noche transcurre tensa, con un coro de aullidos acompañando en la lejanía durante horas y horas. Sin embargo, ningún depredador se acerca a la edificación, aunque quienes montan guardia durante la madrugada sí ven algunos pares de ojos brillantes que los vigilan desde la línea de árboles.

Cuando el sol amanece, **Kir'at** revisa las heridas de todos, mientras que **Menguele** se ocupa de administrar un par de sus extractos a **Felinal**, quien recupera la consciencia.

El leopardo de las nieves siente la muerte de **Drevin**, el druida con el que mantenía un vínculo especial, forjado por la magia natural. Además, cuando el alquimista le describe a grandes rasgos lo que vio en la cueva, reconoce a la joven **Shella**, como la muchacha degollada en la masa vegetal brillante, y a los otros dos druidas más mayores que estaban presos junto a su compañero como **Niela** y **Telden**. Junto con **Drevin**, eran los druidas más poderosos del **Concilio de los Abetos**. Presiente también que con la llegada de la bestia de **Malar**, será fácil que los lobos y otros animales salvajes caigan bajo el influjo del **Depredador de Sangre Oscura**, como muchos seres de los bosques lo conocen. Según cuentan las historias, es necesaria una magia poderosa o un arma imbuida de poder para matar a una de estas bestias.

Cuando le preguntan qué va a hacer, el gran gato les explica que **Molkian**, el hijo de **Niela**, viajó hace meses al *Bosque de la Luna* para continuar su adiestramiento en las artes drúidicas. Pretende buscarlo y encontrarlo. Si alguien puede restaurar el **Concilio de los Abetos** es él.

Felinal accede también a acompañarlos durante el camino de vuelta a *Grunwald*, aunque no saldrá del bosque. Sí que acuerda con los aventureros el volver a reunirse en el linde del *Bosqueacecho* dentro de dos días para mantenerlos al tanto de lo que ocurre en la zona. Lo cierto es que el trayecto de regreso ha sido extremadamente silencioso, como si muchos animales se hubieran escondido o se hubieran marchado, creando una sensación de tensión y peligro que no han podido sacudirse de encima en ningún momento.

Tras despedirse del valiente felino, el grupo recorre el último trecho hasta las cercanías de la aldea. En los últimos árboles ven una triste figura gimiente. Se trata de **Charn Pelofuego**, el joven artesano que vendió las tallas del druida oscuro **Kazog** haciéndolas pasar por suyas, y al que se relacionó con la muerte de varias mujeres, así como con el secuestro de la acolita de **Silvanus**. Está literalmente clavado al tronco de un grueso árbol, desangrándose poco a poco. Sin duda, antes de que le llegue la muerte es muy posible que alguna bestia del bosque aproveche una comida fácil, e incluso es sorprendente que haya durado un día entero.

Abandonando al infeliz uthgardt, el grupo se topa con una partida de guerreros y cazadores bárbaros, que los saludan al reconocerlos. En cuanto les cuentan las noticias de su lucha con la bestia y la muerte de **Ulbrek**, los conducen rápidamente a la *Morada del Rey*, donde son recibidos por **Caleb Puño-del-Norte**. El caudillo

escucha su relato sin mostrar emoción alguna, excepto cuando describen la caída de **Ulbrek Peloblanco**, abatido por la magia del druida oscuro. Al finalizar, **Caleb** se pone en pie y manifiesta han luchado bien y matado muchos enemigos de la **Tribu de la Bestia del Trueno**. La muerte de **Ulbrek** es una pena, pero estaba escrita. No pudo engañar al destino. Sin embargo, gracias a ellos, tuvo una muerte de guerrero, y **Uthgar** y **Tempus** se regocijarán, en lugar de perecer como un esclavo en las cavernas oscuras de los grimlocks, donde lo rescataron. Respecto a la amenaza de la bestia y del licántropo hombre lobo, mandará aviso a sus mejores guerreros y chamanes en el *Túmulo de Morgur*, el túmulo ancestral de la tribu. Con su ayuda podrán proteger la aldea y, si el espíritu protector del clan lo permite, acabar con la bestia.

Antes de regresar a la posada, acuden a la cabaña de **Lariya la Sabia**, tanto para interesarse por la recuperación de **Vegai**, como para preguntar a la chamán por algún remedio contra la temible enfermedad que puede transmitir el mordisco del hombre lobo si las historias son ciertas.

La exploradora semiorca se encuentra bastante mejor físicamente y escucha sus peripecias con algo de rabia, pues le hubiera gustado ayudarlos en su empresa. En cuanto a la anciana, efectivamente, no es la primera vez que los guerreros de su tribu han tenido que lidiar con hombres lobo y conoce el remedio para tratar de sanar la infección. Desgraciadamente en su despensa únicamente tiene una dosis de belladona, la planta en cuestión, que sólo es útil si se aplica en las primeras horas tras el ataque. Al haber sido el primero en ser mordido por la criatura, deciden que sea **Menguele** quien tome la infusión, esperando que la sanadora tenga razón.

Antes de marcharse, la mujer los advierte de que la siguiente luna llena, el momento en el que la maldición se manifiesta, se producirá dentro de unos once o trece días, por lo que deben estar preparados.

Con estas últimas palabras en mente, **Dulce Roca** acude al herrero local, **Rukkar Manos-de-Hierro** para que el fornido uthgardt forje dos resistentes cadenas con grilletes.

3 Flamarul: Durante la noche, unos alaridos lejanos perturban el descanso de los aventureros. Parece que el pobre **Charn Pelofuego** no ha sido tan afortunado en esta ocasión.

Esa mañana, después de que **Kir'at** vuelva a tratar a los heridos en sus habitaciones, al bajar a la sala común de la posada se encuentran con **Sur-Irthal**, el misterioso monje. El anciano les explica que las noticias de su lucha con los malaritas han corrido por la feria y que viene para entregarles un obsequio. Aunque no pudieran rescatar a los druidas, su gesto indica que su espíritu está buscando el equilibrio que habían perdido antaño. Tal vez sea el momento de que busquen más sabiduría y respuestas en el *Monasterio de la Senda del Torbellino*. Entrega entonces una pequeña esfera de cristal a **Gunnar**. En su interior, parece flotar un extraño líquido multicolor. Con ella, el monje le promete que podrá penetrar en la tormenta. También les comenta que hay un hombre en la feria, **Brad Bredford**, quien junto a otros viven en una pequeña aldehuela conocida como el *Refugio de Mouliaá*, en honor a una reputada maga que ha construido allí su torre, en el límite norte del *Bosqueacecho*. Más allá de esta comunidad, si quieren llegar al monasterio, deben viajar hasta las profundidades del *Valle de Khedrun*, cerca del nacimiento del arroyo *Khedvallahir*. Allí encontrarán la tormenta eterna cuando asciendas a las montañas. La esfera les mostrará el camino cuando lleguen. Él se reunirá con ellos más tarde. Luego, para sorpresa de todos, pide hablar a solas con **Kir'at**. La barda se muestra suspicaz, pero finalmente la curiosidad le puede, y sale al exterior paseando junto al anciano.

4 Flamarul: A media mañana el grupo deja la aldea para ir al *Bosqueacecho* y reunirse con **Felinal**. **Vegai** los acompaña, deseosa de poder recorrer de nuevo un paraje natural, así como por conocer de primera mano al leopardo de las nieves.

En los primeros árboles del bosque, una macabra escena les aguarda. El cadáver de **Charn Pelofuego** está horrorosamente mutilado y devorado, a excepción del rostro, que no ha sido tocado por las bestias. La expresión de puro terror de los ojos del infortunado artesano está grabada en su cara.

El ánimo cambia en los compañeros cuando ven acercarse a **Felinal** sano y salvo. Algunas de las heridas del gran gato están todavía cicatrizando, pero parece que a la prodigiosa criatura todavía le quedan muchas vidas. Lo cierto es que **Felinal** no trae buenas noticias. Varias de las guaridas de lobos más cercanas a las *Cavernas Sollozantes* están ahora vacías y presiente que los animales han caído bajo el dominio de la bestia. Casi puede olerse la tensión y la sensación de amenaza que ahora invade el bosque. Por ello, cree que la mejor opción es buscar a **Molkian**, el único druida restante del **Círculo de los Abetos** que conoce con el suficiente poder como para restaurar la alianza con los uthgardt y enfrentarse a la bestia. No será un viaje sencillo, pues el *Bosque de la Luna* está a bastantes días al este, y es posible que el druida tenga a su vez sus propios problemas, pero está decidido a intentarlo por la memoria de **Drevin**, su compañero.

Al oír esto, **Vegai** se ofrece a acompañarlo. Tenía dudas entre viajar junto a los héroes, pero ella no tiene motivos para visitar el monasterio oculto, más allá de su lealtad hacia ellos y su amistad con **Emelka**. Cree que su ayuda y sus habilidades podrán ser de más utilidad al gato, y le atrae poder encontrar por fin a un druida auténtico, dolida todavía por la traición y el engaño de **Kazog**.

Después de despedirse del leopardo de las nieves y de la semiorca, el grupo regresa a *Grunwald*, donde **Gunnar** busca a **Brad Bredford**, el hombre que mencionó **Sur-Irthal**. Se trata de un individuo bastante amistoso, que trabaja como capataz en la aldehuela y que ha venido con otros tres de sus hombres para comprar todo tipo de provisiones en la feria de primavera. Confirmando la historia del monje, le explica al enano que allí viven unas cuarenta personas, realmente varias familias de granjeros, todos ellos bajo la protección de la torre de **Mouliáá**. La maga y su marido, **Khelgrim**, todavía recorren a veces los caminos junto a otros aventureros, pero se sienten seguros por la protección de ambos y a cambio, les ayudan a construir varios cobertizos y otras mejoras para ampliar el lugar en el futuro. Los compañeros son bienvenidos si quieren hacer el viaje de regreso con ellos, aunque tardarán unos cinco o seis días en emprender la marcha.

Por la noche, **Dulce Roca** aprovecha el momento para preguntar a **Kir'at** sobre su conversación con el extraño monje. La barda todavía sigue dolida por muchas de las decisiones del grupo, especialmente con las relativas a sus acciones en las últimas semanas. Reconoce que el anciano sabe cosas sobre su familia y eso la ha puesto en una situación de tener que elegir entre su misión y averiguar más cosas. No viajará con ellos al monasterio, porque quiere investigar si lo que le ha contado el monje es cierto. No obstante, con la pérdida de la varita sanadora y la varita de rayos ígneos su magia bárdica está muy reducida, por lo que debe buscar a sus contactos para reponer su arsenal mágico.

11 Flamarul: Cerca del mediodía, un clamor llega hasta la posada. Una treintena de uthgardt de aspecto rudo han llegado a la aldea, acudiendo entre vítores a la *Morada del Rey*. Por lo que pueden averiguar los compañeros, se trata de varios de los guerreros y cazadores más renombrados de la **Tribu de la Bestia Atronadora**, por lo que parece que los refuerzos del *Túmulo de Morgur* han llegado a la aldea.

Sabiendo que el lugar cuenta ahora con defensas adicionales, los aventureros expresan a **Caleb Puño-del-Norte** su intención de abandonar *Grunwald*. El **Rey** uthgardt les entrega entonces un brazalete de plata y oro con unas extrañas inscripciones a cada uno de ellos. Estos objetos los señalan como miembros de la **Tribu de la Bestia del Trueno** y como campeones de su clan. Cualquier uthgardt de la tribu los tratará como hermanos y en caso de necesidad los ayudará en lo que pueda.

12 Flamarul: Los compaeros parten finalmente hacia el norte, dirigiéndose a *Alcázar de Xantharl*. Se han despedido de **Kir'at** y de **Sur-Irthal**, quienes han prometido que se reunirán con ellos lo antes posible.

Por las noches, conforme la luna se va haciendo cada vez más grande en el cielo nocturno, tanto **Dulce Roca** como **Menguele** duermen engrillatados, por temor a que la maldición de la licantropía pueda hacer presa de ellos en el momento más inesperado.

14 Flamarul: Esta noche la luna llena alcanza su punto álgido y la tragedia se abate sobre el grupo. Mientras **Dulce Roca** y **Menguele** están presos con sus cadenas alrededor del tronco de un recio árbol junto al camino, los demás aventureros están pendientes por si sus camaradas muestran señales de transformación.

Es **Octar** quien percibe un movimiento de formas oscuras y silenciosas que se aproximan desde el bosque cercano. Cuando el semiorco da la alarma, **Emelka** conjura unas luces arcanas que revelan al enemigo. Un grupo de lobos rabiosos se aproximan, junto con un enorme lobo terrible. Pero lo más aterrador es la criatura que los guía. Es una pantera negra como la noche, pero todo el pelaje de su cabeza y grupa es completamente rojizo, como si estuviera bañado en sangre. Sus ojos refulgen con inteligencia y malignidad y no dejan duda alguna a cualquiera que los escruta de que se enfrentan a la bestia de **Malar**.

Conforme los lobos se aproximan, los compaeros se aprestan a la lucha. **Rulfgar** porta las llaves de los grilletos de sus aliados, pero se enfrenta a uno de los primeros lobos. El infortunio hace que el golpe del norteño falle, mientras que el animal sí le clava salvajemente sus colmillos. Una pareja de lobos atacan a **Gunnar**, quien consigue frenar a uno de ellos pero no evita que el otro le muerda a través de la bota. Otro de los animales ataca a **Emelka**, quien esquiva sus fauces merced a su magia protectora, al tiempo que empuña una espada corta para hacerle frente. En peor situación queda **Octar**, pues se ve acorralado por un feroz lobo negro y el lobo terrible, quienes lo muerden y tratan de derribarlo. Afortunadamente, el semiorco logra mantenerse firme en pie.

Entretanto, **Dulce Roca** y **Menguele** piden a gritos a sus aliados que los liberen para poder unirse a la lucha, pero los enemigos presionan demasiado. A pesar de ser presas fáciles, ninguno de los lobos los ha atacado, lo que sugiere que los animales son guiados por una especie de astucia retorcida.

El contraataque de los héroes es esperanzador. **Emelka** clava profundamente su hoja en la grupa de una de las criaturas, al tiempo que **Rulfgar** descarga un tajo sobre la pantera oscura. La magia de su arma atraviesa el negro pelaje pero, para desesperación del norteño, la herida comienza a cerrarse a los pocos segundos. La criatura responde con garras y colmillos y pronto el luchador comienza a verse en problemas, especialmente cuando el lobo negro se transforma repentinamente en un híbrido licántropo, que desenvaina una cimitarra y una espada corta al tiempo que gruñe babeante. El lobo terrible sigue acosando a **Octar**, quien se da cuenta de que no puede él sólo con la criatura a menos que alguno de sus compaeros distraiga su atención. Sin embargo, con **Dulce Roca** y **Menguele** pugnando inútilmente por soltarse de sus cadenas, son los héroes los que se ven desbordados por el número de enemigos.

Tratando de causar el mayor daño posible, **Emelka** se retira del cuerpo a cuerpo invocando un aura gélida que cubre de escarcha el pelaje de dos de los lobos. Mientras, la bestia, que casi se ha curado ya por completo, continúa atacando ferozmente a **Rulfgar**. Un atisbo de esperanza se vislumbra cuando **Gunnar** destroza el espinazo de un lobo de un hachazo, pero pronto se desvanece cuando el hombre lobo le alcanza con su espada corta, a la vez que el lobo terrible muerde también a **Rulfgar**, derribándolo al sacudir sus mandíbulas, lo que provoca que el norteño se vea en una situación crítica. Incansable, el luchador logra levantarse a pesar de sufrir un zarpazo de la bestia y asesta a su vez un mandoblazo al lobo terrible. La bestia continúa atacándolo, aunque en su salvajismo se golpea a sí misma con una de sus garras. Sin embargo, la presión

sigue siendo tremenda y **Rulfgar** no tiene oportunidad para que nadie pueda recoger las llaves de los grilletes de su cinto. **Octar** sigue luchando valientemente, y lo propio hace **Gunnar**. Sin embargo, la derrota empieza a planear sobre el campo de batalla. El enano resbala en un charco de sangre y se hace un feo corte con una de sus propias hachas, mientras el hombre lobo ataca a su compañero semiorco, que es derribado por el embate de otro de los lobos.

Viendo a **Rulfgar** ensangrentado entre la bestia de **Malar** y el lobo terrible, y como **Dulce Roca** y **Menguele** se debaten con las muñecas ensangrentadas por la fuerza con la que tiran de sus propios grilletes, **Emelka** se da cuenta de que este combate no pueden ganarlo. Lanza un conjuro que le otorga una sorprendente velocidad y huye siguiendo la senda del camino con la esperanza de que alguna patrulla montaraz del pueblo cercano haya visto el fuego de sus hogueras o escuchado el sonido de la batalla y pueda encontrarlos.

Rulfgar mira por última vez a **Dulce Roca** y **Menguele** y sigue sus pasos. Desgraciadamente para él, la bestia de **Malar** ha probado su sangre y la criatura se lanza despiadadamente alcanzándolo a los pocos metros. Sus zarpas desgarran su espalda y siente como los colmillos de la bestia se hunden en su carne buscando abrirse camino hasta su corazón.

Octar consigue levantarse y huye también aunque es perseguido por uno de los lobos. **Gunnar** sigue su ejemplo, pero el enano decide probar suerte corriendo hacia el bosque, en un intento por dividir a sus perseguidores o poder emplear sus habilidades para despistar a los lobos.

En el árbol donde están presos **Dulce Roca** y **Menguele** los dos luchadores creen que su final ha llegado. Con el licántropo y el lobo terrible girando lentamente en torno a ellos, sólo pueden esperar que su muerte sea rápida. Entonces, sucede lo impensable. Junto a la hoguera, donde están los macutos y mochilas del grupo, algo ocurre. Las bolsas levitan y caen, dejando ver los fragmentos de obsidiana que guardaban, flotando en el aire de forma antinatural. Por un instante, ambos creen escuchar la canción de una mujer en el aire, y la llama de las hogueras adquiere una tonalidad purpúrea, como si fuera algún tipo de fuego brujo. El hombre lobo aúlla y el lobo terrible y los lobos restantes comienzan a gimotear.

A varias decenas de metros de este drama, tanto **Gunnar** como **Octar** se detienen. Su capacidad de ver en la oscuridad les ha permitido moverse sin problemas a toda velocidad. El enano se ha percatado de que los animales no le han seguido y se gira para ver el extraño espectáculo. En cuanto al semiorco, se vuelve con su acero en la mano para afrontar el que puede ser su último combate. Prevalece su pericia, cuando consigue clavar su estoque en la garganta del lobo que lo perseguía. Contempla entonces las luces purpúreas de las hogueras, y un fugaz resplandor azulado que se desvanece algo más cerca de su posición.

Tras devorar el corazón de su presa la bestia ha sentido extrañeza y furia cuando el resto de la carne y sangre se han desvanecido entre sus garras. Acude al sentir la llamada del licántropo y contempla la magia desatada junto a sus otras dos presas. No se han transformado, por lo que no han sido tocadas con el don del cazador, pero aún son presas. En el interior de su mente reconoce a estos individuos y quiere transformarlos en sus seguidores. Es inmune al miedo, pero siente que algo antiguo fluye en las piedras oscuras que flotan en el aire. Los miembros menores de su manada han huido asustados, y sólo queda ella. Ella y dos presas.

Dulce Roca y **Menguele** contemplan a la bestia de **Malar** aproximarse. Todas las demás criaturas han huido al ver la magia que rodea a los fragmentos de obsidiana. En sus oídos, la canción sigue sonando. Por un instante, ambos pueden ver los ojos de la criatura. Luego, la gran pantera negra da un salto y desaparece de la zona iluminada por las llamas purpúreas para volver a la oscuridad de la noche.

Las llamas recuperan su color habitual a la vez que los trozos de roca caen al suelo. Unos segundos más tarde, habiéndose asegurado de que realmente el peligro ha pasado, **Gunnar** y **Octar** regresan al campamento

para ayudar a sus camaradas. Una vez rotas las cadenas, los cuatro aventureros recogen rápidamente el equipo y buscan a los desaparecidos, pero ni **Emelka**, ni **Rulfgar** responden, por lo que todos comienzan a temerse lo peor. La probabilidad de que la bestia de **Malar** pueda regresar hace que los héroes opten por continuar la marcha durante toda la noche en un intento por alcanzar la seguridad de *Alcázar de Xantharl* aunque sea a costa de llegar exhaustos.

15 Flamarul: Varias horas después de que salga el sol, los caminantes están fatigados, pero tienen la casi completa certeza de que el peligro ha pasado. Durante la travesía, **Dulce Roca** y **Menguele** han contado cómo las piedras de obsidiana parecieron cobrar vida, y cómo provocaron la huida de los lobos y de la pantera malarita, lo que salvó sin duda alguna sus vidas.

Es casi mediodía cuando por el camino aparece un grupo de individuos armados, aproximadamente una decena. Al acercarse, se dan cuenta con alegría de que uno de ellos no es otro que **Emelka**, quien corre para saludarlos. Se trata de milicianos del pueblo de *Alcázar de Xantharl*, dirigidos por un explorador llamado **Helder Piedra-del-Alba**, quien ya conoce a algunos de los integrantes del grupo de su aventura a finales del invierno, cuando el pueblo quedó aislado por una fuerte tormenta de nieve y el extraño monstruo y los seres ilusorios provocaron varias muertes alrededor de la posada del *Oso y la Rodela Negra*.

Los héroes intercambian sus relatos sobre lo ocurrido a cada uno de ellos. La joven hechicera les cuenta que siguió el camino a toda la velocidad que su magia y sus piernas pudieron llevarla, hasta que esta madrugada casi cae exhausta cerca de las atalayas del pueblo, donde fue recogida y atendida inmediatamente por los lugareños. El líder de la milicia, **Reiner Espadalarga**, ya conocía la desaparición de los druidas del **Círculo de los Abetos**, ya que el **Rey Caleb Puño-del-Norte** había enviado también emisarios a la población. Sin embargo, desconocía el peligro de la presencia de una bestia de **Malar**, pues tanto él como **Helder** han escuchado las leyendas sobre estas feroces criaturas. **Emelka** pudo descansar un par de horas mientras los guardias se preparaban para acompañarla de vuelta al lugar del ataque, con la pequeña esperanza de encontrar supervivientes o rastros de que alguno de sus compañeros habían logrado escapar. Lo cierto es que este es el momento en que todos asumen que la desaparición del valiente **Rulfgar** parece conllevar que el luchador muriera a manos de la gran pantera.

Helder decide que dos de sus hombres acompañen de regreso a los héroes a *Alcázar de Xantharl*, mientras que él y el resto seguirán adelante un rato para buscar rastros de la bestia o de otros depredadores que puedan significar una amenaza para las gentes del pueblo.

Con las primeras horas de la tarde, la comitiva avista las casas más elevadas de la localidad en el paso entre las primeras elevaciones de los *Riscos*. Son recibidos por **Reiner Espadalarga**, quien se muestra sorprendido al escuchar el relato del ataque de la bestia y los lobos. Sin duda, fue la mano de un dios la que respondió a sus plegarias y salvó sus vidas. Tras escucharles, dispone que se alojen en el *Oso y la Rodela Negra* y descansen lo que necesiten. Serán huéspedes del pueblo y les enviará un sanador para vendar sus heridas. Está seguro de que el propietario de la posada, **Morgwein Nazarian**, así como su sirviente, el pequeño **Beggey**, se mostrarán contentos de tenerlos como invitados.

Efectivamente, apenas han atravesado las puertas del establecimiento cuando el jovial mediano se abalanza para abrazar afectuosamente a **Dulce Roca** y a **Gunnar**, a quienes conoce tras la terrible experiencia que compartieron. **Morgwein**, un mercenario retirado, se muestra menos efusivo, pero prepara una ronda de vasos con una bebida fuerte para celebrar su regreso.

Después de los primeros instantes de alegría por el reencuentro, el posadero le comenta a **Emelka** que un extraño guerrero elfo se hospeda desde hace un par de días en el pueblo y ha preguntado por el incidente de la

tormenta y de la extraña criatura que mató a varios de los asistentes a la subasta de **Adriana Aranda**. Ha preguntado específicamente por el difunto **Only-One**, el elfo que los acompañaba, pero también ha mencionado su nombre.

Mientras **Beggey** prepara una opípara cena, algunos viajeros van llegando a la sala común de la posada, mirando con interés a los aventureros. Sin duda, ha corrido la noticia del ataque en el camino del sur. **Morgwein** hace un gesto de complicidad a **Emelka** cuando un elfo lunar, delgado y de pelo blanco, entra en la sala, quedándose quieto mientras parece estudiar detenidamente a la concurrencia. Al fijarse en su mesa, el elfo se acerca para presentarse, con un gesto relajado en el rostro. Un latigazo de dolor recorre entonces la nuca de todos los héroes, y también del desconocido. Unos instantes después, recuperados de la experiencia, se dan cuenta de que han encontrado a otra persona que comparte el extraño vínculo que los une a todos ellos.

El elfo se llama **Eldelbar** y gran parte de su historia les es tristemente conocida. Los recuerdos perdidos, los sueños, las pesadillas. Los pasos de **Eldelbar** le llevaron a la luminosa *Gema del Norte*, la ciudad de *Lunaplateada*, donde conoció a otro que compartía su destino, un extraño mago llamado **Kaylor**, lo que provoca cierta sorpresa en algunos miembros del grupo. Un mago local los estuvo ayudando a recuperar sus aptitudes mágicas, pero la torre donde trabajaban sufrió un inesperado y misterioso accidente, que causó una gran destrucción y varias muertes. Con la **Guardia Sortilega** buscando a **Kaylor** para interrogarlo, **Eldelbar** pensó que era mejor poner cierta distancia entre ambos se unió a una caravana que viajaba al oeste. Su periplo lo llevó hasta *Nuncainvierno*, donde encontró a un viejo elfo silvano que había conocido a otro como él, un elfo llamado **Only-One**. Tras realizar algunas pesquisas, descubrió que el guerrero mago se había unido a una compañía aventurera, por lo que decidió seguir sus pasos.

El relato de **Eldelbar** y la agradable cena ha mantenido despiertos a los cansados héroes. Pero antes de que puedan retirarse a descansar, un guardia entra a la carrera en la posada, preguntando nerviosamente por **Emelka**. Es uno de los que acompañaron a **Helder Piedra-del-Alba** para explorar la zona del ataque, pero no muestra herida alguna, aunque sí que se le ve cansado. El jefe de la milicia solicita que la hechicera acuda a los barracones pues han encontrado algo sorprendente y perturbador.

Menguele y **Eldelbar** acompañan a **Emelka** hasta el edificio que hace de cuartel general de la milicia. Lo que les espera los deja atónitos. Los milicianos han montado unas parihuelas improvisadas con ramas y unas capas y han logrado arrastrar el cadáver de una enorme pantera. La cabeza de la criatura está abierta por un terrible tajo desde el hocico hasta el collarín, pero lo asombroso es que no hay nada de sangre en la herida. El pelaje negro con manchas rojizas no dejan lugar a duda. Se trata de la bestia de **Malar**. Los aventureros escuchan a **Helder** informando a **Reiner Espadalarga**. Incluso el rudo explorador se muestra confuso por lo que encontraron. Un par de cuerpos de lobos habían sido abrasados, señal inequívoca de que habían empleado magia ígnea. Pero lo más impresionante era el cadáver del lobo terrible. El enorme animal tenía la piel y la carne de un costado del lomo totalmente disueltas, como si algún tipo de ácido las hubiera consumido. Además, en sus cuartos traseros podían verse un par de agujeros casi perfectos, que lo habían traspasado de parte a parte, pero sin provocar sangrado alguno. No habían podido encontrar ningún proyectil que pudiera ser el causante de dichas heridas.

Cuando **Emelka** y **Menguele** confirman al líder de la milicia local que se trata del ser que los atacó, **Reiner** frunce el ceño dubitativo. Por un lado, la muerte de la criatura y de los lobos bajo su dominio es una buena noticia para toda la región. Pero eso deja una pregunta sin responder. ¿Quién ha sido capaz de acabar con la bestia de **Malar** y su manada?

16 Flamarul: Reunidos para almorzar, **Morgwein** les comenta que **Helder Piedra-del-Alba** ha dejado un mensaje para ellos. La milicia ha quemado el cuerpo de la criatura, y **Reiner Espadalarga** ha mandado un mensaje a los uthgardt de *Grunwald* para comunicarles lo sucedido.

Desaparecida la amenaza malarita, el grupo planifica entonces su siguiente paso. **Eldelbar** les ha pedido unirse a su compañía aventurera, lo que es bien recibido por todos, pues el elfo parece un guerrero competente, y sus aptitudes arcanas pueden ser un buen complemento para la magia de batalla de **Emelka**. Por otro lado, la desaparición de **Rulfgar** ha provocado que hayan perdido los ahorros comunales, por lo que deben reequiparse. Afortunadamente, **Menguele** puede llegar a un acuerdo con la milicia local, quienes le abastecen de ingredientes para crear pociones curativas a cambio de que el alquimista les ceda algunas para poder afrontar posibles emergencias en el pueblo. También **Morgwein** quiere colaborar, ofreciéndose a proporcionarles cuantas provisiones necesiten para su viaje. Esta última oferta hace que el grupo se decida a comprar una mula para que les facilite el transporte de los bultos más pesados de su equipo.

21 Flamarul: El período de descanso es bien recibido por todos. Además, durante estos días, han llegado dos carros procedentes de *Grunwald*, al mando de **Brad Bredford**, el capataz con el que **Gunnar** habló para informarse sobre la aldehuela de *Refugio de Mouliaá*. Él y sus trabajadores regresan a sus hogares tras haber adquirido provisiones, un pequeño rebaño de cabras, semillas, herramientas, y otros enseres para su comunidad. La idea de que unos avezados aventureros les acompañen le proporciona también cierta tranquilidad, extendiéndoles una invitación para que sean sus huéspedes durante los días que necesiten antes de ponerse de nuevo en camino.

22 Flamarul: En el último día de estancia en *Alcázar de Xantharl*, los compañeros realizan un funeral en memoria de **Rulfgar**, recordando también a los otros caídos, **Only-One** y **Odracir**.

23 Flamarul: Junto con las carretas de **Brad Bredford**, los héroes parten hacia el noreste, siguiente el límite septentrional del *Bosqueacecho*.

27 Flamarul: A media mañana la expedición llega a la pequeña aldehuela, un lugar donde viven varias familias pero que no llegan ni al medio centenar de habitantes. Una torre de piedra y madera, así como un amplio salón anexo dominan el lugar. Desgraciadamente, aunque los aventureros expresan su intención de mostrar sus respetos a la maga **Mouliaá**, ni ella, ni su esposo **Khelgrim**, se encuentran presentes. Lo que sí que les ha contado **Brad** durante los días de viaje es que los monjes son bastante esquivos y poco habladores. Realmente, el único que se muestra amistoso es el anciano **Sur-Irthal**, al que ya conocieron en *Grunwald*. Algo que siempre ha chocado al capataz es que en ocasiones ven a grupos de tres o cuatro de ellos que pasan en dirección al oeste, pero nunca han visto a ningún otro monje, excepto al propio **Sur-Irthal** y alguno de los jóvenes aprendices que lo acompañan, regresar desde la ruta del este.

29 Flamarul: Tras pasar un día de reposo acomodados en granero y agasajados por la familia **Bredford**, los héroes se despiden de los granjeros y se encaminan hacia las profundidades del *Valle Khedrun*, remontando el *Khedvallahir*.

1 Elesias: Conforme ascienden por las laderas más bajas de las montañas del *Espinazo del Mundo*, el ambiente se va haciendo más frío, a pesar de que se encuentran en mitad del verano. En las cimas próximas se ven puntos blancos que marcan los límites de las nieves perpetuas.

2 Elesias: La expedición sigue una estrecha senda que recorre los montes, ascendiendo cada vez más. El frío reinante hace mella **Octar**, aunque el semiorco no se queja y aprieta los dientes mientras continúan avanzando. Por encima de ellos, tal y como mencionó el viejo monje, las cumbres ya no se divisan, ocultas por lo que parece ser una especie de tormenta que parece no amainar.

A primera hora de la tarde, el grupo alcanza el límite de la cellisca, lo que provoca que la visibilidad se vuelva muy limitada y que su avance se vea bastante dificultado por la furia de los elementos. **Gunnar** percibe entonces una vibración en su bolsillo y se percata de que se trata de la pequeña esfera de cristal que le entregó **Sur-Irthal**. El líquido multicolor de su interior se agita con mayor vehemencia. Como respondiendo a dicha reacción, el grupo comienza a percibir destellos multicolores a su alrededor, en la nieve, el viento, el aire. El explorador enano recuerda entonces que este efecto es casi idéntico al que notaron en *Alcázar de Xantharl* cuando se quedaron aislados en la posada del resto del pueblo.

Perseverando en su avance, al cabo de unos minutos el clima cambia de forma radical y los compañeros se encuentran atónitos al encontrarse descendiendo por un valle de montaña. En la pared final del mismo se ve una impresionante construcción. Un monasterio ha sido virtualmente tallado en varios niveles en la propia roca de la montaña, con altas torres que se funden en la piedra. En las praderas frente a sus puertas pueden verse figuras con túnicas multicolores que están cultivando macizos de flores de colores y otras plantas, o que pastorean cabras y una especie de bueyes peludos.

Una voz les sorprenden entonces en Lengua Común, declarando que han encontrado la calma en el ojo de la tormenta y dándoles la bienvenida al *Monasterio de la Senda del Torbellino*. El monje, un alto y delgado individuo de rasgos exóticos con un elaborado tatuaje en la frente y un bastó cuyos extremos están recubiertos de metal, se presenta como **Ikal-Mur, Guardián del Monasterio**.

Guiados por el monje, los compañeros se encaminan hacia las puertas abiertas, mientras se dan cuenta de que todos los monjes, tanto jóvenes como mayores, hombres y mujeres, muestran los mismos rasgos que su guía. Ninguno de ellos se distrae de sus tareas a su paso, sus mentes concentradas en la labor que tienen encomendada. Es entonces cuando **Gunnar** se da cuenta de que la esfera de cristal se encuentra ahora vacía, como si el líquido de colores se hubiera evaporado. El enano nota también que la construcción, aunque ciclópea, carece de detalles menores, como si la edificación hubiera sido cincelada toscamente en la propia montaña sin preocuparse de moldear la piedra con herramientas adecuadas.

Tras las grandes puertas de madera hay un amplio patio en el que otra docena de monjes practican extrañas artes marciales, combatiendo desarmados o con armas de diseños peculiares. Hay un edificio macizo anexo al muro principal, donde **Ikal-Mur** les explica que pueden hospedarse y recibirán comida y agua para refrescarse. No pueden pasar del mismo portando armas, a menos que sean autorizados por el **Abad** o la **Protectora**. Es precisamente a esta última a quien los llevará a conocer, una vez que hayan descansado el tiempo que necesiten.

Emelka, Gunnar, y Octar son quienes acuden a la reunión, en un edificio del segundo nivel del monasterio. Como todos los monjes, la **Protectora** es una mujer de mediana edad y marcados rasgos que le dan un aire misterioso. Se presenta ante ellos como **Valaris-Kiul**, y se disculpa por la ausencia del **Abad**, quien no se encuentra en el monasterio. Cuando los héroes le hablan sobre la *Puerta de Plata*, la monje les explica que es un lugar que puede conducir a la realización de grandes proezas, pero también a la liberación de tremendos males. En todo caso, para alcanzar dicha iluminación deben enfrentarse a las pruebas del **Círculo Ininterrumpido**, más allá del mundo físico pero no exentas de peligros. Además, les confiesa que cada individuo trae consigo sus propios desafíos, dado que sólo al enfrentarse a su naturaleza interior en el *Mar del Caos* es cuando podrán alcanzar a conocerse a sí mismos.

De regreso en las estancias de huéspedes, donde son los únicos visitantes, **Octar** comparte sus sospechas con el resto de sus camaradas. El semiorco ha visto a muchos seres raros durante sus viajes, o al menos en los recuerdos que experimenta. Lo que tiene muy claro es que los monjes no son humanos.

3 Elesias: La noche transcurre en completa calma. Por precaución, los aventureros montan turnos de vigilia en el interior del edificio. Sin embargo, no se escucha ni se ve a través de los ventanales ningún tipo de actividad por parte de los monjes.

Antes de las primeras luces del amanecer, el monasterio cobra vida. Tras un frugal desayuno, los compañeros salen al exterior para caminar por los prados y hablar tranquilamente. Los monjes realizan todo tipo de tareas: oración, entrenamiento, cultivo, pastoreo, limpieza, o cocina. Nadie se mantiene ocioso.

Lo cierto es que el grupo se encuentra un poco confuso de cómo proceder. Los monjes se muestran especialmente amables con ellos, y no les han puesto ninguna limitación ni reparo, pero el aura antinatural que emanan les hace sospechar. Mientras el resto del grupo permanece tratando de meditar o de pensar qué deben hacer a continuación, **Emelka** decide explorar el resto del monasterio, al menos hasta donde no le prohíban sus anfitriones.

Varias horas después, el hechicera se reúne con ellos de nuevo visiblemente agitada. En el tercer nivel del monasterio, la terraza más alta de todas, hay un gran patio, con unos pequeños jardines laterales y un edificio que literalmente penetra en el corazón de la montaña. Frente a sus puertas hay un curioso obelisco facetado en ocho caras, recubiertas de unas extrañas escrituras. Ningún monje le ha llamado la atención al acercarse y ella ha aprovechado para examinarlo con su magia, pudiendo así traducir con calma las palabras recogidas en el mismo. Se trata de una historia recogida en ocho capítulos, ocho círculos, como mencionó **Sur-Irthal**. Todos juntos forman el **Círculo Ininterrumpido** que es el relato de la historia de una raza ancestral arrancada de su mundo para ser esclavizada por unos seres a los que se refiere como ilícidos, quienes los llevaron a los *Falsos Mundos*. Tras siglos de servidumbre y muerte, un esclavo llamado **Zerthimon** logró reunir la voluntad y el conocimiento para alzarse contra sus amos. Junto a otros como él despertaron el anhelo de la libertad. Cambiados por incontables años de sufrimiento, aprendieron a usar los poderes de sus amos y a volverlos en su contra. **Zerthimon** encontró entonces a una mujer excepcional que había servido como guerrera a los ilícidos y que los odiaba tanto o más que él. Su nombre era **Gith**. Unidos los dos, lograron que su gente volviera a conocerse a sí mismos y derrotaran a los amos, sacudiéndose las cadenas de la esclavitud. Después del levantamiento, **Gith** habló de continuar la guerra por todos los *Falsos Mundos* hasta la destrucción total de los ilícidos, enfrentándose a cualquier raza que pudiera volver a amenazarlos. Por primera vez entonces, **Zerthimon** habló en contra de las palabras de **Gith**. Era el momento de sanar heridas. De que su pueblo pudiera encontrar su camino, su propio hogar, de volver a aprender quienes eran. Con la división de ambos líderes, comenzó una guerra civil que los ha mantenido escindidos desde aquel momento, al que se refiere como el **Pronunciamiento de los Dos Cielos**.

Esta revelación deja a todos sin habla, pues mucho de lo que ha leído **Emelka** en el **Círculo Ininterrumpido** coincide con los sueños o visiones que han experimentado. Más aún, **Eldelbar** confiesa recordar a uno de sus maestros arcanos narrarle la historia de la caída de los ilícidos, aberraciones de la *Suboscuridad* que poseen terribles poderes, comúnmente conocidos como desuellamientos por ello. En las historias de los **Altos Magos** de los elfos dorados, los ilícidos llegaron a controlar un vasto imperio de esclavos que dominaban o cuyos cerebros devoraban. Tras incontables siglos de dominación, una raza antigua de humanos esclavizados y usados como guerreros en sus conquistas desarrolló también ciertos poderes mentales, los cuales unidos a un odio terrible por sus amos provocó una gran rebelión y la caída del imperio. Sin embargo, los rebeldes afrontaron su propio cisma al no compartir los mismos deseos para su recién hallada libertad. Se produjo un terrible conflicto que finalmente ningún bando pudo ganar. Los partidarios de encontrar su propio camino viajaron al reino lejano de *Limbo*, que algunos llaman el *Mar del Caos*, un lugar de fuerzas primordiales siempre

cambiante. Se les conoce como githzerai. En cuanto a aquellos que querían continuar la guerra, se retiraron al *Plano Astral*, también referido como el *Océano Plateado*, y se hicieron llamar a sí mismos githyanki.

Esa palabra despierta en todos los presentes un sentimiento de revelación, la certeza de que githyanki significa los **Hijos de Gith**.

Tras meditar largo rato sobre todo lo que han descubierto, los compañeros deciden arriesgarse y tratar de superar las pruebas de las que les habló la **Protectora**. Incluso si los monjes son githzerai, seguidores de las enseñanzas de **Zerthimon**, parece evidente que de haber querido atacarles lo habrían podido hacer en muy diversas ocasiones desde su llegada.

4 Elesias: Aunque el grupo mantiene sus turnos de guardia en el interior del edificio de invitados por precaución, durante la noche no se percibe actividad alguna en el monasterio. Sí que les extraña la quietud del cielo nocturno, carente de estrellas o luna. Es más, al amanecer, aunque una luz cálida llega hasta ellos, ninguno de los héroes es capaz de ver el brillante disco solar.

Después de la comida, los aventureros solicitan una nueva audiencia con **Valaris-Kiul**, para anunciarle que están preparados para enfrentarse a los desafíos del **Círculo Ininterrumpido**. La monje se muestra conforme, pues el objetivo último de los mismos es conocerse a uno mismo, la base fundamental de todas su filosofía. Cuando le preguntan algunos detalles sobre las pruebas o sobre sus creencias, la **Protectora** les vuelve a explicar que la dificultad y los peligros de las mismas radican en el interior del propio individuo que las afronta. Por otro lado, les confirma que su orden no sigue a ninguna deidad y que incluso los conceptos del Bien y el Mal son irrelevantes para ellos frente a la importancia de conocerse a sí mismo.

También le preguntan cuándo fue la última vez que alguien superó las pruebas, sin ser uno de los monjes iniciados de la orden. La mujer hace memoria, pero le es difícil precisar el tiempo concreto. Sí que se acuerda del individuo, un semielfo que logró atravesar la tormenta milagrosamente. Algo que no había ocurrido nunca hasta entonces. Los pastores lo encontraron medio muerto, como si hubiera sobrevivido a una dura lucha. Nunca llegó a contar lo que le había ocurrido, pero admitió ser el único superviviente de una expedición en las montañas. Cuando se recuperó, quiso recorrer los misterios del **Círculo Ininterrumpido**. A pesar de su apariencia y maneras desdeñosas, lo logró. De hecho, lo último que dijo antes de volver al mundo exterior fue “¡Que os den!”, una expresión que no llegaron a comprender del todo.

Esta última mención confirma a los héroes que, a pesar de su sabiduría, a estos monjes en particular se les escapa la idea del sentido del humor y el sarcasmo. No obstante, les confirma que otros han superado las pruebas y abandonado sin problemas el *Monasterio de la Senda del Torbellino*. Así pues, se preparan para descansar el resto del día antes de enfrentarse a las misteriosas pruebas.

5 Elesias: Después del desayunar, los compañeros se pertrechan para superar las pruebas y ascienden, guiados por una pareja de monjes, hasta el tercer y último nivel del complejo, la amplia plaza donde se levanta el monolito del que les habló **Emelka**.

Internándose en el amplio edificio que se adentra en el corazón de la montaña, el grupo llega hasta una antesala frente a unas dobles puertas metálicas. En una losa central descansa un curioso libro de tapas redondas cuyas hojas son finas láminas de metal. Los símbolos en los que está escrito les resultan familiares, similares a los del monolito, pero no pueden entenderlos. Valiéndose una vez más de su magia, **Emelka** traduce el título del libro, encontrándose con que se trata de una copia más detallada de las enseñanzas de **Zerthimon**.

Al cruzar las puertas, se encuentran en una pequeña salita en la que hay un joven monje que se presenta como **Mussfich**. Junto a él hay una mesita de madera, en la que se ven dos pequeños saquitos con extrañas

runas, así como un rollo de hilo y un pequeño espejo de mano. El monje les explica que la *Cámara del Primer Círculo* está protegida por un guardián. En las bolsas hay un polvo mágico que pueden usar, pero les advierte que el de una de ellas los hará invisibles a la criatura, pero el de la otra es un veneno mágico. También tienen la opción de confiar en su destreza marcial y acabar así con el centinela para continuar avanzando.

Después de un rato de meditar y sopesar diversas opciones, el grupo opta por coger todos los objetos y abrir las puertas para enfrentarse al ser que se encuentra el otro lado.

La estancia con la que se encuentran es alargada y está bien iluminada. Otro par de puertas metálicas cierran el acceso y, frente a ellas, hay una gran serpiente enroscada, que se yergue al escucharlos. Sus ojos brillan ligeramente y al acercarse, se dan cuenta de que sus escamas están completamente hechas de hierro. Cuando **Dulce Roca** se aproxima con su lanza preparada, la serpiente despliega una especie de capucha que le da un aspecto amenazador y le escupe algo al rostro. Afortunadamente, el veneno no alcanza los ojos del luchador, quien responde golpeando a la criatura. Sin embargo, las resistentes placas de su piel absorben casi todo el impacto para desánimo de todos.

Viendo que la superioridad numérica es una baza importante, los héroes se lanzan a rodear a la serpiente de hierro, golpeándola por todas partes. **Gunnar** trata de usar el espejo en su otra mano, reflejando a la criatura, pero esto no parece tener efecto alguno sobre ella. Algunos de los impactos son desviados por la piel coriácea, pero poco a poco van haciendo mella. Incluso un golpe de la espada de cristal de **Eldelbar** consigue doblar uno de los segmentos del constructo, ralentizando sus movimientos. La criatura por su parte consigue morder a **Gunnar** y **Octar**. Por fortuna, no todos sus ataques van cargados de ponzoña, pero aún así, sus colmillos son afilados y peligrosos.

La lucha se alarga debido a la gran resistencia de la serpiente, pero un postrer hachazo de **Gunnar** le hunde la capucha de metal y la deja inactiva por completo.

Los compañeros restañan sus heridas merced a los vendajes de **Octar** y a algunas pociones curativas que todavía les quedan. Por suerte, ninguno de ellos ha resultado envenenado durante el combate, lo que les da esperanzas de poder superar el resto de las pruebas sin apuros.

Nada más abrir las puertas una voz resuena. Habla en una lengua extraña, pero que todos los presentes comprenden. "La fuerza radica en conocerse a uno mismo. Aprendemos que quien no se conoce a sí mismo está perdido. Se convierte en herramientas de otros".

Escuchada la enseñanza del Primer Círculo, los héroes se encuentran una pequeña sala con una mesita en la que hay cuatro pociones que **Menguele** identifica como bálsamos curativos y elixires para recuperarse de un posible envenenamiento. Al parecer, los monjes han dispuesto una serie de pequeñas ayudas para que los suplicantes que se enfrentan al *Círculo Ininterrumpido* vean aumentadas sus posibilidades de éxito.

En la siguiente habitación, sorprendentemente, vuelven a encontrarse con **Mussfich**, quien porta dos delicados remos de metal lacado, que necesitarán para superar la prueba del Segundo Círculo.

Más allá de las puertas metálicas, se topan con una repisa en la que hay amarradas dos pequeñas barcas de diseño esbelto, cuyas bordas parecen confeccionadas de un material lacado de color similar al de los remos. La cámara es muy amplia y está completamente llena de agua, con dos plataformas a los lados que dejan un pequeño canal abierto hasta el otro extremo, donde se ve otra repisa de amarre y las puertas de salida. Sujetadas por sendas cadenas afianzadas a las paredes hay dos enormes aves que andan con cuatro largas garras y exhiben afilados y feroces picos. Es imposible que puedan volar, dado su tamaño y sus pequeñas alas atrofiadas. No se parecen a ninguna criatura que hayan visto jamás, pero su agresividad y aspecto les hace sospechar que se trata de peligrosos habitantes de alguno de los misteriosos reinos lejanos.

Los compañeros sopesan sus opciones con las aves mirándolos maliciosamente y emitiendo amenazadores graznidos. Si las cadenas aguantan, queda claro que las criaturas no pueden abandonar sus plataformas, pero sí llegar al borde de las mismas, lo que les permitiría alcanzar con sus largas garras a cualquier barca que pase por el canal. Por otro lado, la anchura del mismo permitiría pasar a la vez a ambas embarcaciones, teniendo en cuenta que podrían distribuirse tres aventureros en cada una de ellas. Otra opción sería nadar todos hasta una de las plataformas y enfrentarse en grupo a uno de los terribles seres, pero desconocen si las aguas de la cámara esconden algún tipo de peligro. Además, las armaduras de **Gunnar** y **Menguele** les impedirían nadar libremente sin quitárselas, y parece suicida combatir a uno de estos monstruos desprotegidos.

Finalmente, optan por cruzar en ambas embarcaciones a la vez. **Dulce Roca** y **Menguele** serán los remeros ocupando la posición central. El resto afianzarán la unión ayudando a mantener sujetas las dos barcas, aunque ello les cueste no poder esquivar los posibles ataques de las aves.

Conforme van ocupando las barcas y encarando el canal, ambos monstruos comienzan a agitarse como si saboreasen la sangre. Los eslabones de sus cadenas crujen siniestramente conforme las aves tiran de ellos, pero no pueden superar el borde de sus plataformas. Aún así son un peligro al pasar. Una de ellas asesta un feo picotazo a **Emelka**, quien logra desviar parte del ataque gracias a su magia defensiva. La otra exhala una nube negruzca de vapores que les provoca horribles ampollas en las zonas de piel expuestas. Antes de que puedan cruzar más allá de su alcance, las aves vuelven a atacarles, causando graves heridas a **Emelka** y **Octar**. Estoicamente ambos héroes logran aguantar el tremendo castigo y las barcas llegan al embarcadero del otro extremo, donde rápidamente sus camaradas les proporcionan varias pociones de sanación.

La solemne voz vuelve a escucharse al abrir las puertas. "Aprendemos que no conocer algo puede ser una herramienta, como la carne y el acero, si tras encontrarlo, intentamos conocer su naturaleza y cómo llegó a existir".

Al otro lado hay una mesita con otro par de pociones curativas. También hay otro par de puertas que conducen sin duda a la antecámara del Tercer Círculo. Sin embargo, apenas se disponen a cruzar las puertas cuando todos los héroes experimentan una visión colectiva. Por unos instantes la sensación es terriblemente real. Se encuentran en la borda de una embarcación en mitad de un mar tempestuoso. Un torbellino se cierne sobre ellos, amenazando con engullir su barco. En la distancia, un velero se acerca a toda velocidad y tanto ellos como el resto de la tripulación aguardan ansiosos el rescate. Entonces, la imagen comienza a trastocarse. La apariencia de su propia embarcación cambia, adquiriendo una estructura y diseño de formas extrañas, que combinan metal con cristales y otros elementos exóticos. Las olas se transforman en un vacío nebuloso, y el torbellino en un vórtice que los atrae hacia una sima oscura e infinita. La nave de rescate se sigue acercando con gran celeridad, pero también sus líneas cambian. Su silueta se hace más afilada, revelando un doble casco invertido en cuyos ambos mástiles están desplegadas grandes velas plateadas, como si estuvieran hechas de metal líquido, hinchadas merced a algún misterioso viento o radiación del vacío.

La visión desaparece tan repentinamente como vino, dejándolos confusos a todos acerca de la naturaleza de lo que han experimentado.

Como sospechaban, en la siguiente sala encuentran de nuevo a **Mussfich**, quien les explica que la *Cámara del Tercer Círculo* alberga una colonia de seres insectoides. Concretamente la sala donde guardan sus huevos. Las losas hexagonales forman un mosaico y algunas ocultan los nidos de las criaturas. Pisarlas provocará que los guardianes reaccionen. Por otro lado, son necesarias una serie de llaves de cristal para poder abrir la puerta del otro extremo, siendo necesario que cada uno de ellos porte una llave. El tamaño y el material de las llaves hacen que sólo puedan encontrarse tanteando en cada una de las baldosas. Afortunadamente, hay un

encantamiento en las losas del mosaico que les permitirá saber si se aproximan a uno de los nidos. Si usan bien la lógica, pueden recorrer el camino sin percance alguno.

Abiertas las hojas de la puerta de acceso, el panorama es tal y como lo ha descrito el joven monje. Cerca de la puerta del otro extremo de la larga sala hay dos seres de aspecto alienígena, que portan largos arcos curvos y que están dotados de tres pares de garras, así como de grandes ojos facetados y unas prodigiosas mandíbulas con forma de pinza.

Dulce Roca es quien abre la marcha, confiando en sus reflejos para esquivar o desviar las flechas quitinosas. Apenas pisa la primera losa cuando un número se ilumina en su superficie, indicándole la cercanía de huevos de los insectoides. Su siguiente paso es menos afortunado, y ambas criaturas emiten un sonido agudo y rasposo y disparan al unísono sus armas. El luchador logra apartarse de uno de los proyectiles, pero el otro se clava profundamente en su hombro. Además, las flechas van recubiertas de una toxina que le deja entumecidos los músculos.

Tras rehacerse de este mal paso, **Dulce Roca** se muestra ahora más precavido. Por detrás de él, **Menguele** recurre a uno de sus extractos alquímicos para aumentar su protección y examina las baldosas del otro extremo. Mientras, el resto de compañeros permanece en las zonas seguras, indicando a ambos cuales son las opciones más seguras para ir avanzando.

La progresión es lenta, pues los dos héroes que exploran la sala van describiendo a sus compañeros los números que aparecen en cada baldosa que pisan. Sin embargo, gracias a la colaboración de todos van recopilando una a una las seis llaves que necesitan, todo ello sin que los guardianes de los nidos vuelvan a sentir amenazados sus huevos.

Cuando todos los aventureros cruzan la puerta de salida, vuelve a escucharse la voz que proclama la enseñanza del Tercer Círculo. "Resistid. Resistiendo nos hacemos más fuertes".

Como esperaban, y para alivio de **Dulce Roca**, en la siguiente sala hay una mesilla con cuatro redomas. Dos son pociones curativas y las otras dos elixires que le permiten recuperarse de parte de los efectos del veneno de los insectos.

En la siguiente habitación **Mussfich** les aguarda de nuevo. El monje les advierte que la *Cámara del Cuarto Círculo* está excavada atravesando cristales místicos, que pueden mostrar imágenes del futuro de los suplicantes. No obstante, éstos deben conocerse a sí mismos o corren el riesgo de volverse locos.

Con esta advertencia en mente, el grupo cruza las puertas metálicas y se adentra por un pasillo en cuyas paredes se ven prismas facetados que les devuelven su reflejo de múltiples formas distintas, algunas de ellas totalmente deformadas.

Repentinamente, algunas de las paredes parecen brillar con una luz interior, y cada uno de los aventureros siente una voz en su mente al tiempo que los cristales muestran una imagen del futuro que les aguarda.

Cuando el pasillo vuelve a quedar en calma es difícil saber el tiempo transcurrido, ya que cada uno de los miembros del grupo ha tenido una experiencia diferente. Más allá pueden verse otras dobles puertas de metal, que les permitirán llegar hasta la antesala de del siguiente reto.

Apenas han recorrido unos metros, cuando los cristales del pasillo vuelven a iluminarse y un terrible crujido resuena en toda la cámara. Esta vez, todos los aventureros contemplan la misma imagen. Sienten que es algo conocido en el interior de ellos mismos. De hecho, escuchan una voz que narra los hechos, como si recordasen una historia que les fue contada antaño. Las paredes facetadas muestran el inmenso horizonte de una gran ciudad de arquitectura inhumana cuyos edificios arden consumidos por fuegos verderrojizos. La voz describe cómo la capital del imperio del Enemigo-de-Todos ardía cuando el Levantamiento liberó a la Gente. Dos figuras

contemplan la escena sobre una colina, sobre las *Llanuras Abrasadas*. Ambas son vagamente humanas, pero dejaron de serlo hace tiempo, cambiados por siglos y siglos de esclavitud y por las energías de los reinos lejanos. Una es una mujer alta, que porta armadura y una gran espada curvada bañada en sangre verdusca. En sus ojos y en su corazón arde el fuego. Sólo ha vivido en guerra, y en la guerra se ha conocido a sí misma. A su lado hay un hombre vestido con una túnica. Porta una sencilla cuchilla de acero, pero se apoya en una vara nudosa. Hay sabiduría y pesar en su mirada. La voz continúa su relato. La Gente había logrado la victoria sobre sus amos ilícidos. Habían conocido la libertad. Pero antes de que los fuegos de las torres arcanas de los amos se apagasen, **Gith** habló de continuar la guerra. Muchos del Pueblo todavía tenían sus corazones llenos de sed de sangre y estuvieron de acuerdo. No habló meramente de derrotar a los ilícidos, sino de destruirlos a través de todos los reinos lejanos. Después, llevarían la guerra a cualquier otra raza que pudiera amenazarlos. **Zerthimon** habló entonces por primera vez en contra de la voluntad de **Gith**. Habló de que era el momento de conocerse a sí mismos y de sanar las heridas que el Pueblo había sufrido. Tras sus palabras estaba el deseo de muchos corazones de la Gente que ya habían sufrido mucho. Pero el corazón de **Gith** no compartía el de **Zerthimon** en esto. Proclamó que la guerra continuaría, que los ilícidos serían destruidos. Entonces la Gente reclamó los *Falsos Mundos* como propios. **Gith** manifestó a **Zerthimon** que ellos estarían en el mismo cielo en esto y sus palabras eran como acero desenvainado. **Zerthimon** declaró entonces que no podía haber dos cielos. Y con sus palabras vino la guerra entre hermanos y hermanas y la división de la Gente.

La visión desaparece por completo en un destello y todos los héroes se encuentran en mitad de una enorme cámara circular con forma de cúpula, excavada en lo más profundo de la montaña. Unos globos de luz flotan cerca del techo, iluminando tenuemente toda la gran cámara. A lo largo de las paredes circulares se ven ocho enormes círculos grabados, en los que parece brillar una escritura llameante. En uno de los extremos, pueden verse un par de puertas de metal muy similares a las que atravesaron al ser guiados por los monjes. Todavía se están reponiendo de la fuerte impresión que han sufrido cuando se dan cuenta de que no están solos.

Sur-Irthal está junto a ellos mostrando gran preocupación en su rostro. Les apremia a que lo sigan si quieren salvar la vida. A pesar de las dudas que albergan sobre el monasterio y sobre todo lo que han experimentado, los compañeros deciden confiar en el anciano, quien se acerca a uno de los ciclópeos muros de piedra. Al tocar la pared, sorprendentemente, ésta comienza a moldearse a voluntad del monje, abriéndose un pasillo en la misma. **Sur-Irthal** les explica rápidamente que el pasadizo los llevará al otro lado del valle. Deben bajar por un sendero secundario para volver a la tormenta. Los otros miembros del *Monasterio de la Senda del Torbellino* intentarán capturarlos o matarlos. Él tratará de retenerlos lo que pueda, pero deben irse ya. Les pide que traten de evitar derramar sangre si pueden. Luego le entrega a **Gunnar** un pergamino, indicándole que le permitirá encontrar la *Puerta de Plata*. Cuando le preguntan por qué les ayuda, el monje les explica que él uno de los pocos que quieren poner fin a la eterna lucha y al odio y buscar un nuevo comienzo. Ellos pueden ser la clave para ello. Si desean tener esa oportunidad, les dice que deben buscar a la **Sha'sal Khou**.

Conforme avanzan por el corredor abierto en la montaña, **Sur-Irthal** se despide de ellos. La entrada se va cerrando poco a poco. Pero antes de que la roca vuelva a fusionarse a sus espaldas, el anciano les grita que si se pierden en la tormenta deben seguir la canción que los llevará de vuelta.

Apenas emergen del túnel que continúa cerrándose tras ellos, el sonido de un gong resuena en el valle, lo que confirma las palabras del anciano monje respecto a la alarma dada en el monasterio. En la lejanía, más allá de un sendero lateral, puede verse un anillo neblinoso, que marca el inicio de la eterna borrasca que protege y oculta este lugar. Sin embargo, en esta ocasión los héroes deben apresurarse para entrar en el temporal de viento y nieve si quieren evitar ser capturados.

El descenso es dificultoso, ya que la senda es empinada en algunos tramos y una caída puede significar una dolorosa caída entre las rocas. Cuando han recorrido casi la mitad del camino, **Gunnar** y **Menguele**, que cierran la marcha, avisan al resto de compañeros al ver a un grupo de figuras con las túnicas de colores del monasterio que corren hacia ellos a toda velocidad. Ahora pueden ver de primera mano la inhumana destreza y agilidad que muestran los altos y delgados monjes, que están acortando la distancia a cada segundo que pasa. Pronto se hace evidente para los aventureros de que sus perseguidores los alcanzarán antes de poder llegar a la zona de turbulencia, por lo que optan por hacerles frente y tratar de obligarlos a retroceder antes de que el resto de miembros del monasterio se les pueda echar encima.

Siete son los monjes que dan caza al grupo. Cuatro de ellos parecen jóvenes acólitos, pero los otros tres muestran los diseños multicolores de los miembros más expertos de la **Senda del Torbellino**, además de ir armados con una especie de pequeñas hoces de hoja recta o una vara, en el caso de la mujer que los lidera. Precisamente la monje grita a sus hermanos en una extraña lengua, que los héroes comprenden sin problemas, exhortándolos a rodearlos y a coger con vida a los intrusos para que puedan ser interrogados.

Es **Emelka** quien abre las hostilidades conjurando contra la cabecilla enemiga. Sorprendentemente, la capa de escarcha mágica no parece afectarla por completo, lo que hace evidente la sospecha de que los monjes no son humanos. Éstos responden lanzando rápidamente pequeños dardos afilados contra los miembros del grupo, aunque el ataque es más una molestia que una amenaza a tener en cuenta aunque demuestra que los ascetas poseen diversas aptitudes marciales. Es más, al ver que los héroes adoptan una posición defensiva, la líder trata de realizar un ataque mental contra **Menguele**, pero el norteño logra bloquear el intento.

Dándose cuenta de que cuanto más tiempo pase mayor probabilidad hay de que aparezcan nuevos enemigos, **Gunnar** carga contra uno de los monjes veteranos, a la vez que **Emelka** conjura una nueva zona gélida que, esta vez sí, debilita a un par de acólitos que se acercaban por su flanco. Viendo su oportunidad, **Eldelbar** hace que la hoja de cristal de su espada se bañe en fuego arcano y ataca a otro de los acólitos. Los monjes guardianes contraatacan, y uno de ellos aferra a **Gunnar** por la espalda, pero **Menguele** se abalanza rápidamente contra el mismo, asestándole un formidable tajo.

Los compañeros parecen llevar la iniciativa del combate, más cuando una descarga de proyectiles arcanos de **Emelka** abate a uno de los monjes jóvenes. **Dulce Roca** y **Octar** avanzan entonces para unirse a la refriega, aunque sus golpes son esquivados ágilmente por sus contrincantes. Viendo que la hechicera es una amenaza a tener en cuenta, dos de los acólitos corren hacia ella para intentar evitar que siga usando su magia. Por su parte, la monje dejar caer su vara y sus manos estallan en llamas, al tiempo que se mueve como un torbellino viviente. Un barrido de patada hace caer a **Menguele**, quien luego recibe en el suelo otros dos golpes. **Gunnar** logra asestar un hachazo a otro de los guardianes, y **Eldelbar** ataca a uno de los acólitos que han apresado a su compañera **Emelka**, quien trata de zafarse del agarrón sin éxito.

La lucha continúa vertiginosamente. Los monjes guardianes se revuelven contra **Oktar** y contra **Menguele**, quien a pesar de sus protecciones es un objetivo más fácil al estar tendido y rodeado. No obstante, a pesar de la dureza del combate sí parecen tener la intención de capturar a los compañeros, ya que sus puñetazos van más dirigidos a aturdir que a buscar zonas vitales. También **Dulce Roca** trata de evitar el derramamiento innecesario de sangre, y asesta un doloroso rodillazo a uno de los guardianes. A pocos metros, los jóvenes acólitos sueltan a **Emelka**, dada la amenaza de **Eldelbar** y su hoja llameante. Uno de ellos trata de golpear en la sien a la hechicera, con la intención de atontarla, pero fracasa en su intento.

Tanto los monjes como los aventureros se encuentran casi al límite. **Menguele** ha quedado inconsciente por los últimos ataques recibidos y la monje dirige su atención ahora a **Dulce Roca**, a quien también logra derribar

con una combinación de patadas y puñetazos abrasadores. Aún así, los héroes no desfallecen, y **Gunnar** hiere a la líder de los ascetas. Un instante después, los proyectiles arcanos de **Emelka** impactan también en la mujer inhumana. Los monjes continúan su ataque, especialmente contra **Dulce Roca**, quien está ahora en el suelo, y **Oktar**, a quien consideran un blanco más fácil que el blindado enano. A pesar de los golpes recibidos, **Dulce Roca** logra levantarse y contraatacar, mientras que **Eldelbar** acaba con uno de los acólitos, lo que da espacio a **Emelka** para conjurar una nueva descarga de proyectiles contra la monje.

Hay un instante de desaliento cuando uno de los guardianes deja sin sentido de un golpe a **Dulce Roca**, pero por suerte, **Oktar** logra apuñalar al monje, que queda muy malherido y grita a su líder pidiéndole retirarse de la lucha. Con dos acólitos muertos y otro también renqueante, la cabecilla ordena a los suyos destrabarse del cuerpo a cuerpo, lo que da un breve respiro al grupo para administrar una poción curativa a **Menguele**, quien ya había comenzado a sanar gracias a sus conocimientos alquímicos.

Impotentes, los monjes arrojan varios dardos arrojados contra **Oktar**, pero el semiorco se mantiene firme. Respondiendo al ataque enemigo, **Emelka** invoca otra descarga de proyectiles arcanos, que abate al maltrecho guardián, provocando que la líder y el otro monje veterano lancen furiosamente otros dardos, pero pronto se dan cuenta de que sus esfuerzos son inútiles y que no tienen posibilidad de detener al grupo sin refuerzos.

Menguele administra otra pócima sanadora a **Dulce Roca** y, ayudado por **Gunnar** y **Oktar**, los compañeros se dirigen rápidamente hacia la zona de la sempiterna borrasca. En la lejanía se ven otras figuras acercándose, pero esta vez los miembros de la **Orden de la Senda del Torbellino** tendrán que digerir su derrota.

Tras vendar y repartir pociones curativas a los heridos más graves, los héroes se sumergen entre el temporal de viento helador. **Dulce Roca** ha aprovechado el cordel de hilo que encontraron durante las pruebas para usarlo como una improvisada línea de vida que les permita mantener el contacto en caso de que la visibilidad empeore en el interior de la borrasca.

El avance es lento y dificultoso y **Gunnar** se muestra especialmente meticuloso, dado que al ser el trayecto cuesta abajo, cualquier mal paso puede significar una caída fatal. El frío intenso va haciendo mella poco a poco y, tras varias horas, **Eldelbar** empieza a mostrar signos de cansancio y aturdimiento. Además, la poca luz que llega por encima de la borrasca va difuminándose, por lo que el grupo se enfrenta al dilema de seguir avanzando con el objetivo de rebasar el hostil clima o intentar construir un refugio como puedan.

Cuando **Emelka** empieza a verse afectada también por el frío, los compañeros optan por arriesgarse en la tormenta y avanzan con determinación.

Los héroes prácticamente pierden la noción del tiempo, pero cuando están a punto de darse por vencidos varios de ellos creen escuchar una música lejana, como si el viento trajera los sonidos desde muy lejos. Aferrándose a este pequeño faro de esperanza, los aventureros continúan tenazmente hasta que, casi de forma inesperada, se encuentran descendiendo por una ladera rocosa bajo un cielo estrellado. A algo menos de un centenar de metros por debajo de su posición, pueden ver una hoguera de campamento, junto a la que una figura canta con voz enronquecida una canción que les es vagamente familiar, acompañándola del tañido de un extraño instrumento de cuerda.

Al aproximarse, se dan cuenta de que el misterioso cantor no es otro que **Kir'at**, quien se muestra exultante al verlos aparecer entre las sombras. Su rostro refleja cierto cansancio, pero rápidamente se ocupa de los heridos del grupo que no pudieron recuperarse por completo tras la lucha contra los monjes.

Unos minutos más tarde llega el momento de las revelaciones. La barda les confirma que viajó durante varios días junto a **Sur-Irthal** hasta llegar a **Mirabar**, donde se reunieron con su padre, **Yuri Canseco**. Gracias a éste

último, dispone de nueva magia curativa, así como de una varita metálica que les permitirá traspasar la *Puerta de Plata*. Allí podrían encontrar más cosas sobre lo que les ocurrió.

Es el turno de los héroes, quienes explican a **Kir'at** su experiencia en el *Monasterio de la Senda del Torbellino*. El relato no está exento de muchas preguntas veladas hacia la barda, quien parece que les ha ocultado parte de la verdad que descubrieron cuando descubrieron las enseñanzas del **Círculo Ininterrumpido**.

Ante esto, la barda, con sumo cuidado, manipula su rostro, revelando que parte de su nariz es una prótesis cubierta con una película que permite adherirla y dar la impresión de una falsa piel. Al frotar la dermis que rodea la zona, pueden contemplar como su auténtica piel tiene un matiz amarillento con múltiples motas más oscuras. Otra prótesis descubre que la parte de atrás de sus orejas puntiagudas tiene un perfil serrado. Por último, pero no menos impactante, al quitarse una lentilla el color verdoso de uno de sus ojos cambia a una tonalidad más verde amarillenta, pero claramente no humana.

Kir'at confirma sus sospechas. Ella es una githyanki, al igual que lo son ellos. Pero gran parte de su historia sigue siendo cierta. Son héroes de su Pueblo, miembros de la **Legión Ti'yanki**, que en Tir, su lengua nativa, significa los **Hijos de la Espada**. Desde niña escuchó relatos sobre sus hazañas, cabalgando a la batalla en el **Jinete de los Vientos Astrales**, un legendario acorazado del vacío. Por lo general, los githyanki carecen del concepto de familia, tal y como es conocido por las otras razas. Salvo casos muy concretos, como puede ser el de los propios héroes, o el suyo propio, los jóvenes githyanki son educados por una casta de cuidadores hasta que son lo suficientemente mayores para empezar su entrenamiento en el área en la que más destaquen y muestren aptitudes. Sus mentores y sus camaradas son sus verdaderos padres y hermanos. En su caso, al ser hija de una agente en los *Reinos*, **Yuri Canseco**, sí que se le permitió ser educada durante un tiempo por su progenitor natural. No obstante, no ha visto a su madre, **Kel'Tess**, una **Teniente** de la **Legión**, más que en dos ocasiones durante toda su vida. Fue reclutada hace algo más de año y medio por **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**, uno de los consejeros de la **Guardiana**, la **Reina Vlaakith CLVII**. Se le informó que un contingente de élite de la **Legión de los Hijos de la Espada**, al frente de su **Comandante**, **Yruman'Zhul**, había participado en una misión crucial para la Gente. Desgraciadamente, la acción había resultado un terrible fracaso. El **Jinete de los Vientos Astrales** se había perdido, y muchos legionarios habían muerto o habían caído deshonrados por la derrota. **G'Zen** logró usar sus influencias para diseñar un plan que restaurase el honor y la utilidad de estos héroes, más allá de condenarlos a un mero batallón penal. Desde un base oculta urdió una estratagema para que pudieran infiltrarse en los *Reinos* y cumplir su objetivo inicial. Sin embargo, el infortunio volvió a cebarse con los **Hijos de la Espada**. El escondite fue atacado por una fuerza githzerai aliados con los slaadi, seres caóticos de temible poder. Aún así, **G'Zen** consiguió poner a salvo a gran parte de los legionarios, pero antes de que su entrenamiento estuviera completado. Fueron teleportados aleatoriamente por toda la región del *Norte* y de la *Costa de la Espada*, pero al interrumpir el proceso de acondicionamiento, muchos de ellos perdieron sus recuerdos e incluso el uso de sus aptitudes. Supone que el hecho de que fueran transformados en diversas razas habitantes de los *Reinos* era un modo de permitirles moverse con libertad para cumplir su misión original.

El resto, como suele decirse es historia de la que han sido testigos. No sabe nada acerca de los fragmentos de obsidiana ni de **Nictu'ruth**. Sin embargo, está segura de que deben ser muy importantes ya que el individuo al que describieron que portaba un yelmo con la forma de lobo es **Yzurr Karas**, la **Mano Vengadora**. Se trata de un caballero al servicio de la **Guardiana**, que viaja siempre con una **Garra**, un comando de cinco miembros adiestrados, que tiene como misión administrar justicia en nombre de la Gente.

En cuanto a su padre, **Yuri Canseco**, como agente infiltrado en esta parte de los *Reinos*, colaboraba desde hace tiempo con **G'Zen**. Lo que desconocía por completo es que tenía relación alguna con **Sur-Irthal**. Como todos sospechan a estas alturas, el anciano monje es un githzerai, de hecho, un xaositecto, un miembro de una facción capaz de moldear el **Caos**, unas de las energías primigenias del universo. Sin embargo, pese a ser miembro de la odiada raza en la que se escindieron sus antepasados tras liberarse del yugo de la esclavitud, **Sur-Irthal** y otros, como el propio **Yuri**, colaboran secretamente. Han formado una sociedad, la **Sha'sal Khou**, que busca reunificar de nuevo la raza ancestral y acabar con la enemistad entre githyanki y githzerai. Esto le ha provocado sentimientos enfrentados entre su sentido del deber para con los suyos, así como sus propios sentimientos por su padre, por los aventureros con los que ha viajado durante tanto tiempo, y por como esta revelación rompe con todo lo que le había sido enseñado hasta ahora.

Está dispuesta a acompañarles hasta la *Puerta de Plata*. La varita metálica que le entregó **Yuri Canseco** está sintonizada con la base oculta de **G'Zen**, por lo que podrán volver al lugar donde empezó todo y encontrar respuestas.

6 Elestias: Después de las impactantes revelaciones acontecidas durante el día anterior, la noche de descanso es bien recibida por todos los miembros del grupo.

En principio, **Gunnar**, tras examinar el mapa que le entregó el anciano githzerai, propone ir a *Colina Férrea*, un pequeño puesto minero, establecido años atrás por los enanos de la *Ciudadela de Adbar*. La líder es **Mikka Volcánhelado**, su tía o, al menos, la tía de **Gunnar**, ya que a estas alturas ninguno de los héroes está completamente seguro de si sus recuerdos son verdaderos o sólo una tapadera creada para darles una identidad para su verdadero yo como legionarios githyanki. **Mikka** es una experta en la región, y podrá interpretar sin problemas los rasgos físicos descritos en el mapa sin nombres. Además, les proporcionará el equipo y enseres de que disponga.

18 Elestias: El viaje por las tierras salvajes es lento, no sólo por la orografía de la región, sino también porque **Sur-Irthal** sólo trajo provisiones para unos pocos días antes de dejar a **Kir'at** a cargo del pequeño campamento. Por ello, el grupo debe forrajear durante el trayecto, lo que reduce su avance notablemente.

Al atardecer de esta jornada, cuando ya se encuentran ascendiendo la zona conocida como las *Colinas de Hierro*, los compañeros avistan los muros del pequeño asentamiento enano.

Cerca de un centenar de enanos viven en *Colina Férrea*, donde **Gunnar** es recibido con asombro y muestras de entusiasmo, ya que muchos pensaban que había muerto meses atrás, desaparecido en las montañas del *Espinazo del Mundo*.

Esa noche, se celebra un banquete en honor de **Gunnar**, donde todos son bienvenidos por **Mikka Volcánhelado**, la líder de *Colina Férrea*. Tras intercambiar algunas historias, la enana examina el mapa de **Sur-Irthal** y le explica a su sobrino que parece mostrar una ubicación al norte del *Paso Cruel*, un desfiladero donde tiempo ha un ejército de enanos detuvo a una horda de orcos. Se dice que las bajas fueron tan numerosas que muchos de los caídos fueron enterrados en túmulos en los riscos de las montañas, ya que no pudieron ser trasladados de vuelta a la *Ciudadela de Adbar*. Por supuesto, promete proporcionarles comida, equipo de escalada y ropa de abrigo, así como algunas pociones curativas.

Antes de que el grupo se retire a descansar, el segundo al mando del asentamiento, un clérigo de **Moradin** llamado **Arkkun Puñofuego**, se aproxima a ellos. Durante la cena no ha dejado de notar que han mostrado interés por la breve guerra que sostuvieron los enanos con seres insectoides durante el verano del año pasado. Lo cierto es que aunque escarabajos y hormigas gigantes no son totalmente extraños en las cuevas de las colinas, estas criaturas no se habían mostrado tan agresivas jamás. Fue necesario solicitar ayuda a la

Ciudadela, que envió un pequeño ejército de 500 guerreros curtidos en la lucha en los túneles para acabar con la amenaza. Conforme se acercaban al corazón del hormiguero principal fueron encontrando seres cada vez más raros, que mostraban extraños poderes. Gracias a los dioses, los enanos resultaron victoriosos y regresaron tras derrumbar los pasadizos subterráneos y sepultar en ellos a todos sus enemigos, llevándose a sus caídos con ellos. No obstante, hubo una heroína a la que no pudieron encontrar, **Hehanna Cimaestrella**. Desconocen si la enana resultó muerta en los combates o fue capturada, aunque a estas alturas la dan por muerta. A pesar de ello, **Hehanna** pertenecía a una familia de cierto rango y, para mayor tragedia, era una de las pocas magas enanas que habían sido capaces de dominar las artes arcanas. Por todo ello, **Arkkun** les pide que contemplen la posibilidad de encontrar y devolver los restos de la enana. Su familia podría darles un entierro digno y, por otra parte, la maga portaba un amuleto familiar transmitido desde varias generaciones. Además, recuperar también su libro de conjuros podría ser extremadamente valioso para los enanos en su lucha por comprender los misterios de lo arcano.

20 Elesias: Tras descansar y recopilar información sobre la zona donde se produjeron los combates con los insectos gigantes, los aventureros parten hacia al interior de las *Colinas de Hierro*.

Por la tarde encuentran a una pareja de enanos mineros, quienes comparten con ellos su pequeño campamento junto a un arroyo de montaña. Por lo que les cuentan, normalmente una patrulla de *Colina Férrea* suele vigilar la zona, aunque no es extraño que los guardias aprovechen para alargar su vigilancia algunos días y buscar oro u otros materiales preciosos. En ocasiones han escuchado extraños sonidos en las quebradas al este y otros buscadores les contaron que más hacia el interior, sobre un risco casi en el corazón de las colinas, pudieron ver una torre de piedra. Sin embargo, está en una zona donde se conoce la presencia ocasional de gigantes de las colinas e incluso ettins, por lo que nadie se ha aventurado tan lejos.

21 Elesias: Continuando hacia el sureste, **Gunnar** descubre un rastro de botas que muy bien podría pertenecer a la patrulla enana, aunque parecen huellas ya algo antiguas.

Al atardecer, mientras avanzan, escuchan un estruendo lejano, como el de un derrumbe en los riscos que tienen a la vista. Conforme se van aproximando a la zona, escuchan unos débiles gritos en la lejanía, lo que hace que los aventureros aprieten el paso y se aproximen con la mayor rapidez. Con la luz menguante del atardecer distinguen una elevación en cuyo borde se mantiene un enano herido y sucio, parapetado tras unas rocas. Porta un hacha de guerra y una antorcha y parece evidente que ha sido él quien ha provocado el derrumbe de rocas que se amontonan en la cornisa bajo su posición. Por debajo suyo, un trío de enormes hormigas tratan de trepar infructuosamente por las paredes de roca para alcanzarlo. Otros dos insectos gigantes parecen haber quedado aplastados por las piedras caídas.

Viendo al enano en apuros, el grupo avanza con las armas dispuestas. En ese instante, la tierra cercana a escasos metros del risco donde resiste el solitario minero se hunde, como si algo hubiera abierto un túnel por debajo de la misma.

Emelka es la primera en entrar en acción, conjurando unos proyectiles arcanos contra una de las hormigas, al tiempo que tras ella **Kir'at** comienza a cantar para infundir ánimo en los héroes. Dos de las hormigas que trataban de trepar por la pared rocosa se giran hacia ellos y atacan a **Eldelbar**, consiguiendo una de ellas atraparlo entre sus mandíbulas. Entonces, otras cuatro hormigas emergen del agujero abierto, seguidas luego por una enorme hormiga cuyo caparazón quitinoso parece extrañamente dentado. Las primeras hormigas soldado son recibidas por **Gunnar** y **Menguele**, mientras que **Octar** logra hundir su estoque en el blando abdomen de una de las que hostigaban a **Eldelbar**, haciendo que la criatura caiga retorciéndose antes de

morir. Intentando aliviar la presión sobre el elfo, **Emelka** invoca una de sus auras gélidas sobre la hormiga que lo tiene aferrado.

La refriega prosigue pues los insectos gigantes parecen implacables y ajenas al miedo. Aprovechando el movimiento de flanqueo de **Dulce Roca**, **Menguele** busca acabar con la enorme hormiga, pero la icor que mancha sus manos de su anterior golpe provoca que la empuñadura de su mandoble se le resbale, y el arma sale despedida varios metros para rebotar pesadamente en el suelo. Aún así, el norteño no se amilana y desenvaina otra de sus armas para mantenerse firme junto a **Gunnar** contra las hormigas que se precipitan contra él rodeándolo. El aguijón de la gran hormiga logra clavarse a través de su armadura y siente como la zona de la herida empieza a adormecerse. También recibe un feroz mordisco que le abre un profundo desgarró. **Dulce Roca** intenta ayudarle y clava su lanza en la gran hormiga, pero el golpe no parece hacer suficiente mella en la criatura.

En cuanto a **Eldelbar**, la tercera hormiga deja de intentar alcanzar al enano resguardado y ataca al elfo mordeándole pero sin llegar a apresarlo también. Afortunadamente para él, **Octar** vuelve a clavar su arma en un punto desprotegido por la quitina, acabando con una de las hormigas que lo rodean. Asimismo, **Emelka** continúa bombardeando con su magia de combate a la otra, lo que permite al elfo acabar con ella con su espada de cristal. Al verlo libre de enemigos, **Kir'at** se aproxima a él para curarlo con uno de sus conjuros bárdicos, mientras mantiene la tonada que da fervor a sus camaradas.

Menguele vuelve a golpear a la enorme hormiga. Aún sin su espadón y afectado todavía por el veneno debilitante, su golpe es potente y preciso y hace chillar a la gran hormiga soldado. El guerrero sigue rodeado por varios insectos que siguen ayudando a la enorme hormiga, pero rápidamente **Emelka** equilibra las cosas pues una de sus auras gélidas hace desplomarse a dos de las hormigas menores. **Dulce Roca** y **Gunnar** también entran en acción y **Octar** continúa su racha letal eliminando a otra hormiga, lo que permite que **Kir'at** se acerque al guerrero norteño para curarlo. Finalmente, es **Gunnar** quien acaba con la enorme hormiga gracias a un hachazo que se incrusta entre sus mandíbulas. Poco después, la hormiga restante es despachada por **Dulce Roca** de un certero lanzazo.

Mientras **Kir'at** restaña las heridas de los aventureros, el enano descende a duras penas de su improvisado refugio elevado. Se presenta como **Relgar Forjagris**, un veterano soldado retirado que se dedica a buscar prospecciones para explotar. Su campamento está a poca distancia y se ofrece a compartir con ellos sus provisiones en agradecimiento por haberle salvado el pellejo. Lo cierto es que desde hace un tiempo las hormigas gigantes están volviéndose de nuevo más agradecidas. Después de que las tropas de la *Ciudadela* limpiasen el año anterior los hormigueros principales la región había quedado en bastante calma. Sin embargo, últimamente ha escuchado extraños ruidos procedentes de algunos de los túneles más al este. Es más, hace un par de días, encontró en una quebrada un cuerpo en descomposición que lo dejó atónito, una especie de aborto mitad ogro, mitad hormiga. De hecho, la enorme hormiga que han matado, a la que suelen llamar hormigas caballero, no suele verse fuera de los propios hormigueros. Sabe también que la patrulla de *Colina Férrea* suele moverse por esa área, aunque supone que habrán aprovechado para dedicarse a buscar pepitas en alguno de los arroyos cercanos.

Antes de acompañar a **Relgar** a su refugio, los compañeros examinan a las hormigas soldados que les han atacado. **Gunnar** percibe en la parte posterior de las cabezas de los insectos un extraño símbolo, una especie de yelmo del que salen dos antenas. Cuando señala su descubrimiento a **Menguele**, el norteño examina con mayor detalle a las alimañas. Esta claro que alguien ha grabado dicho signo de tal manera que incluso

conforme las criaturas fueron mudando de caparazón quitinoso al ir madurando, el emblema ha pervivido más o menos de forma identificable.

Aunque **Relgar** no es extremadamente locuaz, sí trata de mostrarse hospitalario, aunque deja claro que pretende regresar a *Colina Férrea* al día siguiente. La cercanía de su encuentro con la muerte le ha hecho añorar la seguridad de los muros de la pequeña comunidad. Respecto a la región, les confirma la existencia de la extraña torre solitaria de la que ya les hablaron los mineros que encontraron el día anterior.

22 Elesias: Los aventureros se despiden de **Relgar Forjagris**, a quien recuerdan que informe sin falta sobre el extraño símbolo que mostraban las hormigas a **Mikka Volcánhelado**, la líder de la comunidad de *Colina Férrea*.

El grupo decide seguir el rastro que dejaron las hormigas que se atacaron el campamento del minero, que no resulta difícil de seguir para **Gunnar**. Lo cierto es que el explorador encuentra diversos rastros de insectos, así como huellas de botas algo más antiguas, lo que confirma la presencia de los guardias enanos que patrullan la zona.

Tras varias horas de marcha, poco antes del mediodía, llegan a un pequeño arroyo que desciende a una hondonada. En la otra orilla puede verse una tosca cabaña de madera, así como un par de bancos de trabajo junto al cauce, con herramientas y unos cedazos para poder buscar pepitas en el cauce.

Al aproximarse, una figura achaparrada sale de la cabaña. Se trata de un enano sucio y desaliñado, aunque parece llevar un sobretodo cerrado con un broche de cierta calidad. Porta un hacha de batalla, aunque la lleva aferrada por el mango sin que el gesto parezca del todo amenazador. Su aspecto es extraño, como si estuviera enfermo, aunque desde el borde del riachuelo es difícil decirlo.

Tal y como se imaginan, se trata de uno de los guardias de *Colina Férrea*, que ha aprovechado para establecer un pequeño campamento para probar suerte buscando oro. Se muestra bastante huraño y es muy evidente que desea que el grupo se marche cuanto antes. **Gunnar** no puede dejar de notar que el enano habla de una manera un poco rara, y **Dulce Roca** también se da cuenta de que de un ventanuco cubierto con un paño como remedo de cortinilla asoma la punta de un virote.

Sospechando que algo extraño ocurre, los aventureros hacen ademán de cruzar el arroyo, lo que pone en guardia inmediatamente al enano, que avanza embrazando el escudo que llevaba a la espalda. Surge en el umbral otro enano zarrapastroso, quien dispara una ballesta contra ellos pero falla. Otro proyectil sale también desde el pequeño ventanal, impactando este sí a **Octar**.

Rápidamente, los héroes reaccionan. Mientras sus compañeros desenvainan sus armas y cruzan el pequeño caudal de agua, **Emelka** invoca una zona gélida en el umbral para obligar a los enanos a salir o a dejar de disparar al menos. Ahora que se enfrentan cuerpo a cuerpo a ellos, todos ven que en la parte de piel expuesta muestran un extraño color rojizo, como un eczema escamoso. Pero lo más terrible son sus rostros. Asomando por sus bocas deformes pueden ver un juego de pinzas chasqueantes.

La extraña mutación también los ha hecho tremendamente fuertes, como puede comprobar en sus propias carnes **Octar**, a quien los enanos toman como blanco principal, sin duda debido a su herencia orca. Mientras **Kir'at** empieza a cantar y **Eldelbar** y **Menguele** usan sus respectivos poderes para incrementar su defensa, **Emalka** conjura una nueva aura gélida para debilitar a sus adversarios. Parece que sólo hay tres de estos enanos de rasgos aberrantes, pero luchan con tenacidad. Además, parecen compartir una especie de vínculo que hace que sea tremendamente imposible rodearlos y encontrar huecos en su guarda si tienen cerca a otro de los suyos, como comprueba de nuevo de forma dolorosa **Octar**. Tampoco **Menguele** logra encontrar un punto vital para su filo, aunque compensa su falta de precisión con su poderosa fuerza, a pesar de que todavía

perduran los efectos del veneno de las hormigas en su organismo. Otro de los enanos asesta un tremendo tajo a **Dulce Roca**, quien aprieta los dientes y soporta el castigo, mientras sus camaradas rodean al trío enemigo. Viendo que el frío no parece dañar a los enanos, **Emelka** cambia de estrategia y usa sus proyectiles arcanos, a la vez que **Menguele** concentra sus esfuerzos en el objetivo de la hechicera. Su táctica se ve recompensada cuando **Gunnar** logra derribar de un hachazo al grotesco ser. Pero los otros dos guardias mutados no se dan por vencidos y asestan duros golpes a **Octar** y a **Eldelbar**, recibiendo éste último incluso un feroz mordisco. **Kir'at** se acerca para curar al semiorco, a la vez que **Emelka** invoca otra descarga de proyectiles arcanos, que son secundados por los ataques de **Dulce Roca** y de **Eldelbar** contra uno de los enanos, mientras que **Menguele** y **Octar** se centran en el otro. Pronto, ambos adversarios comienzan a mostrar señales de desfallecimiento y un nuevo golpe de **Gunnar** acaba con otro de ellos. **Octar** trata entonces de rematar al enemigo restante, pero la hoja de su estoque se dobla hasta casi partirse al toparse con la armadura de éste. Por suerte para el semiorco, antes de que el guerrero aberrante pueda contraatacar, **Dulce Roca** lo alancea matándolo en el acto.

Asegurada la zona, **Kir'at** cura a los heridos mediante vendas y su propia magia curativa. En el interior de la cabaña encuentran provisiones, algunas armas y un saquito con polvo de oro y alguna pepita pequeña. Los broches que portaban los enanos muestran que formaban parte de los guardias de *Colina Férrea*, lo que indica que al menos otros tres miembros de la patrulla continúan perdidos, han sido muertos o, peor aún, también han sido transformados en abominaciones insectoides. Sorprendentemente, los tres portaban unas pequeñas piedras talladas hasta formar láminas hexagonales que muestran el mismo símbolo que habían grabado en las hormigas gigantes, el yelmo con antenas.

Después de descansar un poco, los compañeros se ponen de nuevo en marcha. Ahora el rastro de las hormigas se entremezcla con señales del paso de la patrulla enana, aunque **Gunnar** es capaz de discernir que son las hormigas las que se han movido más recientemente por toda la zona. Pronto el explorador se da cuenta de que pueden verse múltiples rastros entrecruzándose unos con otros, como si las propias hormigas fueran avanzadillas de exploración y forrajeo del hormiguero.

Las huellas continúan adentrándose en las colinas, llevándolos poco a poco hacia el este, al territorio en el que los mineros enanos les advirtieron de la presencia de alguna familia de gigantes de las colinas o de ettins solitarios. Al cabo de un buen trecho, cuando todavía quedan algo más de cuatro horas de luz antes del anochecer, distinguen sobre una terraza rocosa una torre de gruesos muros que vigila el acantilado del otro lado. Los rastros no se dirigen directamente hacia la misma, pero sí que continúan acercándose a la parte baja del farallón pétreo sobre el que se levanta.

La zona está cubierta por abundantes matorrales, y **Gunnar** intuye la entrada a varias cuevas que han sido bloqueadas por derrumbamientos. No obstante, el rastro de las hormigas prácticamente está por todas partes, lo que indica una frenética actividad en la zona. De hecho, al comenzar a descender hasta la parte baja del cañón, se topan casi de frente con una hilera de tres hormigas soldado. Los aventureros reaccionan formando defensivamente, pero esta vez los insectos gigantes dan media vuelta y desaparecen entre las rocas. Los compañeros logran seguirlas hasta que desaparecen tras una pared de arbustos bajos pegada que cubre lo que parece el acceso a un túnel excavado en la roca.

Gunnar y **Octar** avanzan en cabeza, con el resto del grupo a unos metros de distancia. El pasadizo es relativamente ancho, pero de techumbre baja, por lo que el semiorco y varios de los héroes más fornidos deben caminar medianamente encorvados. Afortunadamente, parece que el corredor da a una estancia más amplia,

aunque el eco de los sonidos provocados por las hormigas al moverse hace difícil mantener la calma conforme se van adentrando en el hormiguero.

La cámara en la que desemboca el túnel de acceso es lo suficientemente grande como para que los aventureros puedan erguirse sin problemas, pero al observarla se dan cuenta de que no están solos. Como si cobrasen vida, una enorme hormiga caballero y una pareja de hormigas soldado se abalanzan sobre ellos.

Octar clava su estoque en una de ellas, pero no puede evitar que el insecto le muerda. **Menguele** entra también en acción descargando un potente tajo sobre la enorme hormiga, que recibe también un preciso ataque por parte de la espada de cristal de **Eldelbar**, cuya hoja está bañada por llamas arcanas.

Atraídas por el sonido del combate, otras dos hormigas surgen de los túneles que conectan la estancia, pero son recibidas por el filo de las hachas de **Gunnar**. No obstante, las criaturas luchan impasiblemente en defensa de su territorio. Pero son los aventureros quienes se cobran la primera baja cuando **Dulce Roca** atraviesa de parte a parte con su lanza a una de las hormigas soldado. **Menguele** vuelve a asestar otro mandoblazo a la gran hormiga, y **Gunnar** parte el abdomen quitinoso de otra de las más pequeñas. Aunque estas victorias no han llegado sin coste. Las cortantes mandíbulas de los insectos han causado varias heridas a los héroes y **Kir'at** está pendiente de actuar con su varita de sanación mientras mantiene su tonada bárdica.

Deseosos de acabar con los centinelas del hormiguero antes de que más hormigas se vean atraídas por la pelea, el grupo redobla sus esfuerzos. Sin embargo, el infortunio les hace mella cuando el aguijón de la hormiga caballero se clava profundamente en el costado de **Eldelbar**, quien siente como sus fuerzas comienzan a flaquear notablemente. **Dulce Roca** trata de acabar con la enorme alimaña, al tiempo que **Kir'at** usa sus poderes curativos sobre el elfo. También **Emelka**, quien ha mantenido toda el área iluminada con sus luces arcanas, descarga ahora sendos proyectiles mágicos contra la criatura, que absorbe el tremendo daño pero continúa luchando. **Octar** se ve rodeado ahora por una de las hormigas soldado y por la gran hormiga caballero y recibe profundas heridas, así como un aguijonazo ponzoñoso, que provoca que también empiece a flaquear. No obstante, las hormigas están luchando ajenas a sus propias heridas y la enorme hormiga se desploma tras su ataque. Segundos más tarde, el propio semiorco cae inconsciente por las heridas recibidas y la pérdida de fuerza. Por suerte, **Kir'at** está próxima y restaña el mordisco más profundo, aunque eso no mitiga los efectos del veneno.

Quedan dos hormigas soldado, que reciben una descarga de proyectiles arcanos por parte de **Emelka**, así como los ataques de **Eldelbar** y **Gunnar**. Cuando **Octar** logra levantarse, una de ellas intenta volver a morderlo, pero su ataque falla y el insecto se desploma por sus propias heridas internas. La batalla se cierra cuando una precisa estocada de la espada llameante de **Eldelbar** atraviesa limpiamente la quitina de la última hormiga, que emite un agudo chillido antes de caer.

Kir'at cura rápidamente a los heridos más graves, pero está claro que con **Eldelbar** y **Menguele** debilitados por el veneno, el grupo no puede esperar avanzar hacia el corazón del hormiguero con posibilidades de victoria. En los túneles resuena el cliqueo que emiten las hormigas al moverse o al entrechocar sus mandíbulas, como si fuese algún tipo de señal de comunicación. **Emelka** proporciona a **Octar** una poción que puede ralentizar los efectos ponzoñosos, pero que no le devolverá las fuerzas perdidas.

Ayudando a sus camaradas más heridos, los héroes emergen de nuevo al exterior, donde está atardeciendo. Sus esperanzas radican en regresar a toda prisa a territorio conocido arriesgándose a que las hormigas los persigan y encuentren en campo abierto o buscar una posición defendible, lo que también los expone a sufrir un ataque por fuerzas desconocidas en número y composición.

Finalmente, optan por alejarse lo más posible del hormiguero. Poco a poco va oscureciendo, y cuando los efectos de la poción finalizan **Octar** se desploma sin fuerzas, por lo que sus compañeros deben transportarlo convaleciente.

23 Elesias: El avance nocturno es lento y no exento de tensión. A pesar de la oscuridad, la luz de la luna y las estrellas les permite moverse a cierto ritmo constante, guiados siempre por **Gunnar**. En varias ocasiones, creen escuchar un extraño zumbido sobre sus cabezas, como el de una enorme abeja o algo similar, pero ninguna criatura les ataca.

Entrada la noche, logran alcanzar el campamento de **Relgar Forjagris**, donde tratan de descansar aguardando la llegada de un nuevo amanecer.

Con las primeras luces, los compañeros toman un frugal desayuno para recuperar algunas fuerzas y se ponen en marcha. La marcha es lenta, ya que todos están cansados y **Dulce Roca** y **Menguele** se turnan para vigilar la retaguardia, pero no se ve signo alguno de que los insectos u otra criatura abominable los esté persiguiendo.

24 Elesias: Fatigados y con **Eldelbar** y **Octar** todavía seriamente impedidos, los aventureros se topan con una patrulla de enanos de *Colina Férrea* que los acompañan inmediatamente hasta el asentamiento, donde son recibidos por **Mikka Volcánhelado** y **Arkkun Puñofuego**. La tía de **Gunnar** se muestra tremendamente preocupada al escuchar el relato de los héroes, que confirma las noticias que trajo hace unos días **Relgar Forjagris**, cuya historia tuvo poco crédito entre el resto de enanos del lugar. El clérigo de **Moradin** se hace cargo de la recuperación del elfo y del semiorco, como favor personal a **Gunnar** y como agradecimiento a que aceptasen investigar el destino de los restos de la desaparecida y presumiblemente difunta **Hehanna Cimaestrella**. También les agradece que hayan entregado la bolsa de polvo de oro que encontraron en la cabaña de los guardias para que pueda ser distribuida entre las familias de los difuntos.

Por la noche, algunos de los aventureros comparten unas cervezas y una buena cena con **Relgar**, quien les muestra así su agradecimiento por salvarles la vida. Mientras, **Gunnar** se reúne con su tía, quien está preocupada por el destino de los otros enanos desaparecidos de la patrulla. Es más, hace unos días que esperaban a un pequeño grupo procedente de la *Ciudadela de Adbar* y se teme lo peor dado el retraso de su llegada. Ha mandado un mensaje a la fortaleza enana comunicando sus temores a los líderes del **Consejo de Thanes**, y mañana enviará soldados para hacer regresar a todos los grupos o prospectores que están actualmente trabajando por los alrededores. También les aconseja que aguarden la llegada de las tropas de *Adbar*, quienes ya tienen experiencia en enfrentarse a criaturas como las hormigas gigantes, aunque sí el horrendo destino de los enanos mutados y abducidos por los insectos le provoca repugnancia y deseos de venganza.

28 Elesias: Pese a los deseos de **Mikka Volcánhelado**, el grupo parte de nuevo hacia las *Colinas de Hierro*, una vez recuperados por completo. En previsión a un nuevo enfrentamiento con las hormigas u otros insectos venenosos, han recopilado varias dosis de antídoto, unas adquiridas en el propio asentamiento, y otras creadas por **Menguele** durante estos días de descanso.

29 Elesias: Los compañeros pernoctan una vez más en el antiguo campamento de **Relgar**, donde no se aprecian signos de que ninguna criatura se haya aproximado a la zona.

No obstante, la relativa calma nocturna que se aprecia dada la estación del año comienza a preocupar a **Gunnar**, quien cree que es una señal de que muchos animales nativos han abandonado la región o han desaparecido presa de las voraces hormigas.

30 Elesias: A mediodía avistan de nuevo el mirador rocoso sobre el que se levanta la solitaria torre. Esta vez el grupo decide inspeccionar más de cerca la construcción. Tal y como sospechaban, la arquitectura y los

gruesos muros delatan su procedencia enana, aunque los densos bloques de piedra lisa que clausuran el umbral parecen indicar el uso de magia elemental para sellar el acceso.

Ayudada por su magia, **Emelka** trepa hasta lo alto del mirador almenado para descubrir que la trampilla de acceso también está clausurada por suelo alisado. Desde su privilegiado punto de observación puede distinguir varias sendas entre las colinas cercanas, donde avista a más de una veintena de hormigas que se mueven en diferentes grupos explorando la región.

Dejando a un lado posibles puertas secretas, el único modo de entrar en el hormiguero parece ser el túnel cubierto por matorrales en la base del risco montañoso. Por ello, descienden ocultándose lo más cuidadosamente posible para tratar de llegar hasta el mismo sin ser descubiertos.

Tras observar sigilosamente la entrada durante un rato, ven a un par de hormigas soldado que arrastran un jabalí muerto al interior del hormiguero. Aprovechando el ruido que hacen, entran tras ellas **Gunnar** y **Octar**, con el resto del grupo a cierta distancia por detrás. Cuando llegan a la cámara de guardia donde se produjo el combate días atrás, no ven rastro alguno de las hormigas muertas, pero sí se dan cuenta de que las hormigas recolectoras han seguido por el pasadizo de su izquierda. Conforme las siguen lentamente, el olor se va haciendo más intenso y penetrante. Hay varios cadáveres frescos, cuya sangre empapa una alfombra de musgo y setas que crecen aprovechando los componentes orgánicos. Racimos de masa vegetal se extienden por todas partes. Las dos hormigas, que han dejado aquí su carga, se mueven trepando por las paredes y desaparecen por un pasadizo que se aleja al otro lado de la gran cámara.

Con la idea de evitar el mayor tiempo posible ser detectados, los aventureros regresan a la cámara de entrada y siguen el otro pasillo. Curiosamente, en las paredes del mismo se ven unas extrañas marcas, como si algo grande se hubiera arrastrado pesadamente por esta zona. Pronto un aroma a podredumbre se hace presente y perciben otra estancia excavada que se abre por delante de ellos. Tal y como sospechaban, el corredor se abre en una sala que parece una despensa llena de cuerpos en diversos estados de descomposición. La mayoría son animales, pero también pueden distinguirse algunos cadáveres humanoides entre ellos.

Al otro la de esta macabra despensa hay un túnel que continúa adentrándose en el hormiguero. También aquí pueden verse las mismas marcas en las paredes y el techo que observaron en el tramo anterior. **Gunnar** se da cuenta de que el túnel asciende levemente, lo que le hace albergar esperanzas de que pueda llegar a conectar con un posible complejo subterráneo bajo la torre.

Después de avanzar más de una treintena de metros el corredor desemboca en una amplia caverna. **Gunnar** y **Octar** perciben aquí un cierto hedor que no logran identificar. Frente a ellos, pueden atisbar con su visión un enorme portón de madera en el que brilla un símbolo dibujado burdamente con algún tipo de sustancia o pasta fosforescente. Se trata del yelmo con antenas que ya vieron antes. Supuestamente, la gran puerta de madera podría conectar el hormiguero excavado con los sótanos de la torre.

Ambos aventureros están a punto de avisar a sus camaradas del descubrimiento cuando perciben una enorme forma que sale de un nicho lateral. Se trata de un gigante cubierto con retazos de pieles animales, aunque lo héroes se dan cuenta de que muchas partes de su piel expuesta está cubierta por una especie de escamas quitinosas. Blande dos enormes mazas pesadas, que parecen capaces de hundir el cráneo a un hombre normal de un solo golpe. **Gunnar** se da cuenta al instante de que se trata de un ettin, pues la monstruosa criatura posee dos abominables cabezas. Lo que sorprende al enano es que, mientras una de ellas muestra un grotesco rostro humanoide, la otra exhibe grandes ojos facetados y unas mandíbulas con sendas pinzas aserradas idénticas a las de las hormigas gigantes con las que se han enfrentado.

Antes de que el enano o el semiorco puedan reaccionar, el ettin mutante avanza y barre con una de sus mazas a ambos, asestándoles un doloroso golpetazo. La cabeza de gigante grita desafortunadamente, mientras que la insectoide entrechoca sus mandíbulas como si emitiera algún tipo de llamada inhumana.

Los aventureros reaccionan y **Octar** logra clavar profundamente su estoque en la rótula de la bestia, provocando que ambas cabezas chillen de dolor. El gigante contraataca y vuelve a golpear con fuerza al pícaro, dejándolo maltrecho. Al ver su situación, **Kir'at** avanza hacia él, al tiempo que comienza a entonar su cántico para infundir ánimos a sus aliados. **Emelka** también se adelanta e invoca una descarga de proyectiles arcanos contra el monstruo, debilitándolo poco a poco.

Entonces el infortunio se ceba en los héroes. El hacha de guerra de **Gunnar** rebota contra la cabeza pétreo de unas de las mazas del ettin e impacta en el casco del enano dejándolo inconsciente. Privado de la ayuda de su compañero, **Octar** adopta una postura defensiva para tratar de esquivar la furia del gigante que se le viene encima. Afortunadamente para él sus camaradas acuden en su auxilio, y **Eldelbar** penetra en la caverna con su espada de cristal bañada en llamas. En la retaguardia, **Dulce Roca** y **Menguele** escuchan el inconfundible sonido de varias hormigas gigantes que se acercan, por lo que mantienen la guardia mientras avanzan para ayudar también.

El gigante vuelve a barrer con su maza golpeando esta vez al semiorco y al elfo. **Octar** cae al suelo sangrando abundantemente, aunque **Kir'at** reacciona con rapidez sanando sus heridas más graves. Los héroes contraatacan, pero sin la ayuda de los combatientes de la retaguardia y con **Gunnar** fuera de combate, la lucha parece tremendamente desigual. **Eldelbar** y **Emelka** bombardean a la criatura con su magia, pero cada ataque del gigante parece augurar una tragedia.

Cuatro hormigas soldado emergen del túnel y se abalanzan contra **Menguele**, quien recibe a la primera con un potente tajo que está a punto de cortarla en dos. El insecto se muestra implacable y muerde el brazo del norteño, apresándolo entre sus mandíbulas. Rápidamente, **Dulce Roca** se prepara para ayudar y proteger su retirada cuando el luchador logra zafarse de las afiladas pinzas. El joven guerrero sopesa la situación y opta por lanzarse a la carrera contra el ettin, para retroceder con celeridad antes de que la criatura pueda golpearlo. Su maniobra no tiene éxito, pero desorienta durante un instante al monstruo, quien recibe otra descarga de proyectiles arcanos por parte de **Eldelbar**. El mutante parece enfurecerse todavía más y mueve sus dos mazas en un remolino mortal. Una de ellas impacta brutalmente al elfo. La otra roza levemente a **Emelka**, quien esquivo lo peor del golpe gracias a su magia defensiva. Al ver maltrecho a **Eldelbar**, **Kir'at** se coloca a su espalda para curarlo, mientras mantiene su canto de batalla. **Emelka** opta entonces por acercarse con su espada corta empuñada. Su embate falla estrepitosamente, haciéndola chocar contra la pierna de la criatura. El golpe la deja sin aliento momentáneamente, por lo que cambia su táctica esperando poder dar a **Octar**, quien acaba de levantarse, la oportunidad de coger al gigante por sorpresa y alcanzarlo en algún punto vital.

En el pasillo, **Dulce Roca** atraviesa con su lanza a la hormiga en cabeza y se retira conteniendo a las otras tres, lo que permite a **Menguele** entrar en acción frente al ettin. Su llegada es providencial, pues **Eldelbar** recibe otro mazazo que lo deja renqueante, para luego recibir un mordisco por parte de la cabeza insectoide que lo derriba al perder el sentido por el dolor. Como si de su ángel de la guarda se tratase, la **Kir'at** se apresta con su varita curativa, mientras **Emelka**, **Menguele**, y **Octar** cierran filas contra el monstruo. Su esfuerzo conjunto se ve recompensado cuando **Gunnar** se une a ellos, tras recobrar la consciencia después de su accidente, por lo que ahora son cuatro los héroes que rodean al ettin, mientras **Dulce Roca** lucha contra las hormigas soldado.

Una nueva descarga de proyectiles arcanos desde atrs confirma a todos que **Eldelbar** est de nuevo en pie, tras recibir las atenciones sanadoras de **Kir'at**, quien sigue cantando para infundir coraje en sus ataques. Pero el gigante sigue siendo un hueso duro de roer. Uno de sus mazazos derriba a **Menguele**, y la barda se ve obligada a acudir rauda en ayuda del norteo caído. **Dulce Roca** abandona de nuevo por un instante la lucha contra los insectos para volver a atacar por sorpresa al enorme mutante. Sus veloces movimientos le hacen evitar los ataques de sus enemigos, pero su lanzazo vuelve a fallar.

Finalmente, la tenacidad de los aventureros da sus frutos. Debilitado por las numerosas heridas recibidas, el ettin lanza un postrer mazazo contra **Dulce Roca** y luego se desploma pesadamente. No obstante, la derrota del mutante no hace mella en las hormigas restantes, que continúan luchando sin mostrar dolor o temor alguno. Mientras **Kir'at** continua curando a **Menguele**, el resto del grupo se enfrenta al trío de insectos que quedan. Un aura gélida invocada por **Emelka** cubre de escarcha los caparazones de las tres alimañas, lo que las deja mermadas, permitiendo que **Gunnar** acabe con una de ellas de un certero hachazo. La lucha prosigue durante unos breves momentos, pero una estocada llameante de **Eldelbar** y otro tajo de **Gunnar** acaban con los últimos enemigos.

Kir'at y **Octar** se dedican entonces a restaar las heridas del grupo, aunque los compaeros no dejan de vigilar tanto el portn como el pasadizo por el que llegaron a la caverna.

Minutos ms tarde la expedición est en condiciones de reanudar la exploración. **Gunnar** tiene la esperanza de que ms all de la puerta levadiza estn los sntanos de la torre. Adem, no hay seales de ms hormigas en los corredores cercanos, por lo que es confían en poder cerrar el acceso tras de s para evitar sorpresas desagradables en la retaguardia.

Unas escaleras excavadas en la roca ascienden lentamente girando varios niveles en espiral. Tras recorrer ms de una veintena de metros hacia arriba, **Gunnar** y **Octar** atisban un extrao resplandor, producido por algùn tipo de fuente luminosa que no parece fluctuar. El pasaje desemboca en una cueva bastante amplia iluminada por varios globos que parecen llenos de pequeos insectos luminosos. Junto a la pared de la izquierda pueden verse enormes tinajas de barro selladas y alineadas en dos filas. A su lado hay varias cajas de madera abiertas y con algunos objetos esparcidos por el suelo. Una escalera con balaustrada tallada en la roca permite seguir ascendiendo, mientras que un par de pasillos naturales se extienden ms all.

Un leve movimiento atrae la atencin del explorador enano, quien distingue varias pequeas criaturas de aspecto mitad humano, mitad insecto, que se esconden temerosamente tras las cajas y las tinajas. Haciendo caso omiso de estos seres que no se muestran hostiles, el grupo comprueba que los dos tneles se adentran unos metros para acabar cerrados por sendas puertas de madera recia.

Como el objetivo prioritario de los aventureros es llegar a la torre, deciden no perder tiempo en explorar este nivel y continúan subiendo por el tramo de escaleras.

Tal y como **Gunnar** pensaba, la escalera se adentra en los cimientos de una construccin indudablemente enana. La estancia a la que llegan tiene una amplia estantería moldeada en la propia piedra pero vacía. Est iluminada por otro globo de insectos y un umbral permite acceder a otra habitacin anexa, donde puede verse el cuerpo desecado de una enorme avispa que cuelga del techo sujeta por unas cadenas. Las alas estn desplegadas y puede verse como la criatura ha sido diseccionada para su estudio, como nota inmediatamente **Menguele**. Adem de un acceso a otra cámara, puede verse lo que parece el arco de entrada a la torre, que est sellado por una losa de piedra lisa. Una inspeccin ms cuidadosa por parte de **Eldelbar** y **Emelka** descubre restos de magia elemental.

Al cruzar la entrada a la habitación contigua **Gunnar** y **Octar** ven otro tramo de escaleras de piedra que suben al nivel superior. Además, al fondo de esta cámara alargada pueden ver una extraña estatua aparentemente modelada en arcilla. Representa una extraña criatura insectoide o arácnida, con cuerpo de escorpión, alas, y cuatro pinzas. Sus múltiples ojos facetados brillan con un color amarillento.

Inmediatamente los dos aventureros en vanguardia se dan cuenta de que no están solos. Un par de enanos con rasgos mutantes comienzan a bajar las escaleras armados con hachas de batalla y escudos de metal. A pesar de que sus ropajes están desgastados y sucios, puede distinguirse el broche de los miembros de la patrulla desaparecida de *Colina Férrea*. Además, tras la estatua y de la esquina del fondo surge un trío de criaturas que aparentan ser un cruce entre una hormiga gigante y un humanoide con rasgos de insecto. Se asemejan a las criaturas de las que les habló **Arkkun Puñofuego**, aunque una extraña sensación les hace pensar a ambos que no es la primera vez que se encuentran con este tipo de seres.

Pero los adversarios no les dan tiempo para elucubraciones. El primero de los enanos mutados desciende y asesta un hachazo a **Octar**, mientras los seres insectoides avanzan empuñando una especie de jabalinas de hueso y quitina. El pícaro semiorco responde a su contrincante con una certera estocada, a la vez que da un paso lateral para permitir entrar al resto de sus compañeros. Por su parte, **Gunnar** cree percibir una especie de vibración muda en el ambiente. Por un momento se da cuenta de que los insectoides parecen reaccionar a la misma, mostrándose más agresivos si cabe. Al avanzar **Eldelbar** al interior de la sala, las criaturas le arrojan sus armas, aunque la magia protectora del elfo le permite desviar dos de los proyectiles.

Pronto el extraño sonido vibrante queda amortiguado cuando **Kir'at** entona su propio cántico. Entrando como una avalancha, **Dulce Roca** asesta una precisa lanzada a uno de los enanos, haciéndole caer el pesado escudo, lo que aprovecha inmediatamente **Menguele** para rematarlo con un poderoso mandoble. El otro enano transformado ataca a **Eldelbar**, a la vez que los insectoides se traban cuerpo a cuerpo con los el resto de héroes, produciéndose una violenta melé en la que se intercambian golpes por todas partes.

En lo alto de las escaleras aparece otra figura de apariencia inhumana. Se asemeja a los otros híbridos de humanoide e insecto, pero su caparazón y sus rasgos parecen más evolucionados. Con una de sus múltiples patas señala a **Menguele**, quien inmediatamente cae al suelo presa de extraños espasmos de locura. Embravecidos por la llegada de este nuevo oponente, los otros híbridos redoblan sus ataques y uno de ellos asesta un aguijonazo a **Octar**, quien se ve levemente afectado por la ponzoña de la criatura.

La contienda prosigue sin cuartel. **Dulce Roca** logra otra lanzada contra el enano restante, a la vez que **Menguele** se sobrepone al efecto mágico que lo dominaba, aunque no puede evitar un mordisco por parte del enano mutante, quien aprovecha que el luchador se encuentra todavía tendido. Sospechando que el ser de las escaleras es algún tipo de líder de los insectoides, **Emelka** invoca un aura gélida que la cubre de escarcha. Mientras, **Kir'at** ve un hueco donde usar su varita para sanar a **Octar**, quien ha sido bastante castigado por el enano y los híbridos.

La táctica de **Emelka** se ve recompensada y el enemigo en lo alto retrocede más allá de su conjuro de frío, aunque antes de desaparecer arroja dos extraños dardos espinosos contra **Dulce Roca**. Sólo uno acierta al luchador, quien siente una leve punzada de veneno en la herida, aunque su constitución, ayudada por las dosis de antitoxina que ingirieron al entrar al hormiguero, le permite sobreponerse a sus efectos nocivos. Mientras el luchador se incorpora de nuevo, el enano mutante muerde a **Octar**, quien se aleja ágilmente esquivando un hachazo de su adversario. El semiorco logra ponerse de nuevo junto a **Kir'at**, quien no escatima en el uso de su varita curativa.

Emelka vuelve a conjurar un par de proyectiles arcanos contra el enano, quien se revuelve contra la hechicera, quien evita el ataque merced a su magia. Más apurado se ve **Eldelbar**, que está siendo arrinconado por dos de las criaturas insectoides, ya que éstas parecen no atacar a **Gunnar** por algún extraño motivo. El tercer ser es literalmente partido por la mitad por el espadón de **Menguele**, aunque el brutal tajo deja el arma clavada en el torso de la criatura, arrebatándose de las manos, por lo que el norteño empuña el mangual que lleva en su cinto, ya que recuperar el mandoble puede exponerlo a los ataques del enano mutado.

La pelea se va volviendo caótica, pero los insectoides siguen en una especie de frenesí de combate, a pesar de que la criatura que parecía su líder no ha vuelto a mostrarse. Sus garras y aguijones causan varias heridas severas a **Eldelbar**, haciendo que el elfo caiga al suelo inconsciente y desangrándose. Además, el enano sigue siendo una espina en su costado, golpeando a **Octar** con su hacha y mordiendo salvajemente a **Emelka** con sus pinzas bucales. La hechicera continúa bombardeándolo con su magia de batalla, debilitando a la criatura lo suficiente como para que **Dulce Roca** pueda atravesarlo letalmente con su lanza.

El eco de la canción de **Kir'at** deja de escucharse, pero la barda continúa presta para curar a los héroes más maltrechos. Pronto es **Menguele** quien necesita de su magia curativa, ya que los insectoides le alcanzan con sus garras y su aguijón, que le provoca un leve temblor en las piernas. Por fortuna, su organismo logra vencer los efectos del veneno y mantenerse en pie. Rápidamente, **Dulce Roca**, **Emelka**, y **Gunnar** acuden en su ayuda frente a la pareja de extraños seres. Pero es **Octar** quien consigue escabullirse y acuchillar en el cuello a uno de ellos, que cae muerto en el acto. **Kir'at** ve entonces su oportunidad y se mueve para curar al caído **Eldelbar**, aunque su acción le cuesta recibir un feo desgarró al moverse dentro del alcance del segundo oponente. Apenas unos segundos después, la última criatura perece con el cráneo aplastado por el mangual de **Menguele**.

Dejando que sus compañeros más heridos recuperen sus fuerzas, **Gunnar** sube el tramo de escaleras empuñando con decisión sus dos hachas. La sala superior está vacía, pero lo más curioso es que hay una especie de capa resinosa que cubre la puerta, paredes y techo, como una especie de secreción orgánica que se ha secado y endurecido. Más allá puede ver un umbral que da a otra cámara contigua. Durante unos tensos segundos el explorador escudriña las sombras, pero no ve nada. Está a punto de descender cuando una voz inhumana resuena en el interior de su mente. La voz le ofrece detener la violencia. Ambos bandos perderán vidas innecesariamente. Promete dejarlos marchar, tanto a ellos, como a los enanos prisioneros que invadieron la región de su hormiguero. También promete que abandonarán la torre y las cuevas inferiores y se marcharán para tratar de encontrar un nuevo hogar y vivir en paz.

El resto del grupo se dispone para continuar subiendo por la torre cuando ven a su compañero enano descender las escaleras y contarles acerca de la negociación que ha mantenido con su misterioso interlocutor. Varios de sus camaradas están severamente heridos y cree que es muy posible que todavía no hayan visto al adversario más terrible al que puedan tener que enfrentarse. La promesa de honor y recompensas no vale la vida de sus camaradas. Además, pueden estar en juego la supervivencia de varios cautivos enanos. Por todo ello ha decidido aceptar la tregua de la criatura y encomendarse a que ésta mantenga su palabra.

Los héroes discuten entre sí unos breves momentos, ya que es posible que la torre esconda el origen de las extrañas criaturas insectoides, que muy bien podrían estar relacionadas de alguna forma con su propia llegada a los *Reinos*. Sin embargo, todos respetan la decisión final de **Gunnar**, por lo que se retiran de nuevo descendiendo por las escaleras hasta las cuevas bajo la construcción enana.

En uno de los pasillos de la gran caverna de las tinajas pueden ver ahora a dos escarabajos de un tamaño imponente, que parecen montar guardia amenazadoramente, pero que simplemente vigilan la retirada del grupo sin hacer ninguna acción hostil.

Una vez de regreso al túnel de las escaleras excavadas en la propia roca se dan cuenta de que el portón ha sido duramente golpeado desde el exterior, aunque la recia madera ha aguantado los embates. Al abrirlo, pueden ver más allá del cadáver del ettin a una enorme hormiga caballero, así como varias hormigas soldados más pequeñas. Conforme avanzan, las hormigas se retiran lentamente manteniendo una tensa calma.

Finalmente, el grupo llega hasta la salida al exterior del risco, donde ha comenzado a anochecer. Unas dos docenas de hormigas gigantes los rodean a cierta distancia, pero las criaturas permanecen relativamente inmóviles, como si una voluntad invisible las mantuviera en calma.

Los minutos pasan nerviosamente hasta que por fin un grupo de figuras emerge caminando dificultosamente a través de los arbustos que cubren la entrada. Se trata de ocho enanos, seis varones y dos mujeres. Sus ropajes están hechos harapos y se encuentran muy débiles por el cautiverio y la falta de comida. Formaban parte de una caravana que viajaba desde la *Ciudadela de Adbar* a *Mirabar*, y que se había desviado de su ruta para visitar *Colina Férrea*. Al atravesar las *Colinas de Hierro* fueron sorprendidos por las hormigas gigante y hachos prisioneros. Creen llevar al menos una semana presos, aunque les es difícil estimar el tiempo exacto. Durante ese tiempo, dos de los guardias de la caravana fueron arrastrados fuera de la cueva donde los encerraron y nunca más los volvieron a ver. La criatura que los custodiaba era una especie de enorme insecto volador con rasgos humanoides, algo que les acompañará en sus pesadillas hasta el fin de sus días.

Aprovechando la luz cada vez más menguante los compañeros ayudan a los enanos a caminar y a alejarse del hormiguero, aunque parece improbable que los insectoides rompan ahora el acuerdo. Durante la marcha, algunas hormigas soldado los siguen a distancia, pero al cabo de una hora larga, cuando ya ha anochecido del todo, las criaturas se detienen y dejan de seguirles.

1 Eleint: La noche transcurre sin incidentes aunque cualquier sonido hace saltar a los héroes que montan guardia durante la vigilia.

Con las primeras luces, los aventureros comparten sus provisiones con los enanos liberados y se ponen de nuevo en marcha.

A media tarde, cuando se encuentran cerca del campamento de **Relgar Forjagris**, **Gunnar** distingue cuatro figuras que avanzan en descubierta hacia ellos. Son todos enanos exploradores de *Colina Férrea*, y uno de ellos es el mismísimo buscador de oro. Al reconocerlos, el enano grita de júbilo y uno de los guerreros que lo acompañan hace sonar un cuerno de caza.

Cuando ambos grupos se reúnen, aparecen tras la avanzadilla una tropa de una veintena de enanos, comandados personalmente por **Mikka Volcánhelado**. La tía de **Gunnar** no ha querido esperar a las tropas de la *Ciudadela de Adbar* y pidió voluntarios para ir a ayudar a los héroes a acabar con los insectos mutados y encontrar a los guardias perdidos.

Después de escuchar el relato de **Gunnar** y de los aventureros, **Mikka** y el resto de enanos se muestran dubitativos. El rescate de los mercaderes de la *Ciudadela* los alegra, pero su ánimo se ve ensombrecido por el destino de sus camaradas capturados, muertos o transformados en seres aberrantes. No obstante, honrarán momentáneamente el pacto de **Gunnar** y regresarán con ellos a *Colina Férrea*. Cuando lleguen las tropas de la *Ciudadela* volverán a la torre solitaria y al hormiguero para asegurarse de que las criaturas se han marchado y que nunca más aniden en esta región.

3 Eleint: A última hora de la tarde la expedición regresa al pequeño asentamiento enano, donde **Mikka** ofrece a los héroes alojamiento y comida hasta que pueda estudiar con más detalle el mapa que le entregaron. Los compañeros aceptan su hospitalidad, puesto que por primera vez en muchos días podrán descansar sin tener que velar por la seguridad del grupo.

10 Eleint: Tras reunirse con su tía, **Gunnar** explica al resto de sus camaradas que la líder enana le ha proporcionado un pergamino con un antiguo plano dibujado de una zona en las *Montañas del Espinazo del Mundo* que coincide con el mapa físico que le dio el anciano monje. La ubicación que muestra se encuentra, según las estimaciones de **Mikka**, a unos cien kilómetros al norte, en la zona del *Paso Cruel*, donde tuvo lugar antaño una terrible batalla entre enanos y orcos. La región es transitada por caravanas de *Lunaplateada* o de la *Ciudadela de Adbar*, pero la amenaza de diversas tribus orcas está siempre presente.

Por supuesto, **Mikka** insiste en proveerlos de provisiones, ropa de abrigo, y herramientas y equipo de escalada que puedan necesitar. También ha dado facilidades para que **Menguele** haya podido elaborar pociones curativas durante este tiempo, aunque poco más puede hacer. No obstante, les aconseja que hagan parte del viaje con los carromatos de los mercaderes de *Adbar*, quienes volverán a la fortaleza enana dentro de unos días escoltados por algunos de sus guerreros de confianza.

19 Eleint: Una comitiva de cuatro carromatos parte hacia el norte. Se trata de los ocho enanos que liberaron del hormiguero y otros siete guardias proporcionados por **Mikka**, quien se despide de **Gunnar** deseándole suerte y un viaje seguro.

Durante la marcha, los enanos de *Adbar* siguen mostrándose muy agradecidos por su rescate. Además, alguno de los guardias de *Colina Férrea* les pone al tanto también de las diversas tribus de orcos que suelen deambular por la zona a la que se dirigen.

25 Eleint: Ya en la zona del paso, los héroes se despiden de la caravana enana y continúan por una senda de montaña que les ha sido indicada por **Mikka Volcánhelado**. El ambiente es frío y el grupo avanza con las armas dispuestas, ya que en las noches anteriores han podido distinguir hogueras en algunos de los riscos montañosos a su alrededor, por lo que es muy probable que haya vigías orcos que estén al tanto del paso de los carromatos enanos y de la presencia de los aventureros en la zona.

Al atardecer, mientras van ascendiendo poco a poco por las montañas, **Gunnar** avista un umbral de piedra en una ladera cercana. La construcción es indudablemente enana y al acercarse a investigar se da cuenta de que el pórtico está tallado con runas enanas, pero el muro de piedra que lo clausuraba está derruido, como si lo hubieran picado para acceder al interior. Las inscripciones hablan de un lugar de descanso para bravos y honorables guerreros caídos del Pueblo Enano.

Los compañeros deciden investigar el túmulo enano, por si pudiera haber señales de la presencia de enemigos potenciales en su interior. En la sala interior excavada en la montaña unas escaleras de piedra se abren a ambos lados, permitiendo bajar paralelamente y converger de nuevo en un largo pasillo, que se unifica en una entrada a lo que parecen unas catacumbas con varios ramales. En los corredores de las mismas pueden verse nichos a dos alturas, sobre los que descansan decenas de esqueletos enanos, pertrechados con armas y armaduras ahora ya herrumbrosas. No obstante, algunos de ellos todavía portan algunos talismanes, amuletos, u objetos personales que misteriosamente han aguantado el paso del tiempo. Es curioso que pese a que la tumba muestra señales de haber sido abierta, ninguno de los cuerpos parece haber sido perturbado, ni sus pertenencias robadas. Sospechando algún tipo de magia involucrada **Emelka** usa su hechicería, detectando una débil aura necromántica que parece invadir todo el lugar.

Más allá de la zona de las catacumbas hay una sala rectangular en la que pueden verse dos puertas de mármol negro vetado, aunque una la hoja de una de ellas está entreabierta. Runas enanas sobre el pórtico cantan alabanzas a **Moradin**, el **Forjador de Almas**, **Clangeddin Barbaplateada**, el **Padre de la Batalla**, y **Dumathoin**, el **Guardián Silencioso**. Precisamente las runas y el símbolo de diamante en el corazón de la montaña de esta última deidad están ennegrecidos y, a los pies del umbral yacen los esqueletos ennegrecidos de una decena de orcos. No queda carne ni petrechos en los cuerpos, sólo los huesos fundidos y quemados por las runas protectoras sagradas de los enanos que construyeron el túmulo.

Al otro lado de las puertas hay una gran sala rectangular cuyas paredes están recubiertas con escenas de enanos que participan en una gran batalla contra orcos, ogros, y algunos gigantes. En mitad de la estancia hay una docena de orcos tremendamente destrozados, como si hubieran combatido entre sí. Los cuerpos están putrefactos, aunque es difícil para **Menguele** calcular el tiempo exacto de la muerte en un hábitat cerrado y carente de alimañas como éste. No obstante, al examinar los restos puede ver que dos de ellos llevan un tatuaje de diseño orco, y portan como trofeos las columnas vertebrales arrancadas de sus víctimas. Recordando las historias de los guerreros enanos durante el viaje, podrían ser miembros del **Clan del Espinazo Roto**.

Un pasillo corto lleva a otra sala en cuya pared izquierda se ve una especie de mosaico de piedras que forman un diseño rúnico. La pared contraria de la derecha está extrañamente pulimentada y tiene una especie de capa cristalina que refleja la luz e incluso la imagen de uno mismo si se acercan lo suficiente. En el otro extremo puede verse otra puerta de mármol negro abierta. Frente a la pared cristalizada yacen cuatro orcos descomponiéndose poco a poco. A diferencia de los de la cámara anterior, éstos no presentan ninguna herida mortal que **Menguele** pueda percibir, por lo que supone que su muerte pudo deberse a algún tipo de magia protectora.

Al aproximarse al umbral abierto los héroes se ponen en guardia, ya que la luz de sus lámparas, e incluso de sus conjuros, no penetra la oscuridad que se percibe tras la puerta abierta. **Gunnar** se ofrece a cruzar el primero, pero sus compañeros deciden atarle una cuerda a la cintura por si pudiera haber algún tipo de trampa. El enano se adentra y es engullido por el manto oscuro. La cuerda sigue tensa, pero sus camaradas se dan cuenta de que han dejado de oír sus pasos y el tintinear de su armadura metálica al caminar. Un instante después la cuerda cae flácida y la recojen alarmados. Para sorpresa de todos, el nudo sigue intacto, pero es como si el explorador enano se hubiera desvanecido.

Tras llamar a **Gunnar** sin obtener respuesta alguna, el grupo se da cuenta de que la única opción que les queda es arriesgarse en el pasillo oscuro o quedarse aquí a esperar la vuelta de su aliado. Sin embargo, el riesgo es grande y quieren evitar verse separados en la oscuridad y el silencio reinante en el corredor, por lo que discuten durante unos valiosos segundos cómo superar este reto.

Entretanto, **Gunnar** se encuentra en la oscuridad, sin escuchar otra cosa que sus propios pensamientos. Tras los primeros segundos de aturdimiento, provocados en parte por una extraña sensación en las entrañas, como si hubiera sido empujado por a través de un vacío inexplicable, el enano se da cuenta de que se encuentra en un recodo de un pasillo de piedra. Apenas unos pasos hacia delante, se topa con lo que parece un cuerpo en descomposición, que al desagradable tacto parece el de uno de los orcos profanadores. El explorador avanza entonces pegado a uno de los muros y tanteando el mismo con una de sus hachas. Avanza durante lo que le parece una eternidad, hasta que llega a un cruce en el que se sorprende de nuevo al encontrar los cadáveres de otros dos orcos, quienes aparentemente se han matado entre sí. Para tratar de no dar vueltas por este laberinto oscuro y silencioso, clava un virote en la espalda de uno de ellos, con el fin de señalar su paso.

Octar es el siguiente aventurero que cruza el umbral oscuro. Inmediatamente todos los sonidos se apagan y a los pocos metros, siente una breve sensación de vértigo como si hubiera caído por un abismo, pero se recupera en tras unos momentos de reposo. Al tantear a su alrededor, su instinto le dice que ha sido teleportado a algún otro lugar, una especie de esquina de la que sale un pasadizo de roca. El semiorco sigue este corredor, manteniendo su estoque preparado. Después de girar en un cruce, siente como la losa bajo su pie de avance cede levemente. Ignorando la alarma que salta en su subconsciente de pícaro, **Octar** se queda inmóvil en el pasillo, y sólo la suerte evita que la cuchilla que desciende desde arriba sólo le haga un feo corte en la cara en lugar de decapitarlo.

Dulce Roca y **Menguele** entran en el pasillo agarrados el uno al otro, con la esperanza de que dicha táctica evite que puedan separarse. Recorridos unos pocos metros, ambos experimentan un breve mareo y se dan cuenta de que están solos, en mitad de la oscuridad y el silencio.

El joven luchador va tanteando con su lanza el pasillo y las paredes mientras avanza con precaución. Unos metros por delante, toca algo blando y que desprende un olor desagradable, que resulta ser un orco muerto. Una idea ilumina su mente y ata el cordel que encontró en el monasterio al cuerpo, desenrollándolo poco a poco conforme avanza.

En cuanto a **Menguele**, el alquimista recurre a sus otros sentidos al verse ciego y sordo. La roca de las paredes no muestra humedad, pero está bien trabajada, por lo que cree que puede encontrarse en otro nivel del túmulo enano. El aire huele a rancio, seguramente por la escasez de vías de renovación. Desechando combatir con su mandoble a ciegas, abraza su escudo y golpea con su mangual la pared derecha para ir dejando una serie de marcas reconocibles para evitar caminar en círculos. Pronto un débil aroma a putrefacción llega hasta él. Frente a una encrucijada yace el cuerpo de un orco, aunque el cadáver se encuentra extrañamente consumido.

Emelka es la siguiente en atravesar la entrada al corredor oscuro. Tal y como se esperaba, siente un vértigo momentáneo, lo que la hechicera interpreta como un síntoma de que ha sido teleportada por algún tipo de medio mágico. Mientras se pregunta cómo los constructores enanos que crearon el túmulo pudieron diseñar semejante defensa, se le ocurre un pensamiento casual. Extrae el fragmento de cristal intacto de su macuto y se concentra brevemente hasta que su superficie empieza a brillar con una luz azulada. No es suficiente como para disipar la oscuridad a su alrededor, pero sí que para poder avanzar sin problemas y ser consciente de lo que la rodea.

En la sala de entrada únicamente quedan **Kir'at** y **Eldelbar** por entrar. Un poco a regañadientes, la barda desaparece en el umbral oscuro, lo que deja al elfo solo por completo. Empuñando con fuerza su espada de cristal, éste traspasa la entrada y, a los pocos pasos, sufre unos segundos de mareo hasta que se da cuenta de que ha sido transportado a otra parte de los túneles. Tras comprobar que ni su magia, ni la energía de su espada pueden iluminar sus pasos, avanza con cuidado mientras tantea la pared del corredor.

Gunnar llega a un callejón sin salida por lo que regresa sobre sus pasos hasta la encrucijada donde halló los cadáveres de los dos orcos. Continúa entonces lentamente por el otro ramal hasta que llega a un nuevo cruce, donde gira hacia su izquierda. Caminando en tensión, choca repentinamente con una robusta figura armada. Su instinto le hace esquivar hacia la pared pero no puede evitar una punzada en el hombro, a la que responde con un hachazo que impacta satisfactoriamente a su misterioso atacante.

Con la guía de la luz azul que emite el fragmento de cristal **Emelka** recorre los pasillos con cierta soltura. A pesar de ello, la hechicera no se confía, pues sabe que el silencio reinante sigue siendo un obstáculo para la mayor parte de sus conjuros. Súbitamente, un ligero movimiento por delante suyo capta su atención. Por un

instante, cree que la luz del cristal revela a uno de sus compañeros, pero al aproximarse se da cuenta de que se trata de un enano fantasmal. El ser de ultratumba viste una elaborada armadura completa y se gira hacia ella como si fuera consciente de su presencia. La joven escucha en su mente unas palabras en una lengua que no entiende. La voz espectral vuelve a resonar en su interior, aunque el fantasma no parece realizar ningún gesto amenazador. Luego, como si perdiera interés al no haber respuesta alguna, se gira y desaparece por el pasillo de la intersección, dejando intrigada a **Emelka**.

Menguele sigue golpeando cada cierto espacio la pared a su derecha hasta que su pie toca una superficie que reconoce como una especie de rejilla de metal. Con cuidado, el norteño se agacha a palparla. Un sexto sentido le hace moverse a un lado justo cuando la trampilla metálica se abre, dejando abierto un foso que lo hubiera engullido casi seguro. A los pocos segundos, siente una vibración y se da cuenta de que las portezuelas han vuelto a cerrarse, reactivando la maquiavélica trampa.

Mientras avanza lentamente, **Dulce Roca** piensa para sí que es bastante curioso que el hilo siga en tensión sin haberse agotado pese a haber avanzado, según su estimación, bastantes metros. Entonces, algo espeluznante lo saca de golpe de su ensimismamiento. Frente a él surge la figura espectral de un guerrero enano ataviado con armadura completa y portando un hacha de guerra a dos manos. Sus ojos brillan con una luz intensa y cuando el fantasma le ataca sólo sus reflejos evitan que pueda llegar a alcanzarlo.

Un encuentro similar acontece a **Eldelbar**, cuando el elfo se topa con un guerrero enano insustancial que blande un enorme martillo de guerra. Por un instante, el magus adopta una postura no hostil, pero el fantasma carga contra él. Cuando el arma espectral le impacta, siente un dolor extremo, como si su espíritu mismo estuviera siendo atacado.

Ajena a todo esto, **Emelka** gira por el lado en el que desapareció el enano fantasmagórico. Aunque ya no se ve al espeluznante guardián del túmulo, sí que ve un pasillo largo, que parece acabar en otro umbral tallado. Al cruzarlo, siente aliviada cómo vuelve a ver y oír normalmente. La sala en la que se encuentra es una amplia cámara cuadrada en cuyo centro emerge un pedestal de piedra con la forma de un puño enguantado, que sostiene una gran gema facetada. Aparentemente es un rubí de color rojo sangre, en cuyo interior parpadea en ocasiones una luz anaranjada. Los muros de la habitación están cubiertos con varias estelas escritas con runas enanas, por lo que la hechicera recurre a un conjuro que le permitirá traducirlas.

Gracias al destino, **Gunnar** y **Octar** logran reconocerse en la oscuridad silenciosa tras intercambiar un par de golpes fallidos. A través de indicaciones palpables, ambos logran ponerse de acuerdo para atarse por la cintura y avanzar en hilera, siendo el enano quien camina en cabeza, con el semiorco vigilando sus espaldas. Tras girar de nuevo recorren un largo pasillo oscuro hasta que, repentinamente, ambos se encuentran en la gran cámara del pedestal pétreo y el rubí donde ven a su compañera **Emelka** examinando las escrituras de las paredes. Tras un breve momento de alegría por el reencuentro después de esta difícil experiencia la joven hechicera les explica que hasta ahora ha descubierto que la gema es llamada el **Corazón-de-Rubí** y que fue guardada aquí para que fuera protegida por los guardianes del túmulo hasta que los eruditos arcanos enanos pudieran regresar para descubrir sus misterios.

Por su parte, **Menguele** sigue avanzando aunque, tras su encuentro con la trampa, extrema ahora las precauciones al moverse. Después de recorrer varios metros, alcanza un cruce en el que descubre los cuerpos de dos orcos, uno de ellos con un proyectil clavado en la espalda. Un sexto sentido le hace girarse entonces, lo suficiente como para ver al otro lado del cruce a un enano espectral de espaldas a él. El fantasma parece estar luchando con alguien, aunque la oscuridad mágica no le deja ver a su contrincante. Aprovechando la

distracción, el alquimista se escabulle hacia el otro lado, donde llega a un pasillo que acaba conduciéndole a la gran sala del **Corazón-de-Rubí**, donde se reúne con sus otros camaradas.

Peor suerte corre **Eldelbar**, quien sigue acosado por el espectro enano. El elfo trata de evitar responder a los ataques del guardián de ultratumba, también porque no está seguro de tener recursos arcanos que pudiera emplear en medio del silencio del laberinto. Un segundo golpe del martillo espectral vuelve a dejarlo sin aliento. Cada impacto ha sido como se quebrasen parte de su alma y comienza a temer por el resultado de este combate.

En cuanto a **Dulce Roca**, el luchador logra mantener a raya a su enemigo espectral y gira por el pasillo hasta llegar a doblar una esquina, donde espera en tensión por si el fantasma le sigue. No es así, por lo que el joven rápidamente invoca la magia del amuleto infernal que arrebataron a los orcos. A pesar de que sus ojos lagrimean sangre durante unos pocos segundos, por un momento siente como si su visión se aclarase dentro de la oscuridad reinante en los pasillos. Efectivamente, al asomarse a la esquina ve la silueta a distancia del espectro enano. Aunque la magia del objeto no le permite ver en la oscuridad, sí que le otorga una ayuda para poder defenderse de sus centinelas incorpóreos.

Sin conocer la suerte de sus compañeros perdidos, **Emelka** y **Gunnar** acaban de traducir las runas de la gran sala mientras **Menguele** y **Octar** montan guardia junto al umbral. La historia que relatan habla de una gran batalla en la que los enanos derrotaron a una horda de orcos. Entre los muchos actos de valor y heroicidad que se produjeron, se destaca el de **Vontell Martilloespino**, quien hendió el pecho del líder hechicero de los orcos y le arrancó el **Corazón-de-Rubí**, la gema elemental de fuego que los orcos habían encontrado en la caldera de un volcán dormido y que había otorgado el poder a uno de sus líderes para unir a las distintas tribus.

Al leer las inscripciones, **Gunnar** contiene un respingo. **Martilloespino** era el nombre que también se mostraba en las ruinas todavía en pie de la pequeña aldea bárbara de *Grunwald*, donde estaban los pasadizos prohibidos por los uthgardt. Según le contaron, ni siquiera los enanos itinerantes de la *Ciudadela de Adbar* habían podido reconocerlo, y era un misterio si se refería a un lugar, al nombre de un clan, o al de un individuo concreto.

Mientras sus compañeros se encuentran meditando sobre la enigmática gema mágica, **Dulce Roca** y **Eldelbar** tienen sus propios problemas. Tampoco se sabe nada de **Kir'at**, quien está completamente desaparecida desde que entró en el laberinto.

Dulce Roca recorre otro pasadizo con su lanza dispuesta, algo más confiado porque la magia de su amuleto le permite percibir a los guardianes de ultratumba del mismo antes de que puedan atacarle. Precisamente al acercarse a un cruce ve a uno de los enanos fantasmales. Sin embargo, el espectro parece estar atacando a otro intruso, por lo que no repara en el joven luchador. Sospechando que puede tratarse de uno de sus camaradas en apuros, **Dulce Roca** sale de su escondite y avanza lo suficiente como para golpear con el astil de su lanza al enano, algo que no le causa daño pero que sí es suficiente para distraerlo. La estratagema da resultado y antes de que el enano espectral pueda girarse y atacarlo, vuelve a moverse fuera de su alcance. Con suerte, cree haber dado una oportunidad al desconocido adversario del guardián.

También **Eldelbar** decide optar por retroceder. Aunque la oscuridad sigue siendo un obstáculo, ya conoce el pasillo que ha recorrido, por lo que puede moverse fuera del alcance del martillo, aunque todavía queda la incógnita de si el fantasma lo perseguirá para tratar de rematarlo. Sorprendentemente no es así y el elfo puede recobrar el aliento durante unos segundos antes de buscar una forma segura de sortear el laberinto silencioso.

En la sala todos los héroes contienen la respiración cuando **Gunnar** coge el **Corazón-de-Rubí** del guantelete pétreo. La gema está cálida al tacto y cuando se gira hacia el umbral oscuro, proyecta un haz de luz que

comienza a disolver las tinieblas que cubren el pasillo. El explorador enano escucha entonces un cántico que resuena en el laberinto, aunque sólo él parece escucharlo. Es como si los guardianes estuvieran entonando un misterioso canto que se asemeja a una maldición hacia los profanadores del túmulo. Conforme **Gunnar** avanza, la luz se extiende por el pasillo y, finalmente, el canto sepulcral cesa. Aparece entonces un enano espectral de noble porte que le hace un gesto de respeto y saludo. Y luego desaparece. Con el desvanecimiento del fantasma, lo mismo sucede con la oscuridad y el silencio mágicos que dominaban el laberinto.

Respondiendo a los gritos de llamada, aparecen **Dulce Roca**, **Eldelbar**, y **Kir'at**, aunque estos dos últimos muestran pálidas señales donde las armas de los espectros los hirieron.

Mientras se recuperan de las heridas recibidas durante su extraño periplo, **Eldelbar**, **Emelka**, y **Kir'at** examinan el rubí mágico, pero sólo el magus elfo es capaz de desentrañar parte de los secretos elementales que alberga. Efectivamente, tal y como mencionan las escrituras enanas, la gema está poderosamente sintonizada con el elemento del fuego, proporcionando grandes poderes arcanos a su portador.

Conforme regresan por los pasadizos del túmulo, el grupo puede darse cuenta ahora de que hay más de una treintena de orcos muertos que trataron de abrirse paso hacia el interior. Ninguno lo consiguió.

Para cuando regresan a la entrada del túmulo, en el exterior es ya de noche. Aunque la idea de pernoctar cerca de las tumbas enanas no es demasiado halagüeña, el lugar es mucho más confortable que estar expuesto a los gélidos vientos del exterior.

26 Eleint: La madrugada va transcurriendo con cierta calma, aunque las ráfagas de viento ocasionales se filtran por el agujero abierto en el muro y provocan extraños sonidos. Durante la guardia posterior a la medianoche, **Dulce Roca** y **Octar** permanecen vigilantes mientras sus compañeros tratan de descansar. Un gruñido sordo en el exterior provoca que ambos aventureros reaccionen inmediatamente para dar la voz de alarma, justo antes de que la fornida figura de un orco se recorte en la entrada. El ser lleva la cabeza totalmente rapada, y porta varias calaveras rotas como trofeos en su armadura de pieles. Ambos reconocen la descripción que los guardias enanos de la caravana les hicieron de los brutales miembros del **Clan Devoracráneos**. Resuena entonces también el eco del tintineo provocado por el conjuro de aviso que **Emelka** ha dispuesto cerca del acceso antes de acostarse, lo que termina de despertar al resto de miembros de la expedición.

Mientras sus compañeros reaccionan y se levantan con sus armas dispuestas, **Dulce Roca** se adelanta para tratar de impedir que los salvajes humanoides irruman en la cueva. Uno de ellos se precipita bramando como un poseso hacia él. Desgraciadamente, la escasa luz reinante más allá de la hoguera le hace fallar su lanzada. Otro orco carga contra el luchador babeando. Las armas de piedra de ambos bárbaros golpean con dureza a **Dulce Roca**, quien grita pidiendo ayuda a **Octar**. El semiorco entra en acción con una estocada a uno de los asaltantes, quien apenas parece reaccionar a la herida. Sin embargo, este movimiento es suficiente para que **Dulce Roca** pueda tomar distancia y esperar a que **Kir'at** lo cure o a que sus compañeros formen una línea defensiva a su alrededor.

Hay un total de cinco **Devoracráneos** en la entrada alrededor de **Octar**, lo que hace que **Emelka** piense que es una buena idea probar la magia de fuego del **Corazón-de-Rubí**. Sin embargo, su mente todavía no se ha sintonizado con la poderosa gema, por lo que su primer intento no logra acceder a las energías arcanas que guarda en su interior. Los orcos salvajes aprovechan entonces para atacar brutalmente a **Octar**, quien aguanta las acometidas a duras penas, pero se ve obligado a retirarse para no ser destrozado en el siguiente embate. Otro orco ataca a **Menguele**, quien avanzaba para situarse al lado de **Dulce Roca**. Pero también **Gunnar** se

lanza a la refriega, empuñando sus dos hachas, lo que permite a **Kir'at** curar a **Dulce Roca** y empezar a entonar su canto bárdico. Se produce un terrible intercambio de golpes entre los ferales humanoides y los aventureros. Al otro lado de la entrada puede verse a otro orco, aunque éste porta una armadura de anillas metálicas y una enorme espada curvada. No obstante, el orco solitario se mantiene fuera de la caverna, como si estuviera sopesando participar o no en la lucha según se vaya desarrollando.

Un aura gélida de **Emelka** debilita a tres de los orcos y el mandoble de **Menguele** se cobra la primera baja de la batalla, lo que sube los ánimos a todos los héroes. A pesar de ellos, los **Devoracráneos** siguen luchando sin dar un paso atrás, como si la idea de huir fuera abominable para ellos. Sus toscas hachas y mazas de piedra siguen siendo formidables en sus robustos brazos y combaten incluso pese a haber recibido heridas que habrían tumbado a otros enemigos menos recios.

En medio de la terrible melé formada, **Dulce Roca** logra asestar un rodillazo que rompe el esternón de otro orco que cae al suelo agonizante. Otro más se desploma de un hachazo en la cara propinado por **Gunnar**. Aún así, **Kir'at** tiene que emplearse también a fondo con sus conjuros curativos. Además, la escasa visibilidad juega en contra de varios de los aventureros, quienes fallan varios de sus ataques debido a la falta de luz en la entrada de la cueva, lo que fuerza a **Emelka** a recurrir a su magia para equilibrar la situación.

Menguele continúa haciendo estragos frente a los orcos y su mandoble siega a otro de los atacantes. Temiendo que el orco del exterior pueda huir para avisar a posibles refuerzos, **Dulce Roca** y **Gunnar** avanzan a por él. El jefe descarga su cuchilla curvada sobre el joven humano y trata de escapar, pero éste lo zancadillea para hacerlo caer pesadamente al suelo. La oportunidad es aprovechada por **Menguele**, quien se aproxima para descargar un tajo mortal con su espadón. Únicamente queda en pie uno de los **Devoracráneos**, pero pronto cae muerto con la lanza de **Dulce Roca** clavada en la garganta.

Mientras los heridos son atendidos, **Gunnar** sale al exterior para buscar el rastro de los merodeadores orcos y asegurarse de que ninguno ha podido escapar. Luego, ayudado por sus compañeros, despeña los cadáveres por el desfiladero para que no puedan ser encontrados fácilmente.

Tras descansar hasta entrada la mañana, los héroes se preparan para ponerse de nuevo en marcha. Antes, no obstante, hay varios asuntos de los que ocuparse. Por un lado, **Gunnar** regresa a los túneles de las catacumbas junto a **Emelka** y **Octar** para recoger todos los talismanes y amuletos familiares que hay en los nichos. Es el explorador enano tiene la intención de devolverlos a los descendientes de los guerreros caídos cuando pueda finalmente viajar a la *Ciudadela de Adbar*.

Además, hay algo que preocupa a **Emelka**. El **Corazón-de-Rubí** parece un artefacto de gran poder, pero sigue siendo un misterio. Así pues, la hechicera trata de examinarlo más minuciosamente. Ayudada por su magia y sus conocimientos arcanos se concentra profundamente. Entonces, una fugaz visión viene a su mente. Una bellísima mujer se encuentra en la sala rectangular del guantelete pedestal donde encontraron la gema de fuego. Pese a sus rasgos perfectos, hay algo siniestro en la mujer. Además, dos alas de negro plumaje permanecen recostadas en su espalda. Inmediatamente la joven hechicera reconoce a **Shayl de Dis**, la diablesa que manipuló a la madre de **Vegai** y a la **Tribu de la Furia Infernal** para atacar *Mirabar*. Siente que la piedra ha quedado corrompida por su magia diabólica y que usar sus poderes podría abrir un canal mediante el cual manipular a su portador. Lo cierto es que por lo que recuerda sobre los seres de los *Planos Inferiores*, así como los demonios suelen ser más dados a propagar el caos y la destrucción, los diablos son retorcidos y pueden preferir corromper a un gran héroe que aumentar los poderes de un villano, por lo que esta estrategia puede haber sido la que la fémina infernal tuviera en mente al dejar el **Corazón-de-Rubí** expuesto para que cualquier pudiera llegar hasta el mismo.

Esta noticia merma un poco la moral del grupo, que pensaba con que contaban con una nueva y poderosa arma para ayudarles en sus desafíos futuros. A pesar de ellos, es hora de continuar su búsqueda, por lo que **Gunnar** los dirige de nuevo de regreso a la senda de montaña que aparecía indicada en el mapa que le proporcionó su tía **Mikka**.

Durante horas continúan ascendiendo poco a poco hacia el noroeste. El frío cada vez más mordiente va haciendo mella en algunos de ellos, pese a las ropas de abrigo que les proporcionaron los enanos, y esa noche **Octar** tiene que descansar pegado a la hoguera para tratar de sacudirse la gélida sensación que lo atenaza.

27 Eleint: Las cumbres del *Espinazo del Mundo* amanecen cubiertas por un denso manto de nubes grises. Aunque **Octar** no ha podido mejorar de sus síntomas de congelación, gracias a la ayuda de **Gunnar** puede al menos moderar la merma que le suponen.

Peor fortuna corre **Eldelbar**. Una de las heridas que le causó el arma espectral del enano guardián al que se enfrentó en la tumba no ha mejorado y el magus elfo siente una debilidad que no puede aliviar ni mediante descanso, ni por las curaciones mágicas de **Kir'at**.

Sin embargo, con la meta de su búsqueda cada vez más cerca, estos inconvenientes no pueden frenar ahora a los héroes, que reanudan la marcha en cuanto recogen su pequeño campamento.

Su avance es precavido, puesto que **Gunnar** ha detectado rastros de orcos relativamente recientes. El explorador cree que es posible que se estén acercando a alguna región controlada por alguno de los clanes o tribus que les mencionaron, por lo que intentan caminar con el mayor silencio posible.

Pronto se dan cuenta de que la ruta se divide en una especie de horquilla dejando un pequeño picacho en medio. Ambos caminos pasan por debajo de sendos riscos en cuyas terrazas el enano atisba el resplandor de hogueras de campamento.

Al aproximarse el resto de aventureros, **Emelka** tiene una visión fugaz, como un recuerdo lejano de otra vida. Se ve plantada en este mismo lugar junto con un grupo de hombres armados, una docena contándose ella misma. Un individuo con aspecto de montaraz está examinando ambos caminos. Es un día soleado, pero más allá de los dos pasos y del pequeño promontorio puede verse un manto de sempiterna neblina, por encima de la cual se aprecia en ocasiones en leve destello metálico. Entonces, el guía hace una seña al resto de la expedición y les indica el ramal que pasa a la izquierda de la elevación central.

Recuperada de este momento de ensimismamiento, la hechicera explica a sus camaradas los que ha experimentado. No obstante, el suceso puede remontarse a muchos meses atrás, por lo que para asegurarse de que la ruta está libre de peligros los héroes deciden que **Octar** escale hasta la pequeña escarpadura en entre los dos caminos y vigile los campamentos orcos.

Cuando el semiorco regresa tiene mucho que contar. Efectivamente, en cada una de las terrazas a ambos lados de los caminos hay varias chozas y hogueras alrededor de las que se mueven por lo menos una docena de orcos por campamento. Pero también ha visto un par de figuras que empequeñecían a los humanoides, presumiblemente ogros. Además, más allá las sendas acaban en una altiplanicie junto a un risco que se eleva en el acantilado. En lo alto del mismo puede verse una torre cuya cúspide parece hecha de metal, aunque también pueden apreciarse desperfectos en ella, como si hubiera sufrido un ataque. Un muro de piedra negra la rodea y se distingue una escalera zigzagueante tallada en la roca que permite ascender hasta la misma. No ha distinguido ningún movimiento tanto en la fortificación como en las balconadas de la torre. Cuando estaba a punto de descender de nuevo, le ha sorprendido ver que alguien había dejado una marca con el símbolo de "Muchos Orcos" en una piedra plana junto al mirador donde se ocultaba. Lo curioso es que la jerga es una de las usadas por los miembros de algunos de los gremios de ladrones de *Aguasprofundas*.

Atravesar cualquiera de los dos pasos durante el día es imposible sin que los orcos de alguno de los campamentos avisten al grupo. Por otro lado, **Gunnar** cree que es muy posible que se avecine una tormenta durante la madrugada, lo que podría permitirles acercarse a la torre durante las primeras horas de la noche, sabiendo que luego el acceso a la misma puede quedar bloqueado por el mal tiempo, que jugaría a su favor. Con ese plan en mente, los héroes esperan a que anochezca y siguen la ruta a la izquierda del pináculo central, el mismo camino que siguió **Emelka** en su recuerdo. **Gunnar**, **Kir'at**, y **Octar** los guían durante su avance en casi total oscuridad, ya que los negros nubarrones cada vez más crecientes ocultan por completo las estrellas y la luna.

Al llegar al pie del farallón donde comienzan los tramos de escalera tallada en la pared rocosa, los aventureros se muestran suspicaces. Un acceso tan evidente puede estar plagado de trampas o, de lo contrario, es muy raro que los orcos no lo hayan bloqueado. Mientras meditan sobre ello, **Emelka** vuelve a tener otra visión de un recuerdo de antaño. Dos de sus compañeros, pertrechados con equipo de escalada y con largas cuerdas fijadas en el torso, ascienden ágilmente por el extremo oeste en el límite del barranco, tratando de llegar a uno de los miradores naturales para luego asegurar una cordada que permita subir al resto de la expedición.

Siguiendo las indicaciones de la hechicera, los aventureros se desplazan hacia esa zona. Efectivamente, revisando la parte más alejada, **Octar** alcanza a ver una cuerda cuyo extremo queda colgando junto a una repisa y que parece permitir escalar hasta una primera terraza en el lateral del risco. Además, el semiorco descubre también en la base un grupo de piedras apiladas, así como otra roca plana sobre la que han dibujado en jerga los símbolos de "Bastión" y "Magia". Retirando las piedras encuentran una nota doblada escrita en Lengua Común. Parece el mensaje de uno de los supervivientes de la expedición de **Emelka**, en el que explica sin rodeos que la misión ha sido un fracaso, resultando casi todos los miembros de la misma muertos o, en el caso de la propia **Emelka**, capturados. También menciona la naturaleza inhumana de los moradores de la torre, y previene a cualquiera que lea sus palabras contra ellos.

Decida a averiguar qué sucedió y a vengar a sus camaradas caídos, **Emelka** invoca su magia y trepa ágilmente hasta el extremo de cuerda suelto, llevando consigo otra cordada propia para conectar ambos extremos. De esta manera, el grupo logra salvar el estrecho risco del precipicio y comenzar a escalar hasta un pequeño mirador, donde encuentran una segunda cordada afianzada con clavos que asciende hasta la cima donde se levanta el muro de piedra oscura que rodea la extraña torre.

Según **Gunnar**, la roca es obsidiana, y no puede encontrarse normalmente en esta zona montañosa. Curiosamente, hay un afilado arco que permite cruzar el muro, carente por completo de verjas o puertas. Sin embargo, los cadáveres carbonizados hace ya largo tiempo de media docena de orcos hacen sospechar a los héroes de que el acceso está guardado mediante algún sortilegio. Sobre la cúspide del arco, hay una placa de metal en grabada con runas, que tanto **Kir'at** como ahora la propia **Emelka** son capaces de traducir. Mencionan a la **Guardiana**, quien parece ser una figura importante en la cultura de los inhumanos. La escritura irradia una luz anaranjada, como si estuviera imbuida de algún poder arcano.

Dulce Roca es el primero en reunir el valor para cruzar. Las runas parpadean durante un instante con un color verdoso y, al mismo tiempo, siente un familiar dolor en la base del cuello, pero el luchador cruza el umbral sin daño alguno. Lo mismo ocurre con el resto de aventureros excepto **Kir'at** y **Emelka**. En el caso de la barda, la luz de las runas adquiere un color blanquecino, pero tampoco ocurre nada especial. El poder de la protección mágica se hace presente cuando cruza la hechicera. Los símbolos parecen arder furiosamente durante un segundo. Luego se produce una explosión de fuego y una onda expansiva que empuja a la joven como una marioneta. Por fortuna para ella, su agilidad le permite colocar su cuerpo de tal forma que el propio estallido la

introduce dentro del patio en lugar de arrojarla al suelo más allá del arco, como les ocurrió a los desafortunados orcos que también trataron de entrar en la torre.

Tras reponerse de la sorpresa, el sonido lejano de unos cuernos los pone a todos en guardia. Mientras **Kir'at** sana las quemaduras y contusiones de **Emelka**, **Dulce Roca** y **Menguele** examinan los alrededores. Junto a los muros de obsidiana de la entrada se levantan dos pequeñas torres centinela, de las que parte un corredor superior que llega hasta una entrada en el primer nivel de la torre principal. Tras esta misma, hay un edificio ancho anexo, cuya altura sólo llega hasta la planta de la base. La torre en sí misma está cerrada por una puerta de doble hoja de metal oscuro. Curiosamente, las hojas parecen abolladas desde el interior, como si alguien o algo hubiera intentado salir.

Pese a que varios de los aventureros lo intentan, la puerta de metal no cede ni un centímetro. Eso deja como únicos accesos las atalayas de vigilancia o una balconada que se ve en la parte trasera, sobre la construcción secundaria. Es en este punto hasta donde **Octar** trepa con la última cuerda del grupo, descolgándola luego a sus camaradas para que puedan seguirle.

Ciertamente, el interior de la torre muestra claros signos de haber sido el escenario de un duro combate. Hay manchas de sangre seca, destrozos, así como varios esqueletos humanoides. Los ropajes, armas, y armaduras de los mismos son de un diseño exótico, aunque lo que más llama la atención de los héroes es que casi todos los objetos de metal aparecen degradados, como si el material hubiera sufrido algún extraño proceso que le ha hecho perder consistencia.

En el nivel de la balconada hay lo que parece un cuerpo de guardia, así como una escalera de caracol que sube y baja y una especie de hueco para lo que parece una plataforma levitatoria, aunque ahora parece inmovilizada en la planta base.

El piso superior alberga un pasillo con tres celdas vacías. Dos de ellas continúan bloqueadas por puertas metálicas, pero la hoja de la tercera está doblada como si se tratara de papel, lo que hace preguntarse a los héroes qué o quiénes fueron los responsables del asalto a este recóndito y misterioso bastión.

La mayor parte del penúltimo nivel está destinado a un despacho y una estancia algo más lujosa, así como un balcón con una cúpula de cristal fracturado y que parece a punto de desmoronarse. Seguramente eran las estancias del comandante de la guarnición, aunque no hay ningún objeto a simple vista que pueda dar una pista de la misión que llevaban a cabo las tropas inhumanas acantonadas aquí.

Finalmente, la torre se cierra con una cúpula metálica sobre la que está montada una impresionante vidriera. El armazón parece indicar que podría abrirse, como si se tratase de una flor de metal y cristal. Parte de la estructura está deformada hacia afuera, como si hubiera sido dañada por alguna explosión interior. Hay montado un pedestal metálico en el que debía estar montado algún tipo de objeto facetado de cierto tamaño. Los fragmentos de cristal esparcidos a su alrededor hacen pensar a los aventureros que podría ser algún tipo de prisma. De hecho, al acercarse, todos notan que el vello del cuerpo se les eriza, como si quedase algún resto de energía residual. En el suelo, en el mismo centro de la estancia, hay un surco que forma un círculo de amplio diámetro, pudiendo verse un reflejo metálico en el interior. Por lo que **Kir'at** les explica, lo normal es que el pedestal albergase un cristal de poder que energizaría muchas de las defensas u otras funciones del complejo. En cuanto al círculo, cree que se trata de portal inactivo del que le habló su padre, **Yuri Canseco**. Conoce la forma de activarlo puntualmente, y de sintonizarlo con el escondite de **G'Zen**, merced a la extraña varita metálica que **Yuri** le entregó en su último encuentro.

Antes de activar el portal que los llevará a la misteriosa *Puerta de Plata*, el grupo decide terminar de explorar el bastión, por lo que descienden al nivel base de la torre. Se trata de una amplia sala circular en la que puede verse una estatua rota en varios pedazos. Representa a una mujer semihumana alta y fuerte, que exhibe unas cadenas rotas en sus manos. Según **Kir'at**, se trata de una representación de **Gith**, la **Libertadora** de la Gente. Hay un arco sellado por un enorme bloque de piedra con dos palancas laterales, que conduciría al edificio trasero anexo. Sin embargo, al igual que la puerta metálica de entrada, ambos accesos están cerrados por alguna combinación de mecánica y magia, y los héroes no consiguen abrirlos.

El sótano de la torre está excavado en la propia roca de la montaña. En las paredes pueden verse incrustados diversos cristales, aunque todos están fracturados y rotos, estando el suelo salpicado por multitud de pequeños fragmentos. Parece ser algún tipo de almacén, ya que en su interior hay varias grandes ánforas de cerámica, así como bidones metálicos. Contienen grano, agua, aceite, y trozos de carbón, así como lo que parecen lingotes de hierro y otro metal que no consiguen identificar.

El único lugar que queda por revisar es la sala de guardia del primer nivel que conecta con las atalayas defensivas. Mientras **Gunnar** y **Menguele** se quedan de guardia en la balconada por la que accedieron, conscientes de que es muy posible que los orcos se hayan acercado a investigar el origen de la explosión en el arco de entrada, el resto del grupo examina el área. Parece como si esta cámara hubiera sufrido lo peor de la lucha. La piedra está ennegrecida en varios puntos, con las hojas de metal de las puertas que permiten el acceso deformadas totalmente. Hay múltiples charcos de sangre seca por todos lados y, en un lateral, esparcidos alrededor de lo que parece una zona de explosión, hay cuatro esqueletos humanoides, con los huesos fundidos y quebrados en varios sitios. Portan armaduras exóticas, aunque en un estado precario, al igual que sus armas, una especie de hojas alargadas y ligeramente curvas.

Cuando se acercan a inspeccionarlas con mayor detalle, tanto las armas como las armaduras flotan formando una figura vagamente humanoide, imbuidas por una especie de halo fantasmagórico. **Octar** reacciona inmediatamente ante estos soldados parcialmente fantasmagóricos. Sin embargo, la hoja de su estoque atraviesa sin causar daño algo la energía espiritual que parece animarlos. Mientras el resto del grupo se pone en guardia y avisan a gritos a **Gunnar** y **Menguele**, los defensores caídos les atacan. Dos de ellos intentan golpear con sus maltrechas armas a **Dulce Roca**, pero no logran atravesar la defensa del luchador. Los otros dos realizan unos extraños gestos, y **Octar** recibe una descarga de proyectiles arcanos así como un ardiente destello flamígero que le provoca una grave quemadura.

Suponiendo que los espíritus son parte de los antiguos defensores de la torre, **Dulce Roca**, **Eldelbar**, y **Emelka** apelan a los sueños comunes que los identifican como miembros de la **Legión de los Hijos de la Espada**. Por fortuna, esto parece apaciguar a los espíritus, que se mantienen expectantes.

Aunque los soldados espectrales no pueden comunicarse por medios convencionales, los héroes tratan de averiguar más cosas sobre la torre, así como lo ocurrido en este lugar. El líder de los espíritus, que porta una hoja curvada y un pectoral de placas, realiza unas muescas en el suelo con la punta de su arma, escribiendo toscamente una serie de signos que **Emelka** y **Kir'at** reconocen como escritos en Tir, la lengua de los gith. El guerrero espectral es el vestigio del **Capitán Naakli**, quien comandaba las fuerzas de la torre. Una fuerza de sus odiados enemigos githzerai surgió del propio portal. Aunque fueron tomados por sorpresa, sus tropas lograron evitar que los asaltantes pudieran controlar todo el lugar, y cayeron defendiéndolo en sus puestos. Hay un diario escondido con sus últimas órdenes en su escritorio. En cuanto al prisionero liberado, se trataba de un slaad azul. Al oír esto, varios de los héroes dan un respingo. Meses atrás, una criatura similar, apenas madura, casi fue capaz de masacrarlos a ellos y a los huéspedes de la posada de *Alcázar de Xantharl*.

Además, por lo que **Kir'at** les explica, los slaad azules son más evolucionados que el ser rojizo con el que se toparon. Son seres del caos, al igual que los githzerai, aunque es raro que ambas razas se hayan aliado.

Cuando se pregunta al fantasmal guerrero sobre sus propósitos, simplemente escribe que continuarán defendiendo este puesto contra cualquier invasor hasta que sean liberados de sus órdenes. Luego, la energía espiritual se disipa, y las armas y armaduras de los soldados vuelven a posarse en el suelo de piedra.

Confirmando lo que les ha contado el **Capitán Naakli**, hay un compartimento secreto de su mesa. En las últimas páginas de su diario menciona que el cristal de la torre ha experimentado una extraña fluctuación al inicio del día y que como precaución ha dispuesto vigilancia extra en la sala del umbral, enviando un mensaje a la **Comandante S'Levenai** en *Tu'narath*.

Escuchando el nombre del lugar, el semblante de **Kir'at** cambia por un instante. *Tu'narath* es la gran capital de los githyanki. Una inmensa ciudad construida sobre el colosal cadáver de una antigua deidad muerta que flota en el vacío plateado del *Plano Astral*.

Los compañeros deciden descansar el resto de la noche con la seguridad de que los orcos serán incapaces de traspasar las defensas y los guardianes de la torre. Además, tal y como pronosticó **Gunnar**, en el exterior está empezando a levantarse un fuerte viento y pronto caen también los primeros copos de nieve.

28 Eleint: La tormenta sigue soplando con fuerza en los riscos montañosos, aunque la peculiar construcción parece aguantar bien el embate de la cellisca, a pesar de los daños sufridos en su estructura durante el ataque. Llega el momento de cruzar el portal, pero **Emelka** tiene una decisión que comunicar a sus compañeros. La joven no viajará con ellos a los *Reinos Lejanos*. Ya ha descubierto suficientes cosas de su pasado y, muchas de ellas, no le han gustado en absoluto. Pretende esperar a que la tormenta amaine para luego usar sus poderes para descender por el acantilado y regresar hasta el *Paso Cruel* usando los distintos campamentos que el grupo ha ido utilizando durante el trayecto de ida.

Esta noticia es un auténtico shock para muchos de los héroes, que han compartido experiencias buenas y malas con la hechicera durante casi un año entero. Ninguno de sus argumentos logra hacer cambiar de opinión a **Emelka**, que se mantiene resuelta a pesar de saber que el viaje en solitario de regreso será extremadamente peligroso. Con una sensación agrídulce, los aventureros se despiden de ella y suben hasta la sala de la cúpula de la torre.

Kir'at extrae un pequeño prisma cristalino y la extraña varita metálica que le entregó su padre, **Yuri Canseco**. Usando sus propios conjuros, carga de energía arcana el cristal hasta que éste comienza a brillar, colocándolo entonces en el pedestal metálico. Inmediatamente, del surco circular surgen dos finas líneas de plata líquida, que se solidifican y empiezan a girar cruzándose entre sí, cada vez a una mayor velocidad, hasta que forman un globo de luz plateada perfecto. Usando la varita como nexo, la barda se aproxima y se zambulle en la esfera tras contemplarla durante un breve instante. Su figura desaparece en la intensa luz. Uno a uno, el resto le siguen, dejando sola a **Emelka** en la solitaria torre.

El viaje a los *Reinos Lejanos* es un fogonazo de luz unido a una sensación de aceleración cada vez creciente. Cuando el multiverso deja de moverse a su alrededor, todos sienten una intensa sensación de mareo y aturdimiento. Necesitan varios minutos para recuperarse por completo de la experiencia. Cuando lo hacen, se dan cuenta de que se encuentran en una amplia plaza de piedra, rodeados de círculos de runas y en medio de tres torres fortificadas de piedra y metal. Frente a ellos se levanta una enorme cúpula de cristal, en el interior de la que se adivinan las formas de varios edificios. En la techumbre, puede verse que parte del techo está hundido, como si hubiera sufrido un ataque o explosión. Alrededor suyo se ven multitud de cuerpos humanoides y monstruosos, una auténtica carnicería de cadáveres abrasados, atravesados por los virotes de

las ballistas de las torres, o muertos por diversas armas o efectos de conjuro. Todos están extrañamente desecados, como si les hubieran sorbido sus órganos internos y sus fluidos. Muchas de las propias losas de la plaza muestran señales de la magia poderosa empleada aquí. Por su aspecto, la mayor parte parecen githzerai, altos y delgados, visten como monjes y empuñan extrañas armas, aunque algunos de ellos también llevan armaduras ligeras. Otros pocos guerreros portan similares armas y protecciones que los esqueletos de la torre, por lo que el grupo supone que se trata de los defensores githyanki del complejo. Hay también media docena de seres monstruosos, similares a la criatura a la que se enfrentaron en *Alcázar de Xanthar*, si bien uno de ellos presenta un tono de piel azulado, mientras que el del resto es rojizo. Por la distribución de los cuerpos, es como si la mayoría de los atacantes hubiera emergido por algún medio mágico justo en medio de los círculos de runas. Si estuvieron tan desorientados como el grupo, serían presa fácil para las armas de las torres, además de ir topándose con las diversas defensas mágicas al ir atravesando los distintos círculos rúnicos. **Kir'at** sospecha que puede tratarse de una trampa diseñada por **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**, para acabar con cualquier invasor que tratase de teleportarse por medios mágicos en el complejo.

No obstante, lo auténticamente sorprendente del lugar es su entorno. Conforme se mueven y observan sus alrededores se dan cuenta de que están en un enorme islote flotante en mitad del vacío plateado. En ocasiones, en la lejanía, se pueden vislumbrar pequeñas explosiones de diferentes colores. Por lo que **Kir'at** puede decirles, se encuentran en el *Plano Astral*, también llamado por algunos el *Océano Plateado*.

Mientras se van aproximando hacia la muralla de cristal, se dan cuenta de que hay un pequeño camino de ronda que permite rodearla. En la parte posterior, se levantan algunos edificios cuya arquitectura es similar a la de la torre. Se trata de una serie de barracones, sin duda destinados a albergar a las tropas aquí acantonadas. También encuentran almacenes, donde hallan placas de metal, de cristal, así como losas de una especie de cerámica lacada, aunque, curiosamente, no hay ni agua, ni provisiones.

Terminando de rodear la parte trasera de la cúpula, el grupo se acerca a una gran explanada frontal, donde se ven otras dos pequeñas torres metálicas fortificadas, así como varios pilones levantados junto al borde. Dos enormes tornos permiten soltar una pesada cadena, que se extiende hasta la borda de una nave de aspecto bizarro, cuya borda está destrozada. La peculiar embarcación está hecha de metal principalmente, así como una especie de material lacado, y presenta una extraña vela que también está desgarrada. Pueden verse varios proyectiles de balista clavados en el casco, donde el metal también está doblado y el recubrimiento cuarteado como si hubiera sufrido algún tipo de impacto mágico. Hay multitud de cuerpos, también momificados de la misma forma que los que encontraron anteriormente. Parece que los atacantes usaron en este caso la nave para tratar de acceder a la isla flotante, pero los defensores presentaron una feroz resistencia. Desde aquí pueden verse más nítidamente las diversas explosiones de color que surgen ocasionalmente en el propio cielo plateado que los rodea.

Al examinar la zona, los héroes experimentan una extraña visión, como un recuerdo de haber estado en ese mismo lugar, desembarcando de otro extraño barco inhumano junto con otros camaradas, caminando cabizbajos en una hilera hacia la cúpula.

Pasado el fugaz momento, los aventureros se aproximan a las puertas de cristal de la cúpula, cuyas hojas están destrozadas. En el interior del vasto recinto exterior pueden ver más cuerpos, tanto de atacantes githzerai y slaad, como de los guardias githyanki. Todos ellos están consumidos al igual que los otros cadáveres que encontraron. También pueden verse algunas luces parpadeantes, globos de luz arcana azulada que siguen funcionando, aunque la mayoría parece haber quedado destrozados durante los combates. Tal y

como vieron desde fuera, una sección entera de la techumbre está desmoronada y a su izquierda puede verse una especie de meteorito incrustado en el terreno que ha destrozado varios edificios y abierto un amplio cráter. La entrada desemboca en un amplio patio desde donde parten varios caminos empedrados. En mitad del mismo hay una enorme estatua de metal, representando a un guerrero humanoide con una exótica armadura completa y un mandoble. Está hecha pedazos, algunos incluso consumidos o desintegrados, pero a su alrededor se agolpan multitud de cuerpos de asaltantes tremendamente mutilados.

Por lo que parece, los caminos laterales conducen a diversas secciones secundarias del complejo, mientras que el corredor central lleva a una plaza central, más allá de la cual se un alto edificio de líneas afiladas. En mitad de la plaza hay un pedestal de piedra, alrededor de la cual se ven multitud de fragmentos de cristal, así como los cuerpos destrozados de varios slaad, uno de ellos con un color de piel verdoso y malsano. Milagrosamente, un afilado fragmento de casi dos metros todavía se mantiene de pie en equilibrio.

Algo totalmente inesperado ocurre cuando se pasan cerca del enorme cristal roto. Unos zarcillos de energía azulada recorren su superficie y luego envuelven a **Kir'at**, quien estaba más cerca del mismo. Luego el fragmento se deshace en polvo. Afortunadamente, la barda no parece haber sufrido ningún daño. De hecho, según sus propias palabras, se encuentra diferente, más fuerte, como si hubiera abierto una conexión con las energías astrales que los rodean.

Al fondo de la plaza, antes de unas escaleras que suben de nuevo al camino, pueden verse dos muros alineados de piedra más oscura que la del resto de construcciones que los rodean. Están repletos símbolos, que **Kir'at** identifica como nombres en Tir, la lengua escrita de los gith. Es entonces cuando los aventureros vuelven a tener una visión de lo que parece un pasado difuso, donde se acercan a un githyanki que viste la túnica de los hr'a'cknir, los **Artesanos del Vacío de Plata**. Les da la bienvenida y graba con fuego arcano plateado los nombres que tuvieron en el muro, para que la Gente pueda honrar su sacrificio. También les promete que si superan el entrenamiento, ya no serán uno, sino muchos.

Efectivamente, **Kir'at** les confirma que sus antiguos nombres githyanki, así como el de **Kel'Tess**, su propia madre, se encuentran grabados en el muro. Como ya les explicó una vez, los suyos no tienen el concepto de familia como las razas mundanas. La mayoría son entrenados desde niños en cuanto tienen edad suficiente y son asignados a la casta más adecuada a las habilidades en las que destacan. No es raro que los githyanki cambien su nombre en honor a sus hazañas, a sus progresos en la casta, o como señal de respeto a un maestro o a una unidad a la que pertenezcan. Pero estos nombres grabados son un testimonio del sacrificio que hicieron como miembros de la **Legión de los Hijos de la Espada**. Hay un total de ciento trece nombres inscritos.

Cuando están a punto de abandonar la plaza, una voz los pone en guardia. En la escalinata aparece un hombre alto y delgado, que les habla en Lengua Común. Se trata de un humano que ha rebasado ya la cincuentena. Dice llamarse **Durth** y llevar largo tiempo sobreviviendo en este lugar, desde que despertó. Les previene contra ocasionales partidas de inhumanos hostiles, así como de la presencia de una criatura oscura que parece alimentarse de los cadáveres esparcidos por toda la isla flotante.

Una vez que se aseguran de que el hombre no es una amenaza, ni hay nadie más oculto, le hacen señas para que se aproxime a ellos. Al hacerlo, sienten todos, él incluido, un fuerte e intenso dolor en la base del cuello, al igual que les ocurrió la primera vez con otros individuos con los que comparten este extraño vínculo. **Durth** se muestra genuinamente sorprendido por la experiencia, pero este episodio les confirma a todos de que se trata sin duda de un camarada de la **Legión**, que ha sufrido al igual que ellos la pérdida de los recuerdos de su

pasado, y que se encuentra desorientado por las experiencias, sueños y pesadillas de las dos personalidades que confluyen en su interior.

Pero antes de que puedan explicarle las circunstancias tan especiales que comparten con él, una forma sombría se perfila al final de uno de los muros y **Octar** siente como una afilada cuchilla se le clava en el costado. El semiorco trata de girarse pero su cuerpo no responde, quedando todos sus músculos paralizados al expandirse una potente toxina por su organismo. El resto de aventureros reaccionan ante el oscuro ser, una criatura con largas garras y aspecto siniestro. **Durth** se refirió al mismo como un acechador astral, y el nombre le hace verdaderamente justicia. Percibiendo la amenaza que emana de semejante criatura, **Kir'at** comienza a cantar, al tiempo que **Dulce Roca** avanza con su lanza preparada. Pero el acechador se mueve como una exhalación, rodeando por el lado en el que **Octar** permanece inmóvil y le asesta a éste un terrible zarpazo. El joven luchador lo alancea tratando de alejarlo de su compañero, pero la punta de su arma rebota inofensivamente en la gomosa piel oscura. Más fortuna tiene **Gunnar**, quien consigue asestarle un duro hachazo, aunque sólo causa una herida menor, para desánimo del enano. Sin embargo, su rápida intervención y la movilización del resto del grupo, incluyendo a **Durth**, quien parece ser capaz de manipular la magia arcana, provocan que el ser abandone su presa y escape de la plaza moviéndose ágilmente.

Rápidamente, **Kir'at** cura a **Octar**, quien tarda un tiempo en recuperar la movilidad, mientras el resto de héroes permanecen vigilantes. **Durth** les pide entonces que lo sigan. Hay una parte del complejo protegida por unas puertas encantadas que le han permitido refugiarse a salvo de los incursores inhumanos y de este depredador astral. El mago los conduce más allá de la plaza, hacia el edificio central cuyas puertas metálicas están brutalmente golpeadas, aunque permanecen selladas. No obstante, sigue un pequeño camino lateral que los conduce a lo que parece una salida lateral, donde se aprecia el contorno de un umbral. La hoja de la puerta se abre suavemente al empujarla y todos entran apresuradamente.

En el interior hay varias estancias que muestran cierta decoración elegante, aunque no extremadamente recargada. Una estatua de una mujer humanoide de aspecto regio con una corona y un cetro tiene un lugar preeminente en el recibidor. Según **Kir'at**, es una representación de **Vlaakith CLVII**, la **Guardiana** de la Gente, y **Reina** de los githyanki. Más allá, una de las habitaciones es un estudio en el que hay una pila de libros, algunos con finas hojas metálicas, tablillas de arcilla, así como numerosos objetos que reconocen como pertenecientes a diversas razas y culturas de los *Reinos*. Es evidente que los defensores pudieron evacuar esta zona, ya que se parece que se han llevado bastantes cosas, aunque **Durth** les explica que ha ido recopilando todo aquello que pudiera serle de utilidad durante el tiempo que ha permanecido aquí desde que despertó. Durante más de un año ha permanecido en casi completa soledad, recordando poco a poco, tanto antiguas memorias como sus propias habilidades.

Al entrar en el estudio, los héroes experimentan una nueva y breve visión al desbloquearse otro de sus recuerdos de este lugar. En ella son recibidos por un individuo alto con una máscara, que se presenta como **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**, miembro del consejo de la **Guardiana**. Los alaba por presentarse voluntarios para la dura misión que les aguarda, en la que podrán resarcirse por el fracaso de su último empeño, en el que además se perdió el **Jinete de los Vientos Astrales**, la nave insignia de la **Legión de los Hijos de la Espada**.

Este nuevo episodio deja dubitativos a los héroes, quienes saben que **Emelka** pudo contactar con el espíritu de la embarcación arcana mediante el fragmento de cristal que hallaron. Sin embargo, hay más portentos en las salas del refugio de **G'Zen** que atraen su atención. Una amplia cámara anexa muestra un tapiz corredizo, con tornos en sus cuatro costados que permiten desplazarlo. Muestra un amplio mapa, bastante detallado de la

región del *Norte* y de la *Costa de la Espada*, que todos reconocen al instante. En el centro hay una especie de lupa sujeta con una varilla dorada que destaca un lugar concreto, *Aguasprofundas*, la gran metrópolis costera de la *Frontera Salvaje*. Junto al mismo, hay pequeño pedestal en el que hay insertado un cristal velado, como si su energía se hubiera consumido. **Durth** sospecha que el artefacto está sintonizado para abrir un portal a la parte de los *Reinos* señalada por la lupa, pero sin energía es inútil.

Durante la exploración de esta sección principal, **Octar** encuentra una puerta secreta hábilmente disimulada que deja ver un pequeño tramo de escaleras que descienden a un pasadizo que cruza el recibidor hacia otra ala del complejo. Tras recorrerlo durante varias decenas de metros, encuentran otros escalones que suben hasta un muro interior en el que ven una manija que permite mover la pared. Al otro lado vislumbran lo que parece una amplia cámara secreta, donde un mirador al vacío permite asomarse a la inmensidad del *Océano Plateado*. Hay un torno con una cadena retirada que hace intuir a los aventureros que este lugar podía albergar un embarcadero más pequeño que el que han visto en el exterior, para asegurar una embarcación menor de escape. La ausencia de la misma puede indicar que varios de los defensores pudieron evacuar la isla flotante, al menos, aquéllos que no usaron el portal de la sala del tapiz.

Es difícil medir el paso del tiempo en este lugar, pero los compañeros deciden descansar el resto de la jornada. **Durth** les confirma que no ha necesitado nunca comer o beber durante toda su estancia, aunque sí se ha visto obligado a descansar para recuperarse del cansancio, las heridas sufridas, o recobrar los conjuros gastados. Durante este rato, los aventureros le cuentan alguna de sus peripecias y también le muestran varios fragmentos de la estatua de obsidiana que portan, lo que no parece perturbar al mago, aunque sí a **Eldelbar** y **Octar**, quienes apenas conocían hasta ahora la existencia de los trozos de la estatua rota. Al ver esto, **Durth** les confirma que vio hace un tiempo algo similar en una de las cápsulas de éxtasis inactivas, en la que apareció un cadáver desecado. Puede llevarles a esa zona del complejo al día siguiente, si están interesados.

El mago también les confía que en las tablillas de arcilla ha encontrado algunas notas de **G'Zen** acerca del experimento al que eran sometidos los voluntarios en este lugar. Todo el complejo, armerías, talleres, bibliotecas, y similares estaba diseñado para entrenar a los legionarios, pero la clave era infundirles el poder de dos fuentes que les permitiría convertirse en agentes en cualquier parte de los *Reinos*. Una de las fuentes se menciona como un cambiante primordial, un ser capaz no sólo de adoptar cualquier apariencia humanoide, sino de copiar auténticas personalidades, incluyendo sus recuerdos y habilidades. Al parecer, su sangre les era inyectada periódicamente para que pudieran desarrollar algunas de estas aptitudes. No obstante, la segunda fuente, cuyo origen es un misterio, parece ser la clave del éxito del proceso. Es muy posible que el ataque conjunto de los githzerai y los slaad interrumpiera este acondicionamiento, por lo que los githyanki optaron por arriesgarse a enviar a sus camaradas a los *Reinos*, incluso a costa de que no se viera completado su entrenamiento, para salvarles la vida.

29 Eleint: Cumpliendo su promesa, **Durth** los guía hasta un ala de la bóveda en la que se levanta un alto edificio circular con otro anexo a su lado. En la antesala, hay unas escaleras que permiten descender también a lo que parece un sótano excavado en la roca. Un amplio pasillo conduce a una amplia sala semicircular. En el centro hay una losa de piedra, que inmediatamente les trae a todos unos sombríos y dolorosos recuerdos. Dos escaleras laterales permiten ascender a una serie de galerías de pasillos abiertos donde hay alineados una especie de sarcófagos de metal y cristal. Hay un total de cinco niveles, contabilizando según **Durth** ciento cincuenta cápsulas. Algunas de ellas muestran un prisma sobre su umbral, aunque otras carecen del mismo, pudiendo verse la hoja de cristal destrozada. En estas últimas encuentran cadáveres consumidos, pero en los

que parecen más recientes, según les indica **Durth**, ni siquiera se han molestado en quitarles las pertenencias, como si no fueran de ningún interés para el acechador astral.

Mientras **Eldelbar** y **Menguele** montan guardia en la entrada junto al mago, el resto de aventureros comienzan a examinar las cápsulas en busca de cualquier cosa interesante. Para consternación de **Dulce Roca**, **Gunnar**, y **Kir'at**, en dos de ellas encuentran unos cuerpos que reconocen por sus pertrechos. Se trata de **Only-One** y de **Rulfgar**. El magus elfo todavía posee la delicada pieza de tela de obsidiana de la estatua, que rápidamente recoge el joven luchador. También encuentran varias armas y armaduras mágicas, así como monedas y gemas. Pero en una de las vainas metálicas escuchan un familiar susurro que los conduce al mayor tesoro: un delicado pie de obsidiana oscura.

Justo cuando sus compañeros están en mitad de este hallazgo, **Eldelbar** y **Menguele** perciben un movimiento fugaz que delata al peligroso ser que se ha alimentado de todos los cuerpos caídos. Viéndose descubierto, el depredador avanza desgarrando el hombro del norteño. **Eldelbar** carga su espada cristalina de energía, pero su golpe falla a la criatura, que se mantiene en constante movimiento para evitar que ambos héroes puedan flanquearla. Mientras el resto del grupo desciende las escaleras giratorias a toda velocidad, **Menguele** se planta firme logrando herir a la bestia, aunque su golpe apenas logra hierirla superficialmente, recibiendo a su vez un zarpazo al contraatacar el acechador. La escena hace pensar a **Durth** que es necesario algún tipo de arma encantada para poder herir al monstruo, por lo que conjura un sortilegio que le permitirá hechizar la hoja del mandoble del guerrero. No obstante, el acechador parece considerar una mayor amenaza el arma de cristal imbuida en llamas y zarcillos de descarga de **Eldelbar**, sobre el que salta ferozmente, causándole graves heridas que dejan al elfo tambaleante. A la desesperada, el magus intenta lanzar un último golpe con sus últimas fuerzas, pero falla y se desploma inconsciente en el suelo. Afortunadamente para él, el resto de héroes llega al pie de las escaleras, lo que provoca que el acechador, mirando con recelo también el mandoble de **Menguele**, imbuido ahora por la magia arcana de **Durth**, se retire una vez más, desapareciendo en el umbral de entrada en un suspiro.

Sin perder tiempo alguno, **Menguele** administra una poción a su compañero elfo, que abre los ojos mientras **Kir'at** se aproxima a él para usar sus propios poderes curativos, potenciados especialmente por las energías astrales despertadas por el fragmento de cristal de la plaza.

Aunque el grupo se mueve ahora con suma precaución, no encuentran señal alguna de la presencia del acechador, al que ya han hecho huir por dos ocasiones. Sin embargo, no pueden confiarse demasiado, pues la bestia supone un auténtico peligro letal para cualquier aventurero solitario o un grupo pequeño separado si son cogidos por sorpresa. Es por ello que deciden por acelerar al máximo su exploración de esta parte del complejo. **Durth** les ha explicado que en el edificio anexo hay cuatro celdas de cristal, protegidas por poderosas runas ahora inactivas. Un ingenioso mecanismo permite rotarlas y desplazarlas por un riel metálico hasta situarlas encima de la losa de piedra, como algunos de ellos pueden atestiguar por las pesadillas que han poblado a menudo sus sueños. Todas las celdas están vacías, pero en una de ellas encuentran los cuerpos consumidos de dos monjes githzerai, así como unos grilletes en el suelo. Están deformados como si el metal, que exhibe delicadas runas cinceladas en el mismo, hubiera sido consumido o maleado de alguna extraña manera. **Kir'at** cree que estas protecciones servían para evitar que los cautivos pudieran emplear la mayoría de sus poderes.

Apremiados por la necesidad de salir cuanto antes del complejo, los héroes piden a **Durth** que los guíe hasta los invernaderos, por si hay algunas hierbas que puedan aprovechar como componentes de conjuros o para los

extractos alquímicos de **Menguele**. Desgraciadamente, los cultivos están todos agostados, como si el acechador astral se hubiera alimentado también de ellos.

De vuelta en el refugio, los aventureros se enfrentan a un dilema. Hay algunas otras partes del complejo que podrían explorar, especialmente en busca de algún cristal intacto con el que pudieran potenciar de nuevo el portal del tapiz. No obstante, cada momento que pasan en esta roca les pone en peligro de encontrar algún grupo de incursores githzerai, o de volver a ser emboscados por el acechador astral. Por otro lado, si activan el portal, la única manera de hacerlo con ciertas garantías sería usar el fragmento de cristal intacto que **Emelka** les entregó, ya que el otro está casi gastado en su totalidad y usarlo podría no ser seguro. De hacerlo, perderán la única conexión que tenían con el **Jinete de los Vientos Astrales**, aunque únicamente la hechicera había sido capaz de sintonizar su mente con el espíritu de la nave. Además, queda pendiente también la ubicación de destino. **Dulce Roca** aboga por regresar a *Nuncainvierno* para luego viajar a *Luskan*, pero parece claro que si el último destino del portal fue *Aguasprofundas*, puede que allí encuentren alguna pista importante. **Octar**, quien tiene recuerdos de haberse criado en esta gran ciudad, cree que podría ser la mejor opción para recobrar algunas de las memorias que les han sido arrebatadas.

En todo caso, el grupo decide esperar hasta haber descansado para tomar una decisión, dado que **Durth** y **Kir'at** especialmente han gastado parte de sus recursos arcanos.

30 Eleint: Tras reponer energías y prepararse para cualquier contingencia que les espere al otro lado, **Eldelbar** coloca el fragmento que le entregó **Emelka** sobre el pedestal. Inmediatamente, una luz plateada comienza a proyectarse como un cono luminoso a partir de la lupa que hay sobre el tapiz mapa. Poco a poco, la imagen mostrada se hace más nítida, hasta que todos pueden ver lo que parece una cámara subterránea, con paredes de ladrillo y suelo enlosado, aunque bastante descuidada. Parecen verse varios nichos, como si se tratase de una cripta o mausoleo. **Dulce Roca** es el primero en cruzar, seguido luego por el resto de sus camaradas.

Efectivamente, al examinar sus alrededores se dan cuenta de que están en una pequeña cripta. Puede escucharse el suave goteo lejano de agua filtrándose a través de los muros gastados. Además de algunas urnas metálicas deslustradas, pueden verse dos sarcófagos de piedra, donde se muestra un emblema familiar y el nombre **Espejoestrellado**. Las fechas de las placas más recientes se remontan a más de un siglo atrás, por lo que parece que este lugar ha estado abandonado largo tiempo. **Durth** usa sus poderes y detecta una leve aura de abjuración que parece irradiar por todo, aunque su origen parece estar más arriba.

El súbito sonido de algo metálico que cae al suelo resuena más allá de un tramo de escaleras que sube girando sobre sí mismo hacia arriba. **Dulce Roca** avanza con precaución. Mientras asciende los escalones, escucha un extraño rumor lejano que dura varios segundos. Poco a poco, comienza a percibir que las sombras clarean, como si hubiera alguna pequeña fuente de luz natural. Las escaleras dan a una tumba a nivel, donde hay un pequeño altar, así como una estatua más o menos majestuosa de un hombre de aspecto noble. El luchador se da cuenta de que hay un anciano postrado escondido junto a la estatua, junto a un niño pequeño. Ambos llevan ropas harapientas, y el viejo además lleva una venda gastada cubriéndole los ojos. Hay una puerta metálica ligeramente abierta, por la que entra algo de luz del día, aunque no mucha. El sonido fuerte de la lluvia al caer y un destello repentino, seguido por el inconfundible retumbar de un trueno, indican al joven que una fuerte tormenta está cayendo sobre *Aguasprofundas*.

Tras conminar a la peculiar pareja a mostrarse abiertamente, **Dulce Roca** los interroga. El niño, que se llama **Billy**, está bastante asustado, pero parece reacio a abandonar al anciano, a quien se refiere como el **Viejo Joe**. El hombre habla en un dialecto que **Durth** y **Menguele** reconocen como Illuskano. Su nombre es **Joelum Solverton**, un marino venido a menos de las *Lunshaes*. Según **Billy**, tiene un miedo horrible a abandonar esta

cripta, y él se encarga de traerle comida y bebida. Jura que un ser demoníaco surgió de las profundidades llevando consigo a un hombre encadenado. La criatura tomó su aspecto y luego le arrancó los ojos, prometiéndole que volvería para matarlo si abandonaba el panteón alguna vez. La sola idea parece hacer temblar de miedo al anciano.

Mientras la tormenta continúa en el exterior, el grupo decide qué hacer. El pequeño **Billy** se ofrece a guiarlos, pero tanto **Durth**, como **Menguele**, y **Octar**, tienen algunos recuerdos de *Aguasprofundas*, y creen ser capaces de moverse por la ciudad. Ahora se encuentran en uno de los mausoleos de la *Ciudad de los Muertos*, un gran parque que también alberga el cementerio de la metrópolis. Uno de los distritos más cercanos es el *Barrio Comercial*, por lo que optan por buscar una posada aquí para refugiarse de la lluvia.

El *Descanso Gentil* es el lugar elegido. A estas horas, y con el mal tiempo reinante, no hay mucha actividad, pero se dan cuenta de que están engalanando el local. Al preguntar al posadero, les explica que al día siguiente se celebrará la festividad de la **Buena Cosecha**. **Dulce Roca** aprovecha para preguntarle por las últimas noticias que corren por las calles, pero nada de lo que le cuentan despierta ningún recuerdo. Lo único extraño en las últimas semanas están siendo las frecuentes tormentas aunque por lo general, a excepción del día de hoy, suelen desatar su furia en la zona costera y de los pequeños islotes situados más al norte.

Durante la tarde, los compañeros discuten también sobre qué hacer con el **Corazón-de-Rubí**. **Gunnar** quiere devolverlo a los enanos, para que puedan custodiar o tratar de purificar la gema, pero otros de sus compañeros no tienen tan clara la idea de ceder el poderoso artefacto tan fácilmente.

La Buena Cosecha: Con el buen tiempo, las calles se llenan de actos festivos para celebrar este gran día. De hecho, como muestra de hospitalidad, muchos establecimientos invitan a sus clientes o les regalan pequeños presentes. Aprovechando el buen ambiente reinante, el grupo se separa para realizar varios encargos e indagaciones.

Dulce Roca, junto con **Durth**, se dedica a pasear por el *Barrio del Muelle*, ojeando la frenética actividad en algunos barcos, que tratan de recuperar la jornada de trabajo perdida durante la tormenta del día anterior, para poder luego participar de las festividades callejeras. Al ver una peculiar enseña, que muestra varias gaviotas volando sobre un mar azul, un recuerdo le viene a la mente. Se trata de una carabela de carga, la **Sirena Perdida**, en cuyo puente hay un hombre de mediana edad dando órdenes. Al cruzarse sus miradas, el individuo se calla por completo, mirándolo con atención, para luego bajar la rampa de carga y estrecharle la mano amistosamente. Su nombre es **Michael Stilson**, y es uno de los empleados de la familia **Nadie** desde hace ya más de veinte años, habiendo conocido a **Jon**, como llama a **Dulce Roca**, desde que era un niño. Cuando desapareció hace ya más de un año, su padre le buscó por todas partes, hasta que finalmente se dio por vencido. Los **Nadie** están atravesando ahora una mala racha, habiendo tenido que vender la mansión que poseían en el *Barrio Marítimo*. Con el señor **Abraham** indispuesto, la tarea de dirigir la empresa ha caído sobre su hermano mayor, **Richard**, quien está tratando desesperadamente de mantenerla a flote. Antes de despedirse, le da unas señas del *Barrio Comercial*, donde la familia todavía mantiene una tienda importante, sobre la cual se han mudado a vivir.

Entretanto, **Eldelbar** y **Menguele** acompañan a **Octar**, quien recuerda haber crecido en las populosas calles de la metrópolis, en busca de contactos de su pasado. Su periplo los lleva a una animada taberna del *Barrio del Muelle* llamada la *Sonrisa de Selûne*. Allí es cordialmente recibido por varios parroquianos y por **Luna**, la maternal propietaria del lugar, quien le indica que su padre estuvo buscándolo durante semanas tras su desaparición. Respecto a sus antiguos compañeros de andanzas, la tabernera le confirma que **Julius Pietorcido** sigue frecuentando su local casi todas las noches.

Tras tomar buena nota de ello, acompañan a **Eldelbar** al *Barrio Marítimo*, donde se encuentran la mayoría de los templos y santuarios. Aquí se levanta la *Torre de la Suerte*, el templo dedicado a **Tymora**, la **Dama Fortuna**. El elfo entra solo para buscar consejo sobre las plegarias que la diosa puede ofrecer a un aventurero. Su cuerpo no ha podido sanar la herida dejada por el arma espectral del guardián enano de ultratumba que protegía el túmulo del *Paso Cruel*.

Mientras su camarada habla con los sacerdotes, una alta mujer rubia ataviada con una túnica verde marino se acerca a **Menguele** y **Octar**. El norteño la reconoce inmediatamente como **Jalantha Mistmyr**, una clériga de **Umberlee** a la que conoció tras despertar de su amnesia. Tras saludarla y responder por la discreción de **Octar**, **Menguele** accede a acompañarla a un lugar algo más apartado de la plaza en la que se encuentran. Allí, **Jalantha** le explica que se encuentra en la ciudad en una misión de la **Iglesia de la Diosa del Mar** y que podría usar sus servicios, prometiendo una recompensa al norteño y a sus acompañantes. Ante esto, **Menguele** asiente con suma atención.

Hace un mes más o menos, la **Suma Sacerdotisa** del templo de *Puerta de Baldur* recibió una visión sobre el alma inquieta del **Capitán Syrgol Tammerhat**, un tocado por **Umberlee**. **Syrgol** capitaneaba una nave corsaria, ofreciendo sus servicios al mejor postor. Durante algo más de un año se le había dado por muerto, cuando su embarcación desapareció en el *Mar de las Espadas*. Ha seguido el rastro de sus últimos movimientos, lo que le ha llevado a *Puerto Cráneo*, una comunidad criminal oculta en cavernas subterráneas bajo la ciudad. Allí se enteró de que **Syrgol** fue contratado para atacar la *Isla Vigiliaígnea*. Esto la sorprendió, ya que según su información, se trataba de un islote a algo menos de un día de navegación al norte, donde sólo había un faro y una pequeña guarnición de la **Guardia**. No obstante, alguien pagó una pequeña fortuna por sus servicios, y por llevar a una fuerza de una treintena de enmascarados que vestían con una especie de mortajas, a los que embarcó en la misma *Puerto Cráneo*. Por lo que sabe, el barco corsario no llegó nunca a atacar, aunque ha escuchado el rumor de que la guarnición desapareció también pocas semanas en extrañas circunstancias. Los **Señores** no consiguieron descubrir lo sucedido y consideraron demasiado expuesto mantener el enclave, que quedó abandonado. Hace unos meses, una comunidad de naturalistas se asentó en el islote tras ser autorizados por los **Señores**. Lo último que sabe es que desde hace un mes, justo coincidiendo con la visión de la **Suma Sacerdotisa**, han comenzado a desatarse intensas tormentas en la zona. **Jalantha** les propone embarcarse con ella para investigar lo ocurrido y recuperar los restos y posesiones de **Syrgol Tammerhat**, para poder realizar sobre ellos una ceremonia que lo devuelva al reino bajo las olas de **Umberlee**. Si encuentran la nave naufragada, pueden quedarse el resto del botín o tesoros que pudiera albergar. Ella podría conseguir una embarcación que les permita, con la bendición de la **Reina de las Profundidades**, abrirse camino a través del mar tempestuoso.

Menguele acuerda entonces con la sacerdotisa darle una contestación reuniéndose con ella en la *Posada Estrellanegra*, donde se está hospedando. Luego, se despide de ella y espera, junto con **Octar**, la vuelta de **Eldelbar**.

Por su parte, **Dulce Roca** y **Durth** han llegado al *Barrio Comercial* y se encuentran frente a una tienda que muestra un letrero que incluye el símbolo de las gaviotas sobre el mar azul de los **Nadie**. Una vez dentro, ven varios trabajadores ordenando las estanterías, así como una menuda y madura mujer morena que está atendiendo a unos clientes. Al verlos, la mujer exhala un grito de alegría y se precipita hacia el joven luchador, a quien abraza y besa cariñosamente, al tiempo que da gracias a los dioses por su regreso. Sus gritos atraen las miradas de todos, y la figura de un hombre bien vestido y con barba recortada que ronda la treintena asoma al pie de las escaleras. **Dulce Roca** reconoce a su hermano mayor **Richard**, quien se aproxima a él para

estrecharlo entre sus brazos y, acto seguido, propinarle un fuerte puñetazo en la mandíbula, que obliga a **Durth** a intervenir para calmar los ánimos. Cuando las cosas se tranquilizan un poco, los hermanos **Nadie** pueden hablar con más calma para ponerse al día después de la milagrosa vuelta de entre los muertos de **Dulce Roca**, al que tanto **Richard** como **Amelia**, la criada calimshita, llaman **Jon**. Tras su desaparición, su padre, **Abraham**, gastó gran parte de su fortuna en buscarlo desesperadamente por todas partes. Finalmente, las tensiones acumuladas le provocaron un ataque, que lo han dejado bastante maltrecho, lo que ha obligado a **Richard** a tomar las riendas de la empresa. La mala racha se ha cebado con ellos, y tuvieron que vender su casa para instalarse sobre esta tienda. Escucha con algo de escepticismo la historia de **Jon**, quien le habla sobre su naufragio y la amnesia sufrida, manteniendo el secreto sobre el resto de sus peripecias y las del grupo. **Richard** no le culpa directamente del estado de su padre o de la situación de la empresa, pero sí quiere que asuma sus responsabilidades. También le cuenta que hace un mes, **Tom Meifalusi**, uno de sus habituales compañeros de correrías, se presentó en la tienda buscando financiación. Al igual que él, contaba la misma historia acerca de la pérdida de sus recuerdos, pero aseguraba tener una pista sobre algo relacionado ocurrido cerca de la *Isla Vigiliaínea*. Le entregó el dinero que pudo reunir, pero no ha vuelto a saber nada de él.

Después de esto, **Richard** le pide a su hermano que suba a ver a su padre, mientras él se queda hablando con **Durth**, a quien pregunta por lo que sabe del otra vez desaparecido **Meifalusi**. El hermano de **Dulce Roca** le explica que la pandilla de éste solía frecuentar una posada del *Barrio Norte* llamada el *Minotauro Galopante*, donde apostaban con los mercaderes ricos que venían a la ciudad, o escuchaban las historias que éstos traían de las ciudades lejanas que recorrían.

A primera hora de la tarde, los héroes regresan para comer juntos en el *Descanso Gentil*, donde **Gunnar** tiene una curiosa historia que contarles. Mientras **Kir'at** permanecía en su habitación, él estaba disfrutando de la hospitalidad local en el bar, cuando ha visto entrar muy asustado al pequeño **Billy** quien, tras convencer al posadero de que lo conocía y que no buscaba limosna, le ha contado que unos encapuchados cogieron al **Viejo Joe** y que teme por su vida. Él pudo escapar de la cripta y ha estado deambulando por las posadas cercanas a la *Ciudad de los Muertos* hasta que ha tenido la suerte de encontrarlo aquí. Una vez que el chico se ha tranquilizado un poco, ha ordenado que le trajeran algo de almorzar mientras esperaban al resto del grupo. Un rato después, como un resorte, **Billy** se ha levantado con el rostro pálido mirando hacia uno de los ventanales, luego ha salido corriendo hacia la puerta trasera junto a los excusados. Él ha mirado por la ventana, pero sin observar nada raro y, ahogando un juramente, ha salido detrás del niño. Para cuando ha llegado al callejón, lo ha visto girar la esquina a toda prisa. Sin perder la compostura, ha llegado hasta la avenida principal, donde bastantes transeúntes iban y venían, pero no ha distinguido al chaval. Durante unos segundos, se ha quedado mirando a la multitud, dándose cuenta de que había un individuo de aspecto torvo que estaba claramente vigilando la puerta de la posada. Sin embargo, pese que en un determinado momento sus ojos se han cruzado con los del extraño, éste no ha parecido inmutarse, por lo que ha regresado para contarle lo ocurrido a **Kir'at** y preparar sus pertenencias por si creen que no es seguro permanecer aquí.

El relato de **Gunnar** los pone a todos en guardia, pero es hora también de compartir la información que han ido averiguando. Además, **Eldelbar** les explica que justo antes de cruzar el portal, tuvo un sueño en que veía una plaza de mercado vacía, llena de mendigos y enfermos que se acercaban a un hombre que portaba unos grilletes. Era de noche, y el individuo parecía algún tipo de curandero o clérigo, ya que sólo con su tacto parecía sanarlos. Entonces, un grupo de figuras enmascaradas han comenzado a atacar a la multitud, matando a las pobres gentes indiscriminadamente. **Octar** reconoce, no sólo el lugar del que habla el elfo, sino también el

sueño, ya que él tuvo uno similar hace un tiempo. Desconoce si puede tener algo que ver con su origen, o con los misteriosos fragmentos de la estatua de obsidiana que portan.

Ya está atardeciendo cuando los aventureros deciden mudarse a otra posada más segura. El establecimiento del que habló **Jalantha a Menguele**, la *Posada Estrellanegra* en el *Barrio del Muelle*, tiene fama precisamente de ser extremadamente segura, por lo que es el elegido. No obstante, cuando llegan al mismo no ven a la umberlante en la sala común del mismo.

Aprovechando que es pronto, tras instalarse en sus nuevas habitaciones, el grupo decide visitar el *Minotauro Galopante*. Para cuando llegan, el local está bastante lleno. Pronto se dan cuenta de que **Dulce Roca**, o **Jon Nadie**, como se refiere a él uno de los sirvientes, no es la primera vez que ha estado aquí. Sin embargo, el luchador se muestra impreciso buscando información sobre su antiguo colega de andanzas y aventuras, **Tom Meifalusi**. Cuando parece que ha llegado a un punto muerto, una elfa lunar de rasgos exóticos hace su entrada bajando desde las habitaciones de la planta superior. Tras ella camina un fornido guardaespaldas minotauro, que exhibe afeitadas las puntas de su cornamenta. Sorprendentemente, la mujer les dirige una mirada de reconocimiento y se aproxima para mediar entre el sirviente y **Dulce Roca**, dirigiéndose a él también por su nombre de **Jon Nadie**, aunque lo curioso es que llama a **Durth, Señor Moran**, lo que indica que tuvieron tratos en el pasado. Tras las siempre embarazosas explicaciones, la elfa asiente y se presenta como **Aelys Tela**, erudita y promotora de diversas empresas, entre ellas algunas en las que participaron ambos aventureros. Los invita a cenar con ella en un reservado donde podrán contarle con más detalle el motivo de su visita y puede que ellos puedan ayudarla también con un tema personal.

Aceptando su ofrecimiento, los aventureros le preguntan acerca de lo que sabe de **Tom Meifalusi**. Efectivamente, **Aelys** les explica que apareció hace un mes en la posada, con una historia acerca de un naufragio y de cómo había perdido la memoria, apareciendo en una costa lejana. Ella le prestó algo de dinero, pero no quiso embarcarse en su proyecto. Al parecer, quería visitar la comunidad naturalista en el islote de *Vigiliaígrnea*, un lugar rodeado siempre por cierto misterio. Los pescadores de la zona comentan que a menudo, durante el momento del amanecer o de la puesta del sol, verían un extraño anillo neblinoso rodear la isla, y luego, unos destellos metálicos que luego reflejaban durante un breve instante una luz verde. Los lugareños creen que este prodigio estuvo relacionado con la misteriosa desaparición de la guarnición de *Aguasprofundas*, pero nunca se pudo descubrir nada.

En cuanto a su problema, les explica que hace unos seis meses, mientras ella estaba de viaje fuera de la ciudad, sufrió el robo de un objeto curioso de su colección. Se trata de una cadena rúnica, que tenía la capacidad de restringir los poderes de usuarios de magia o de criaturas con aptitudes arcanas innatas. Uno de los ladrones pereció al activar la trampa que lo protegía, pero pudieron robar el objeto. Aunque informó a las autoridades del allanamiento, no les dio demasiados detalles a los **Vigilantes**, ya que adquirió la cadena hace años de un traficante de artículos extraños en *Puerto Cráneo*, un canalla llamado **Mexiar Pal**. Aunque los guardias se llevaron el cadáver, uno de sus criados pudo ver que llevaba un tatuaje muy significativo, como el que usan algunas bandas de los barrios bajos de la ciudad. Sabe que corren rumores desde hace tiempo de que hay una lucha de poder en los bajos fondos de *Aguasprofundas*, pero le parece raro que la hayan tomado a ella como objetivo, y más de un robo tan particular. Estaría dispuesta a recompensarlos generosamente por la devolución de la cadena. De interesarles el trabajo, les recomienda que vayan al *Refugio Piedranegra*, entre el *Barrio del Muelle* y el *Barrio Sureño*. Es un lugar dirigido por una amiga suya, una clériga de **Ilmater** llamada **Fiola**, quien se dedica a ayudar a los indigentes y necesitados.

1 Marpenoth: Es medianoche cuando los aventureros abandonan el *Minotauro Galopante*, sopesando las palabras de **Aelys Tela**. **Eldelbar** propone entonces visitar la zona de la plaza del mercado que aparecía en su sueño y en el de **Octar**. Sin embargo, para cuando llegan a esa barriada, sólo encuentran una plazoleta vacía. Como se encuentran cerca del lugar que les mencionó la elfa lunar, los compañeros deciden presentarse en el llamado *Refugio Piedranegra*.

Se trata de un antiguo almacén rehabilitado, así como una pequeña vivienda anexa de dos pisos en el que atienden a una veintena de mendigos, indigentes, enfermos y otras gentes que no tienen donde ir. Sorprendentemente, al llamar, les abre un individuo de aspecto hosco, que exhibe un impresionante tatuaje en un lado del rostro y el cuello y que empuña un cuchillo largo aserrado. Afortunadamente, **Fiola de Ilmater** aparece rápidamente para poner paz. Es una joven recién entrada en la treintena, y que muestra un rostro cansado y ojeroso, pero que acepta recibirlos al mencionarle el nombre de la elfa, quien es una de las pocas benefactoras de su misión.

En la parte trasera del almacén, el tabique de unión con la vivienda anexa ha sido derribado para organizar un pequeño comedor. Allí hay un hombre alto y de pelo algo canoso, vestido con una túnica sencilla y raída. **Fiola** se refiere a él como el **Penitente** pero, por su porte y manera de andar, parece evidente que al menos fue en otro tiempo un hombre de armas. Tras escuchar la historia de los héroes sobre el robo en la mansión de **Aelys Tela**, **Fiola** les revela que la descripción del tatuaje que llevaba el ladrón muerto lo identifica como un miembro de la banda de los **Guardianes Pétreos**, un grupo de criminales rodeados por una extraña mística, pues se dice que pueden comunicarse con los espíritus de la tierra. Últimamente hay una seria disputa entre las bandas y los distintos elementos criminales de la ciudad. Los **Señores** han puesto en alerta a los **Vigilantes**, pero *Aguasprofundas* es muy grande, y hay muchos barrios y callejuelas ocultas, así como zonas bajo la metrópolis que los guardias no pueden patrullar. La zona que controlan los **Guardianes Pétreos** no está muy lejos del refugio. Es un lugar que tiene su propia historia. En el mismo se erigía la mansión de **Colrak D'Valis**, un estudioso de la naturaleza y sus criaturas. Cerca de ella, flotaba suspendida en el aire la torre de cristal de uno de sus amigos más próximos, un mago llamado **Dura Sarr**. La leyenda cuenta que un poderoso hechicero extranjero desafió a **Dura Sarr** y que se produjo una terrible batalla arcana en la *Torre de Cristal*, que se precipitó al suelo destrozando parte de la *Mansión D'Valis*, sí como parte de las viviendas cercanas. Muchos vecinos perecieron, entre ellos tanto **Colrak** como **Dura**. Los **Señores** trataron de rehabilitar la zona, pero en aquella época, carecían de medios y poco a poco el barrio fue quedando deshabitado, hasta que se convirtió en una guardia de diversas bandas. Los **Vigilantes** suelen realizar redadas periódicas, pero con poco éxito real para asestar un golpe definitivo al mundo criminal de *Aguasprofundas*.

No obstante, la clériga del **Dios Roto** está un poco confusa. Quiere ayudar a su amiga, pero sus creencias no están muy de acuerdo con usar métodos violentos para recuperar el objeto robado, pues sabe por experiencia propia que la violencia sólo engendra más violencia. Por ello, les pide que la disculpen durante unos minutos, pues quiere orar a solas para pedir consejo a su deidad.

Una vez que la sacerdotisa sube al piso de arriba de la vivienda, el **Penitente** se dirige a ellos confesándoles que ha sentido como los espíritus de varios de ellos se encuentran enfermos. Al preguntarle al respecto, manifiesta que hace tiempo que dejó las armas, centrándose en ayudar y curar a la gente, y ha desarrollado una cierta empatía con los enfermos, por lo que no ha podido dejar de notar las tribulaciones que rodean sus almas. Sus enigmáticas palabras y extraña forma de comportarse provocan algunas sospechas en varios de los aventureros, pero al cabo de un rato **Fiola** regresa con su respuesta.

La joven ha aclarado sus pensamientos y está dispuesta a ayudarles, aunque les pide que si se enfrentan a los **Guardianes Pétreos** traten de no matar a nadie si no es estrictamente necesario. Por lo que ha oído a algunas de las personas que se refugian aquí, la banda tiene su guardia entre las ruinas de la mismísima *Mansión D'Valis*. Cree que es posible que los sótanos de la vieja casa pudieran haber aguantado la destrucción provocada por el duelo de magos y la caída de la *Torre de Cristal*. Sin embargo, los previene de que parte de la zona es también territorio de los **Bebesangre**, de quienes se dice que algunos de sus líderes son vampiros que moran bajo la ciudad.

Mientras **Fiola** los acompaña fuera para despedirse, algunos de los héroes no pueden dejar de preguntarle por el **Penitente**. La joven les explica que lleva con ella ya meses y que por sus oraciones cree que fue un antiguo paladín de **Tyr**, el **Dios Justo**.

La madrugada está avanzada para cuando el grupo regresa a la *Posada Estrellanegra*, donde descansan hasta el mediodía cuando se levantan para almorzar y hacer nuevos planes. En la lejanía, hacia la costa norte, puede verse el relampaguear lejano de una nueva tormenta que se ha desencadenado sobre la región.

Eldelbar tiene una cita con los acólitos del templo de **Tymora**, para que realicen el ritual curativo que le permitirá recuperarse de la herida causada por el espectro enano. Por su parte, **Menguele** se reúne con **Jalantha Mistmyr** para comunicar a la sacerdotisa umberlante que el grupo acepta su encargo y que al día siguiente están dispuestos a embarcar con ella hacia la *Isla Vigiliaígneá*.

Por la tarde, deciden regresar a la cripta de la *Ciudad de los Muertos* para investigar la historia de **Billy**, y ver si hay rastro del niño o del **Viejo Joe**. A esas horas, el cementerio comienza a vaciarse poco a poco, aunque siempre hay patrullas de la **Guardia** que recorren los caminos principales, nunca sin la compañía de un clérigo de algunas de las principales iglesias de la metrópolis.

La puerta oxidada está cerrada, pero la cerradura continúa forzada, por lo que sólo hay que hacer un poco de fuerza para abrirla. Inmediatamente se dan observan un rastro relativamente reciente de sangre que va desde el rincón donde los mendigos solían sentarse hasta el sótano inferior, para llegar hasta uno de los sarcófagos cuya tapa está ligeramente desplazada. Al correrla, encuentran el cadáver del anciano mendigo, recubierto de pequeños gusanos. Tanto **Durth** como **Menguele** se dan cuenta de que si el viejo fue asesinado hace horas, es raro que sus restos se hayan descompuesto tan rápidamente. Además, excepto algunos moratones, no se ve ninguna herida fatal. Aprovechando que nadie va a perturbar el mausoleo, el alquimista examina el cuerpo más a fondo abriéndolo para examinar sus órganos. Su camarada mago le facilita la labor con un conjuro que provoca que los gusanos se alejen del mismo como si la carne del difunto les quemase. La mayor concentración de gusanos estaba en el rostro, por lo que **Menguele** extrae el cerebro del desgraciado que, curiosamente, está totalmente seco y como si las pequeñas alimañas lo hubieran sorbido. Ante semejante vista, **Durth** sospecha que fue algún tipo de magia necromántica lo que mató al viejo.

Los compañeros vuelven al *Barrio Comercial* para tomar algo y meditar sobre este nuevo problema. Desconocen si la muerte del mendigo tuvo algo que ver con su regreso, y con la desaparición del pequeño **Billy**. De todas formas, mañana tienen un compromiso a primera hora, aunque aún tienen tiempo de revisar la plaza del mercado cuando cierran los puestos.

Efectivamente, a estas horas hay cierta actividad en el lugar. Muchos de los tenderos más caritativos entregan a los pobres algunos de sus productos o pequeñas limosnas. Los aventureros deciden esperar entonces por las cercanías hasta que oscurezca.

Un par de horas más tarde, los puestos están desiertos, pero puede verse luz y un numeroso grupo de personas en el sitio. La mayoría son mendigos enfermos o heridos, tanto hombres y mujeres, como ancianos y

niños. Todos rodean a un hombre al fondo que va envuelto en telas y que parece estar hablándoles tranquilamente. En las tres callejuelas que dan a la plaza, hay un hombre armado con un tatuaje similar al que vieron en el *Refugio Piedranegra*. El matón los detiene antes de que se acerquen, preguntándoles el motivo de su presencia. Desde donde están, se dan cuenta de que el misterioso apóstol de los pobres no es otro que el **Penitente**. Por encima de las mangas de su túnica pueden verse dos grilletes, aunque la cadena que los une está rota. Cuando toca delicadamente a uno de los enfermos, milagrosamente la herida parece cerrarse como por obra de magia.

Entonces, prevenidos por el sueño que les relataron **Eldelbar** y **Octar**, varios de los héroes miran por instinto los tejados encima que los rodean. Fugazmente, vislumbran sombras que se mueven ágilmente por los mismos, justo antes de que el caos se desate por todo el lugar. Varias objetos explotan en la plaza, provocando que un par de nubes blanquecinas y otra de color verdosa se vayan extendiendo entre los gritos de los presentes. Antes de que los vapores bloqueen por completo la visibilidad, varios aventureros logran ver como los dos hombres armados que vigilaban los callejones anexos son atacados por figuras que se mueven furtivamente entre las sombras. A pesar de ello, los sicarios tatuados aguantan y se retiran hacia donde estaba el **Penitente** con la intención de protegerlo de los misteriosos atacantes.

Kir'at se refugia en uno de los porches del mercadillo y comienza a cantar, mientras que el resto del grupo apresta sus armas. Muchos de los mendigos e indigentes huyen como pueden, entre los vapores neblinosos, aunque los que emergen de la nube verdosa lo hacen tambaleantes, y varios de ellos caen de rodillas vomitando violentamente. Esto, unido a que la visibilidad al otro lado de la plazoleta es ya casi nula, hace que los aventureros avancen con extremada precaución. **Eldelbar**, **Gunnar**, y **Octar** lo hacen por el lado izquierdo, bajo los porches, mientras que **Dulce Roca**, **Kir'at**, y **Menguele** hacen lo propio por el lado derecho. **Durth** recurre a uno de sus sortilegios y se eleva volando por encima de las nubes. La luz amortiguada de las lámparas que había en la plaza le permite ver que los matones que protegían al **Penitente** se están enfrentando a varios encapuchados. El sorpresivo ataque inicial y la superioridad numérica juega a favor de los atacantes, y pronto uno de los sicarios cae muerto al recibir una cuchillada en los riñones. Ahora sólo quedan dos luchadores protegiendo al **Penitente**, quien permanece absorto, como si la desesperada lucha a su alrededor o los gritos de los enfermos y mendigos que huyen fuera algo muy lejano para él. Entonces, una figura se materializa literalmente de una sombra en el suelo, cortándole el cuello a otro de los guardaespaldas del sanador. Viendo que el defensor restante no podrá hacer frente a todos sus enemigos, **Durth** vuela sobre ellos y usa una mano arcana para descargar un potente conjuro que deja maltrecho a uno de los embozados. **Dulce Roca** también se aproxima con su lanza, pero una sombra se materializa a su espalda y sólo sus agudos reflejos pueden evitar la cuchillada que iba dirigida a su cuello. Sin embargo, otro de los encapuchados avanza para colocarse en su flanco y logra clavarle una espada corta entre las costillas.

En el lado izquierdo del mercado, **Eldelbar** y **Octar** se enfrentan a dos encapuchados que les han tratado de emboscar sin éxito con dagas arrojadas. El elfo contraataca y logra clavar su espada de cristal en una arteria de uno de ellos, lo que provoca que un chorro de sangre bañe las losas del suelo. También **Gunnar** entra en liza y asesta un duro hachazo al otro embozado.

La contundente entrada en acción del grupo, así como la amenazadora presencia de **Menguele** y **Octar** hace que uno de los encapuchados de la orden de retirada a los otros y se desvanezca en el aire. Otro de los atacantes hace lo propio, aunque el resto huyen por medios más convencionales. De hecho, uno de ellos deja un cierto rastro de sangre, pues la herida que le causó **Eldelbar** continúa abierta. No obstante, perseguirlos entre las sombras y la oscuridad de los callejones de esta zona de la ciudad no parece buena idea. Además,

Octar ha reconocido a los encapuchados por su indumentaria. Se trata de **Ladrones de las Sombras**, un peligroso gremio de ladrones y asesinos que opera en muchas de las ciudades importantes de la *Costa de la Espada*.

Por otro lado, es cierto que los **Vigilantes** tardarán en llegar a este barrio, pero seguramente los gritos de pánico de los mendigos habrán atraído la atención de la patrulla más cercana. Así pues, el matón tatuado que queda vivo, una mujer de aspecto hombruno llamada **Janla**, les apremia para abandonar el lugar e ir a una casa segura cercana. Es miembro de los **Acechadores Nocturnos**, una de las bandas que se mueven por los bajos fondos de *Aguas profundas*, pero se muestra agradecida con los aventureros por su intervención.

El refugio seguro resulta ser una pequeña casa familiar, en la que son recibidos por una mujer ya mayor, que vive con dos muchachos jóvenes, que exhiben también varios tatuajes, aunque no tan elaborados como los otros miembros de la banda que conocieron. La anciana saluda con especial afecto a **Octar**, a quien reconoce como el hijo perdido de **Kurwen**, uno de los jefes de los **Acechadores**. También les agradece que protegieran al **Penitente**, a quien están sumamente agradecidos por cuidar de sus familias. Por lo que **Durth** puede sacarle a **Janla**, hace unos meses se propagó una epidemia por este barrio marginal y excepto la clériga de **Ilmater** del *Refugio Piedranegra*, nadie se preocupó por ellos. Fue entonces cuando apareció el **Penitente** y comenzó a visitar las plazas, atendiendo y sanando a todos aquellos que llegaban hasta él. Los **Acechadores** pueden ser criminales, pero tienen unos fuertes vínculos familiares y de identidad de grupo y no olvidan sus deudas. Desde entonces, han tratado de proteger tanto al sanador como el refugio de **Ilmater**, conscientes de la obra que realizan con los más débiles y necesitados de la calles.

Aunque la pequeña casucha no deja espacio a demasiada intimidad, el grupo necesita que el **Penitente** les de respuesta a muchas de las preguntas que llevan arrastrando durante mucho tiempo, ahora que es evidente que se trata de uno de los prisioneros que escapó del complejo de **G'Zen** en el *Plano Astral*. El antiguo paladín no lo niega en absoluto y les explica su historia. Antaño fue un campeón que dejó su hogar disconforme porque su padre no actuaba directamente contra el mal que se expandía por los mundos lejanos. Ahora se da cuenta de la vanidad de sus actos, pero entonces era menos sabio y humilde. Fue capturado por una raza malvada, los baatezu, que ellos conocen como diablos, pero fue liberado de su encierro para volver a ser hecho prisionero. Los githyanki, liderados por un mago conocido como **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**, atacaron la fortaleza donde era retenido y lo capturaron, llevándolo a su escondite en el *Océano Plateado*. Allí conoció también a **Omkros**, un cambiante primordial, un ser malvado y caótico, que curiosamente había sido también liberado por los githyanki de las garras de los tanar'ri, los seres demoníacos que proceden del *Abismo*. **G'Zen** buscaba usarlos como fuentes para crear un ejército de soldados mejorados que fueran capaces de derrotar a los enemigos de su raza. La sangre del cambiante les permitiría cambiar de aspecto y absorber personalidades y habilidades distintas, convirtiéndolos en agentes perfectos para infiltrarse en cualquier lugar. Desgraciadamente, para facilitar que los githyanki voluntarios no enloquecieran, o que los recuerdos de los individuos duplicados se desvanecieran, era necesario imbuir una pequeña porción del alma de éstos. Para asegurar el éxito, **G'Zen** pensó que una porción de un alma celestial inmortal aseguraría el proceso. Aún así, la primera personalidad imbuida en sus soldados fue cuidadosamente elegida, buscando individuos afines que fueron capturados de los *Reinos* y llevados a los sótanos del complejo, donde permanecieron prisioneros en cristales psíquicos. Durante su cautiverio, mantuvo una peculiar relación tanto con **G'Zen**, como con **Omkros**. El mago githyaki se consideraba un erudito, un descubridor, y a menudo discutía sobre sus hallazgos con él, sobre la filosofía de su creación. Pretendía estabilizar las facultades de sus soldados, para evitar que las personalidades llegaran a luchar entre sí, mediante la esencia de dos seres elementales, pero sus planes se

vieron frustrados por el ataque de los githzerai y slaad, lo que le obligó a enviar a sus sujetos a los *Reinos* para ponerlos a salvo, pese a que el procedimiento no estaba completado. En cuanto a **Omkros**, pese a ser ambos cautivos, el cambiante era un ser malvado y mezquino, que aprovechaba cualquier ocasión para zaherirle. Cuando los atacantes llegaron al complejo, pudo engatusarlos para que lo liberaran. Los githzerai pensaron que podría ser un aliado, pero fue un error fatal para ellos. Tras acabar con sus captores, habiéndose liberado de sus grilletes y la cadena que limitaba sus poderes, lo sacó de la jaula y lo arrastró en medio del caos del asalto hasta una puerta que sólo los githyanki. Por supuesto, esto no detuvo al cambiante, y fue así como llegaron a la sala del portal. Al cruzarlo, llegaron a una cripta, donde **Omkros** torturó a un pobre mendigo que los vio. Fuera, una tormenta se desataba sobre la ciudad y, al salir, un rayo cayó sobre ellos, impactando directamente sobre la cadena rúnica que lo apresaba. Los eslabones se partieron y volaron, desintegrándose en el aire. Mientras el cambiante estaba confuso, él pudo aprovechar para escapar. Cree fervientemente que el relámpago fue una señal de los dioses, de su padre, quien todavía vela por él, pese a las amargas palabras que le dirigió al marcharse de su hogar. Sigue llevando los grilletes como muestra de humildad, ya que no interfieren con sus poderes curativos. Efectivamente, sospecha que **Omkros** es quien está detrás del ataque de esta noche. Sabe que no ha perdido el tiempo, expandiendo su poder poco a poco en la ciudad. No obstante, la presencia de los héroes es muy posible que le haya hecho acelerar sus planes. Seguramente, el cambiante puede sentir la sangre que corre por sus venas. De hecho, sabe que un par de individuos que llegaron sin recuerdos a la vez que ellos, fueron encontrados muertos, terriblemente torturados, pocos días más tarde. No le cabe duda que eran soldados de **G'Zen**, y que la amnesia es un efecto secundario al ser enviados sin que su acondicionamiento estuviera completado.

Todas estas revelaciones suponen un gran impacto a los compañeros, quienes se enfrentan a un dilema. Por un lado, algunos de ellos quieren ayudar al antiguo paladín, pues suponen que el cambiante primordial volverá a intentar capturarlo de nuevo. Sin embargo, han prometido que embarcarían al día siguiente con la clériga umberlante hacia *Isla Vigiliaígne*. Además, ahora son conscientes de que hay dos almas conviviendo en sus cuerpos transformados. Por lo que sabe **Durth**, los sujetos iniciales capturados para dotar de personalidad, recuerdos, y experiencia a los legionarios, perecieron todos en el ataque, o víctimas del acechador astral. Algunos de ellos pueden sentirse githyanki, otros moradores de los *Reinos*, o hay quien incluso cree que son ahora un nuevo ser. No obstante, el **Penitente** les ha prevenido de que es muy probable que finalmente una de las dos personalidades trate de tomar el control definitivo de sus actos. Él puede liberar las almas imbuidas, dándoles una oportunidad de retomar las vidas que les fueron arrebatadas al ser hechas prisioneras por los githyanki, pero la decisión les pertenece a cada uno de ellos y él la respetará.

2 Marpenoth: Finalmente, los héroes deciden regresar de madrugada a la *Posada Estrellanegra* para descansar unas pocas horas antes de embarcarse. La palabra dada pesa más que estas revelaciones o que la amenaza sobre el antiguo paladín.

El barco que les espera es un pequeño mercante llamado el **Marlín Audaz**, capitaneado por un tipo locuaz llamado **Orlandi Varas**. Pronto el grupo se da cuenta de que ni el capitán, ni la tripulación de una veintena de marineros, han tenido mucha elección frente al requerimiento de la sacerdotisa de la **Reina del Mar**.

Aunque la mar está picada y negros nubarrones se ciernen sobre ellos, el barco avanza entre el oleaje sin sufrir desperfectos. Durante el viaje, **Orlandi** les confirma que él mismo ha visto en dos ocasiones el destello verdoso que parece proceder de *Vigiliaígne*, siempre con la salida o la puesta del sol. Por otro lado, también les cuenta la historia de la **Sirena Ladrona**, una sensual mujer que ha rescatado a algunos naufragos, pero de la que también se rumorea que ha seducido y robado a viajeros que recorrían la costa.

Para cuando el **Marlín** se aproxima a la cadena de islotes la noche ha caído ya y el capitán aboga por pasarla en alta mar para evitar los efectos del temporal, siempre peligrosos si se está demasiado cercano a la costa.

3 Marpenoth: Tras una noche algo movida, en la que les ha sido difícil descansar debido a la inestabilidad del barco, el grupo se prepara para desembarcar. La isla tiene un par de picos entre los que se asienta un pequeño baluarte y una torre de señales, rodeados por un muro, y con un muelle de madera que se adentra desde una de las playas pedregosas.

Mientras arrian los dos botes del barco, algo extraño sucede. Desde la torre escuchan el tañir de una campana y entonces **Octar** y el vigía del palo mayor atisban una criatura voladora que aterriza en el campanario, donde los toques dejan inmediatamente de oírse. Incluso desde la distancia, el ser parecía bastante grande, aunque desapareció en el interior de la balconada.

El clima parece seguir amenazando tormenta, y el oleaje es intenso, pero merced a la plegaria que **Jalantha Mistmyr** invoca para apaciguar a la **Reina de las Profundidades**, ambos botes se dirigen hacia la orilla llegando a desembarcar sin problemas a los aventureros. Luego regresan al barco, que se mantendrá en aguas más profundas para poder hacer frente mejor a las duras condiciones de la mar, esperando que el grupo realice una señal para volver a buscarlos.

Apenas han desembarcado cuando ya **Gunnar** nota el extraño silencio que rodea todo. No se oyen graznidos de gaviotas, y todo el lugar parece extrañamente desierto. Es más, el explorador percibe varios rastros de huellas, tanto de botas, como de pies descalzos, que salen del agua y van hacia el interior y que también regresan luego a la playa para volver al mar.

Tal y como se temían, el lugar muestra signos evidentes de lucha. Las puertas principales del muro están destrozadas con claros signos de hachazos y otros golpes que han destrozado las hojas de madera. Más allá hay un patio con un pequeño huerto y algunos árboles frutales. El lugar parece algo descuidado, como si hubieran pasado días desde que alguien se dedicó a cuidar de los cultivos. También las puertas que conducen al baluarte se ven rotas, como si alguien hubiera entrado a la fuerza en el edificio.

No obstante, antes de acercarse a la estructura principal, **Eldelbar** siente un extraño calor en el costado donde le cuelga su pequeño macuto. Al revisar sus pertenencias, siente que el trozo de cristal velado que le entregó **Emelka** está cálido al tacto. El elfo se lo confía entonces a **Durth Moran**, pensando que el mago puede usar el cristal con menos inconvenientes que él. Lo cierto es que pronto se da cuenta de que el calor parece aumentar de intensidad al acercarse a la cima más alta de la isla, que puede rodearse merced a un pequeño camino que permite acceder al patio interior del baluarte, y llegar hasta la parte de atrás del islote.

No obstante, la prioridad es averiguar qué ha ocurrido a la comuna de naturalistas desaparecidos, así como a la expedición de **Tom Meifalusi**. Por ello, los compañeros vuelven a acceso principal, donde comprueban que las dobles puertas interiores están tumbadas, con sus goznes arrancados. Aún así, alguien construyó una barricada improvisada con mesas y estanterías, pero los atacantes pudieron atravesarla. Pueden verse numerosas manchas de sangre seca por todo el lugar, como si hubiera sido el escenario de una lucha encarnizada. En la planta de abajo encuentran una pequeña biblioteca decorada con el símbolo de **Valkur**, el **Capitán de las Olas**, un semidiós enemigo de **Umberlee**. Hay también varios libros de culto de esta deidad, así como de **Helm**, el **Gran Guardián**. Además, entre los variados libros hallan un pequeño diario que pertenecía al capellán de la guarnición de *Aguasprofundas*. Revisando la última entrada, puede verse que reseña el avistamiento de una nave de guerra con bandera pirata y umbelante. El clérigo castrense no tenía esperanzas de que el destacamento sobreviviera al ataque y finaliza con una plegaria a **Helm**, su deidad patrona, y a **Valkur**.

En el piso inferior, pueden acceder también a un edificio anexo en la parte de atrás de la fortificación, que originalmente albergaba los barracones de la soldadesca. Al parecer, los naturalistas usaron una serie de postes de madera y cortinas para separar los espacios, pero ahora todo está roto y esparcido. Las numerosas manchas de sangre y la puerta exterior hecha añicos atestiguan que aquí se produjo una verdadera masacre. Hay señales de cuerpos arrastrados hacia la playa trasera, donde parece que hay una pequeña cala.

Inspeccionando el segundo nivel del bastión, los aventureros encuentran un escritorio de copistas, así como un mirador almenado desde el que se ve un pequeño bote semihundido en la bahía trasera. **Octar** distingue también algo que flota más al interior de la pequeña bahía. No obstante, el oleaje impide distinguir con nitidez de qué se trata. **Menguele** clava una flecha en la masa flotante, pero no ocurre nada. En este nivel de la torre encuentran una armería desierta, que contiene sólo unas pocas herramientas. Ascendiendo el resto de pisos de la atalaya, encuentran un aposento abandonado, en la que una de las paredes, junto a un ventanal cubierto de excrementos secos de ave, está parcialmente derruida. Es en el último nivel, que alberga un campanario y un promontorio de observación, en el que hacen un macabro descubrimiento. Aquí yace el cadáver terriblemente mutilado de un hombre que lleva vestiduras sucias y rotas. Su pecho está totalmente abierto en canal, y parece que le hayan arrancado el corazón de un mordisco. Además, de la campana, puede verse también un ingenioso dispositivo para encender una llama alquímica por encima del soporte de la misma. Allá arriba, hay una pequeña bóveda de cristal protegido en el que una lente móvil permitiría concentrar el haz de la luz del faro. No obstante, el contenedor de combustible ha sido retirado, por lo que **Menguele** cree que el mecanismo ha sido inutilizado.

De regreso al segundo piso del baluarte, los compañeros examinan la estancia del prior de los naturalistas, que contiene algo de ropa, así como una tablilla dedicada a **Oghma, Señor del Conocimiento**. Esta debía ser la estancia también del comandante de la **Guardia** de *Aguasprofundas*, pero seguramente todos los efectos personales fueron recogidos por la expedición de los **Señores** que investigó la extraña desaparición de los soldados.

De vuelta al patio, los héroes deciden examinar la ensenada resguardada, donde comprueban que el bote de remos tiene una tremenda brecha en el casco. Más allá, la masa que vieron sigue inmóvil. Con algo de pericia y una larga cordada, logran arrastrarla hacia la orilla, dándose cuenta cuando está a unos metros de que se trata de una multitud de cuerpos enredados en una red. A simple vista calculan que puede haber una docena de cadáveres hinchados y parcialmente devorados por los peces y otras criaturas de la costa.

Explorando el patio interior en el lateral del edificio principal, observan que la cisterna en la que normalmente se almacenaría del agua de lluvia, muestra un tono extrañamente verdoso. **Dulce Roca** prueba a tantear el fondo de la misma con su lanza cuando, súbitamente, algo tira de él. El luchador logra retorcer su arma y, por un instante, su adversario sumergido se muestra por encima de las aguas. Se trata de una mujer de aspecto grotesco y largos colmillos y garras, con el pelo negro lacio, y una piel tan verdosa como las propias aguas del estanque. Luego, la criatura vuelve a sumergirse y no queda rastro de ella cuando las ondas se disipan.

Por lo poco que ha podido vislumbrar, **Gunnar** cree que puede tratarse de una bruja marina, pero su presencia aquí parece un misterio. Igual de enigmático sigue resultando la extraña reacción del prisma cristalino que porta ahora **Durth**. Durante casi una hora, el grupo revisa la pared rocosa en busca de una posible entrada o de un túnel oculto. Ante la falta de resultados, el mago decide explorar el pico de la elevación más alta de la isla, empleando su magia para elevarse por los aires. Cuando está casi a punto de culminar la cima, a unos cincuenta metros por encima del nivel del mar, los gritos de sus compañeros lo alertan. Un fugaz movimiento capta su atención a su espalda, y se gira para ver a una criatura de pesadilla que se acerca batiendo las alas

hacia él. Sin duda, es el ser que vieron **Octar** y el vigía, y el responsable de la muerte del hombre del campanario. Es tan grande como un águila gigante, pero el resto del monstruo parece salido de las pesadillas de un demente. La cabeza es similar a la de un ciervo, dotado de una poderosa cornamenta, y sus fauces están provistas de afilados colmillos. Por suerte, la magia del mago le permite moverse con mayor agilidad en el aire que la bestia, por lo que **Durth** desiste de enfrentarse a ella y desciende a toda velocidad hasta la base de la colina donde les esperan sus camaradas. La criatura vuela en círculos sobre sus cabezas durante unos segundos, para luego desaparecer de nuevo en lo alto del promontorio.

Parece evidente que además de la desaparición de los lugareños, la isla se ha convertido en una especie de imán de criaturas monstruosas, pero la causa de ambos eventos, o la relación entre los mismos, continúa siendo desconocida. Por ello, los héroes deciden dedicar sus esfuerzos a explorar minuciosamente la fortificación, empleando como apoyo el mismo conjuro de **Durth Moran** que les permitió encontrar el acceso al túnel secreto de escape en el bastión de **G'Zen**.

Sus esfuerzos se ven recompensados cuando el mago percibe un acceso secreto en la despensa, donde ya se habían dado cuenta de que parecían faltar algunas provisiones. Examinando el lugar, encuentran un panel corredizo en un armario bajo, que deja ver una repisa con una escalera que baja a un sótano oculto.

Octar es quien se atreve a descender el primero, puesto que sus ojos le permiten desenvolverse mejor en la oscuridad. Conforme baja, se da cuenta de que hay una pequeña luminiscencia amortiguada, como si alguien estuviera tapando una lámpara. Al llegar abajo, se topa con cuatro figuras maltrechas y armadas, que lo miran de forma confusa, como si les costase discernir si se trata de un amigo o enemigo. Afortunadamente, para el semiorco, sus compañeros dan una voz desde arriba preguntando por **Tom Meifalusi**, el amigo de **Dulce Roca**. Efectivamente, el joven aventurero es uno de los supervivientes ocultos en el pequeño sótano, cuyo aire está un poco rancio por el sudor y el hacinamiento. Tienen unas pocas provisiones, pero su aspecto no es muy saludable. Conforme suben todos arriba, los héroes sienten un familiar dolor al acercarse al joven guerrero que conoció **Jon Nadie**, lo que lo señala como uno de los miembros de la **Legión de los Hijos de la Espada**.

Por lo que explican a los héroes, llevan unas dos semanas escondiéndose sistemáticamente en este escondite. Se muestran desesperados por escapar del islote, pero gracias a la presencia de **Dulce Roca**, **Tom** es capaz de calmar a sus otros compañeros y narrar con cierto orden la historia de sus peripecias. El cuarteto superviviente está compuesto por **Barret Swimson**, un iniciado de **Silvanus** que pertenecía a la comuna naturalista. Los otros dos, un enano llamado **Morleg Picoprofundo** y una joven que se presenta como **Janora Cabalgatormentas**, vinieron con la expedición de **Meifalusi** hace unas tres semanas. Tanto **Barret** como **Morleg** presentan una extraña hinchazón azulada en varios puntos de su piel, y parecen claramente enfermos. De hecho, **Octar** reconoce la enfermedad en los vagos recuerdos de su juventud en *Aguasprofundas*. Algunos marineros la exhibían tras haber sido atacados por mortíferos muertos vivientes conocidos como ahogados, víctimas de antiguos naufragios o batallas marinas que volvían a la vida impulsados por una fuerza maléfica para desatar su ira contra los vivos. Gracias a los cuidados de **Janora**, quien es una clériga de **Valkur**, los afectados han podido evitar que la enfermedad se volviera fatal, pero no han podido recuperarse debido a las malas condiciones en las que han tenido que sobrevivir.

Antes de comenzar su relato, **Barret** les pregunta también por **Aaeron Kellerman**, otro de los miembros de la comuna, quien hoy por la mañana había salido a buscar comida y agua, y a vigilar por si algún barco pasaba por las cercanías. Sin duda, se trata del cuerpo que encontraron en el campanario, por lo que le transmiten la noticia de la muerte del naturalista.

Tom Meifalusi les explica que conforme fue recuperando la memoria, recordó que algo había sucedido al aproximarse a esta isla en el pasado, cuando él y **Jon Nadie** vinieron a investigar la desaparición de un galeón mercante perteneciente a la familia de éste. Logró reunir a un pequeño grupo de hombres de armas y un pesquero local les acercó al islote, justo cuando empezaba a fraguarse una tormenta. La comuna de naturalistas los recibió amistosamente y ellos pudieron inspeccionar la antigua fortaleza, pero no consiguieron encontrar nada. El mal tiempo continuaba, como si lo hubieran traído con ellos. La noche del tercer día, se produjo el inesperado ataque. Muertos vivientes surgidos del mar atacaron por sorpresa el asentamiento, masacrando a muchos de los naturalistas en los barracones. Sus hombres lograron establecer una cierta resistencia, gracias en parte al poder divino de **Janora**, aunque ella misma reconoce que las criaturas de ultratumba parecían resistir en cierta forma la energía de su símbolo sagrado. Sólo la llegada del amanecer les salvó de ser masacrados. Al día siguiente, el pesquero continuó sin aparecer, aunque es cierto que desde su llegada, las tormentas seguían produciéndose con cierta regularidad en la costa y sobre el islote. Durante ese día, construyeron una barricada para bloquear la entrada principal y prepararon algunas defensas. Cuando la noche cayó sobre la isla, los ahogados volvieron. Seguían siendo una mezcla de piratas y marineros, aunque con ellos iban también unos extraños individuos amortajados y con el rostro cubierto por una máscara de metal. Se movían de una manera extraña, inhumana, pero no como los torpes zombies u otros no muertos a los que se habían enfrentado. La oleada de criaturas atravesó la barricada y ellos tuvieron que retirarse huyendo habitación por habitación, dispersos. Mientras los ahogados arrinconaban a varios de sus hombres, **Aaeron** y **Barret** los condujeron a este pequeño sótano escondido, donde pasaron el resto de la noche. Desde entonces, han estado haciendo turnos para subir arriba durante el día, para recopilar agua y víveres y estar atentos por si algún barco se acerca lo suficiente como para hacerle señales. Todas las noches los ahogados regresan, como si supieran que siguen con vida. Además, han estado viendo algunas criaturas monstruosas merodeando por la isla, entre ellas un par de brujas marinas, o una extraña criatura humanoide con el aspecto de un cangrejo gigante. Lo achacan todo a algún tipo de maldición umberlante, ya que **Umberlee** es conocida también por ser la madre de muchos monstruos marinos.

Al finalizar el relato, mientras los supervivientes se adecentan un poco y aprovechan para comer algo sintiéndose relativamente a salvo, los aventureros discuten sus opciones. Podrían hacer señales al **Marlín Audaz** para que los recogiera, pero no han averiguado todavía nada sobre el destino de la guarnición original del bastión, y por las descripciones de **Tom**, no parece que **Syrgol Tammerhat**, el tocado de **Umberlee** del que les habló **Jalantha**, fuera uno de los no muertos que atacaron la isla. Además, suponen que la presencia de **Janora**, una clériga de **Valkur** podría provocar las iras de la sacerdotisa umberlante, y **Tom** no querría dejarla atrás, ya que tanto él, como **Barret** y **Morleg**, le deben la vida.

Así pues, los compañeros optan por usar las pocas horas que quedan hasta que oscurezca para fortificarse en la sala defensiva sobre el pasillo principal de acceso, donde los muertos vivientes sólo podrían acceder por el largo pasillo del segundo piso, ya que los agujeros para arrojar cosas en el corredor de muerte entre ambas puertas están más allá de cualquier escalada posible. El tejado podría ser otra vía de acceso, pero también aquí el grupo podría emplear su superioridad numérica mientras los enemigos descendiesen por el mismo.

Con las primeras sombras nocturnas, la mar parece un manto de negrura, sólo perturbado por el destello ocasional de los relámpagos que caen en la lejanía. Algunas veces, tanto **Gunnar**, como **Octar**, que son quienes montan guardia en las saeteras, jurarían que son capaces de discernir la silueta del **Marlín Audaz** entre el movido oleaje. Pronto, varias figuras salen de entre el oleaje que rompe en la playa y comienzan a caminar hacia el muro. Alertado por sus compañeros, **Eldelbar** conjura un sortilegio de luz, pero los ahogados

parecen rehuir las zonas iluminadas, moviéndose ágilmente entre las sombras. Pronto el grupo escucha sonidos inconfundibles que indican que los muertos vivientes han irrumpido en el piso inferior, por lo que se aprestan para la lucha que se presenta como inevitable.

Unos minutos más tarde, comienzan a notar un hedor en el pasillo, así como pasos que parecen arrastrarse frente a la puerta bloqueada al otro lado de la barricada. La hoja de un hacha de abordaje se incrusta en la misma, dejando ver unos brazos verdeazulados y húmedos al arrancar la cuchilla de la madera. Los golpes se incrementan hasta que la puerta cede. El aspecto de los ahogados es sobrecogedor, con sus cuerpos inflados y putrefactos por el agua. La impresión es tal que **Kir'at** vomita violentamente al verlos. Pero **Dulce Roca**, **Gunnar** y **Menguele** se muestran imperturbables y bloquean la barricada desde los lados de la puerta. Hay tres muertos vivientes al otro lado, armados con hachas y sables de abordaje y de aspecto vagamente humano, seguramente antiguos corsarios de la tripulación de **Syrgol Tammerhat**. Comienzan a golpear entonces, no a los héroes que protegen el acceso, sino la empalizada que les bloquea la entrada. Desde su parapeto, los aventureros responden, aunque desde sus posiciones algunos de sus ataques tampoco tienen un blanco claro. No obstante, el hacha de guerra de **Gunnar** se cobra la primera víctima, dejando sólo a dos atacantes en el pasillo. Interviene entonces **Durth**, quien emplea su magia para dominar la voluntad de uno de los no muertos, que se vuelve contra su compañero. Este movimiento parece sorprender al otro ahogado, que queda a merced del mandoble de **Menguele** que prácticamente lo decapita de un tajo.

Con el último corsario bajo el control de **Durth**, la breve escaramuza termina. El mago ordena a la criatura que monte guardia en mitad del pasillo, mientras **Menguele** se afana en reconstruir un poco la maltrecha barricada. Al cabo de un rato, las vigas del techo comienzan a crujiir, por lo que el grupo se pone de nuevo en alerta. Parece que el tejado puede ser un nuevo punto de entrada de los muertos vivientes, aunque abrirse camino entre las tejas y vigas no les será fácil.

Ha pasado algo más de una hora desde que oscureció, cuando al fondo del pasillo aparece otro ahogado. Éste sin embargo no parece humano. Su cuerpo hinchado está cubierto de una especie de vendajes, aunque varias de las tiras están rotas, revelando una piel verdeamarillenta enfermiza. Su rostro está oculto por una máscara de metal que sólo deja visibles los orificios de los ojos, nariz y boca. Sorprendentemente, el recién llegado se mueve con cierta rapidez y esquiva fácilmente el ataque que le dedica el otro ahogado, siguiendo las directrices de **Durth Moran**. Con un ágil movimiento, le hace una presa en el cuello y comienza a estrujarlo. Incluso desde su posición al otro lado de la barricada, los compañeros oyen como las vértebras del pirata no muerto van crujiendo hasta que cae al suelo con un sonido sordo. Pero **Durth** tiene otros trucos arcanos a su disposición, y con una mano espectral desata un conjuro de descarga que hace humear al enmascarado, quien se retira por el tremendo daño sufrido. Casi al mismo tiempo, comienzan a escuchar fuertes golpes en la parte alta del tejado, en el extremo de la sala de guardia. Poco a poco, comienzan a llover fragmentos de tejas y madera, y los aventureros y los otros supervivientes se preparan para un nuevo asalto.

Casi media hora más tarde, parte de la sección del tejado cede, dejando ver un agujero relativamente grande por el que se atisba el encapotado cielo nocturno. Al mismo tiempo, otros dos corsarios ahogados avanzan por el pasillo hacia la barricada. Rápidamente, los héroes se distribuyen por la sala para poder hacer frente a ambas amenazas, dejando a **Barret Swimson**, quien está completamente aterrado, en una esquina de la habitación.

Lo que se asoma desde la techumbre no es uno de los putrefactos ahogados. Se trata de una mujer de rasgos horripilantes, piel verdosa y pelo lacio y humedecido que dejar ver unos ojos verdosos llenos de malignidad. Afortunadamente, todos los presentes resisten la impresión de ver a la bruja marina, quien posa entonces su

mirada en **Morleg**, uno de los luchadores que la esperan en el suelo. **Dulce Roca** y **Tom**, que son quienes están más cerca del enano, ven por un instante como a éste se le aflojan las piernas, como si hubiera recibido un impacto físico. Pero no todos se dejan amedrentar por la criatura marina. **Durth** y **Eldelbar** conjuran sobre ella sendas descargas de proyectiles arcanos que la hacen chillar de dolor. Su acción hace reaccionar al resto de defensores y **Kir'at** comienza a cantar para darles ánimos, mientras que **Gunnar** y **Menguele** protegen la entrada del pasillo. Otros ahogados han surgido del corredor lateral, y ahora son siete los piratas que se agolpan tratando de rebasar la barricada.

Al otro lado de la sala de guardia, la bruja marina vuelve a clavar su mirada en el pobre **Morleg**. Los ojos del enano se ponen en blanco y éste se desploma en el suelo, quedando inmóvil. Al mismo tiempo, una figura salta ágilmente proyectándose desde el tejado para caer al otro lado de los restos del mismo. Es uno de los enmascarados, y por la posición que adopta al luchar sin armas, varios de los compañeros tienen la visión de los monjes githzerai a los que se enfrentaron en las laderas del *Monasterio de la Senda del Torbellino*.

Atacados por dos frentes ahora, **Durth** trata nuevamente de controlar a alguno de los ahogados del pasillo, pero esta vez no logra imponer su voluntad sobre los no muertos. A pesar de ello, **Gunnar** y **Menguele** aguantan en sus posiciones, aunque la barricada parece a punto de ceder de un momento a otro.

La caída de su camarada enano enfurece a **Tom Meifalusi**, quien logra asestar un hachazo al enmascarado. Éste le responde con un puñetazo, al tiempo que la bruja marina se deja caer al suelo. Para desesperación de los héroes, otra bruja aparece en el tejado y lanza su mirada maléfica sobre el antiguo camarada de **Dulce Roca**, quien baja su hacha de dos manos como si le hubieran robado momentáneamente las fuerzas. Viendo la situación peligrar en ese lado, **Durth** descarga un relámpago sobre la bruja y el enmascarado, pero la criatura marina absorbe la magia sin recibir daño alguno, mientras que el no muerto esquiva el rayo haciendo gala de unos reflejos inhumanos. No obstante, sus aliados mantienen la presión y, tanto **Dulce Roca** como **Eldelbar** aciertan con sendos golpes a la bruja, que queda herida de gravedad.

En la puerta, la barricada de madera queda destrozada por los golpes de los ahogados y **Kir'at** tiene que acudir para curar a **Menguele**, quien ha recibido un hachazo por parte del propio **Gunnar**, al resbalar éste entre las sangre, las astillas de madera, y el agua pútrida que parecen expeler los muertos vivientes. **Janora**, la clériga de **Valkur** se muestra indecisa de usar sus poderes, ya que sus canalizaciones divinas son más útiles como curaciones que para dañar a los no muertos, pero tampoco quiere usarlas si ello significa curar también a la bruja herida, a menos que nadie corra grave peligro.

Pero donde la lucha empieza a verse desequilibrada es al otro lado. Afectado por el ojo maligno de las brujas marinas, **Tom Meifalusi** se desploma también con los ojos en blanco, lo que aprovecha el enmascarado para golpearlo mientras se encuentra indefenso. **Durth** trata de cegar a la bruja del tejado, pero su magia no logra superar el aura antinatural de la criatura. Por suerte, una certera estocada de la espada de cristal de **Eldelbar** acaba con la otra bruja marina, lo que da ciertas esperanzas de victoria a los héroes. Esto sólo dura unos instantes, pues otra figura inhumana, esta vez con rasgos femeninos, se descuelga grácilmente desde el boquete en el tejado. Ahora son dos los monjes que se enfrentan a los aventureros, sin contar a la bruja marina que sigue acechando en lo alto del techo.

Por su parte, **Gunnar** continúa aguantando junto con **Menguele** el umbral del pasillo. Los ahogados atacan por oleadas, pero el enano presenta una feroz resistencia.

Las cosas van mucho peor en el otro frente. Mientras esquiva los lanzazos de **Dulce Roca**, uno de los enmascarados sigue golpeando a **Tom** en el suelo. Además, otro monje se descuelga del techo, amenazando ahora a **Eldelbar** y **Octar**, quienes se mantienen por delante protegiendo a **Durth**. De hecho, la perseverancia

del veterano mago obtiene sus frutos, y otro de sus conjuros logra cegar a la bruja del tejado, inutilizando el poder de su ojo malvado.

Mientras **Gunnar** y **Menguele** prosiguen su particular lucha con los ahogados, las tornas de la lucha siguen en el aire al otro lado de la sala. La bruja cegada huye, pero un destello azulado envuelve a **Tom Meifalusi**, haciendo desaparecer su cadáver para consternación de **Dulce Roca**. Además, la llegada de la monje enmascarada demuestra ser un grave peligro para los héroes. Con un rápido barrido, derriba a **Octar**, para luego golpear al semiorco con sus manos amortajadas, de cuyos dedos tumefactos gotea un ácido que corroe la piel del pícaro. El otro monje recién llegado agarra entonces a **Eldebar** en una férrea presa, mientras el tercer enemigo mantiene a **Dulce Roca** a distancia. El momento es tan crucial, que **Kir'at** se aproxima a **Octar** para curarlo, y **Janora** invoca por primera vez el poder curativo de su deidad, pero esto sólo les otorga un breve respiro. Antes de que puedan reaccionar, la monje vuelve a atacar. Por un instante, parece dudar entre golpear al semiorco caído a sus pies o al elfo apresado por el otro enmascarado. Luego, de manera implacable golpea a **Eldelbar** hasta que el magus cae al suelo como un guiñapo sanguinolento. Su cuerpo, un amasijo de sangre y ácido.

La caída de su camarada parece hacer reaccionar a todos. **Gunnar** logra acabar con uno de los ahogados. Sopesando que el enano podrá contener a los atacantes, **Menguele** se abalanza sobre el monje que agarraba a **Eldelbar**, propinándole un tremendo mandoblazo que lo deja tambaleante. Viendo su oportunidad, **Dulce Roca** lo remata de una lanzada, al tiempo que **Durth** vuelve a invocar sus poderes necrománticos tratando de doblegar la voluntad del otro enmascarado.

El hacha de **Gunnar** destroza a otro de los ahogados, mientras **Janora** siguen invocando el poder curativo de **Valkur**, con el símbolo del **Capitán de las Olas** brillando en sus manos. Desgraciadamente, esto llega demasiado tarde para **Eldelbar**, que desaparece en medio de un destello de luz azul. Apretando los dientes, **Octar** se levanta pese a recibir otro golpe de la enmascarada. Gracias a que **Durth** ha podido controlar al otro monje, ahora pueden rodear a la enemiga restante, aunque ella parece la más peligrosa de largo de todos los seres a los que se han enfrentado esta noche. Mientras **Kir'at** continúa cantando y sanando a aquellos de sus camaradas que ve más heridos, **Dulce Roca** logra golpear a la monje, y **Durth** ordena al restante que se una ahora a la lucha. La enmascarada entonces cambia de táctica y se lanza como un torbellino contra la barda, quien recibe una tormenta de golpes y salpicaduras de ácido que la dejan gravemente herida.

En el umbral del pasillo, **Gunnar** derriba a otro de los hediondos muertos vivientes, que se amontonan en el suelo frente a los restos de la puerta y la barricada. A su espalda, **Janora** alterna las plegarias sanadoras para curar los golpes que recibe el explorador enano con sus invocaciones del poder sanador de su deidad.

Rodeada por varios aventureros y por el monje bajo el control de **Durth**, la enmascarada se mueve con rapidez y sigue atacando a **Kir'at**, quien a duras penas se ha podido curar a sí misma para aguantar el ataque. El espadón de **Menguele** la alcanza, al igual que el estoque de **Octar**, pero esto no frena su empeño y uno de sus golpes derriba a la barda. Por fortuna, antes de que pueda rematarla en el suelo, **Dulce Roca** se lanza contra ella placándola por la cintura, lo que aprovecha **Menguele** para atravesarle el torso de parte a parte con su mandoble.

Eliminada esta temible adversaria, **Janora** se aproxima para curar con una de sus plegarias a **Kir'at**, quien abre los ojos para alivio de todos. El resto de aventureros se mueven entonces para auxiliar a **Gunnar**, quien se ha visto debilitado poco a poco por las oleadas de muertos vivientes que trataban de entrar desde el pasillo. El enano da un paso atrás, permitiendo que entren en la sala, pero allí son recibidos por el espadón encantado

de **Menguele**, que acaba con el primer intruso. Aún así, los ahogados continúan atacando una y otra vez, hasta que **Dulce Roca** y **Menguele** acaban con los dos últimos que quedaban.

El silencio lo invade todo, sólo roto por los conjuros de **Janora** y **Kir'at** para curar a los heridos. **Morleg** continúa en sumido en un trance del que ninguna de las dos curadoras puede sacarlo. Los demás tratan de limpiar un poco la sala, mientras **Gunnar** ayuda a **Menguele** a colocar una improvisada barricada que estorbe al menos a cualquier otro atacante que venga por el pasillo. **Durth** ha examinado los cuerpos de los enmascarados y, tal y como sospechaban, se trata de githzerai, lo que confirma que probablemente haya algo en la isla que atrajera la presencia de los moradores del *Mar del Caos*.

4 Marpenoth: La noche ha transcurrido sumida en una tensa calma. El enmascarado que sigue bajo el control de **Durth** ha permanecido de guardia fuera, pero conforme la claridad ha ido llegando por el horizonte, se desploma comenzando a supurar una especie de agua sucia y pútrida, como si se estuviera desecando.

Aprovechando el momento previo al amanecer, **Dulce Roca** y **Octar** han subido a la torre del campanario y el faro. Al regresar, tienen un sorprendente relato para sus compañeros. Justo en el momento en el que la claridad se hacía evidente sobre la línea de la costa, que queda al este del islote, han tenido la breve visión de una torre de metal, coronada con una cúpula cristalina, que se materializaba sobre la cima del promontorio más elevado de la isla. Por un instante, la cúpula emitía un destello verde, que se expandía como una ola por todo el cielo cubierto de nubes, para luego desaparecer como si sólo hubiera sido un sueño.

Tras desayunar frugalmente, queda ver qué deciden hacer respecto a la misión original que les encomendó la clériga de **Umberlee**. **Barret** y **Janora** están en deuda con el grupo, quienes han salvado sus vidas del ataque de los muertos vivientes, pero no podrían garantizar la seguridad de ambos en una embarcación a las órdenes de la sacerdotisa umberlante. Por ello, **Durth** les explica que lo mejor sería que se escondieran durante unos días en el sótano, prometiéndoles que el grupo regresará para rescatarlos más adelante. Desgraciadamente, **Morleg Picoprofundo** ha fallecido durante la noche, por lo que la clériga de **Valkur** se hará cargo de sus restos, para poder enterrarlos con dignidad en alguna parte de la isla, una vez que la amenaza de los no muertos desaparezca.

Cuando el grupo se acerca a la playa para hacer señales al **Marlín Audaz**, **Gunnar** se da cuenta de que hay una gaviota posada en uno de los postes del embarcadero. Es la primera criatura natural que ven durante toda su visita a la isla, aunque su aspecto es pintoresco. Con su pelaje ya ralo y grisáceo, parece un ave extremadamente vieja. Sin embargo, hay casi un cierto brillo de inteligencia en sus ojos.

Al acercarse a ella, la gaviota eleva el vuelo hasta uno de los ventanucos de la torre del baluarte. Para luego volver a graznar ruidosamente. Se trata de la estancia derruida del segundo piso donde, efectivamente, hay una repisa cubierta de excrementos secos de ave. Intrigados por la actitud de la criatura, los aventureros regresan al interior de la fortificación para subir hasta este lugar. Una vez allí, el viejo pájaro avanza dando pequeños saltos hasta una losa de la pared y la picotea repetidas veces. **Menguele** comprueba entonces que la argamasa alrededor de dicha piedra está bastante desgastada y que la lámina de piedra puede moverse y retirarse con cuidado. En el pequeño compartimento secreto que revela hay un bulto cubierto por una tela impermeable, así como una cajita de madera con tres redomas de barro, seis peculiares esferas metálicas grabadas con símbolos arcanos, y una lámpara cerrada, en cuyo interior arde una llama mágica.

Envuelto en la tela hay un pequeño libro manuscrito que resulta ser un diario, escrito en Chondathano por un tal **Arkais**. **Durth** lee la última fecha referenciada, en la que el autor menciona que **Virgil** le ha prevenido sobre la aproximación de una embarcación enemiga. El conjuro que tenía preparado para alertar a sus superiores de la **Guardia** en *Aguasprofundas* ha fallado inexplicablemente. No obstante, una terrible tormenta se ha desatado

casi por arte de magia sobre la costa, hundiendo la nave pirata en el horizonte. Cuando el mal tiempo amaine, quiere pedir al **Capitán** de la guarnición permiso para ir a examinar los restos, pues cree haber divisado una luz verde fantasmagórica destruyendo el barco cuando éste estaba en mitad de la tempestad.

Este testimonio hace pensar a los aventureros que el diario pudo pertenecer a un mago destinado junto con las tropas de *Aguasprofundas*, ya que el autor parece familiarizado con la magia arcana. De hecho, **Durth** examina el resto de los otros objetos y, gracias a sus propios conjuros, descubre que se trata de pociones para respirar agua, así como unas esferas que permiten descender a gran profundidad y respirar y actuar sin sufrir los efectos negativos de la presión del agua. Parece claro que el tal **Arkais** era un individuo atraído por las exploraciones submarinas. Al preguntar directamente a la gaviota si se trata del familiar del mago, el ave grazna de nuevo ruidosamente, y vuelve a aletear hasta la repisa, para mirarlos expectante.

De regreso a la playa, los compañeros hacen señales luminosas al **Marlín Audaz**. Pronto la embarcación se aproxima entre el oleaje, y envía sus botes a recogerlos. Una vez a bordo, **Jalantha Mistmyr** habla con **Menguele** acerca de lo ocurrido en el islote. El alquimista trata de explicarle los hallazgos del grupo, sin comprometer a los dos supervivientes escondidos en el sótano oculto o la presencia de la misteriosa torre evanescente. La sacerdotisa umberlante parece quedar satisfecha y ordena al nervioso capitán que prepare el equipo que han traído. Ella ya suponía que tendrían que descender a las profundidades y ordenó a la tripulación pertrecharse con cuerdas, una cadena larga, y contrapesos para andar por el fondo, así como un par de plataformas elevadoras y una cesta de pesca para poder subir y bajar objetos. Había preparado su magia para permitirles respirar bajo las aguas, pero al explicarle los efectos producidos por las esferas que encontraron en el alijo del mago **Arkais**, que **Durth** ha identificado previamente, cree que éstas podrán serles más útiles, ya que les evitarán los efectos perjudiciales de la presión si deben bajar a una cierta profundidad.

Como si hubiera escuchado la conversación producida en el barco, una solitaria gaviota alza el vuelo desde la torre y comienza volar por encima del **Marlín**, para luego planear en círculos sobre una zona lejana noroeste de la costa del islote.

Cuando la embarcación llega a este punto, **Jalantha** se coloca en la proa e invoca los poderes de **Umberlee**, mientras el grupo se prepara para el descenso. Unos minutos más tarde, la clériga les comenta que hay un barco hundido en el fondo de esta posición, a unos cien metros de profundidad.

Pertrechados también con la lámpara encantada que encontraron también en el escondite de **Arkais**, los héroes comienzan a bajar en las plataformas de madera y apoyados en el cesto. El descenso es lento, pues los marineros trabajan con cuidado para que los improvisados elevadores no se desequilibren. Poco a poco, el fondo arenoso se va haciendo más visible, principalmente gracias a las luces mágicas convocadas por **Durth**, **Kir'at**, y **Menguele**. Debido a la escasa visibilidad, unido a la distorsión del sonido a esta profundidad, **Gunnar** indica a sus compañeros que sería aconsejable usar la lámpara mágica como baliza, para poder regresar a este punto de extracción si se alejan demasiado.

Inspeccionando la zona, pronto comienzan a ver signos del naufragio. Tablones de madera rotos, o esqueletos hundidos en la arena, pertrechados con ropajes o armas de corsario. Pero lo que les llama la atención son pequeños brillos multicolores que se ven pegados al coral del fondo o en algunos de los restos. Parece una especie de substancia solidificada que irradia destellos arcoíris al iluminarla con las luces mágicas. En el centro de lo que parece un cráter arenoso, emerge una estructura que los aventureros reconocen como la popa de una galera de guerra. Es como si el barco se hubiera partido por la mitad durante su descenso a las tenebrosas profundidades. No hay rastro de la proa, pero el casco presenta un gran boquete, en medio de una maraña de

mástiles rotos, cabos sueltos, velas rasgadas y todo tipo de equipamiento de la nave corsaria. Desperdigados por el cráter, hay también casi una docena de esqueletos de antiguos corsarios enterrados en la arena.

Despojándose momentáneamente de sus lastres, **Durth**, **Gunnar**, **Menguele**, y **Octar** tratan de nadar para alcanzar la parte trasera de la popa, donde suponen que podrían acceder directamente al camarote del capitán. Mientras, **Dulce Roca** y **Kir'at** permanecen en el fondo montando guardia. Desgraciadamente, nadar no es una de las habilidades que mejor se les da a los héroes, y sólo el explorador enano y el alquimista norteño logran llegar a su destino, entrando en el castillo de popa a través de una vidriera rota.

Moverse por el interior del barco destrozado y clavado como una flecha al fondo es complicado, pero los dos aventureros la inspeccionan con detenimiento. Lo curioso es que en el interior del navío no hay ningún retazo de substancia multicolor. Sí que encuentran una pequeña estatua de jade, que representa a una mujer de aspecto terrible, que exhibe largos colmillos y posee cuatro senos y cuatro brazos con garras. Por lo que suponen, parece una representación de **Umberlee**, en su aspecto de madre de monstruos marinos.

En el exterior, **Octar** trata de llegar a la popa apoyándose poco a poco en la borda de la galera. Por su parte, **Durth** se da por vencido y opta por rastrear la zona con su magia. Tal y como se pensaba, una débil aura mágica emana de los parches multicolores, aunque es incapaz de identificar su naturaleza.

Cuando el mago está a punto de intentar de nuevo ascender hasta la popa, un fugaz movimiento capta su atención, por lo que se deja caer de nuevo hasta el fondo. Entonces ve como un ahogado se acerca nadando a ras de arena a **Dulce Roca** y **Kir'at**, quienes no se han percatado de la amenaza. **Durth** reacciona con presteza y una descarga de proyectiles arcanos impacta a la criatura, alertando también a sus camaradas. El no muerto se ve descubierto, pero en lugar de huir se lanza a por el mago, empuñando a dos manos un arpón herrumbroso. Un segundo conjuro de **Durth** acaba a la criatura, antes de que pueda causar más daño. No obstante, la presencia de la criatura pone en guardia a todos los presentes, que extreman la vigilancia.

Ajenos a esto, **Gunnar** y **Menguele** han registrado el camarote, pero no han encontrado nada de interés. Hay mapas y cartas de navegación echadas a perder y también han hallado lo que parece un escondite secreto, en una tabla retirada de lo que antes era el suelo de la sala. Pero si había allí algo, se lo han llevado. En cuanto al descenso por el interior del barco, hasta la bodega de carga, ambos aventureros se dan cuenta de que el pasillo se ha convertido en un foso vertical, y que la estructura de la galera de guerra es altamente inestable, por lo que optan por volver a salir por el ventanal roto y reunirse con sus aliados.

El agujero que vieron anteriormente en el casco permitiría llegar a la bodega de una manera más directa y menos peligrosa, aunque la presencia de ahogados indica que podrían encontrar resistencia. A pesar de ello, los héroes están decididos a encontrar los restos de **Syrgol Tammerhat**, y cumplir así su misión.

De nuevo en el interior del barco, se dan cuenta de que el naufragio provocó que las redes que aseguraban al carga se rompieran, dispersando por todo el espacio cajas, toneles, baúles y otros enseres. También pueden verse monedas de oro y plata brillando en algunas partes, aunque es evidente que alguien se ha llevado parte de la carga, por el espacio que queda vacío. También se dan cuenta de que hay algunos restos multicolores cerca de la brecha. Es más, tanto **Gunnar** como **Menguele** se dan cuenta, desde su posición un poco más elevada sobre el fondo, de que puede verse como si hubiera un rastro de dicha substancia esparcido por el fondo, impregnando allí donde cayó.

Al examinarla ahora con más calma, el explorador se da cuenta de que parece como si un material líquido se hubiera ido solidificando, por lo que teme que pudiera tratarse de la sangre de algún tipo de bestia monstruosa que pudiera haber estado implicada en la destrucción del barco.

Avanzando lentamente por el lecho marino, los compañeros siguen los restos de emanación arcoíris durante varias decenas de metros, descendiendo por una pequeña ladera arenosa. En el fondo de la misma, pueden ver que los destellos son más intensos. Allí se abre una grieta rocosa que permite descender a una caverna cuyas paredes parecen totalmente cubiertas por la misteriosa substancia. Incluso en algún momento, pueden ver pequeñas gotas multicolores que flotan, como si tuvieran una mayor densidad, dispersándose debido a una corriente invisible.

El grupo se deja caer flotando lentamente por la fisura hasta la caverna bañada por esta luz multicolor. Allí se topan con un espectáculo surrealista. En el centro de la misma hay una multitud de cuerpos, casi una cuarentena. En varios de ellos todavía se distingue el atuendo de la **Guardia** de *Aguasprofundas*, otros parecen piratas, mientras que otros portan máscaras metálicas, como los monjes githzerai a los que se enfrentaron en el islote. En las paredes hay varios cofres abiertos, en los que se ve monedas de oro y plata, muchas de ellas desparramadas por el suelo. Al fondo hay otro cofre, pero este es tremendamente extraño. Parece hecho de metal y tener forma octogonal. Varios de sus bordes están hundidos, y por las brechas emanan de vez en cuando burbujas de un denso líquido de colores. Junto al mismo, puede verse otro esqueleto, que porta una capa ondulante con ribetes dorados, que parece haber resistido las inclemencias del agua salada.

Conforme avanzan, ya con las armas en las manos, varias sombras comienzan a descender nadando tras ellos por la grieta. Son ahogados, armados con arpones y lanzas barbadadas, pero entre ellos puede verse también a dos enmascarados cubiertos por las distintivas mortajas que llevaban los monjes. Entonces, **Menguele**, quien avanza en cabeza con **Dulce Roca**, vislumbra por un instante una figura espectral materializarse sobre el esqueleto al fondo de la cueva. Por un segundo, atisba a un humano tatuado, con una cota de mallas abierta con un medallón, que porta una cimitarra curva enfundada y la misma capa que flota junto a los huesos situados a sus pies. Entonces, el fantasma desaparece y, para sorpresa del alquimista, su compañero se gira hacia él y lo alancea en el costado.

Los ahogados se precipitan contra los héroes de la retaguardia, que se traban en una feroz reyerta contra ellos. Una certera estocada de **Octar** se cobra la primera victoria para los aventureros, pero éstos no aflojan la presión y amenazan con sobrepasarlos por mera superioridad numérica. Mientras, **Kir'at** cura a **Menguele**, quien se ve apurado para defenderse contra su compañero. El norteño empuña un arpón que le prestaron los marineros del **Marlín**, pero se siente incómodo sin su habitual espadón. Por su parte, **Dulce Roca** se debate tratando de expulsar al espíritu de **Syrgol** de su interior, pero la voluntad del tocado de **Umberlee** es demasiado fuerte.

Por fortuna, los poderes necrománticos de **Durth** logran reclutar para el bando de los héroes a uno de los corsarios de ultratumba, que se vuelve contra sus camaradas. Aún así, el desenlace de la pelea es incierto. **Kir'at** trata de usar su magia bárdica para inmovilizar a **Dulce Roca**, y tratar así de reducirlo sin hacerle daño, pero su conjuro no logra romper esta vez la voluntad del joven luchador, quien suelta su lanza y se abalanza sobre **Menguele** apresándole el brazo por un hombro.

El combate continúa y **Durth** logra dominar a otro de los ahogados, aunque eso pone el límite su poder para controlar a los no muertos. Sin embargo, su ayuda permite a **Gunnar** y a **Octar** defenderse contra los otros corsarios y, especialmente, contra los dos monjes enmascarados a los que se enfrentan. Precisamente, uno de los ahogados controlados logra clavar su arpón en la garganta de uno de los piratas reduciendo más su número. Viendo que su canto es inútil bajo el agua, **Kir'at** invoca una ola de afiladas cuchillas cristalinas que

hieren a otros dos de los ahogados que luchan contra **Gunnar**. Manteniendo la presión, **Durth** hace lo propio y convoca una descarga de proyectiles arcanos contra uno de los monjes.

En la vanguardia, **Dulce Roca** no puede sacudirse el control del capitán fantasmal y **Menguele** tampoco puede soltarse de la presa de su compañero, quien aprieta la llave más y más, fracturando los huesos del alquimista. Por suerte, el dominio del umberlante se basa más en el odio y causar daño y no ha inmovilizado a su víctima, lo que permite a **Menguele** usar su mano libre para beberse una de las pociones curativas que lleva en su bandolera.

Por su parte, **Octar** apuñala a uno de los monjes en el cuello, dejándolo gravemente herido, aunque esto provoca que otros dos ahogados lo ensarten con sus arpones, hiriéndolo de consideración a su vez. Viendo a sus compañeros en apuros, **Kir'at** cura de nuevo a **Menguele** para luego moverse lentamente por el fondo hacia el semiorco. Un certero hachazo de **Gunnar** le abre el camino, acabando con uno de los ahogados que acechaban su flanco. Sin embargo, la barda no logra llegar hasta **Octar** antes de que caiga con un arpón atravesándole el muslo. Además, uno de los monjes ataca a la githyanki, atrapándola en una presa mortal.

A pocos metros más allá, **Dulce Roca** suelta repentinamente a **Menguele**, mirándolo con ojos asustados. El luchador ha logrado por fin romper la malévola posesión fantasmal y se siente culpable por haber casi dislocado el hombro al alquimista, quien apura ávidamente otro de sus extractos curativos.

Por detrás, los ahogados controlados por **Durth** siguen luchando contra los otros muertos vivientes, mientras **Gunnar** trata de liberar a **Kir'at** atacando con sus hachas al githzerai enmascarado que continúa asfixiándola poco a poco.

Mientras **Dulce Roca** recupera su lanza, **Durth** y **Menguele** ven de nuevo una figura espectral materializarse detrás de su joven camarada. El fantasma de **Syrgol Tammerhat** ha sido expulsado, pero no está indefenso ni mucho menos. Con un mero gesto, dos proyectiles arcanos impactan a **Dulce Roca**, y los pone en guardia a todos frente a esta nueva amenaza.

Afortunadamente, uno de los piratas controlados logra traspasar de parte a parte el pecho de un enmascarado, lo que deja a sólo dos ahogados hostiles y al otro monje. Sin embargo, la situación de **Kir'at** es cada vez más crítica, y **Octar** sigue tendido en el suelo multicolor, desangrándose lentamente.

Con su magia prácticamente agotada, **Durth** decide arriesgarse y nada hasta donde está el esqueleto junto al cofre octogonal. Inmediatamente, el fantasma le sigue y trata de tocarlo, pero los conjuros defensivos del mago lo evitan, lo que les da un momentáneo respiro. Tratando de ayudar a su camarada, **Dulce Roca** lo ataca, pero su lanza lo atraviesa inofensivamente, por lo que el luchador la suelta para tratar de golpearlo con sus manos desnudas.

Cerca de la grieta, la llegada de **Menguele** cambia inmediatamente las tornas. **Gunnar** logra abatir a uno de los ahogados, mientras el norteño ensarta al otro con su espadón mágico. El monje restante se ve rodeado, pero su odio por la githyanki entre sus brazos es mayor que cualquier precaución defensiva, y no afloja su presa mortal.

Más allá, **Durth** se acerca al esqueleto. La capa con ribetes dorados es evidentemente mágica, pero duda también entre el medallón con el emblema del oleaje de **Umberlee**, similar al que exhibe la sacerdotisa **Jalantha Mistmyr**, y la cimitarra cuyo filo parece brillar a través de las partes podridas de la vaina. El mago se decide y arranca el talismán del cuello esquelético, pero no puede evitar esta vez el toque fantasmal del capitán corsario. La mano lo atraviesa y desgarras su interior con un dolor indescriptible, pero logra mantenerse en pie. **Dulce Roca** se abalanza entonces contra el espíritu maligno, sus golpes alcanzan su cuerpo espectral, aunque

no logran causar un daño significativo. Esto provoca la ira del fantasma, quien hunde su garra en su pecho, pero el luchador soporta el doloroso toque de ultratumba.

Al otro lado de la caverna, el monje enmascarado suelta a **Kir'at**, quien flota inconsciente al suelo. El grupo no sabe si está viva o muerta, pero se lanza a por el no muerto furiosamente. Los puños del monje no causan demasiado daño debido a que son frenados por el agua, pero su golpe sí deja momentáneamente aturdido a **Menguele**, mientras **Gunnar** y los dos ahogados dominados lo rodean.

Viendo que coger el medallón no ha tenido efecto alguno sobre el fantasma, **Durth** se concentra para detectar auras mágicas. Percibe una fuerte aura en el cofre metálico, aunque supone que se trata de la extraña sustancia multicolor que se va filtrando desde el contenedor roto. También percibe un aura evidente en la capa, y otra más intensa que emana de la cimitarra. Pero antes de que pueda coger el arma, el capitán vuelve a actuar contra **Dulce Roca**. A pesar de que el peleador ha adoptado una postura más defensiva, la mano espectral atraviesa su armadura y su pecho en busca del corazón. El dolor es insoportable, y el joven queda inerte, flotando hasta el suelo.

El último monje enmascarado cae atravesado por las armas de uno de los ahogados controlados, lo que aprovecha **Menguele** para administrar un poción a **Kir'at**, mientras **Gunnar** hace lo propio con **Octar**. Luego, avanzan con precaución hacia el fantasma de **Syrgol Tammerhat**. Cuando éste ve su antigua arma en manos de **Durth**, quien se da cuenta de que todo el filo está decorado con los motivos de la ola rampante de **Umberlee**, el no muerto se detiene. Su voz resuena como un eco frío y cruel en la mente del mago, conminándole a soltarla bajo promesa de torturas y muerte.

Los ahogados controlados nadan junto a **Durth**, quien sabe que ahora el fantasma tiene algo a lo que temer, pero no sabe muy bien cómo usar su ventaja. Un destello de luz azul confirma sus peores temores, contemplando todos los presentes como el cuerpo de **Dulce Roca** se desvanece como si nunca hubiera estado allí. Esto parece descolocar por un momento al muerto viviente espectral, quien promete entonces que los dejará marchar con vida si entrega el arma mágica.

El mago trata de apelar a la devoción del fantasma umberlante por la **Reina del Mar**, pero esto no logra convencer al ser de ultratumba, quien torna su ofrecimiento de una salida por una amenaza contra el resto de aliados de **Durth**. Como si quisiera dar mayor fuerza a su promesa letal, **Syrgol** ataca a **Menguele**. El norteño lo recibe con su mandoble encantado, pero el arma no causa una herida grave al ser espectral, mientras que la mano de ultratumba de éste sí atraviesa la armadura del norteño. Esto provoca que **Durth** actúe a la desesperada y mete la cuchilla de la cimitarra en el cofre octogonal. El viejo mago casi puede sentir el grito telepático del fantasma ante esta acción. Aprovechando el momento, **Menguele** vuelve a golpearle, hiriendo de nuevo su forma espectral. Sin embargo, el contraataque del espíritu vuelve a atravesar su guardia y hace caer al norteño. Pero este ha sido el postrer acto de venganza del fantasma. El arma tocada por el poder de **Umberlee** comienza a transformarse ante el poder de la sustancia multicolor que albergaba el cofre octogonal. Como si reaccionase ante esto, el cuerpo fantasmal de **Syrgol Tammerhat** comienza a rielar, y **Durth** siente sus gritos agónicos en su mente. Rápidamente, el mago ordena a los ahogados bajo su control que ayuden a sus compañeros a salir de la grieta, mientras él recoge la capa ondulante de los restos físicos del capitán corsario. Antes de salir, el mago ve una pequeña cajita deslustrada que sobresale de uno de los cofres, y rápidamente la coge sin pensarlo dos veces. **Gunnar** se encarga de cargar con **Kir'at** y, afortunadamente, **Menguele** recobra la consciencia por sus propios medios para poder encargarse de ayudar a llevar a **Octar**, ya que los ahogados siguen sin inspirarle demasiada confianza, además de ser portadores de una enfermedad que puede llegar a ser letal.

A duras penas consiguen subir medio nadando, medio escalando por la ladera de la fisura con el resplandor arcoíris cada vez creciente a sus espaldas. Cuando llegan cerca de los restos de la galera, sienten como el suelo tiembla, lo que provoca a su vez que la popa del barco comience a vencerse hacia atrás, causando todavía mayor destrucción a los restos de la nave, que queda reducida a un amasijo de escombros en mitad de una turbulenta nube de arena del fondo marino.

Por fortuna, conforme el agua se aclara un poco, **Gunnar** logra ver en la distancia el haz luminoso de la linterna encantada que dejaron como señal de regreso. Con ciertas dificultades logran arrastrar hasta allí a los heridos, y subirlos a las plataformas de madera, las cuales, comienzan a subir lentamente. Minutos más tarde, la superficie comienza a vislumbrarse con claridad, como si la desaparición del fantasma del tocado por **Umberlee** hubiera disipado la sempiterna tormenta que rodeaba estas aguas. Al aproximarse a la luz del sol, **Durth** percibe como los ahogados se quedan a atrás y, poco a poco, van hundiéndose de nuevo en el abismo. Desconoce si con la destrucción de **Syrgol**, sus pobres almas seguirán condenadas o si quedarán libres, pero han servido bien a su propósito.

De vuelta en cubierta del **Marlín Audaz**, los heridos más graves son atendidos rápidamente, pudiendo luego **Kir'at** a su vez curar a **Octar**. No obstante, la barda trata de mantenerse un poco al margen, dado que aunque la esfera protegía su equipo del agua, las heridas sufridas han puesto en entredicho su disfraz como semielfa. Quien no parece demasiado satisfecha con el relato que le hace **Durth** de lo ocurrido, ya que **Menguele** no fue consciente del enfrentamiento telepático entre el fantasma y el mago, es **Jalantha Mistmyr**. La clériga deja claro que la misión ha fracasado y que ella tendrá que rendir cuenta a la **Suma Sacerdotisa** del gran templo de *Puerta de Baldur*. La **Iglesia de Umberlee** no es una fe piadosa, ni indulgente, y ella no se presentará allí con las manos vacías, a menos que tenga algo que entregar o alguien a quien culpar. Sopesando cuidadosamente sus palabras, el mago le ofrece la capa encantada del corsario, lo que parece calmar un poco a la furibunda fémina. La capa de **Syrgol** no era un objeto de culto, pero sí algo característico del capitán umberlante, lo que demostrará a su superior que ha sido destruido y puede que mitigue la falta de éxito de la expedición.

Apaciguados los ánimos, para alivio del capitán y de la tripulación del **Marlín**, **Jalantha** da órdenes para regresar a *Aguasprofundas*. **Durth** inspecciona entonces el pequeño cofrecillo, que resulta ser un joyero de plata deslustrado por el agua. Sin embargo, en su interior encuentra una alijo con varias gemas de buena calidad, que supone que podrían valer casi dos mil piezas de oro para cualquier mercader pudiente.

5 Marpenoth: Es casi mediodía para cuando el pequeño mercante llega a la gran ciudad portuaria. Aquí **Jalantha Mistmyr** se despide de **Menguele**, pues debe coger otro barco que la llevará a *Puerta de Baldur*.

El grupo tiene que reorganizarse, pues ha perdido a dos camaradas, así como los fragmentos de obsidiana que portaba consigo **Dulce Roca**. Además, los heridos durante la lucha con los ahogados corren el peligro de enfermar. Queda en el aire la promesa de **Durth** de regresar para rescatar a **Barret Swimson**, el iniciado de **Silvanus** y único superviviente de los naturalistas, y a **Janora Cabalgatormentas**, la clériga de **Valkur** que pertenecía al grupo mercenario contratado por **Tom Meifalusi**. También sigue el misterio de la torre evanescente que vieron **Dulce Roca** y **Menguele** y que, casi seguro, tuvo que ver con la destrucción de la galera de guerra umberlante, y de la misteriosa carga que transportaban los githzerai enmascarados que contrataron los servicios de los corsarios. Asimismo, no saben cuál ha podido ser el destino del **Penitente**, ya que muy probablemente los sicarios del cambiante primordial hayan intentado capturarlo de nuevo. Por último, **Octar** sabe que tanto **Julius**, un antiguo compañero de correrías, como su padre, están en la urbe y desea reunirse con ellos para despejar algunas de las dudas que le rodean. Además, el pícaro semiorco ha comenzado a mostrar algunos síntomas de putrefacción azul, la enfermedad que transmitían los ahogados.

De momento, los supervivientes optan por volver a la *Posada Estrellanegra*, donde descansan unas horas antes de volver a las calles. No obstante, **Kir'at** permanece en su habitación tratando de recomponer su disfraz para mantener su apariencia como semielfa minimizando el uso de su magia ilusoria.

Debido a la urgencia de **Octar**, la primera parada es el *Refugio Piedranegra*, donde el semiorco solicita los servicios curativos de la clériga **Fiola de Ilmater**, quien le promete que preparará un ritual sanador al día siguiente. La sacerdotisa les comunica también la noticia del secuestro del **Penitente**. Al parecer, la noche siguiente a la pelea que tuvieron con los **Ladrones de las Sombras**, el antiguo paladín abandonó la comunidad escabulléndose de la vigilancia de los hombres de armas proporcionados por los **Acechadores Nocturnos**. En la plaza del mercado volvió a atender a los necesitados, pero para cuando los miembros de la banda dieron la alerta, era demasiado tarde. Un nutrido grupo de encapuchados, apoyados por magia ilusoria, puso en fuga a la multitud de indigentes y se llevó al **Penitente**.

Esta noticia no extraña a los aventureros, quienes ya percibieron un cierto aire de resignación en el antiguo paladín. Por otro lado, **Octar** desea reunirse por fin con su padre, uno de los líderes de los **Acechadores Nocturnos**, por lo que uno de los matones presentes en el refugio se ofrece a acompañarlo cuando a un lugar seguro cercano.

La noche ha caído para cuando el semiorco regresa y no lo hace solo. Con él va un elfo delgado quien, apenas entra en la pequeña sala privada de **Fiola**, provoca que todos experimenten la dolorosa constancia de que comparten el vínculo de los legionarios de los **Hijos de la Espada**. El recién llegado se presenta como **Elrohir** y les relata que sus recuerdos se remontan a la misma época que todos, habiendo recorrido un largo viaje desde las cercanías de la lejana *Puerta de Baldur*. Durante sus viajes, conoció a **Tom Meifalusi**, quien le comunicó su intención de venir a *Aguasprofundas*, la ciudad que aparecía en sus sueños recurrentes.

Tras informar al elfo de la muerte del pobre **Tom**, los héroes escuchan lo que **Octar** tiene que decirles. Al parecer, su padre es un semiorco llamado **Kurwen**, uno de los jefes de los **Acechadores Nocturnos**, quienes pugnan con otras bandas, como los **Guardianes Pétreos** o los **Bebesangre**, así como varios gremios de ladrones, por el control de las actividades criminales de la gran ciudad. Por lo que sabe, él no era un miembro de la banda ya que, en un gesto de rebeldía, se unió al **Gremio de Ladrones de Xanathar**, a quien también llaman el **Ojo**. En su último trabajo, que consistía en robar una cadena mágica a un traficante de objetos arcanos llamado **Mexior Pal**, algo salió mal y él desapareció, aunque su compinche, un pequeño mediano llamado **Julius Pietorcido** consiguió escapar. Por lo visto, esa cadena ha traído el infortunio a casi todos los que se han cruzado con ella. Por **Fiola**, la sacerdotisa de **Ilmater**, **Kurwen** sabe que la elfa **Aelys Tela**, busca recuperarla y que ha recurrido al grupo para ello. Los sospechosos del hurto son los **Guardianes Pétreos**. Por ello, su padre le ha ofrecido ayudarlos a arrebatarles el objeto, con la condición de que se lo entreguen a él.

6 Marpenoth: Ya es pasada la medianoche para cuando vuelven todos a la *Posada Piedranegra*. **Elrohir** se les ha unido, deseoso de saber más cosas sobre su pasado y sobre sus nuevos aliados, en los que percibe una extraña sensación de camaradería.

Para sorpresa de todos, el dueño de la posada se levanta expresamente para recibirlos, a pesar de ser ya de madrugada. Tiene dos noticias para ellos. A media tarde llegó un mensaje de **Aelys Tela** pidiendo que se reúnan con ella en el *Minotauro Galopante*. Por otro lado, la clériga umberlante, **Jalantha Mistmyr** dejó pagada la estancia del grupo hasta la fecha, más una cantidad que cubriría otra semana más.

Después de una noche de descanso, **Octar** acude raudo al *Refugio Piedranegra* para que **Fiola del Ilmater** use una plegaria curativa que lo libre de la putrefacción azul.

Una vez que todos están reunidos de nuevo en la posada, acuden al *Minotauro Galopante*, donde se encuentran una nueva sorpresa. **Aelys Tela** los ha convocado no sólo para saber cómo van sus pesquisas sobre su cadena desaparecida, sino también para presentarles a alguien. Se trata de un miembro de la banda de **Tom Meifalusi**, que ha llegado a la ciudad hace un par de días en busca del guerrero. Es un norteño, un hombretón de las *Islas Lunshaes*, pero parece sufrir la misma amnesia que afectaba a **Tom**.

Evidentemente, el luchador, llamado **Olaf Sigurdsson**, es un legionario, como pueden comprobar todos en sus carnes en cuanto hace acto de presencia. Durante semanas ha estado viajando con el grupo de mercenarios de **Tom**, pero se separaron antes de que él marchase a *Aguasprofundas*. Como no recibía noticias suyas, vino en persona a la ciudad, visitando esta posada cuyo nombre le había confiado el joven guerrero. Por lo que parece, la muerte de **Tom Meifalusi** ha dejado a varios de sus contactos a expensas de los aventureros, quienes se ven reunidos con dos nuevos, pero también antiguos, camaradas de armas.

Ya por la tarde, los compañeros consiguen un buen precio por las gemas que obtuvo **Durth** del botín sumergido de la nave de guerra umberlante; aunque **Gunnar** y **Menguele** no consiguen que nadie compre la pequeña estatua de jade de la **Reina del Mar**. Posteriormente, el alquimista consigue hacerse con los servicios de un barco de pesca capaz de llevarlos a la *Isla Vigiliaígneá*, y de esperar durante un par de jornadas para traerlos de regreso.

Esa noche, **Octar** acude a la *Sonrisa de Selûne*, donde se reúne por fin con su antiguo compinche, **Julius Pietorcido**. El regordete mediano está encantado de verlo pues, como casi todo el mundo, lo había dado por muerto. Corren tiempos difíciles en los bajos fondos de la metrópolis, pues los gremios de ladrones y las bandas están maniobrando unos contra otros como si hubiera surgido un nuevo poder en el submundo criminal de la ciudad. Tal y como ya sabía, **Julius** le confirma que su desaparición tuvo lugar mientras trataban de allanar el almacén de **Mexiar Pal** en *Puertocráneo*, la sombría comunidad oculta bajo *Aguasprofundas*.

7 Marpenoth: Con las primeras luces del día el nuevo grupo se embarca hacia el pequeño islote donde esperan que los dos supervivientes que dejaron todavía estén con vida.

Al atardecer, ya cerca del archipiélago de pequeñas islas frente a la costa, una fuerte tormenta se levanta, aunque sorprendentemente, la nave capea bien el temporal.

8 Marpenoth: Disipadas las nubes de tormenta, el pesquero se acerca a la *Isla Vigiliaígneá*, la cual ven a la luz del sol casi por primera vez. El barco que llevan es capaz de maniobrar cuidadosamente hasta el final del embarcadero, donde queda amarrado a la espera de que el grupo explore la zona. Para alivio de los aventureros, tanto **Barret Swimson** como **Janora Cabalgatormentas** están vivos. El iniciado de **Silvanus** sigue convaleciente por la enfermedad, aunque gracias a la magia de la clériga, sus síntomas no han empeorado. Por lo que les explica la sacerdotisa de **Valkur**, durante la primera noche, sí que escucharon ruidos en la parte superior del pequeño bastión. Al día siguiente, se dieron cuenta de que el ahogado que había quedado postrado en el piso de arriba ya no estaba, y que había un rastro húmedo hasta las puertas. Sospecha que los ahogados quedan impotentes con el amanecer y la luz del sol, pero que pueden reactivarse con la caída de la noche. Afortunadamente, ellos permanecieron ocultos en su refugio, y la criatura debió regresar al mar.

Esa tarde, aprovechan para escalar la cima más alta del islote, donde **Menguele** comprueba que la cornisa es lo suficientemente ancha como para acomodar la cimentación de la torre de metal y cristal que él y el difunto **Dulce Roca** pudieron vislumbrar durante apenas unos segundos. Durante toda la subida, el cristal velado que **Durth** porta en su macuto ha reaccionado calentándose, pero el mago ha preferido no tratar de interactuar con el mismo hasta que pueda investigarlo más extensamente. Por otro lado, si el cristal permite cruzar a la

realidad en la que existe la torre, es muy probable que se topen con soldados githyanki, por lo que tendrían que tener claras las repercusiones que dicha acción puede desencadenar.

La decisión a tomar es difícil para todos, ya que no todos los aventureros tienen todavía clara su lealtad a la **Legión de los Hijos de la Espada**. Además, queda pendiente un hecho que **Menguele** les recuerda: los fragmentos de la estatua que portaba **Dulce Roca**, que habrán regresado con sus restos a la antigua base de **G'Zen** en el *Océano Plateado*, el lugar donde empezó todo. **Kir'at** se ofrece entonces a enviar un mensaje a su padre, **Yuri Canseco**, quien puede arreglar una reunión entre el grupo y el misterioso miembro del **Consejo de la Guardiania**. Dicho encuentro puede aclarar muchas cosas, aunque complicado adelantarse a las motivaciones que el mago enmascarado puede tener respecto ellos. Está claro que ha tratado de protegerlos, dado que envió a **Kir'at** con la misión de encontrar y ayudar a los legionarios que pudiera. Sin embargo, muchas son las dudas que todavía rodean su figura, o que los mismos héroes albergan sobre sus propias identidades.

9 Marpenoth: Casi a última hora de la mañana, el grupo desembarca de nuevo en el concurrido puerto comercial de *Aguasprofundas*, donde **Barret Swimson** y **Janora Cabalgatormentas** se despiden de ellos agraciéndoles que salvaran sus vidas.

Kir'at promete usar sus canales de comunicación para preparar un encuentro en *Nuncainvierno* con **G'Zen** y **Yuri Canseco**, lo que supondrá un paso definitivo para el futuro de la compañía.

Entretanto, recuperar la cadena encantada parece ser el objetivo principal si desean frustrar los planes del cambiaformas primordial, de quien sospechan que está detrás del robo, así como del secuestro del **Penitente**. Por ello, **Octar** vuelve a reunirse con **Kurwen**, su padre, para averiguar que planes tiene el semiorco para dicho objeto. La respuesta es sencilla, **Kurwen** pretende destruirla, con el beneplácito de **Fiola**, la clériga de **Ilmater**. El pícaro trata de convencerlo de que les preste su ayuda para entrar en el territorio de los **Guardianes Pétreos**, pero **Kurwen** se muestra resuelto a no ceder si no tiene la garantía de que la cadena será destruida en cuanto caiga en manos de los héroes.

10 Marpenoth: **Gunnar** visita la *Residencia Piedrablanca*, donde se entrevista con **Rorodigo Enano Casta**, un diplomático que actúa como representante de las fortalezas y asentamientos enanos dispersos por el *Norte* frente a los **Señores Enmascarados** de *Aguasprofundas*. A él le entrega los objetos familiares que pudo rescatar del mausoleo del *Paso Cruel*, así como el **Corazón-de-Rubí**, advirtiéndole de la maldición que afecta ahora a la poderosa gema ígnea. La mención de la corrupción diabólica de la piedra atrae la atención del erudito enano, quien menciona al explorador que han llegado hasta sus oídos perturbadoras noticias sobre una serie de asesinatos de miembros de diversas familias nobles o mercaderes relacionados con el **Consejo de las Piedras Centelleantes** en la lejana *Mirabar*. En todos los casos, las muertes parecen haber sido especialmente elegidas, y los rumores en la *Ciudad Inferior*, la comunidad enana subterránea, mencionan indicios claros de magia diabólica implicada en los mismos. Aprovechando que sus hazañas y logros impresionan claramente al embajador, **Gunnar** le menciona también que el nombre del héroe enano que encontró en la tumba, **Vontell Martilloespino**, podría estar relacionado con la misteriosa inscripción enana que se encuentra en las antiguas ruinas que salpican el poblado uthgardt de *Grumwald*. Esta información intriga también a **Rorodigo**, quien accede a tantear a los bárbaros para ver si podrían atenerse a retirar su tabú cultural acerca de que nadie acceda a los túneles bajo su poblado. No obstante, también comenta a **Gunnar** que su presencia, como amigo además del clan bárbaro, podría ser absolutamente necesaria para que el acuerdo llegase a buen término.

Por su parte, **Elrohir** habla con la clériga **Fiola de Ilmater** sobre la ubicación de la guarida de los **Guardianes Pétreos**. La sacerdotisa le narra la historia que ya relató a los aventureros, sobre la *Mansión D'Valis* y la caída de la *Torre de Cristal* del mago **Dura Sarr**. Los intentos de regenerar el barrio por parte de los **Señores Enmascarados** nunca han fructificado y algunos hablan de que las propias ruinas están malditas, como si hubieran quedado impregnadas por la magia que se desató aquel día, hace ya más de veinte años.

Esa noche, **Octar** visita la *Sonrisa de Selûne*, donde espera encontrar a su antiguo compinche, **Julius Pietorcido**, pero el mediano no aparece. Sí que encuentra a un explorador llamado **Berrios**, quien le ofrece un trabajo como guarda de una caravana que va a enviar a *Nuncainvierno* dentro de quince días, recorriendo la *Costa de la Espada*.

11 Marpenoth: **Gunnar** acude a una armería donde se sorprende con el trato y la recepción que recibe. Al parecer, el relato de sus aventuras que realizó en la *Residencia Piedrablanca* se ha extendido por toda la comunidad enana afincada en la gran metrópolis.

Octar recopila algo de información sobre los bajos fondos de sus antiguos contactos. Éstos le confirman que en los barrios marginales se está produciendo una pugna entre las tres bandas más poderosas: los **Acechadores Nocturnos**, los **Bebesangre**, y los **Guardianes Pétreos**. Además, también corren rumores de una lucha de poder entre los poderes oscuros que se esconden en *Puertocráneo*, el asentamiento oculto bajo las calles de la ciudad.

Al anochecer, el semiorco vuelve a la *Sonrisa de Selûne*, pero sigue sin haber noticias de **Julius Pietorcido**.

12 Marpenoth: Por la mañana, **Durth** acompaña a **Gunnar** y a **Olaf** a visitar la *Ciudad de los Muertos*, donde visitan la antigua cripta abandonada donde encontraron al **Viejo Joe** y al pequeño **Billy**. No hay señales de que el lugar haya vuelto a ser utilizado. De hecho, en el sarcófago del sótano todavía se encuentra el cadáver del anciano mendigo. Al salir fuera, **Gunnar** se da cuenta de que hay otros niños que venden flores, losas de piedra con inscripciones, o pequeños símbolos religiosos a los visitantes. Todos parecen mendigos, por lo que se acerca a ellos para preguntarles por **Billy**. Los otros chicos lo conocen, pero hace días que no lo han visto por la zona. Además, no son los primeros que preguntan por él, ya que unos hombres de aspecto rudo vinieron también hace un tiempo en su busca.

Por su parte, **Elrohir** y **Octar** acuden al *Refugio Piedranegra*, donde **Fiola** les comenta que ha escuchado el rumor de que dentro de tres noches los **Guardianes Pétreos** van a formalizar una alianza con los **Bebesangre**, lo que seguramente supondrá la destrucción de los **Acechadores Nocturnos**, la banda a la que pertenece el padre de **Octar**. Esto seguramente traerá graves consecuencias para los habitantes de los suburbios, muchos de los cuales dependen de su labor caritativa. Cuando el elfo le pregunta sobre el líder de los **Guardianes**, la joven sacerdotisa se encoge de hombros. Todo lo que ha oído son historias extrañas. Los **Guardianes Pétreos** funcionan más como una secta que como un grupo criminal. Nadie conoce el nombre verdadero de su jefe, pero todos le atribuyen poderes sobrenaturales, como sentir los espíritus de la tierra o hablar con las piedras.

Al salir de la pequeña misión de **Ilmater**, el semiorco acuerda con uno de los **Acechadores Nocturnos** una reunión con **Kurwen**, su padre. El encuentro tiene lugar de nuevo en una cámara oculta en las alcantarillas de la ciudad, donde el pícaro vuelve a solicitar la ayuda de su progenitor, apelando a la necesidad de evitar también la alianza de las bandas rivales. **Kurwen** no se muestra muy contento, pero es un individuo pragmático y sabe que la supervivencia de los suyos puede depender de ello, por lo que acepta que el grupo intervenga aunque sea una excusa para encontrar la cadena mágica robada.

13 Marpenoth: De nuevo **Octar** se reúne con su padre para ver qué ha podido averiguar sobre el encuentro entre los **Bebesangre** y los **Guardianes Pétreos**. Por lo que **Kurwen** sabe, va a haber una celebración la noche siguiente alrededor de las ruinas de la *Mansión D'Valis*, el cuartel general de los **Guardianes Pétreos**. Lo normal es que los **Bebesangre** envíen una delegación para presentar sus respetos al acuerdo. Se ha corrido la voz, y está seguro de que habrá todo tipo de trapicheos por los alrededores, aunque también muchos ojos vigilantes. Ha usado sus recursos para hacerse con un carro y varios barriles grandes de vino, que hará pasar como un soborno de uno de los gremios comerciales de la ciudad a cambio de protección. Dejará los dos exteriores rellenos, mientras que en los otros cuatro pueden ir ocultos los guerreros y luchadores que porten armaduras ostentosas, que llamarían demasiado la atención. Además, tiene un contacto cerca de las ruinas de la *Torre de Cristal*. Por lo que le han contado, los restos de la torre cayeron sobre la mansión, provocando que ésta quedase incrustada hasta llegar a los sótanos de la misma. El cristal mágico usado en la torre flotante es tan duro como el acero, pero los **Guardianes Pétreos** encontraron y amaestraron una especie de extraños perros capaces de teleportarse a distancias cortas, lo que les permite entrar y salir a voluntad, sin mencionar que a su líder se le atribuye la capacidad de moverse por la piedra a su antojo. No obstante, hay un pequeño pasillo lateral donde su infiltrado le ha comunicado que el cristal presenta una fractura y una pequeña grieta. Su hombre estará pendiente la noche siguiente para conducirlos de manera sigilosa hasta este acceso. El resto depende de ellos.

14 Marpenoth: Durante la mañana, **Octar** aprovecha para ir a la *Sonrisa de Selûne* y dejar un mensaje a **Berrios**, indicándole que tanto él como sus compañeros estarían dispuestos a aceptar el trabajo de guardias de caravana.

Entrada la tarde, el grupo se encamina al *Refugio Piedranegra*, donde los aguarda el carromato preparado por **Kurwen**. **Gunnar**, **Menguele**, **Octar**, y **Olaf** se esconden en el interior de las barricadas, mientras que **Kir'at** es quien guía a los animales de tiro, confiando en su labia para camelar a cualquier guardia que pueda salirles al paso. El avance por las callejuelas, en muchas ocasiones estrechas y cada vez en peor estado, es lento y la noche va extendiéndose por la ciudad. El lugar donde se levantaba la antigua *Mansión D'Valis* es ahora una manzana de ruinas y edificios parcialmente derruidos. Hay varias grandes fogatas, donde individuos de los barrios bajos tratan de sobrevivir y refugiarse en el alcohol, el juego, o el sexo. También hay una jaula en cuyo interior hay encerradas cuatro personas, cuyo destino se antoja incierto. Frente a las escalinatas de la fachada principal de la mansión, hay dos hombres de armas, junto a los cuales permanecen sentados un par de perros grises, de aspecto vagamente lobuno. **Gunnar** no puede sino advertir un cierto parecido con los dos enormes perros parpadeantes a los que se enfrentaron durante su lucha contra el druida malarita, aunque aquellos eran más grandes y su aspecto estaba deformado por los hongos venenosos que habían consumido.

Una figura surge entre las sombras y se acerca a ellos, haciéndoles un gesto evidente. El hombrecillo, de aspecto enfermizo, les indica una carpa lateral raída, donde pueden descargar los barriles de manera más o menos recogida de la vista de la multitud que deambula por todo el lugar. Una vez que todos los héroes están dispuestos, los conduce hacia una pared lateral de la mansión, donde puede verse una puerta de metal recio, cerrada mediante una cadena y un candado. No obstante, el ladrón extrae de sus ropajes una llave oxidada, que abre el candado, permitiéndole retirar la cadena. Cuando le preguntan por lo que les espera en el interior, el asustadizo malhechor se encoge de hombros. Sólo sabe que una mujer de belleza inhumana, acompañada por cuatro guerreros con las cicatrices y escarificaciones rituales de los **Bebesangre** llegó al caer la noche y fue recibida por el mismísimo jefe de los **Guardianes**. Supone que se trataba de una vampira y su séquito. Les

advierde que tengan cuidado, pues los **Bebesangre** suelen ser fanáticos que aspiran a complacer a sus amos a cambio de la promesa de transformarlos en inmortales por su lealtad.

El portón deja ver un maltrecho pasillo interior con puertas de madera a ambos lados. Al cerrarlo, los sonidos del exterior quedan amortiguados, pero aún con todo, los héroes avanzan con precaución. Al fondo del corredor, pueden ver una especie de muro de cristal que ha traspasado toda la estructura de piedra del edificio. La superficie está agrietada en muchos puntos y hay de hecho una estrecha abertura por la que podrían pasar aunque con dificultades. Al otro lado, aunque distorsionada por el cristal, se ve una estancia grande, con una serie de paredes laterales que la dividen, así como un corredor circular que lleva al otro lado de la torre cristalina. Las únicas posibilidades son pasar por la estrecha grieta abandonando todo el equipo voluminoso que lleven, lo que incluye sus armaduras, o agrandar la abertura. Por supuesto, los aventureros escogen la segunda opción, por lo que **Menguele** golpea con su mandoble mágico la estructura, tratando de esperar a que el griterío y la música del exterior suenen más fuerte para enmascarar los golpes. Poco a poco, su hoja mágica va arrancando fragmentos de cristal hasta que, unos minutos más tarde, es lo suficientemente alta como para que pueda pasar incluso el más fornido y acorazado de ellos, aunque sea pasando con dificultad primero una parte de su cuerpo y luego la otra.

Apenas todos los grupos han conseguido pasar la pared de cristal cuando cinco figuras emergen por el pasadizo circular. Las bocas de todas ellas están cubiertas de sangre fresca. Cuatro son humanos, aunque la piel que exhiben está cubierta de cicatrices, tatuajes y piercings. Portan retazos de cuero y simplemente dagas curvas o cuchillos aserrados. Aunque han venido sin armas ni armaduras a la celebración, su aspecto sigue siendo amedrentador. Sin embargo, la mujer que los acompaña es quien verdaderamente emana una aura de peligro a su alrededor. De piel pálida y rasgos exóticos, **Durth** la reconoce al instante como una no muerta.

Durante un segundo, la tensión se palpa en el ambiente. **Elrohir** y **Olaf** tratan de razonar con los **Bebesangre**, manifestando que su disputa sólo es con los **Guardianes Pétreos** y que pueden apartarse y dejarlos concluir su misión. Pero la mujer se muestra suspicaz acerca de sus motivaciones. Cuando el magus elfo menciona que desean recuperar un objeto para liberar al **Penitente** de su cautiverio, la mirada de la vampira se transforma y de sus delicados dedos surge un relámpago que **Menguele** y **Durth** a duras penas consiguen esquivar. El necromante trata de dominar a la criatura con su magia, mientras el resto de sus compañeros entran en acción. La vampira vuelve a conjurar otro latigazo de descarga, esta vez contra **Gunnar** y **Kira't**, quien se aparta de la zona de combate mientras empieza a entonar su cántico de batalla. Por su parte, el enano avanza y descarga un hachazo sobre uno de los tatuados antes de que pueda reaccionar. Un instante después el mandoble de **Menguele** sesga su vida de un potente tajo. **Olaf** lo emula y golpea a otro de los **Bebesangre** con su espadón. A pesar de haber perdido a uno de los suyos y tener a otro herido, los luchadores callejeros no se amilanan, es más, entran en una especie de frenesí y se lanzan con sus cuchillos y sin apenas protección contra los héroes. Uno de ellos apuñala a **Menguele**, mientras que la vampira convoca un tercer rayo que lacera al alquimista norteño y al explorador enano. Rápidamente, **Kir'at** se sitúa a la espalda del primero, usando sus poderes curativos para mantener en la contienda a su camarada. Por su parte, **Gunnar** acaba con otro enemigo, lo que permite a **Elrohir** moverse vertiginosamente entre la caótica melé, para luego cubrir con un abanico de llamas a la vampira y a otro de sus sicarios. También **Durth** invoca su magia contra la fémina de ultratumba, impactándola repetidas veces con varios dardos arcanos. **Octar**, que ha estado esperando su momento, avanza entonces para acabar con un tercer oponente de una certera estocada, lo que deja sólo a un único luchador enemigo en pie, que recibe un duro golpe por parte de **Olaf**.

La pelea continúa implacablemente, pues los héroes saben que cada segundo que pasa los pone en riesgo de ser descubiertos. La vampira se revuelve y toca a **Menguele** con su mano cargada de energía, pero el norteño aprieta los dientes y soporta el castigo. **Kir'at** se retira para curar a **Durth**, quien está maltrecho por el ataque mágico que recibió. Su hueco lo cierra **Gunnar**, quien asesta un hachazo letal al último luchador del rebaño de la no muerta. Por un momento, parece que la mujer duda al verse sola y rodeada por el grupo de aventureros. Sus heridas se van cerrando poco a poco, pero se mantiene cauta al emplear su magia o atacar, lo que permite a **Menguele** retirarse para consumir uno de sus propios extractos curativos. **Octar** logra situarse a su espalda, pero su ataque no logra traspasar la armadura mágica de la mujer, quien contraataca golpeándolo con su mano desnuda, que ahora tiene una tonalidad oscura. A pesar de su apariencia frágil, el semiorco siente un fuerte golpe, pero también nota como si parte de su esencia vital le fuera robada. Mientras **Kir'at** cura de nuevo a **Menguele**, el resto de compañeros atacan a la vampira, pero ésta se mueve como un borrón y logra esquivar todos sus golpes. **Octar** trata de moverse de nuevo para colocarse en un flanco, pero la criatura reacciona y vuelve a golpearlo, haciendo estremecer al pícaro. **Olaf** logra asestarle un golpe, pero comprueba que su arma no logra hendir del todo la piel de la criatura. A pesar de ello, la vampira parece haber agotado también gran parte de su magia y se transforma en una nube neblinosa que vuela hacia el techo cristalino, para luego comenzar a filtrarse por la grieta de la pared mientras **Kir'at** se apresura en curar a sus compañeros más heridos.

El pasillo que recorre el contorno circular de la torre desemboca en una puerta de metal entreabierta, en cuyo interior puede verse el fluctuar de la luz de varias antorchas. Al abrirla, ven una imagen ciertamente perturbadora. Hay dos humanos casi desnudos y cubiertos de sangre, sujetos por cadenas con los brazos en alto que están fijadas a un soporte metálico clavado en la propia pared cristalina. Han sido torturados, desangrados, y despellejados, pero uno de ellos todavía está consciente y suplica por su vida. Pese a la urgencia de su misión, el grupo se ve compelido a tratar de liberar al infeliz, pero ninguno de sus intentos, tanto por parte de **Octar** para abrir las esposas de metal que los sujetan, como de **Menguele** para forzar la unión de éstas a la cadena que las une, tienen éxito. Conscientes de que perder más tiempo puede resultarles fatal, se ven obligados a abandonar al desesperado prisionero, prometiéndole que lo liberarán cuando regresen.

Otra puerta metálica conduce a una amplia estancia de cristal, donde una enorme y realista estatua de un perro parpadeante los contempla. Cuando avanzan hacia un tramo de escaleras excavadas en el cristal, los ojos de la misma parpadean iluminados durante un momento por un resplandor mágico, pero la estatua permanece inmóvil para alivio de todos.

El nivel inferior de la torre de cristal está compuesto por un auténtico laberinto de pasillos de cristal. Varios de ellos están bloqueados por pantallas de cristal relativamente delgadas, que parecen poder recogerse en los muros, merced a unas hendiduras en los mismos. Dada la fragilidad de las mismas, incluso a pesar de estar tratadas con magia, no suponen un obstáculo, por lo que los héroes sospechan que serían parte de la estructura original de la torre, dado que según la historia que les contó **Fiola**, tanto el mago **Dura Sarr** como su amigo **Colrak D'Valis** estaban interesados en las bestias mágicas, y puede que eso explicase que los miembros de la banda pudieran hacerse con varios ejemplares y criar posteriormente a una pequeña manada de perros parpadeantes.

A base de fuerza y una palanca, son capaces de encajar en su nicho una de las láminas de cristal, lo que les permite acceder al centro de la laberinto, donde ven una cámara más gruesa de cristal opaco que está sellada por una puerta de piedra. Esta evidencia apunta a que es muy probable que haya sido creada por los **Guardianes Pétreos**, por lo que **Octar** revisa la cerradura en busca de trampas. Su sexto sentido le sirve bien,

pues percibe una pieza interna que podría romperse de manipularse descuidadamente, lo que seguramente dispararía algún tipo de mecanismo desagradable. Afortunadamente, el habilidoso pícaro logra desactivar la trampa, aunque se ve incapaz de abrir la cerradura. Tras varios intentos fallidos, **Kir'at** prueba a la desesperada y, para sorpresa de casi todos los presentes, la pesada hoja emite un ruidoso sonido conforme los anclajes laterales que la unían al grueso cristal de los muros se liberan.

La sala que les aguarda parece otro matadero, aunque aquí es el suelo el que está salpicado con los cuerpos de cinco individuos, que exhiben varios tatuajes como el que les enseñó **Aelys Tela**, que los identifican como miembros de los **Guardianes Pétreos**. Todo ellos portan armas y parece que han caído en mitad de una feroz lucha. Muchas de sus heridas están en el cuello y otras zonas vitales, lo que hace pensar a **Menguele** y **Octar** que fueron inflingidas por asesinos expertos, aunque parecen más desgarros que heridas de arma blanca. Un rumor lejano emerge de un tramo de escaleras que desciende al otro lado de un umbral. Parece un coro caótico de ladridos. Sin embargo, repentinamente resuena una voz melodiosa que va haciendo enmudecer a los animales, hasta que el silencio vuelve a dominar el interior de la torre de cristal. Mientras vigilan el acceso de descenso, comprueban que uno de los cadáveres porta dos llaves. Una es de metal y parece coincidir con la llave de los grilletes de los presos del nivel superior. La otra está hecha de piedra y tiene un aspecto extraño. De hecho, irradia una leve aura mágica.

Sin embargo, el tiempo apremia y los aventureros tienen una misión cada vez más complicada, especialmente si la vampira que escapó ha sido capaz de dar la alarma a las decenas de criminales que festejaban depravadamente en las calles alrededor de la mansión en ruinas. Por ello, los compañeros descienden por la escalinata de cristal, que se adentra entre los restos de los sótanos de la mansión. Aquí la torre sí ha sufrido graves desperfectos y se ha formado una caverna compuesta por cristal y piedra que deja acceso a una cámara situada en un subnivel de la edificación principal. Aunque tratan de avanzar en silencio, el tintineo de las armaduras más pesadas que portan es muy probable que sea escuchado por quien quiera que haya hecho callar a los perros, por lo que **Gunnar** y **Octar** se asoman al umbral principal.

Parece que el lugar fue un antiguo altar dedicado a una deidad cuya estatua, hecha de metal dorado, representa a un humano de aspecto noble y majestuoso. Hay una pequeña columnata de pilares de cristal en los cuales arden varias antorchas. A lo largo de la sala, pueden verse los cuerpos ensangrentados de tres guerreros de los **Guardianes Pétreos**. Hay un cuarto luchador, también herido, y al lado de ellos hay seis mujeres casi desnudas que parecen prostitutas. En la esquina más alejada a su derecha, pueden verse cuatro perros de pelaje grisáceo y aspecto lobuno, aunque uno de ellos es más grande que un poni. Los animales los miran con expectación, pero no se muestran hostiles. Pero lo que atrae la atención de ambos héroes son las dos figuras que se encuentran a los pies de la estatua. Una de ellas es un individuo de mediana edad que está arrodillado, cubierto sólo por lo que parece una túnica de color gris mate. Su cuello está torcido en un ángulo casi imposible y está completamente inmóvil. Cerca de él hay un niño semidesnudo. Cuando el chico se da la vuelta, ambos lo reconocen casi al unísono. Se trata de **Billy**, el muchacho mendigo que encontraron en la cripta de la *Ciudad de los Muertos*. Sus ojos están ojerosos y por encima suyo flota una especie de nube oscura en la que se adivinan rostros vagamente humanoides que aparecen y se desvanecen. El chico sólo grita una orden casi melodiosa e, inmediatamente, los perros parpadeantes comienzan a gruñir de forma amenazante.

El enano y el semiorco se aprestan al combate contra unos enemigos que no parecen para nada humanos. El pícaro entra en la gran sala, seguido por el explorador enano, quien masculla un juramento al verse arrastrado a una lucha incierta. A su espalda **Kir'at** comienza a entonar su cántico para dar vigor a sus ataques.

Inesperadamente, el guerrero **Guardián Pétreo** herido avanza hasta **Octar** y trata de golpearlo pero falla. Acto seguido, varias de las mujeres se le aproximan también. Los ojos de todas son pozos de negrura y unas afiladas garras rematan sus manos, abriendo varias heridas en su costado desprotegido conforme tratan de rodearlo despiadadamente. A su vez, un par de perros parpadeantes desaparecen, para reaparecer en la pared más alejada junto a las escaleras de la cámara de acceso, sorprendiendo a los aventureros que protegen la retaguardia. Los otros animales se lanzan sobre los héroes. **Gunnar** consigue repeler al más pequeño, pero **Octar** recibe un feroz mordisco por parte de la bestia mayor.

Viendo a sus camaradas en grave peligro, **Durth** interviene. Un relámpago sale de sus dedos y recorre toda la habitación. Una de las mujeres logra esquivarlo moviéndose de forma vertiginosa, pero el luchador enemigo tatuado casi queda cortado por la mitad por la descarga, que continúa para impactar luego al pequeño **Billy**, que chilla más de rabia que de dolor. Acto seguido, **Elrohir** y **Menguele** entran para apoyar a sus aliados. Su llegada es providencial puesto que, aunque **Gunnar** consigue herir a una de las mujeres inhumanas, que muestran todas tremendos moratones de su pelea anterior con los guardaespaldas del líder de la secta criminal, otras dos cambiantes lo rodean y lo desgarran profundamente con sus zarpas. Cerca del enano, el enorme perrazo vuelve a morder con saña a **Octar**, quien comienza a verse en apuros.

Temeroso del ataque mágico de **Durth** o maquinando alguna maniobra oscura, la criatura con apariencia de niño se desvanece, junto con la nube de rostros que lo rodea, aunque su voz en forma de canto sigue resonando entre las paredes del altar. **Menguele** descarga un potente mandoblazo contra el perro más grande, pero la criatura se desvanece justo cuando su hoja está a punto de alcanzarlo, para volver a reaparecer un instante después. Esto no desanima a los héroes, quienes redoblan sus esfuerzos. Un certero hachazo de **Gunnar** acaba con una de las mujeres cambiantes y permite que **Octar** recule ensartando a otra con su estoque. El contraataque de las asesinas no se hace esperar y dos de ellas continúan desgarrando al enano. Por su parte, el enorme perro sigue centrando su atención en el semiorco, quien grita pidiendo ayuda a **Kir'at** y su magia curativa.

Las tornas parecen cambiar cuando **Elrohir** entra en acción y acaba con otra de las mujeres mediante un potente conjuro de descarga. A su vez, el mandoble de **Menguele** prácticamente corta por la mitad a uno de los perros parpadeantes pequeños, lo que confiere un pequeño respiro al grupo. **Durth** mantiene la presión. Un nuevo relámpago del mago alcanza al perro más grande, aunque la criatura evita la mayor parte de los efectos de la energía arcana y se revuelve para morder a **Olaf**, que ha entrado en la sala imbuido por un frenesí de combate. Es entonces cuando **Billy** reaparece y su cántico se torna en una serie de terribles chillidos que provocan que los extraños rostros que los sobrevuelan se lancen contra **Menguele**, golpeándolo como si se tratase de proyectiles físicos. El norteño queda maltrecho, pero aguanta el terrible asalto. Mientras **Olaf** logra descargar un buen golpe contra el perrazo, **Kir'at** emplea sus conjuros de sanación para curar a **Gunnar**, quien ha recibido numerosas heridas por parte de las cambiantes. Sin embargo, parece evidente que la principal amenaza en la sala es el supuesto niño, por lo que **Elrohir** se mueve para invocar una nube neblinosa que cubre la visibilidad en gran parte de la cámara. Esto es aprovechado por **Gunnar**, quien bebe una de las pociones curativas que le ofrece **Menguele**.

Pero no todos los enemigos están impedidos por la nube. En la cámara de acceso, **Durth** se enfrenta a los otros dos perros más pequeños. Un rayo ígneo sale de su mano, pero el animal vuelve a desaparecer justo cuando la magia iba a impactarle, para frustración del veterano mago. Al reaparecer, la bestia se lanza y le muerde rabiosamente. También **Olaf** se ve asediado por el otro perro más pequeño, que gira buscando su

espalda, mientras el sabueso más grande le ataca desde el frente. Su situación es tal que **Kir'at** acude para curarlo, al tiempo que mantiene su canto durante unos breves instantes más.

Durth decide cambiar de táctica y usa uno de sus conjuros necrománticos contra el perro al que se enfrenta, pero el animal continúa eludiéndolo, volviendo a morderle en la pierna. Dentro de la sala del altar, **Billy** se mueve alrededor de la neblina mágica y vuelve a lanzar una especie de retahíla de palabras extrañas que se materializan como rostros aullantes contra **Olaf**. No obstante, el recio bárbaro soporta el castigo, contando también con las últimas energías curativas de **Kir'at**. Está claro que hay que neutralizar a este enemigo, por lo que **Menguele** se lanza contra las mujeres cambiantes que lo protegen. **Elrohir** y **Gunnar** lo secundan sin dudar, formándose una nueva melé en ese lado de la estancia.

La balanza del combate vuelve a girar inesperadamente, cuando **Duth** consigue zafarse del perro que lo acosaba y ciega con un sortilegio al supuesto niño, lo que le hace chillar de furia. Las cambiantes que lo protegen tratan de cubrirlo, desgarrando una de ellas a **Menguele**, aunque la otra resbala en la sangre que empapa el suelo de piedra y cae. **Billy** vuelve a desvanecerse, usando sus últimos recursos para tratar de escapar de la contienda, cuyo desenlace ha cambiado brutalmente. Por si fuera poco, al dejar de entonar su extraña canción, los dos perros más pequeños desaparecen, para reaparecer cerca de las escaleras de subida. El animal más grande no tiene opción, porque el mandoble de **Olaf** pone fin a su vida. Las prostitutas cambiantes también se ven en serios problemas y escapan como pueden para refugiarse en la neblina que llena el otro lado de la sala. Una de ellas sale durante un momento para ver a **Gunnar** y **Olaf** situados junto a la salida, intentando bloquear su huida. Es entonces cuando **Elrohir** disipa los vapores arcanos y las tres cambiantes restantes se ven descubiertas. Corren hacia la entrada en un intento desesperado. Una de ellas cae bajo el hacha del explorador enano, pero las otras dos consiguen llegar a las escaleras y, aunque son perseguidas por éste y por **Elrohir** y **Olaf**, logran subir al piso superior. Sin embargo, los aventureros cesan en su persecución pues el tiempo apremia y la búsqueda de la cadena es el objetivo prioritario que los ha traído hasta aquí.

Mientras **Kir'at** usa su varita de curación entre los heridos, **Octar** comprueba que el hombre junto a la estatua está efectivamente muerto. Es un individuo extraño, que aparenta una cincuentena y que muestra muchos tatuajes con símbolos terranos o basados en figuras pétreas. Menos la túnica, está totalmente desnudo, por lo que los compañeros sospechan de que los cambiantes se aprovecharon de sus apetitos lujuriosos y los de sus hombres para entrar en este santuario y cogerlos por sorpresa. En cuanto a la estatua, **Durth** la reconoce como una efigie de **Siamorphe**, una deidad menor que representa la nobleza y que es venerada todavía en algunas grandes ciudades. Usando su magia para detectar otras auras, encuentra lo que parece un nicho oculto en la base de piedra de la figura. **Octar** consigue abrir un compartimento secreto, donde encuentran un medallón de piedra y una maza también del mismo material, que muestran ambos un símbolo terrano. Hay también un lingote de plomo, aparentemente liso, así como una larga cadena cuyos eslabones están hechos de un metal oscuro. Todos ellos irradian magia, por lo que el mago se concentra en identificar sus auras.

Entretanto, **Elrohir**, **Gunnar**, y **Menguele** revisan los pasillos del laberinto. Escuchan ocasionalmente a los perros parpadeantes que escaparon, pero los animales están muy lejos de buscar pelea y se esconden o saltan desvaneciéndose en el aire a otro lugar de la torre de cristal. Sin embargo, un golpe en uno de los corredores bloqueados por una pantalla llama su atención. Es un auténtico golpe de suerte, ya que encuentran al pequeño **Billy**, con la enfrente ensangrentada tratando de avanzar tanteando a duras penas las paredes de cristal del laberinto. A pesar de que su avance no es sigiloso, el cambiante cegado poco puede hacer contra los tres aventureros, que lo reducen a golpes y lo amordazan y atan para regresar de nuevo al nivel inferior.

Por su parte, **Durth** ha logrado identificar las propiedades de los objetos encontrados. Tanto el arma como el medallón parecen elementos del culto al que pertenecían los misteriosos **Guardianes Pétreos**, aunque la identidad del mismo es desconocida para el erudito. El lingote parece basarse en la manipulación de la piedra y el metal. Pero el premio buscado es la cadena de metal oscuro, cuya magia coincide con la que les describió **Aelys Tela**.

Antes de abandonar la zona, el grupo realiza una última búsqueda, con la intención de encontrar algún otro escondite de los sectarios. Su celo es recompensado cuando encuentran bajo el tramo de escaleras de cristal un bloque de piedra, parte del sótano de la mansión, en el que se adivina un rendija en la que encajaría fácilmente la llave pétreo que encontraron anteriormente. En su interior hay un pequeño cofrecillo con una pequeña fortuna en gemas semipreciosas.

Conforme los aventureros suben de nuevo por la torre de cristal, sienten un pequeño temblor que sacude su estructura. En la improvisada sala de torturas que tenían los **Bebesangre**, usan la otra llave para liberar al desgraciado prisionero, quien se deshace en llanto y agradecimiento. El rumor de una explosión lejana llega hasta ellos desde la grieta en el muro de cristal. Al inspeccionar el pasillo, se dan cuenta de que se escuchan gritos y sonidos de lucha en el exterior y que las puertas a ambos lados del corredor están abiertas.

Elrohir es el primero que cruza la grieta. Su oído élfico le permite distinguir ahora con más claridad voces que profieren órdenes en nombre de los **Vigilantes**, la fuerza policial de *Aguasprofundas*. Justo cuando el resto de sus compañeros comienzan a cruzar, una voz resuena en una de las salas cercanas y dos hombres aparecen en el pasillo. Uno de ellos lleva armadura completa y los colores de los **Vigilantes**, el otro parece un clérigo de algún tipo. Rápidamente, los guardias conminan a los héroes a deponer sus armas y a rendirse a la autoridad de los **Señores Enmascarados**. **Durth** trata de razonar con ellos, pero los soldados se muestran inflexibles. Esta noche se han enfrentado a cambiantes e incluso a vampiros y no confían en las apariencias. Viendo que los refuerzos llegan y que una confrontación podría ser el fin del grupo, los aventureros acatan la orden y cruzan todos la grieta entregando sus armas y permitiendo que los guardias los escolten al exterior. No obstante, antes de salir de la torre de cristal, varios ven como **Kir'at** se arranca la pequeña joya que lleva siempre prendida en el cuello de sus vestiduras y luego la aplasta con el tacón de su bota, quebrándola. Los fragmentos de cristal refugan por un instante con un brillo verdoso para luego apagarse para siempre.

La zona alrededor de la *Mansión D'Valis* es un auténtico campo de batalla. Hay **Vigilantes** por doquier, así como varios individuos con túnica negra que supervisan que los presos sean subidos a varios carromatos cerrados. También hay algunos individuos sin uniforme, pero que se mueven entre los cuerpos para asegurarse de que ninguno de los caídos es una amenaza. Junto a la salida secundaria por la que accedieron a la mansión, pueden ver los cadáveres asaeteados de las dos cambiantes que huyeron. Y algo más allá se ven unos restos parcialmente calcinados, que recuerdan una silueta humana.

El grupo es separado en varios carros y transportado, junto con otras dos docenas de miembros de los **Guardianes Pétreos** a uno de los barracones de la ciudad, donde se les vuelve a registrar en busca de armas u objetos mágicos ocultos y se les confiscan el resto de sus propiedades. Afortunadamente, aunque son confinados en diversa celdas comunales, todavía no se les ha interrogado. Desde luego, parece que las autoridades han planeado esta operación a gran escala, pero se han visto un poco desbordadas por el alcance de todo lo que han encontrado en las ruinas de la mansión y de la torre de cristal.

15 Marpenoth: Las horas de la madrugada pasan lentamente, mientras los héroes esperan a ser interrogados. Han visto que los guardias se llevaban a **Billy**, quien seguía inconsciente, y ya no ha regresado. También han curado a los heridos más graves, como la pobre víctima de las torturas de los **Bebesangre**.

Repentinamente, una sensación de ahogo invade toda la sección del sótano de la prisión, como si el aire hubiera sido succionado por una fuerza invisible. Por un instante, la luz de las lámparas parece menguar y los aventureros perciben durante un breve segundo como el aire parece rielar, como si los propios muros de la realidad se estuvieran doblegando. Luego se abre el portal, oscuro, pero rodeado de una energía plateada, muy similar a la que observaron durante su expedición al *Plano Astral*. La primera figura que emerge va cubierta por una capucha, y arroja unas bolas que estallan liberando una nube de vapor al otro extremo de las celdas, donde se encuentran los guardias que hacen la ronda. La siguiente, viste una túnica sencilla, pero una máscara de plata cubre sus rasgos, una máscara que todos recuerdan haber visto muchas veces en sus sueños. Con un gesto, un muro de energía brillante bloquea la puerta que comunica esta ala de celdas del resto del acuartelamiento de los guardias. Después, emergen otra media docena de individuos armados, pertrechados con relucientes pectorales de placas y cotas de malla y yelmos plateados cerrados que cubren sus facciones. Sus elegantes espadas y lanzas curvas no son tampoco desconocidas para los compañeros.

Los guerreros githyanki se muestran implacables. Apoyados por la magia de **G'Zen**, todos los soldados de *Aguasprofundas* que se cruzan en su camino perecen en una breve y cruenta lucha. El encapuchado se acerca a la celda en la que se encuentran **Kir'at** y **Octar**, y por la visera atisban a ver un guiño de sus ojos, mientras escuchan la voz de **Yuri Canseco** ordenándoles en la Lengua Común que se aparten de la cerradura. Luego se gira para señalar la celda donde se encuentra **Menguele**. En cuanto se ve libre, **Kir'at** rápidamente recorre el pasillo, identificando las celdas donde están retenidos el resto de los héroes. Unos minutos más tarde, todo el grupo está libre, mientras ven como los guerreros plateados salen de la zona de retención anexa portando todo el equipo que la barda ha identificado como perteneciente al grupo. El enmascarado se gira de nuevo hacia el fondo del pasillo y vuelve a concentrarse. Un nuevo portal se abre, muy similar al que han usado para llegar, y con un gesto elegante, invita a todos los presentes a cruzarlo.

Recuperados de la desorientación que sufren brevemente al atravesar los límites del mundo físico, se dan cuenta de que se encuentran en una extraña sala, cuyas paredes han sido revestidas de metal y tienen bordes poligonales. Hay una mesa redonda, con banquetas metálicas, así como un par de umbrales que parecen conducir a otras habitaciones anexas. **G'Zen** ha sido el último en cruzar el portal creado por él, mientras sus guerreros descargan sobre la mesa todas las pertenencias de los héroes. **Kir'at** se ve casi sorprendida por el abrazo al que la somete **Yuri Canseco**, quien ya no lleva ningún disfraz tras su embozo, aunque sus rasgos githyanki están tan cubiertos de cicatrices como su rostro humano.

Tras presentarse, **G'Zen** los invita a que descansen. Si no hay heridos graves, **Kir'at** atenderá sus heridas al día siguiente. Su rescate ha sido un movimiento inesperado y habrá alertado no solo a los **Señores Enmascarados**, sino también a otros grupos de poder que se mueven en *Aguasprofundas* e incluso en el *Norte* de los *Reinos*. La casualidad ha querido que él mismo se encontrase en *Puertocráneo*, recopilando información de unos de sus agentes. De lo contrario, es muy probable que sus identidades, o al menos la de **Kir'at**, hubieran sido descubiertas por las autoridades. Les promete que hablará con ellos durante los días venideros. No obstante, al ver la excitación de algunos de los aventureros por encontrar respuestas a muchas de las dudas que los han asaltado durante estos meses, **G'Zen** les hace un breve relato sobre la realidad de los acontecimientos que los han traído hasta aquí.

Son legionarios, miembros de la **Legión TI'yanki**, que en Tir, la lengua de los gith, significa los **Hijos de la Espada**. Hace más de un año, la **Guardiana de la Gente**, la **Reina Vlaakith CLVII**, encargó a **Yruman'Zhul**, el **Comandante** de la **Legión**, una arriesgada misión. Una flotilla de nautiloides escoltaban a un dreadnought anciano ilícido que transportaba un misterioso cargamento que debía ser capturado a toda costa. Partieron dos

naves cargaconjuros, la **Hoja Sombría**, un crucero del vacío, y el **Jinete de los Vientos Astrales**, un acorazado y nave insignia de la **Legión**. A pesar de enfrentarse a una fuerza superior, pudieron dividir la flota enemiga, destruyendo a dos nautiloides, y abordar el dreadnought. Pero algo sucedió durante el asalto. La monstruosa nave enemiga sufrió diversas explosiones y se precipitó sobre los **Reinos**. **Yruman'Zhul** lideraba personalmente la vanguardia. El **Jinete** quedó dañado y al saltar al **Plano Astral** se precipitó hacia un vórtice planar. La providencial intervención de la **Hoja Sombría** permitió rescatar a la mayor parte de la tripulación, pero el acorazado desapareció en el inestable portal. El fracaso de la misión llevó al deshonor a los legionarios, quienes, tras regresar a **Tu'narath**, fueron condenados a servir en un batallón penal. Gracias a su intervención como miembro del **Consejo**, **G'Zen** uso sus influencias para hacerse cargo de los supervivientes y llevarlos a una base oculta en el **Océano Plateado**. Allí les ofreció ser voluntarios para servir de nuevo a la Gente, y restaurar su honor y el de la **Legión**. Todos aceptaron. Iba a prepararlos para convertirlos en agentes que pudieran infiltrarse en **Toril**, el mundo primario conocido como los **Reinos**, donde cayó la nave ilícida. Su plan era recuperar aquello que la **Reina** buscaba, completando así la misión. Por desgracia, el asalto de la alianza de githzerai y slaadi frustró su empeño. Para ponerlos a salvo, tuvo que activar las cápsulas de éxtasis que los protegían, enviándolos a los **Reinos** antes de que su entrenamiento y el proceso estuvieran completos. Cuando pudo reagrupar sus fuerzas, trató de encontrarlos y envió a sus agentes de confianza, como **Kir'at**, para encontrarlos y mantenerlos con vida, mientras estudiaba el alcance de las repercusiones producidas. Sabe que la **Reina** continúa buscando algo en los **Reinos**, pero sólo sus psíquicos personales están al corriente de lo que se trata. Ha enviado en varias ocasiones a **Yzurr Karas**, la **Mano Ajusticiadora**, uno de sus **Caballeros**. Él y su destacamento han realizado incursiones relámpago al menos tres veces en los últimos meses, pero hasta ahora no han tenido éxito en encontrar lo que quiera que buscan.

Finalizado su relato, el **Maestro de las Sombras** les aconseja que descansen. Habrá tiempo de responder al resto de sus preguntas y él supone que ellos también tienen muchas cosas que contar.

Después de varias horas de descanso, **Yuri** les trae un frugal desayuno. Por lo que pueden observar del escondite, parece tratarse de algún tipo de estancia subterránea, dada la carencia de ventanas y de iluminación natural. El padre de **Kir'at** les confirma que se trata de un refugio de emergencia, protegido por magia de ilusión, en los túneles más exteriores de las cavernas de **Puertocráneo**, un asentamiento de sombría reputación donde se reúnen elementos de diversas razas, cultos y organizaciones que quieren mantener sus tratos lejos del escrutinio de los **Señores Enmascarados**. Han tenido suerte de que **G'Zen** y su guardia personal se encontrasen en la ciudad cuando su hija destruyó su gema familiar, activando un antiguo sortilegio que le permitía saber que corría peligro. Suponiendo que ellos también estaban en problemas, el **Maestro de las Sombras** movilizó todos sus recursos para rescatarlos.

Como si la mención de su nombre lo hubiera invocado, el mago de la máscara hace su aparición, acompañado de un soldado githyanki que porta una elaborada armadura plateada. **G'Zen** les explica que lo mejor será pasar varios días ocultos en este refugio, hasta que se mitiguen las tensiones que se habrán desatado por toda **Aguasprofundas** con el ataque al refugio de los **Guardianes Pétreos** y su posterior incursión a uno de los barracones principales de los **Vigilantes**. Entretanto, aprovechará para hablar individualmente con cada uno de ellos, para trazar luego todos juntos una estrategia que les permita restaurar el honor de la **Legión de los Hijos de la Espada**. **Kir'at** es la primera en reunirse con el misterioso miembro del **Consejo de la Guardiania**. Por su parte, **Octar** sigue sintiendo un vacío desde que sufrió el ataque de la vampira, por lo que **Yuri** se ofrece a acompañarlo a un santuario con una clériga de relativa confianza que podrá revertir el drenaje de su fuerza vital causado por la no muerta.

18 Marpenoth: Antes de que **G'Zen** se reúna durante todo el día con el siguiente de los miembros del grupo, **Elrohir** habla con el mago. Ha notado que el extraño símbolo que aparece en el medallón y en la maza de piedra que consiguieron de la cripta ha aparecido en su hombro, como si se tratara de un tatuaje. Además, su piel se ha endurecido poco a poco. Temeroso de que se trata de una posible maldición, pide consejo al **Maestro de las Sombras**, quien le previene contra ese tipo de reliquias divinas y ordena que tanto el medallón como la maza sean destruidos.

22 Marpenoth: Tan misteriosamente como apareció, el tatuaje de **Elrohir** se ha desvanecido de su piel, para alivio del mago. Durante estos días pasado, **G'Zen** ha hablado en privado con todos los aventureros, a los cuales les ha hecho toda clase de preguntas sobre sus recuerdos, sueños, y experiencias desde que se despertaron en los *Reinos*.

Llega el momento de establecer los planes de futuro del grupo. **G'Zen** quiere volver a reunir a los **Hijos de la Espada** y completar la misión que la **Guardiana** les encomendó. Por sus relatos, sospecha que tiene que ver con los fragmentos de la estatua de obsidiana que han ido encontrando en el pasado. También quiere asegurarse de que las mentes de los legionarios no se verán afectadas por haber finalizado el experimento antes de tiempo. Se encargará de recuperar los pedazos que transportaba el difunto **Dulce Roca**, y pondrá en marcha el traslado de las cápsulas de éxtasis de los legionarios que han sobrevivido hasta ahora. Eso le costará gran parte de sus recursos, pero aún así, tratará de proporcionarles toda la ayuda posible. De momento, les entrega 3.000 piezas de oro y se encargará de que **Yuri** recargue las energías curativas de la varita de **Kir'at**.

Por otro lado, investigará los medios para que puedan revertir la transformación y recuperar su apariencia githyanki. Asimismo, tratará de contactar con los otros legionarios con los que se han topado, para formar una red de contactos antes de trazar planes más ambiciosos. La recuperación del **Jinete de los Vientos Astrales** también sería una gran baza para recuperar el favor de la **Reina**, por lo que intentará conseguir información sobre los cristales de los que le han hablado.

Queda pendiente el tema del cambiante primordial y el celestial, al que **G'Zen** llama **Dael'Valarian**. El primero puede llegar a convertirse en una amenaza para las operaciones de la **Legión** en *Aguasprofundas* y en la región cercana. Además, es responsable las muertes de los legionarios que fueron enviados a la gran metrópolis o que viajaron hasta ella claman justicia. Por ello, el mago accede a retrasar su partida de la ciudad y ayudarlos a encontrarlo y acabar definitivamente con él. Usará sus influencias y los contactos de **Yuri Canseco** en *Puertocráneo* para averiguar información sobre el lugar donde se esconde. En cuanto sepa algo se lo hará saber.

24 Marpenoth: Merced a la intermediación de **Yuri**, el grupo ha logrado vender el lingote de plomo y la estatua de **Umberlee** a cambio de un mandoble encantado. Además, han decidido entregar la cadena mágica a **G'Zen**, quien acepta honrado el obsequio.

26 Marpenoth: **G'Zen** convoca a todo el grupo y a su guardia personal y a **Yuri** como testigos. En este día, proclama la refundación de la **Legión de los Hijos de la Espada**, patrocinándola personalmente. Aunque los héroes todavía no se han ganado recuperar sus antiguos rangos, es un símbolo de los tiempos de cambio que se aproximan. Les entrega a cada uno de ellos, **Kir'at** inclusive como nuevo miembro de la **Legión**, una insignia familiar, en la que hay una pequeña gema verde que contiene una parte de vigor mágico para que les ayude en su empeño. **Yuri** seguirá siendo su contacto en los *Reinos*, transmitiéndoles toda la información que averigüe y recabando la que ellos puedan descubrir. Oficialmente, merced a su veteranía y rango anterior, **Dar-**

M'Eghan ser el lder del grupo, aunque hasta que no puedan reconstruir sus efectivos, no deja de ser un nombramiento ms formal que efectivo.

La ceremonia finaliza con el pronunciamiento del juramento de servicio a la **Gente**, un credo que todos los githyanki realizan en la edad adulta, renovado una vez ms.

Respecto a **Omkros**, el cambiante primordial, corren rumores muy fundados de que ha establecido su base de poder en el llamado *Nivel Perdido de Bajomontaa*. Se trata de un antiguo reino subterrneo construido hace casi dos mil aos por los enanos del **Clan Melairkyn**. Con el paso del tiempo, los ataques de diversas razas de la *Suboscuridad* fueron minando su podero, hasta que fueron expulsados por duergar y drow. Posteriormente, tambin stos ltimos abandonaron gran parte de los niveles ocupados cuando un archimago de un antiguo imperio humano, **Halaster Capanegra**, llego junto con sus aprendices e invoco criaturas de los reinos lejanos para enfrentarse a sus enemigos. Sin embargo, se dice que algunas zonas de *Bajomontaa* se escaparon del control del mago. Entre ellas, se menciona este *Nivel Perdido*, donde las historias de los duergar de *Puertocrneo* mencionan que se esconda un antiguo templo de **Dumathoin**, el dios de los secretos y las profundidades de los enanos. La magia peculiar que impregna *Bajomontaa* hace el lugar impenetrable a muchos conjuros de adivinacin y de desplazamiento dimensional, por lo que ha tenido que sobornar a varios drow y duergar para conseguir la ubicacin de un portal que puede conectar con una zona que alberga un acceso al *Nivel Perdido*. No obstante, supone que estar fuertemente protegido. Pero la informacin realmente importante es la existencia de un pequeo canal de agua que recorre gran parte de los niveles inferiores hasta un antiguo santuario de elfos oscuros exiliados que adoraban a **Ghaunadaur**, una deidad oscura que venera a los lgamos y otras criaturas informes. La comunidad rebelde fue destruida por las inquisidoras de **Lloth**, la **Diosa Araa** de los drow, pero se sospecha que se encontraba en una red de cavernas que conectaban con este *Nivel Perdido*.

La estrategia es sencilla, **G'Zen** dirigir un asalto frontal desde el portal de acceso, junto con **Yuri Canseco** y su guardia personal, compuesta por la **Kith'rak Takeisha'Dal** y cinco soldados de lite. La misma fuerza que asalt los barracones de los **Vigilantes** para liberarlos. Ellos usarn dos pequeas canoas y un plano esquemtico de los canales, proporcionado por un mercader duergar, para descender hasta el antiguo santuario abandonado y llegar sin ser detectados al *Nivel Perdido*. All esperarn hasta que haya seales de que el ataque frontal haya llamado la atencin de los sicarios del cambiante primordial. Con suerte, podrn infiltrarse para atacar por sorpresa su refugio y asestarle un golpe mortal.

28 Marpenoth: Los compaeros se despiden de **G'Zen** y sus guardias y son guiados por **Yuri** hasta un tnel al otro lado de la siniestra isla que alberga el ncleo principal de poblacin de *Puertocrneo*. All, un tro de nerviosos enanos grises los esperan junto a la boca de una canal que se adentra por en la pared de roca. Mientras **Kir'at** se despide de su padre, el resto del grupo se distribuye en las dos pequeas embarcaciones. Luego, todos juntos comienzan a remar internndose en la oscuridad, con **Gun'Nar** y **Ok'Tar** en la proa de cada una de las canoas, vigilantes ante cualquier peligro que pueda acecharlos.

Unas horas ms tarde, despus de recorrer una enmaraada red de tneles y relevarse remando para no llegar demasiado fatigados, atisban lo que parece un embarcadero de piedra. Tras asegurar sus barcas por si tuvieran que necesitarlas de nuevo, el grupo se interna por un tnel en el que hay tallada un umbral que representa la enorme boca de un monstruoso reptil. Las paredes de piedra estn recubiertas por una especie de manto fosforescente que, junto con las luces del grupo, proyecta sinuosas sombras que parecen estar dotadas de vida propia.

El corredor desemboca en una cámara más ancha con un imponente umbral de piedra de aspecto inquietante, en la que hay una loa en élfico antiguo a **Ghaunadaur**, el **Ojo Anciano**. Un pequeño pilar pétreo con forma de cuenco se levanta a unos pocos metros del mismo. Al examinarlo, ven que está manchado de lo que parece sangre seca y que el fondo del receptáculo muestra agujeros por los que se filtraría la sangre al interior del mismo. Tanto el pórtico como la pilar irradian auras mágicas cuando **Dar-M'Eghan** los somete a uno de sus sortilegios.

El grupo sospecha que un sacrificio de sangre es necesario para cruzar la estancia, por lo que **H'Eil-Grirr** se ofrece a realizarse un pequeño corte en su mano izquierda y bañar con su sangre el interior del cuenco. Conforme las rojizas gotas van cayendo dentro de los agujeros, **Gun'Nar** percibe un temblor, y todos ven como una pesada hoja de piedra descende sellando el umbral. Al mismo tiempo, otra losa se descorre en el techo sobre la entrada y comienza a verterse una sustancia negra, densa, y desagradable. Cuando toca el suelo, comienzan a surgir zarcillos y protuberancias de la misma, revelando que la cosa está viva y ansiosa por alcanzarlos.

Mientras **Kir'at** comienza a cantar, el resto de héroes se retiran para evitar que el lógamo oscuro pueda tocarlos, aunque **Ok'Tar** no es lo suficientemente rápido. Sus compañeros tratan de rodear la masa viscosa para ayudarlo. Cerca de las paredes, **Gun'Nar** siente por un instante como las baldosas de esa zona parecen vibrar momentáneamente, como si se hubieran visto afectadas por la sacudida de la losa de piedra al caer. Entonces, un tentáculo amorfo golpea a su camarada pícaro, aferrándolo luego en una presa, mientras el ácido que lo impregna comienza a corroer su armadura. Rápidamente, **Dar-M'Eghan** conjura un relámpago que hace que la criatura se agite violentamente por la sacudida de descarga, lo que aprovecha **U'Ulaaf** para avanzar y descargar un tremendo tajo con su mandoble. El golpe divide la masa amorfa en dos mitades, que siguen intentando alcanzar a los héroes incansablemente.

Viendo que el ser parece vulnerable a los conjuros de energía, **H'Eil-Grirr** baña toda la zona en arco de llamas, que a punto está también de chamuscar a sus aliados. Entra en acción entonces **Men'G'Ele**, quien imita a **U'Ulaaf**, seccionando nuevamente una las partes del lógamo en dos. Ahora la aberración está dividida en tres partes, cada una de las cuales sigue actuando guiadas por su instinto depredador. **Ok'Tar** consigue liberarse de la que lo aprisiona, pero una de las otras atrapa con un apéndice ácido a **Men'G'Ele**. Dominado ya por el **Espíritu de la Espada**, **U'Ulaaf** insiste y divide de nuevo de un tajo la masa mayor que quedaba, lo que hace que el monstruo original haya quedado dividido en cuatro partes más pequeñas, pero todavía peligrosas. **Gun'Nar** lanza un frasco de fuego alquímico contra una de ellas y rodea el pilar de piedra. Buscando dejar hueco para los conjuros de sus compañeros, **U'Ulaaf** se mueve hacia la pared, pero las baldosas ceden entonces por su peso y cae por el agujero que se abre bajo sus pies sin poder agarrarse. Guiado por un maquiavélico mecanismo, la sección de suelo vuelve a cerrarse por encima suyo.

Sorprendidos ante la súbita desaparición del luchador, los héroes redoblan sus esfuerzos contra lógamo negro. Una nueva rociada ígnea abrasa definitivamente a una de las partes menores, que queda consumida mientras desprende un desagradable olor. **Men'G'Ele** consigue liberarse también del tentáculo que lo apresaba, sin que el ácido del mismo haya tenido tiempo para deteriorar su coraza. Sin embargo, otros zarcillos vuelven a atraparlos a él y a **Ok'Tar**, quien cada vez se ve más apurado. La mano espectral conjurada por **Dar-M'Eghan** toca entonces a una de los cienos negros, que tiembla al sentir el conjuro del mago y se queda inerte, liberando a **Men'G'Ele** de su abrazo ácido. Por su parte, **Gun'Nar** asesta un hachazo a otro lógamo, que luego queda destruido por las llamas arcanas de **H'Eil-Grirr**.

Sólo queda una masa activa, que tiene agarrado a **Ok'Tar**. El pícaro no consigue liberarse pese a que **Kir'at** usa su cántico bárdico para infundirle ánimo. Esta vez, la secreción ácida de la abominación disuelve los anillos de su camisa de mallas, que se desintegra en cuestión de segundos.

Sopesando que sus camaradas pueden encargarse de la criatura restante, **Gun'Nar** se tumba cerca de la losa por donde desapareció **U'Ulaaf** y se apoya con las manos. El explorador comprueba que las baldosas forman un bloque y que un engranaje de bisagra provoca que se hundan con el peso. No obstante, él solo carece de la fuerza necesaria para abrirla por completo desde su precaria posición.

Un último conjuro llameante de **H'Eil-Grirr** acaba con el último légame negro, dejando vía libre para que **Kir'at** emplee sus artes curativas sobre **Ok'Tar** y **Men'G'Ele**, que son los legionarios que más han sufrido por los ataques de la masa viscosa. Rápidamente, el alquimista se coloca al otro lado del suelo que está abriendo su camarada explorador, y emplea su fuerza para abrir por completo la trampilla oculta que forman las baldosas. Por el hueco abierto, **H'Eil-Grirr** logra ver por un instante como la mano de su compañero **U'Ulaaf** desaparece en una laguna informe que se asemeja a los restos dejados por los cienos muertos. El magus no se lo piensa dos veces e invoca sus poderes para descender flotando por el agujero. Entretanto, **Ok'Tar** aprovecha para soltar la cuerda del equipo de **Men'G'Ele**, y prepararse para arrojarla al fondo del foso, quedándose él con **Dar-M'Eghan** y **Kir'at** para aguantar la cordada y poder subir así al legionario desaparecido.

Sobreponiéndose a las arcadas que le produce el asqueroso hedor que emite la masa informe que llena el fondo de la trampa, **H'Eil-Grirr** usa sus manos para tratar de alcanzar a **U'Ulaaf**, pero no consigue palpar nada. Trata de usar otro abanico de llamas para consumir la materia viscosa, pero el fuego arcano no tiene efectos notables, y abandona su empeño, recogiendo luego de la superficie el extremo de la cuerda que le arrojan desde arriba. En su segundo intento, su brazo, alargado mediante su magia, sí consigue tocar algo lo agarra, sintiendo también como el apretón le es devuelto desde abajo. Con la esperanza de que se trata de su camarada bárbaro, grita con todas sus fuerzas para que el resto de héroes tiren de ellos para sacarlos de allí.

Segundos más tarde, ambos aventureros se encuentran en la cámara superior, jadeantes y cubiertos, especialmente **U'Ulaaf**, por una asquerosa sustancia viscosa. El luchador ha tenido que abandonar su espadón encantado para tratar de mantenerse a flote en la extraña masa, pero también ha sentido como si allá abajo hubiera algo que trataba de tirar de él para hundirlo. La intervención de **H'Eil-Grirr** y del resto de legionarios ha sido providencial, pues sus pulmones se encontraban ya casi al límite de sus fuerzas.

La puerta de piedra no se ha movido, ni tampoco el hueco sobre la misma por el que cayó el légame negro. **Ok'Tar** ha perdido su armadura, y **U'Ulaaf** su arma principal, pero todos los legionarios todavía tienen la firme determinación de abrirse paso por el subterráneo y completar su misión.

Tras examinar con más calma el mecanismo, **Ok'Tar** descubre un ingenioso sistema de contrapesos que parece regular el cierre de la puerta y la apertura de la losa del techo. Con alguna dificultad logra acelerar que retomen su posición inicial, lo que permite descubrir un pequeño pasillo con otra losa de cierre que también se abre revelando una cámara hexagonal.

Tras explorar con precaución una serie de corredores y salas excavadas en la roca mediante magia, los héroes constatan que el antiguo santuario de **Ghaunadaur** está completamente abandonado. No obstante, hay un pasillo que lleva a otra cámara de acceso, también protegida por sendas losas de piedra. Desde el interior, **Ok'Tar** no tiene problema alguno en abrir dichas puertas, eludiendo también cualquier posible trampa que todavía quedase operativa.

Ante el grupo se abre una red de corredores y túneles naturales, que comienzan a recorrer con **Gun'Nar** y **Ok'Tar** a la cabeza, ya que sus ojos les permiten avanzar en la oscuridad por delante del grupo sin revelar su

presencia. Un sonido cada vez creciente de caída de agua les hace suponer que se encuentran cerca de un río subterráneo. Además, en uno de los ramales se aprecia un resplandor fantasmagórico, como si hubiera una miríada de fuentes de luz de diversos colores. Ambos legionarios llegan hasta un promontorio natural desde el que observan una caverna inmensa, en la que crecen multitud de enormes setas de todos los tamaños, cuyos sombreros emiten una luz fosforescente de diversos colores. En lo alto del terraplén, el explorador descubre huellas relativamente recientes, que ascienden por la ladera hasta el borde y se dirigen luego al túnel que lleva al antiguo altar oculto. De hecho, por un instante, ambos son capaces de distinguir lo que parece una luz fluctuante que se mueve en la lejanía entre el bosque de setas.

Tras informar al resto, los compañeros deciden continuar por los ramales que se internan en la otra dirección, siguiendo un pasadizo natural que desciende suavemente y se abre en varios corredores. Al investigar dichos pasadizos, **Men'G'Ele** descubre una pequeña runa enana tallada a ras de suelo, que **Gun'Nar** identifica como una señal que indica el camino a un refugio seguro.

Continuando por este sector, encuentran otra divisoria, que conecta con una caverna con enormes pilares pétreos, en cuya cima revolotean pequeños insectos que generan algún tipo de bioluminiscencia. Sin embargo, las runas enanas van apareciendo a ciertos intervalos por otro túnel lateral que se aleja de la misma y que acaba en una pared rematada por una cabeza de enano esculpida en la roca con rasgos tremendamente detallados.

Mientras el resto del grupo permanece en guardia, **Gun'Nar** se aproxima a la misma y entonces los ojos refulgen con un brillo mágico y una voz profunda resuena en el túnel, exponiendo un acertijo en Enano. No ocurre nada más, por lo que los legionarios deciden retirarse, temiendo que una respuesta errónea pueda desencadenar alguna antigua defensa diseñada por los constructores de *Bajomontaña*.

Los héroes regresan entonces a la zona con las altas columnas de piedra, que forman un pequeño elenco de cuevas interconectadas entre sí, que conducen a otro acceso a la enorme gruta con las setas gigantes. Aquí, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** vuelven a adelantarse para explorar la zona aproximándose al río, donde pueden atisbar la luz de la extraña lámpara que ya vislumbraron anteriormente. Efectivamente, hay dos figuras delgadas que se encuentran en la orilla de la corriente subterránea, a varias decenas de metros de una cascada que alimenta este curso de agua. Parecen dos adolescentes de piel pálida y ojos blanquecinos sin pupilas, que se encuentran pescando a la luz de un frasco en el que se amontona un enjambre de insectos luminosos como los que vieron en lo alto de los pilares.

Reunidos todos de nuevo, acuerdan aproximarse a ambos jóvenes para tratar de ganarse su confianza y averiguar más cosas sobre la zona que los rodea y sobre el escondite del cambiante. Superada la sorpresa inicial por parte de las criaturas, los legionarios se dan cuenta de que hablan en Lengua Común y que parecen ser un poco simples en su comportamiento. Se llaman **Dum** y **Clan** y pertenecen a un poblado cercano. Están asustados porque se han escapado para pensar, cuando precisamente su abuelo se lo había prohibido ante la posible amenaza de invasores malvados que amenazaban su refugio. Por lo que explican, sus mayores han marchado casi todos a defender el asentamiento, quedando sólo el abuelo y unos pocos de sus padres en el mismo, junto con el resto de jóvenes. Cuando les preguntan por el rostro esculpido en la roca, parece que lo conocen, pero como ninguno de ellos entiende el Enano no saben ni siquiera qué es lo que dice el enigma.

Mientras están conversando con ambos muchachos, todos escuchan una especie de vibración lejana que se extiende por la caverna. Esto alarma especialmente a los dos pescadores, que recogen todo y salen a la carrera gritando que es una señal de alarma de su poblado. Se produce entonces una segunda y, algo más tarde, una tercera vibración, lo que les hace acelerar la carrera entre el bosquecillo de setas. **Ok'Tar** sale tras

ellos para tratar de comprobar cual es destino al que van, al tiempo que el resto de legionarios tratan de mantener un paso lo más regular posible para evitar perderlos demasiado en la distancia.

Tras recorrer varios centenares de metros de cavernas y túneles, los compañeros se encuentran con **Ok'Tar**, quien los aguarda a la entrada de un pasaje que se agranda antes de separarse en otros dos caminos. El pícaro les explica que el pasadizo inferior vuelve a ensancharse y da a una serie de cuevas iluminadas aparentemente por magia, donde pueden verse diversas estructuras que parecen casas de barro, así como una especie de fuente central de luz carmesí en el centro del mismo.

Sospechando que los curiosos humanoides son creaciones del cambiante primordial, el grupo se prepara para la previsible lucha y avanza con precaución. Desde la primera de la cadena de cuevas pueden distinguir las sencillas edificaciones que mencionó su camarada. Alrededor de ellas caminan varios individuos armados, que están reuniendo a una docena de chicos entre los que se encuentran los dos jóvenes que han conocido. La luz rojiza que emerge de más allá se hace más intensa y fluctuante, como si se tratase casi de un pozo de lava. Entonces, el adulto da una orden a los más pequeños, que refuerza con una bofetada a uno que parece contestarle. Ante esto, los doce muchachos salen corriendo y desaparecen por un túnel secundario.

Casi llegando a la parte trasera de la peculiar aldea, los legionarios tienen una visión más generalizada de la misma. Está formada por casi una veintena de chozas de piedra y lo que parece un tipo de barro. El resplandor carmesí surge de una piscina de un líquido espeso que casi parece sangre, que brilla y se mueve agitada como si tuviera vida propia. Alrededor del círculo de la misma hay lo que parece tres sarcófagos metálicos, conectados por tubos al foso sanguinolento. Sólo uno de ellos parece cerrado y ocupado por un prisionero, quien sospechan que podría ser el **Penitente**. Una figura está erguida desafiante al otro lado. Frente a la misma, flota una especie de nebulosa, como si se tratara de una especie de ventana dimensional. El ser es alto y posee rasgos vagamente humanoides, aunque su piel parece cambiar constantemente y una serie de tentáculos crecen y se retuercen a lo largo de su espalda. La criatura lanza un desafío a **G'Zen**, como si pudiera ver al mago enmascarado a través de la neblina mágica. Sin duda no es otro que **Omkros**, el cambiante primordial.

Un grito de alarma resuena por delante de ellos, cuando su aproximación es finalmente descubierta por uno de los seguidores del cambiante. Éste se gira hacia ellos pero no parece sentirse amenazado, sino que se jacta ante **G'Zen** de estar a punto de destruir a los soldados que ha enviado a matarle. Como en respuesta a sus palabras, del pozo emerge una masa de sangre que poco a poco se va coagulando hasta adquirir una forma humanoide, que avanza hasta situarse frente al cambiante.

Es **Dar-M'Eghan** quien comienza las hostilidades con un relámpago que cruza la caverna, impactando en el sarcófago cerrado y luego a al ser de sangre y a **Omkros**. Sin embargo, ninguno de ellos parece sentir la fuerza arcana desatada, lo que contraria al mago, quien escucha por un momento la voz del **Penitente** en su mente, animándolo a usar su propia sangre, que contiene rasgos del mismísimo cambiante, para combatirlo a él y a su creación. Ignorante de esto, **Omkros** se regocija de su invulnerabilidad, vanagloriándose de haberles permitido llegar hasta tan lejos a su antojo. A una orden suya, los humanoides que ha creado toman posiciones defensivas junto a las cabañas a ambos lados antes del foso, mientras que de una de las que ha dejado el grupo atrás emerge una figura que les hace contener el aliento durante un segundo. Por un momento, todos creen que se trata de un doble de **U'Ulaaf**, pues tiene sus mismos rasgos y complexión, e incluso empuña el mandoble mágico que el bárbaro perdió en el fondo del foso de cieno. No obstante, cuando lo ven de más de cerca, desnudo, cubierto de lógamo y sangre, se dan cuenta de que la criatura no es enteramente humana, sino que parece un aberrante híbrido entre un cambiante y una babaza de alguna clase. El repulsivo ser carga

contra el legionario al que ha robado su apariencia y le asesta un potente tajo. Rápidamente, **Gun'Nar** acude en ayuda de su camarada, mientras **Kir'at** comienza a cantar con sus últimas energías. **Men'G'Ele** maniobra cubriéndose con las cabañas de un lado, al mismo tiempo que **H'Eil-Grirr**, quien ha conjurado varias imágenes ilusorias suyas, hace lo propio por el lado contrario. Entra en acción también **Ok'Tar**, propinando una estocada al híbrido legamoso.

Los seguidores de **Omkros** contraatacan. Uno de ellos apuñala a **Kir'at**, en un intento de silenciar a la barda. El propio cambiante primordial invoca un globo de ácido que explota cerca de **Gun'Nar** y **U'Ulaaf**, provocándoles graves quemaduras. En cuanto al golem de sangre, avanza directo hacia **Dar'M'Eghan**, quien se ha hecho un pequeño corte en la palma de su mano izquierda, y grita avisando al resto de sus compañeros sobre las palabras del **Penitente**. El mago conjura un rayo ígneo contra la criatura, pero su sortilegio no consigue impactar. El constructo, sin embargo, sí logra golpearlo y le deja una herida abierta.

Considerando al cambiante primordial como la mayor amenaza, **Gun'Nar** avanza con decisión y lo ataca con su hacha encantada pero falla el golpe. **Omkros** recula por un momento y entonces su cuerpo muta y se agranda. Sus miembros cambian y se transforma en una abominación demoníaca cuyos apéndices están rematados por enormes pinzas dentadas. Otro de los cambiantes aprovecha para golpear a **Dar'M'Eghan** por la espalda. En cuanto al híbrido, su atención se centra en **U'Ulaaf**, a quien parece vinculado de alguna forma. El golem desvía su atención hacia **H'Eil-Grirr**, haciendo caso omiso de las imágenes que lo rodean. Por suerte, sólo una de sus manos rugosas logra impactarlo, pero aún así, le provoca un desgarro sangrante.

Los héroes no se amilanan. **U'Ulaaf** intercambia golpe por golpe con su gemelo antinatural, a la vez que **Gun'Nar** golpea a uno de los cambiantes. La primera baja del combate cae de su lado cuando el mandoble de **Men'G'Ele** se cobra su primera víctima, al derribar a otro cambiante. **Dar'M'Eghan** vuelve a conjurar contra **Omkros**, pero su magia no consigue hacerle efecto. Su herida sigue sangrando, por lo que **Kir'at** acude rauda a su lado para curar al mago. **Ok'Tar** maniobra en ayuda de **U'Ulaaf** frente al híbrido, al que están comenzando a debilitar poco a poco.

Tratando de cubrir su avance para llegar hasta el foso de sangre, **H'Eil-Grirr** conjura una nube neblinosa, pero ésta es disipada casi al instante por el cambiante primordial. El doble de **U'Ulaaf** vuelve a asestarle un golpe, pero es su última acción. El bárbaro responde con un ataque que lo tumba, haciendo que el ser comience a descomponerse en una amalgama de carne, sangre, y légamo asqueroso. A pesar de la repugnancia, el legionario recobra su mandoble mágico de su adversario para continuar la lucha. Apoyado por **Gun'Nar**, **Men'G'Ele** acaba con otro de los cambiantes, abriéndose camino paso a paso hacia **Omkros**, quien grita de rabia por vez primera cuando un nuevo conjuro de **Dar'M'Eghan** lo ciega. Este aparente respiro es lo que necesita **Kir'at** para acercarse a **H'Eil-Grirr** y cerrar la herida causada por el golem y que le estaba desangrando.

Pero el cambiante primordial no ha dicho su última palabra. Vuelve a mutar y sus ojos se disipan en su carne para reaparecer luego en mayor número y con formas facetadas. Cuando **U'Ulaaf** carga hacia él, una de sus pinzas sale hacia delante como un resorte bloqueando al bárbaro y evitando que pueda llegar al cuerpo a cuerpo. También **Gun'Nar** ataca al monstruo, pero su hacha rebota en su piel coriácea. En su mente, resuena por un instante la advertencia del **Penitente**, animándolo a usar su propia sangre para herir a este temible enemigo. Precisamente, siguiendo el consejo que les transmitió **Dar'M'Eghan**, **Men'G'Ele** se corta con el filo de su mandoble, preparándose para el embate final. **Ok'Tar** sigue su ejemplo y hace lo propio con la punta de su estoque.

Dar'M'Eghan conjura otro rayo llameante contra el golem, pero falla nuevamente. Con los cambiantes menores indecisos de entrar en la brutal reyerta, **H'Eil-Grirr** se lanza un sortilegio de invisibilidad y rodea por el foso hacia el sarcófago cerrado. Sus ojos se posan entonces en la extraña nebulosa que **Omkros** había conjurado al principio, y en cuyo interior parecen verse imágenes en movimiento. Quien no duda es el golem, que ataca esta vez a **Gun'Nar**. Afortunadamente para el explorador, antes de que la herida recibida continúe sangrando, **Kir'at** está ya a su lado para curarlo con su magia. El cambiante primordial toma como objetivo entonces a **Men'G'Ele**, al que toca con una apéndice menor, causando un daño terrible al alquimista, que aguanta a duras penas. Antes de que pueda conjurar de nuevo, **U'Ulaaf** está ya sobre él y lo hiere por primera vez con su arma. La aberración aúlla, más de sorpresa que de dolor, pero su grito infunde ánimos en todos los legionarios. **Ok'Tar** sigue su ejemplo y también consigue herirlo con su estoque.

Con la atención de **Omkros** totalmente dedicada a sus camaradas, **H'Eil-Grirr** se acerca a la pequeña nebulosa. El magus se da cuenta de que es realmente un pequeño portal dimensional, a través del cual puede ver a dos de los soldados de **G'Zen**, moviéndose por una amplia sala de piedra en la que se ven varios arcos entre unas columnas. Sin pensarlo dos veces, conjura varias luces arcanas y grita con todas sus fuerzas en Tir, indicando el camino al mago y a su fuerza de asalto.

El cambiante primordial se ve amenazado y herido por primera vez en mucho tiempo, pero parte de sus heridas comienzan a cerrarse por sí solas. Uno de sus cambiantes avanza y acuchilla a **Dar-M'Eghan** y el golem vuelve a atacar a **Gun'Nar**, dejándole otra herida sangrante. El propio **Omkros** se gira hacia **U'Ulaaf** y la sangre del bárbaro arde durante un segundo, quemándolo dolorosamente, pero el rudo luchador aguanta en pie y vuelve a golpear al monstruo. **Gun'Nar** y **Dar-M'Eghan** se ocupan del constructo de sangre. El hacha enana del primero le abre un tajo, mientras que el mago por fin logra tocarlo con uno de sus conjuros. El cuerpo coagulado del ser pierde parte de su consistencia, desmoronándose por el suelo. Siempre atenta, **Kir'at** vuelve a curar al explorador, evitando que pueda desangrarse por el último ataque recibido.

Mientras su cuerpo sigue sanándose, **Omkros** recula y toca esta vez a **H'Eil-Grirr**, a quien parece capaz de ver a pesar de su manto invisible, provocándole fuertes dolores internos. Entra en acción **Men'G'Ele** para asestarle un poderoso golpe, mientras **Gun'Nar** y **Ok'Tar** acaban con el cambiante que hostigaba a **Dar-M'Eghan**. El veterano mago, por su parte, carga su mano de energía de descarga pero esta vez el esquivo golem evita su contacto.

Con la voz enronquecida después de agotar su canto, **Kir'at** se coloca junto al sarcófago cerrado y logra soltar el extremo de la cadena que cierra la tapa frontal. Al otro lado del mismo, **H'Eil-Grirr** se recompone y descarga un potente conjuro sobre **Omkros**, que vuelve a chillar de dolor y furia. Su grito hace acudir a uno de los cambiantes, que apuñala al magus en un golpe de suerte, acertándole en medio de sus dobles ilusorios.

La lucha cada vez es más dramática pues cualquier golpe puede ser mortal a estas alturas. El golem de sangre desgarró a **U'Ulaaf**, quien recibe también uno de los toques de dolor del cambiante primordial. Sopesando sus opciones, el bárbaro golpea al constructo, siendo imitado también por **Gun'Nar**, en un intento por aislar al cambiante primordial de su esbirro más peligroso.

Entonces, sucede algo inesperado. La tapa del sarcófago de metal sale despedida como un proyectil y un haz luminoso se proyecta desde su interior. Un ser increíble, del que emana un nimbo brillante, emerge y flota en el aire desplegando unas alas majestuosas. Viste una armadura dorada y empuña una enorme espada que parece hecha de pura luz blanca. En su faz se adivinan los rasgos del **Penitente**, pero exhibe una cierta belleza atemporal. Como respondiendo a esta aparición, la nebulosa dimensional frente al pozo sanguinolento se agranda súbitamente, como si algo o alguien estuviera a punto de atravesarla desde el otro lado.

Uno de los cambiantes aún tiene arrestos para atacar a **Dar-M'Eghan**. Éste soporta el dolor, pero mantiene su atención centrada en el golem. Esta vez su conjuro sí afecta al constructo, que se desintegra al licuarse su forma en una oleada de sangre que se desparrama por todo el suelo. **Kir'at** aprovecha la confusión para curar al castigado **U'Ulaaf**.

Las tornas parecen haber cambiado por completo. **Omkros** se concentra y muchas de sus heridas se sanan instantáneamente, pero ahora toda su atención está en la figura celestial que flota sobre su foso de sangre. Con una voz cargada de odio, desafía al **Penitente**, a quien llama **Dael'Valarian**. Con lo que no cuenta el cambiante primordial es con las dos figuras que emergen volando de la ventana dimensional enmarcada por las luces invocadas por **H'Eli-Grirr**. El rostro de la primera está tapado por la siempre enigmática máscara, su cuerpo rodeado por un halo palpable de poderosa magia arcana, mientras que la segunda porta una armadura completa plateada, así como un espadón curvado del mismo metal.

La llegada del **Maestro de las Sombras** y de su **Kith'rak** es la puntilla definitiva para el cambiante primordial. Con gesto desesperado, la aberración ordena a los cambiantes supervivientes que huyan y que perpetúen su creación. Luego se vuela para vender cara su destrucción. Sus sicarios obedecen espoleados no sólo por la fidelidad hacia su creador, sino por la muerte inminente que se cierne sobre ellos.

Omkros los maldice, pero la magia de **G'Zen** y los ataques de los legionarios, potenciados por su propia sangre primordial, lo van debilitando inexorablemente. Su última mirada es de odio total antes de que la espada de luz del **Penitente** lo atraviese de parte a parte. Se produce un estallido luminoso y su cuerpo aberrante se desintegra, quedando pequeñas partículas de luz en el aire que se van desvaneciendo poco a poco.

Durante unos segundos, el **Penitente** los observa en silencio, como si estuviera estudiándolos. Luego felicita al **Maestro de las Sombras** por haber encontrado finalmente a sus soldados. **G'Zen** no percibe si hay cierta amargura o sarcasmo en esta aseveración, aunque le responde en consonancia, alabando que haya recuperado su fe perdida y preguntándose si el enemigo de su enemigo puede ser su amigo. Pero ahí acaba toda ilusión. **Dael'Valarian** manifiesta sin dobleces que nunca podrán ser aliados, pero por hoy, han habido suficientes muertes. Además, la ventana dimensional por la que accedieron no durará siempre, y el grupo corre peligro si se quedan en las profundidades de *Bajomontañas*, perdidos y con gran parte de sus fuerzas gastadas. Seguramente, la lucha producida atraerá a otros habitantes de este mundo subterráneo, algunos de los cuales no serán precisamente amistosos.

Con un último gesto de despedida, el **Penitente** aguarda mientras todos los legionarios cruzan la nebulosa mágica que los transporta hasta una gran sala recorrida por altas columnas que se cierran en arcos ojivales. El lugar ha sido el escenario de una terrible batalla, pudiendo verse los cadáveres de más de dos docenas de cambiantes y otros seres irreconocibles. Aquí son recibidos por **Yuri Canseco**, quien está organizando el transporte de los cuerpos de dos de los soldados caídos de la guardia personal de **G'Zen**. Tras saludar a **Kira't** y al resto de héroes, **Yuri** los conmina a retornar a la sala del portal de acceso cuanto antes y descansar en una ubicación segura antes de volver a *Puertocráneo*.

29 Marpenoth: Después de sanar sus heridas y de recuperar sus energías mágicas, la expedición regresa al refugio oculto de **G'Zen** en *Puertocráneo*. Una vez aquí, el **Maestro de las Sombras** les comunica que debe regresar a *Tu'narath*, puesto que lleva mucho tiempo ausente de sus labores como miembro del **Consejo de la Guardiania**. Promete mantener el contacto y proveerles de la información y recursos que pueda ir reuniendo. También los exhorta a que continúen la búsqueda de los fragmentos de la estatua de obsidiana, ya que parece claro que el objetivo prioritario de la misión de la **Legión de los Hijos de la Espada** estaba relacionado con su recuperación.

3 Uktar: Tras pasar varios días reaprovisionándose de pergaminos, pociones, y otros enseres de equipo, **Yuri** les informa que ha encontrado un barco que puede llevarlos sin hacer preguntas a *Nuncainvierno*, dado que regresar a *Aguasprofundas* podría levantar todavía sospechas.

Esa noche, una embarcación sale de la isla central de *Puertocráneo* y se interna por un canal que le permite ascender por las cavernas naturales hasta una laguna superior rodeada por extrañas piedras monolíticas. Un torbellino comienza a formarse, haciendo girar el barco más y más hasta que sufre una sacudida que hace rielar la imagen a su alrededor. Para cuando las aguas vuelven a la calma, se encuentran al aire libre, bajo un cielo nocturno. En la lejanía se pueden ver las luces de la gran metrópolis de *Aguasprofundas*, pero la distancia ha permitido que su aparición haya quedado oculta a ojos indiscretos.

8 Uktar: Por la mañana arriban al puerto de *Nuncainvierno*, donde desembarcan para buscar alojamiento en la posada de la *Máscara de la Piedra Lunar*.

Una vez que se han adecentado un poco, **Gun'Nar** y **H'Eil-Grirr** visitan la *Mansión Pembrose*, donde piden una audiencia con el **Señor Filse Pembrose**. El noble recuerda al explorador enano por los acontecimientos ocurridos hace más de un año en la ciudad, cuando la prometida de su hijo fue secuestrada, y el grupo aventurero al que pertenecía prestó también sus servicios al **Señor Nasher Alagondar**. De hecho, fue él quien los puso en contacto con **Adriana Aranda** y quien les obsequió con el primer trozo de la estatua de obsidiana. El **Señor** se muestra apesadumbrado por la noticia de la muerte del resto de miembros del grupo. Efectivamente, **Adriana** le fue enviando correspondencia con cierta regularidad desde hace unos ocho meses. Hace unos tres meses le visitó en persona y le entregó una última misiva, incluyendo un paquete para que lo custodiada. Parecía bastante preocupada y le sorprendió que no fuese acompañada por sus dos guardaespaldas, ni por su ayudante.

Esa noche, el grupo lee detenidamente las cartas de la buscadora de tesoros. En las primeras les anuncia que ha podido volver a comprar el fragmento de estatua que había vendido antes de acudir a la subasta en *Alcázar de Xantharl*, donde conoció a la compañía aventurera. Posteriormente, les indica que tiene varios trabajos para los que necesitaría su ayuda, al tiempo que está rastreando la ubicación de un segundo trozo de estatua. Conforme avanza el tiempo, los escritos de **Adriana** se vuelven más acuciantes e incluso desesperados. En una de sus últimas cartas menciona que se toparon con un grupo de esclavistas que estaban en posesión de magia evidentemente demoníaca. Sus pesquisas los llevaron hasta *Luskan*, donde se había instalado un consorcio esclavista que controlaba un lugar llamado el *Jardín de las Cadenas*. Envío a sus asistentes para que recabasen más información mientras ella acudía a *Nuncainvierno* a realizar unas gestiones, pero no volvió a saber de ellos. En el último mensaje, **Adriana** les comunica que va a ir a la *Ciudad de las Velas* para investigar personalmente pues teme por la vida de sus compañeros. Ha dejado un paquete en custodia del **Señor Pembrose** que contiene los dos fragmentos de la estatua de obsidiana que ha podido reunir. Si leen la carta y ella no ha regresado, deben viajar a *Luskan* e investigar los hechos, pues es muy posible que ella haya fracasado.

9 Uktar: **Gun'Nar** y **H'Eil-Grirr** regresan a la *Mansión Pembrose* y le explican el contenido de las cartas de **Adriana Aranda**. También le encomiendan al noble si puede guardar sus fragmentos de estatua, lo que acepta sin problemas.

13 Uktar: Tras buscar pasaje en el primer mercante que sale para *Luskan*, el grupo embarca hacia el norte, siguiendo la *Costa de la Espada*. Este es uno de los últimos barcos que salen durante la estación, ya que el frío y el mal tiempo suele hacer peligrosa la navegación por estas latitudes.

15 Uktar: Los legionarios llegan a la ciudad portuaria, buscando alojamiento en la *Posada de las Siete Velas*, ya que aunque tienen disponible el refugio de **Yuri** o la propia casa de **Dar-M'Eghan**, prefieren mantenerse todos juntos.

Esa noche, **Men'G'Ele** visita la tumultuosa taberna del *Alfanje*, donde contacta con un estraperlista al que conocía de sus trabajos en la ciudad llamado **Colmund**. Éste le pone al corriente de algunas de los acontecimientos más importantes ocurridos durante la larga ausencia del norteño. Tal y como mencionaban las cartas de **Adriana Aranda**, es cierto que desde hace unos meses se ha instalado un nuevo gremio de comerciantes de esclavos en la ciudad. Se han instalado en la parte baja de *Luskan*, rehabilitando las ruinas de lo que antes era unos depósitos de agua y canales que conectan con las alcantarillas y que databan de la época de la antigua *Illusk*. Asimismo, le explica que las tensiones entre los diferentes maestros de las torres de la **Hermandad Arcana** se han incrementado exponencialmente en los últimos meses. Precisamente, uno de sus contactos allí, una aprendiz llamada **Shaleska**, ha caído recientemente en desgracia tras haber fracasado al extorsionar a un mago independiente que se ha instalado hace poco en la ciudad. Por otro lado, también hay una comunidad de adictos que se ha afincado en los almacenes antiguos de los muelles, aunque hay quien dice que extienden sus redes también en las antiguas alcantarillas. Precisamente en los oscuros túneles bajo la ciudad es donde se susurra que una de las bandas criminales locales, los **Ratas Muertas**, han comenzado una lucha contra un adversario misterioso que les está disputando su dominio del mundo criminal de la *Ciudad de las Velas*.

16 Uktar: **Dar-M'Eghan** aprovecha para visitar su antigua casa y comprobar que todo sigue tal y como la dejó. Uno de sus vecinos de confianza ha recogido algunos mensajes de gente que ha venido preguntando por él. El más curioso es una carta que trajo un mago elfo, **Eldil Sombracrepuscular**, ofreciéndole una sociedad profesional.

En cuanto a **Men'G'Ele**, el alquimista visita las dependencias secundarias de la *Torre del Arcano*, donde se reúne con **Shaleska**, la aprendiz tiefling que conocía de su antigua identidad. La maga le daba por muerto, tras un trabajo fallido en los túneles bajo la ciudad en el que trataban de debilitar al **Maestro de la Torre del Este**. No sólo la misión fue un fracaso sino que, además, poco después hubo una explosión en la que murió el **Maestro de la Torre del Norte**, a quien ella servía en aquel momento. Con la subida al poder en su puesto de un mago llamado **Morkai el Rojo**, su estatus ha bajado. Más aún cuando hace unas semanas un grupo de aprendices bajo su mando desapareció tras tratar de infiltrarse en el negocio de **Eldil Sombracrepuscular**, un mago elfo adivinador que se afincó hace pocos meses en la ciudad y que ha rechazado unirse o pagar tributo a la **Hermandad Arcana**.

Por su parte, **Gun'Nar**, **H'EII-Grirr**, y **Ok'Tar** deciden ver de primera mano el *Jardín de las Cadenas*, el mercado de esclavos del que hablaba **Adriana Aranda**. Lo más curioso de su visita es que el lugar está regentado por una mezcla de humanos y bestiales osgos. Precisamente, uno de estos seres, un individuo de curioso pelaje negro, no deja de mirar atentamente al pícaro semiorco. Tratando de averiguar más cosas, **H'EII-Grirr** se muestra interesado en comprar una joven esclava que sea capaz de leer y escribir. Mientras son atendidos por un vendedor, averiguan que el osgo de piel oscura es **Lurkos el Negro**, mientras que uno de sus proveedores, un mercader de porte elegante y rasgos refinados, es conocido como **Voldios Cumbak**.

De regreso en la posada, los héroes ponen en común todo lo que han averiguado. Para sorpresa de la mayoría, **H'EII-Grirr** ha comprado realmente a una joven humana adolescente, llamada **Julianna**, quien fue raptada por un barco de hombres del norte cuando viajaba a *Candelerio* para tomar los votos como novicia en el renombrado monasterio.

Al interrogar a la asustada chica, ésta les explica que lo más extraño es que por las noches, varios esclavos eran sacados de sus corrales por **Lurkos** y nunca se les volvía a ver. También era raro que en ocasiones llegaban cargamentos durante la noche, a pesar de que las puertas del recinto estaban cerradas, lo que parece confirmar una de las sospechas que expresaba en sus cartas **Adriana**, que los esclavistas movían a personas a través de los túneles de la antigua *Illusk* o de las alcantarillas de la ciudad.

Esa tarde, **Dar-M'Eghan** acude a una pequeña tienda donde su identidad humana era proveído de componentes y material para sus estudios arcanos. Curiosamente, el tendero con quien habla conoce a **Adriana Aranda**, quien ha sido uno de sus suministradores en el pasado. Confirmando las fechas que han recopilado, la aventurera visitó la ciudad hace casi tres meses. Sí que le extraña que unos días más tarde, visitase su negocio y comprase una gran cantidad de ingredientes que suelen usarse para la fabricación de drogas y otros alucinógenos. Hace un tiempo, una misteriosa mujer llamada **Sehina Sawar** quiso adquirir un material muy parecido, en género y en cantidad. Se rumorea que es quien controla a los traficantes que abastecen a la mayoría de los adictos de la ciudad.

Mientras **H'Eil-Grirr** alquila una habitación extra para confinar en ella a **Julianna**, el resto del grupo, salvo **Ok'Tar**, buscan una de las entradas abiertas a los túneles del alcantarillado, donde se esconde parte del submundo de *Luskan*. Allí entran en el territorio de los **Ratas Muertas**, sobornando a uno de sus lugartenientes para que les facilite un encuentro con **Clifos**, uno de sus líderes.

Durante su visita, una pequeña banda de sicarios llega a las cámaras del refugio alertando a los guardias. Están heridos y arrastran dos cuerpos con ellos, uno de los cuales parece indudablemente un híbrido de hombre y rata, como si fuera un licántropo muerto en mitad del proceso de transformación. Mencionan haber sido atacados por las **Sombras**, aunque ninguno de los legionarios puede escuchar nada más relevante antes de que desaparezcan en una de las estancias anexas del complejo subterráneo.

17 Uktar: De madrugada, cuando regresan a la *Posada de las Siete Velas*, encuentran esperándoles a **Ok'Tar**. El pícaro ha logrado infiltrarse en el *Jardín de las Cadenas*, descubriendo que una antigua cisterna vacía esconde una esclusa que desciende a los canales inferiores y que estaba custodiada por dos osgos. Puede que sea la ruta que los esclavistas usan para mover sus esclavos.

Después de una noche de descanso, **Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** deciden hacer una visita al misterioso mago **Eldil Sombracrepuscular**. El estudio del adivinador está en la zona adinerada de la urbe, siendo realmente un antiguo edificio de dos plantas que ha sido reacondicionado por completo. La tienda se encuentra en la planta baja y, sospechosamente, está desierta de clientela. Especímenes diversos de bestias disecadas permanecen expuestos por todo el lugar, dando un aspecto pintoresco al negocio, aunque no tanto como su propietario. **Eldil** exhibe una indumentaria y unos rasgos tremendamente sobrecargados por la opulencia, aunque ambos legionarios no dejan de detectar que gran parte de sus gestos y ademanes son parte de una representación cuidadosa.

El elfo saluda cortésmente a ambos recién llegados, mostrando especial interés por el veterano mago, a quien había tratado de contactar para proponer una doble asociación. Por un lado, quería unir esfuerzos para detener las amenazas de la **Hermandad Arcana**, aunque se muestra receptivo a la sugerencia de **Dar-M'Eghan** de pagar una pequeña cuota para que dejen en paz sus actividades. Por otra parte, ha oído la reputación de conocedor de los misterios antiguos y oscuros de *Luskan* que posee. Gracias a unos asociados, cree haber descubierto la ubicación a uno de los accesos a la renombrada *Escuela Marekkan*, un antiguo y pequeño colegio arcano casi desconocido para la mayor parte de los magos y hechiceros del Norte. **Dar-M'Eghan** se sorprende al oír esto. Para su identidad humana, **Marekkan** fue un reputado necromante de antaño y se

sospecha que su cripta esconde terribles y poderosos secretos. Por ello, cuando **Eldil** le ofrece 300 piezas de oro por guiarlos a él y a dos socios por los túneles de la antigua *Illusk*, acepta, aunque pone la condición de que **H'Eil-Grirr** lo acompañará como ayudante.

Conforme avanza la tarde, el grupo en pleno se acerca a los muelles, donde un gran almacén ahora fuera de uso alberga un fumadero de opiáceos y a adictos de otras drogas. Aquí, una vez más, **Dar-M'Eghan** toma la iniciativa y pide reunirse con **Sehina Sawar**. Su confianza hace que uno de los matones lo acompañe hasta un sótano bajo el lugar que conecta con lo que parecen túneles que pertenecen a los canales de desagüe en el puerto. La líder de los traficantes es una mujer de rasgos sureños, que exhibe un maquillaje y atuendo exóticos, así como varios elaborados tatuajes. Su apariencia fría y decidida se desvanece cuando el mago le menciona a **Adriana Aranda**.

Efectivamente, **Sehina** conoce a la aventurera. Es más, ambas son amigas. **Adriana** le salvó la vida hace años cuando tuvo que abandonar *Tethyr*, su patria. Sus caminos se separaron y sus conocimientos de alquimia le permitieron establecerse e ir medrando poco a poco, aunque fuera más allá de lo que la sociedad considera como lícito o permisible. Sin embargo, siguieron en contacto ocasionalmente. Como ya saben, **Adriana** aborrece la esclavitud, y durante su última visita, le explicó que sus guardaespaldas, ambos esclavos libertos, habían desaparecido mientras investigaban las actividades de los mercaderes de esclavos del *Jardín de las Cadenas*. **Adriana** pensaba que estaban conectados con un culto demoníaco, pues sospechaba al haber descubierto las desapariciones de esclavos que éstos estaban siendo sacrificados a algún oscuro príncipe abisal. Había oído mencionar un nombre, la **Madre Pálida**, pero no sabía qué significaba o de quién podía tratarse. Desesperada y temerosa de que sus amigos estuvieran en peligro, decidió infiltrarse entre los esclavistas, haciéndose pasar por una mercenaria que vendía sus servicios al mejor postor. No volvió a saber de ella pero hace tres semanas, uno de sus contactos entre los hombres de armas de los **Altos Capitanes** mencionó que habían encontrado un cadáver flotando en la bahía. Tenía los rasgos de una mujer sureña, y mostraba el mismo tatuaje en el hombro de un águila que llevaba **Adriana**. Como todos los cuerpos que encuentran en las aguas, fue entregado para que los clérigos de **Umberlee** se hicieran cargo del mismo.

El destino quiso que posteriormente, uno de los guardias del *Jardín de las Cadenas* se convirtiera en un cliente regular. Aprovechó los períodos de trance y ensoñación de las drogas para interrogarlo. Así pudo saber que los túneles bajo la guarida de los esclavistas son patrullados por algo, el hombre no sabía el qué, que cazaba a los esclavos fugados durante los traslados. Además, sus contactos en *Mirabar* le confirmaron que una esclava a la que **Adriana** había estado siguiendo la pista durante sus visitas al *Jardín* y que había desaparecido, había sido comprada posteriormente por un grupo de mineros de las colinas al norte de *Mirabar*, por lo que esto parecía desmontar la teoría de los esclavos sacrificados en rituales demoníacos.

Por la noche, el grupo regresa a la guarida subterránea de los **Ratas Muertas**, donde **H'Eil-Grirr** y **Men'G'Ele** se entrevista con **Clifos**, uno de los lugartenientes de la banda. Cuando le preguntan por **Adriana Aranda** y por los esclavistas del *Jardín de las Cadenas*, el hampón les ofrece usar sus contactos para hacer averiguaciones sobre el paradero de la aventurera, especialmente si se han cruzado con algunos de los poderes que dirigen la ciudad desde las sombras. En cuanto a los esclavistas, lo cierto es que él y su gremio no han tenido ninguna disputa con ellos, ya que todos pagan religiosamente su parte a los **Altos Capitanes**.

Terminada la reunión, los compañeros se mezclan un poco entre los asistentes para escuchar los rumores más destacados. De este modo, **H'Eil-Grirr** averigua que parece ser que los líderes de los **Ratas Muertas** están sopesando seriamente ofrecer un fuerte tributo a uno de los maestros de la **Hermandad Arcana** para que los ayude en su lucha contra el gremio rival de las **Sombras**. En concreto, parece que han tanteado al **Dueño de**

la **Espiral del Sur** y al recientemente nombrado **Dueño de la Espiral del Norte**, un mago de fuego llamado **Morkai el Rojo**.

18 Uktar: El grupo visita el *Templo de las Velas Rojas*, un santuario dedicado a **Umberlee**, la **Reina del Mar**, donde una sacerdotisa los conduce hasta una poza de cuyas profundidades hace emerger un cuerpo inchado o maloliente, en el que se adivina difusamente el tatuaje de un águila en su hombro, el mismo que exhibía **Adriana Aranda**. Sin embargo, cuando la clériga comienza a preguntar al espíritu de la difunta, queda claro que el cadáver no es el de la cazatesoros. La pobre víctima menciona haber sido asesinada por un osgo negro, lo que hace pensar a casi todos los presentes de que su muerte forma parte de un engaño.

Durante la tarde, **Dar-M'Eghan** proporciona a sus camaradas mapas de la antigua *Illusk* para estudiar los túneles subterráneos que podrían llevarlos hasta las cisternas abandonadas que ocupan ahora los traficantes del *Jardín de las Cadenas*.

Llegada la noche, regresan a los almacenes ocupados por los adictos, donde el veterano mago vuelve a reunirse con **Sehina Sawar**, quien mantiene en una ensoñación dominada por las drogas a uno de los guardias que precisamente vigilan el mercado de esclavos. Ante las sutiles preguntas de la mujer y del erudito, el adicto confiesa que usan a menudo los túneles subterráneos para entrar o sacar esclavos sin el conocimiento de los **Altos Capitanes**. En ocasiones, ya que el trayecto es largo y hay muchos recovecos, se han producido intentos de fuga. Ahora está la **Cazadora**, quien al principio se dedicaba a rastrear y capturar a los fugados, pero ahora los elimina implacablemente, exhibiendo luego sus cuerpos mutilados como ejemplo para el resto de los presos. Por debajo de la cisterna principal hay unas cavernas donde vive **Lurkos el Negro**, el líder de los osgos. Allí también se llevan a algunos esclavos escogidos, a los que se dice que son conducidos hasta un lugar llamado la *Guardia de la Madre*. Muchos vuelven habiendo enloquecido, por lo que tienen que ser entregados al **Pacificador** para que borre los recuerdos traumáticos de lo que les ha ocurrido.

19 Uktar: Al oscurecer, el grupo se pasa por el antro de los **Ratas Muertas**, pero desgraciadamente **Clifos** no ha podido averiguar nada sobre el paradero de **Adriana Aranda**.

20 Uktar: Mientras sus compañeros vuelven a frecuentar la guardia de los **Ratas Muertas**, **Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** acompañan a **Eldil Sombracrepuscular** y a otros dos elfos en una pequeña excursión por los túneles antiguos bajo la ciudad, en busca de la entrada a la siniestra *Escuela Marekkan*. Durante el trayecto, los dos legionarios tienen claro de que el trío de elfos se comporta de forma relativamente sospechosa. Es más, durante la exploración de las antiguas zonas en las que la identidad humana de **Dar-M'Eghan** había estado retirando runas focales necrománticas, el mago atisba durante unos segundos una forma demoníaca observándolos. La criatura desaparece rauda, pero su presencia alarma a todos los presentes. El necromante sabe que lo que ha visto es una especie de soldado de los *Planos Inferiores* y que no es habitual que vaya solo. No obstante, tan cerca de su objetivo, **Eldil** insiste en terminar la exploración de toda el área. Llegados a un cierto lugar, por el que los dos legionarios tienen la seguridad de haber pasado ya anteriormente, el adivinador comienza un complicado ritual, abriendo un nexo con una entidad de los reinos lejanos e invocando la presencia de una servidora de **Kiaransalee**. Ambos héroes se estremecen por un instante, aunque por motivos distintos. **H'Eil-Grirr** reconoce el nombre de la **Dama de los Muertos**, una deidad de los elfos oscuros. Por otro lado, **Dar-M'Eghan** ve como lo que aparece frente al mago, quien se ve visiblemente debilitado por la magia, es un espíritu gimiente, una banshee, de una mujer élfica con antiguas vestiduras.

Cuando **Eldil** finaliza de comunicarse con el siniestro espectro parece bastante satisfecho, aunque también agotado. Junto con sus dos compañeros, los legionarios regresan a los sótanos de la tienda del adivinador,

donde éste les agradece su ayuda y les recompensa por sus servicios, manifestando su disponibilidad para una posible alianza si se ven presionado por miembros de la **Hermandad Arcana**.

21 Uktar: Esa mañana, **Men'G'Ele** visita de nuevo a la aprendiz **Shaleska** en la *Torre del Arcano*. La llegada al poder de **Morkai el Rojo** puede significar una oportunidad para recuperar la influencia que la tiefling ha perdido recientemente, además de ser una posible fuente de beneficios para el grupo.

Al atardecer, visitan nuevamente a **Sehina Sawar**, a quien **Dar-M'Eghan** confirma que las sospechas de **Adriana** sobre la presencia de criaturas demoníacas parecen ser ciertas. Sabedor de que los demonios como el que vio la noche anterior en los túneles portan terribles enfermedades, pide ayuda a la alquimista, quien acepta crear una serie de viales de antitoxinas, ayudada por **Men'G'Ele** para acelerar el proceso.

Una nueva visita a submundo de la ciudad se ve recompensada cuando **Clifos** les comunica que tiene información sobre **Adriana Aranda**. Desde hace semanas, una mujer que coincide con su descripción ha sido vista en algunas ocasiones en el *Jardín de las Cadenas*, siendo identificada como una lugarteniente de confianza de **Voldios Cumbak**, un semielfo corsario que ha basado parte de su fortuna en la venta de esclavos y que es uno de los mayores proveedores del emporio. Además, antes de que el grupo abandone la guardia de los **Ratas Muertas**, el jefe criminal les hace una oferta. Su banda necesita aliados en su guerra contra el gremio rival de las **Sombras**. Ofrece 3.000 piezas de oro si realizan un ataque contra una zona de las alcantarillas donde sospechan que se encuentra uno de los refugios de sus rivales. La recompensa monetaria es atractiva, pero el riesgo de verse involucrados en un conflicto de dudosas proporciones hace que los aventureros dejen su respuesta en el aire.

22 Uktar: Con la asistencia de **Men'G'Ele**, **Sehina Sawar** les proporciona siete viales de un potente elixir que los protegerá temporalmente contra la mayoría de las enfermedades conocidas.

23 Uktar: Conforme llega la tarde, el grupo se equipa para su incursión en las alcantarillas, continuando luego durante casi una hora de camino por la sección de los antiguos túneles de *Illusk* que memorizaron gracias a los planos de **Dar-M'Eghan**.

Cerca ya de su supuesto destino, **Gun'Nar** observa signos evidentes de que esos corredores han sido utilizados recientemente. Incluso descubre lo que parece un sistema de marcas de paso, que señalan una ruta que parece alejarse hacia el exterior de la ciudad. Desgraciadamente, los pasadizos no carecen de defensas, como descubre en sus propias carnes **H'Eil-Grirr**. El magus cae en una trampa que lo precipita a un foso repleto de púas metálicas. Una trampa letal para muchos, especialmente si se trata de esclavos fugados.

Una vez sanadas las heridas de su compañero, los legionarios redoblan sus precauciones al avanzar. Varias secciones más adelante, **Ok'Tar** descubre otra trampa, así como un mecanismo para fijar las baldosas del suelo que basculan para arrojar a las víctimas a las afiladas puntas de lanza.

La red de pasajes subterráneos es relativamente compleja, pero conociendo las marcas a seguir, **Gun'Nar** les hace moverse a un ritmo constante, hasta que, repentinamente, el explorador se para al atisbar la sombra de una figura embozada a una veintena de metros por delante. Un instante después, la silueta desaparece al moverse hacia atrás. **Dar-M'Eghan** barre con luces mágicas el corredor, pero el misterioso guardián, quien todos sospechan que se trata de la **Cazadora**, ha sido engullido por la oscuridad.

Mientras sus dos camaradas se mantienen alertas al frente del avance, **Men'G'Ele** vislumbra por un momento una forma acechante en un ramal secundario, pero opta por no aproximarse, temiendo una emboscada diseñada para dividir al grupo.

La zona en la que los antiguos planos ubicaban las cisternas principales está muy cerca, por lo que no es momento para echarse atrás. Resignados a enfrentarse con la temible guardiana de los esclavistas, sea humana o no, los héroes reanudan su avance.

Un par de decenas de metros más adelante los acontecimientos se precipitan. Un virote de ballesta emerge de la oscuridad impactando a **Ok'Tar**, justo antes de que **Gun'Nar** y él vuelvan a vislumbrar la forma embozada en el pasillo delante de ellos. Reaccionando con presteza, los legionarios se preparan para el combate. La figura eleva una mano y un rayo luminoso impacta de nuevo al pícaro, quien comienza a verse en apuros, por lo que avanza hasta un ensanchamiento, protegiéndose junto a la pared de la sala. Mientras **Kir'at** entona su canto bárdico y se aproxima para sanar a su camarada, **Dar-M'Eghan** invoca una mano espectral y descarga un conjuro necromántico que roba parte de la energía vital de la **Cazadora**. Viéndose en peligro de ser superada en número y capacidad mágica, la guardiana vuelve a agitar una de sus manos en un movimiento ondulante y se desvanece.

Gun'Nar avanza con decisión, sospechando que su adversario puede tener ventaja en una guerra de guerrillas, dado su conocimiento del laberinto de canales, o bien, podría huir y dar la alarma en el complejo de los traficantes de esclavos, lo que supondría que su intento de intrusión se podría ver frustrado. Avanza tanteando pero entonces el suelo se hunde bajo sus botas. Sus reflejos le permiten dar un pequeño salto y evitar la caída y las temibles púas metálicas, pero queda aislado del resto de sus aliados. En medio de la oscuridad, escucha lo que parece ser las palabras de un conjuro muy cerca, pero no llega a ubicar el lugar exacto donde se encuentra su enemiga invisible. Luego, viene el sonido inconfundible de un arma al ser desenvainada. Súbitamente, una sensación de dolor se apodera del enano, una experiencia tras la nuca que recuerda muy bien. El gemido que oye frente a él le confirma que su adversario siente la misma agonía fugaz. Pero esto no la hace titubear. Aunque el explorador trata de bloquear un posible ataque con sus hachas, siente como el frío acero atraviesa su armadura y le produce un terrible corte. A su lado la **Cazadora** se hace visible. Con su visión en la oscuridad y el reflejo de las luces arcanas por detrás suyo, **Gun'Nar** distingue que va cubierta por un manto del que emergen unas hombreras metálicas. El embozo deja ver unos ojos de mujer sangrantes, mientras empuña una larga espada curvada con ambas manos.

Deseoso por tomarse la revancha, **Ok'Tar** se lanza por el corredor y salta el foso abierto en el pasadizo, rodeando luego ágilmente a la guardiana. **H'Eil-Grirr** y **U'Ulaaf** lo imitan, evitando todos la peligrosa trampa. Todos experimentan durante unos segundos el dolor del vínculo, lo que indica que la mujer es uno de los legionarios perdidos de **G'Zen**, pero no parece que ésta esté dispuesta a razonar con ellos.

La **Cazadora** se encuentra rodeada, pero no parece considerar la huída. Recibe un hachazo por parte de **Gun'Nar**, pero gira sobre sí misma y golpea con el hombro a **U'Ulaaf**. Pese a que su figura no es especialmente fornida, el bárbaro siente como si hubiera chocado con un muro de piedra y se ve desplazado, cayendo al agujero donde varias puntas de lanza le ensartan dolorosamente. Rápidamente, **H'Eil-Grirr** contraataca con un conjuro de descarga, que arranca un grito de dolor de la mujer. **Dar-M'Eghan** la conmina a cesar la lucha en Tir, la lengua githyanki, pero esto no parece hacerla reaccionar.

Más allá, **Men'G'Ele** se ve impotente para asistir a sus amigos. Su pesada armadura hace que sea muy arriesgado tratar de saltar el hueco dejado por la sección de suelo basculada, por lo que dedica sus esfuerzos a buscar un resorte como el que su compañero pícaro encontró anteriormente para afianzar las losas sin peligro. Al darse cuenta de su intención, **Kir'at** cambia de tonada para infundirle ánimos y facilitar su tarea.

En el fondo de la trampa, **U'Ulaaf** se recupera de las heridas sufridas, bebiendo una de sus pociones curativas. Las paredes lisas de piedra hacen que sea complicado escalar fuera, por lo que se resigna hasta que sus camaradas puedan sacarlo del foso.

Son tres los legionarios que se enfrentan a la **Cazadora**, pero el dolor del conjuro sufrido hace que la mujer dedique su atención especialmente a **H'EII-Grirr**. La hoja de su gran alfanje gira velozmente, dejando entrever una llama purpúrea en su filo, y abre dos tremendos tajos al magus, que aguanta a duras penas el embate. Afortunadamente, no está solo. **Ok'Tar** asesta una estocada su adversaria, al tiempo que **Dar-M'Eghan** desata una ráfaga de proyectiles arcanos sobre ella. Esto permite que **H'EII-Grirr** se retire más allá del cuerpo a cuerpo, esperando su momento para poder retornar a la refriega. Se produce entonces un intercambio de golpes, en el que la mujer hiere a **Ok'Tar** pero a su vez recibe un golpe plano de una de las hachas de **Gun'Nar**, en un intento por dejarla inconsciente y poder capturarla.

En retaguardia, **Dar-M'Eghan** maldice en silencio cuando uno de sus conjuros fracasa en hacer mella a la guardiana. Mejor fortuna tiene **Men'G'Ele**, quien por fin da con una losa suelta de la pared, que se apresura a activar para cerrar las baldosas del suelo que le permitan unirse al combate.

Mientras **H'EII-Grirr** consume uno de sus elixires curativos, la **Cazadora** asesta otro golpe a **Ok'Tar**, quien comienza a debilitarse, pero responde valientemente, hiriéndola a su vez. **Men'G'Ele** se une a la lucha, aunque en el último momento, la guardiana gira para evitar que su golpe pueda alcanzarla en una zona vital. Aún así, la mujer se ve superada, más cuando la mano espectral de **Dar-M'Eghan** descarga una dosis de energía que convulsiona momentáneamente su cuerpo.

Algunos de los legionarios siguen tratando de dejarla inconsciente, pero pronto se dan cuenta de que algunas de las heridas recibidas por la guardiana están cicatrizando de forma sobrenatural, lo que dificulta su empresa. Resignado, **H'EII-Grirr** retorna a la pelea y vuelve a usar una sacudida mágica, que deja maltrecha a su enemiga. Aún así, ésta todavía tiene fuerzas para abrir un feo corte en el hombro de **Men'G'Ele**, lo que hace que **Kir'at** se ponga a su espalda para poder sanarlo. Tratando de debilitar la poderosa magia que potencia sus aptitudes marciales, **Dar-M'Eghan** usa uno de sus conjuros para disipar una de las auras que la rodean, lo que da tiempo a **H'EII-Grirr** para derribarla con un nuevo toque de descarga.

A pesar de estar en el suelo, las heridas de la mujer continúan cerrándose poco a poco, por lo que **Kir'at** se apresura en curar a **Men'G'Ele**, mientras **Ok'Tar** retira el gran alfanje de sus manos y **Gun'Nar** descarga otro golpe plano para asegurarse de que esté fuera de combate durante un tiempo.

Ante la amenaza de que la lucha haya podido ser escuchada, los legionarios no pierden el tiempo. Mientras **Kir'at** se encarga de los heridos más graves, otros vigilan, al mismo tiempo que **H'EII-Grirr** y **Ok'Tar** inmovilizan a la **Cazadora** y **Gun'Nar** y **Men'G'Ele** ayudan a **U'Ulaaf** a salir de la trampa.

Indecisos sobre qué hacer a continuación, de repente, el cuerpo de la prisionera comienza a convulsionarse hasta quedar otra vez inmóvil. Luego, un halo azulado envuelve su cuerpo y desaparece.

Agotados por la lucha y desanimados por este inesperado contratiempo, el grupo decide regresar por los túneles y asearse lo mejor posible para regresar a la posada sin levantar sospechas.

24 Uktar: Al atardecer, los legionarios regresan de nuevo a los antiguos túneles, con la esperanza de que la ausencia de la **Cazadora** no haya sido descubierta por los esclavistas del *Jardín de las Cadenas* o del supuesto complejo subterráneo bajo el mismo.

Más allá de la zona donde combatieron con la temible guardiana, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** descubren una enorme cámara con columnas que soportan los arcos de un antiguo acueducto para llevar el agua limpia por encima del nivel del suelo. Algunas secciones están derrumbadas, así como varios túneles secundarios. En la

oscuridad, ambos aventureros ven dos formas corpulentas moverse y hablar entre ellas en un idioma gutural. Se trata de una pareja de guardias osgos, que vigilan el acceso a una escalera de piedra que desciende todavía más bajo las entrañas de *Luskan*.

Después de informar al resto de sus camaradas, el explorador y el pícaro deciden adelantarse y ocultarse entre las columnas para poder coger por sorpresa a los centinelas cuando éstos vean los haces de las luces del resto del grupo, que tratará de avanzar en silencio y a oscuras, tanteando las paredes del pasadizo, hasta la entrada a la gran sala central.

El plan es ejecutado tal y como lo habían ideado. Los bugbear se ven sorprendidos por **Gun'Nar** y **Ok'Tar** mientras el resto del grupo entra con rapidez y los ataca desde el acceso a los antiguos túneles. Con magia y acero hieren gravemente a ambas criaturas, cayendo el primero merced a un ráfaga de proyectiles arcanos de **Dar-M'Eghan**, y el otro bajo el filo del cuchillo curvado de **Kir'at**.

La lucha ha sido breve pero brutal y los compañeros se mantienen alertas por si el ruido del combate hubiera podido alertar a otros esclavistas o posibles sectarios. Mientras restañan las heridas sufridas, arrebatan un par de pociones que las criaturas portaban en sus cintos. Luego **Ok'Tar** empieza a descender la escalera pétrea con **Gun'Nar** siguiéndolo unos pocos metros por detrás. El resto de legionarios deja algo más de distancia para evitar que el ruido de sus armaduras pueda delatar su avance.

La escalera gira sobre sí misma varias veces en tramos rectangulares que hacen sospechar a **Gun'Nar** que el diseño original fue ideado seguramente por arquitectos enanos o, al menos, contó con la ayuda de éstos. El último vuelo de escalones acaba en lo que parece una caverna natural que ha sido ampliada y en la que ven el destello de la luz arrojada por varias antorchas, más allá de una verja metálica oxidada, sellada por un doble portón de madera reforzada. Hasta ambos héroes llegan el sonido de gemidos de dolor, así como el restallar de un látigo y unas hoscas voces en un idioma que desconocen.

Con gran precaución, **Ok'Tar** se acerca a las puertas y usa la llave de piedra que encontró en el santuario de los **Guardianes Pétreos**. El objeto parece moldearse por sí mismo para encajar casi a la perfección en el hueco y el pícaro escucha un satisfactorio clic que le indica que ha tenido éxito. No obstante, la pesada hoja y los goznes herrumbrosos chirrían apenas comienza a mover la hoja, por lo que aguarda hasta que **Gun'Nar** puede proveerle un frasco de aceite para engrasar la puerta y mitigar el sonido.

Un pasadizo abierto conecta la entrada con lo que parece una red de cuevas entrelazadas, de donde proceden los lamentos y los gritos. También puede verse una tosca puerta de madera en la pared sur, a la que se aproxima **Ok'Tar** para escuchar si alguien se halla en su interior.

Resuena entonces una vocecilla chillona pero autoritaria por el corredor, seguida de lo que parece un bramido de un ser monstruoso. Le sigue un silencio absoluto, como si las quejas de los esclavos se hubieran acallado de puro miedo.

Al no oír nada al otro lado, **Ok'Tar** abre la puerta cuidadosamente. Varios olores intensos llegan hasta él al hacerlo. La habitación ha sido excavada de forma simple, y el suelo está cubierto de algunas pieles que actúan como alfombras. Hay un par de lámparas colgadas de ganchos en la pared, y unas cajas y tableros forman un improvisado escritorio y mesa de trabajo donde pueden verse fragmentos de pergamino, así como multitud de redomas y un envase de cristal sobre una pequeña llama, con un líquido amarillento burbujeando en su interior. Casi al fondo, entre algunas sencillas almohadas, el pícaro descubre una pequeña caja metálica rectangular, con un extraño pomo circular. Tantea el asidero moviéndolo intuitivamente a ambos lados y escucha el sonido de los goznes del peculiar cofre al liberarse y dejar la tapa frontal abierta. En el interior hay un par de pergaminos enrollados, así como dos pociones y una pequeña bolsa en la que resuenan pequeños objetos en

su interior. Tanto los pergaminos como las pócimas irradian magia, por lo que **Ok'Tar** entrega todo su botín a **Dar-M'Eghan** para que el mago pueda identificarlo cuando tenga tiempo.

Entretanto, **H'Eil-Grirr** examina las notas sobre la mesa. La mayoría están escritas en Lengua Común, aunque están plagadas de abreviaturas y palabras crípticas cuyo significado se escapa al magus. Sin embargo, extrae una idea bastante aproximada de los experimentos que describen. Al parecer, el ocupante de esta sala usa una combinación de magia, pociones, e incluso cirugía para paliar los síntomas de locura que afectan a los esclavos que regresan del misterioso lugar donde son llevados por **Lurkos el Negro**.

Los legionarios prosiguen su exploración de las cuevas, siguiendo el pasillo iluminado por antorchas. El corredor se ensancha en una amplia cámara con varios recovecos en los que pueden verse jaulas de madera, cada una de ellas alberga un prisionero balbuceante. También se ven un par de ramales secundarios que se internan en una pared, aunque la estancia desemboca en lo que parece otra habitación excavada.

Súbitamente, una pareja de guardias humanos se topa con ellos cuando los aventureros salen de la cobertura de la pared de la entrada. Los esclavistas gritan en Illuskano, dando la alarma al tiempo que se retiran, viéndose superados en número.

Gun'Nar es quien avanza con mayor decisión, mientras el resto del grupo le secunda. Más allá de las últimas jaulas, el explorador ve surgir a una figura monstruosa. Un enorme humanoide musculoso con grandes cuernos y que porta extrae una inmensa hacha de su espalda. Sobre uno de los hombros del minotauro puede verse una figura más pequeña, minimizada por el tamaño de la bestia.

Con los acordes de **Kir'at** resonando entre los gritos, el pequeño gnomo se baja ágilmente del hombro de su brutal acompañante y conjura con voz aguda, pero su magia no puede doblegar la voluntad de **U'Ulaaf**, quien acaba con uno de los humanos de un poderoso tajo de su mandoble. A su vez, **Dar-M'Eghan** conjura una de sus manos espectrales y ataca con magia de descarga al hombrecillo, que chilla esta vez de dolor, sorpresa, y pánico, por igual. Vuelve a conjurar, pero esta vez es **Men'G'Ele** quien logra mantener su mente despejada de la aviesa magia de encantamiento del gnomo. Entonces, su bestial guardaespaldas carga, y asesta un terrorífico hachazo a **U'Ulaaf**.

Los héroes saben que deben acabar rápidamente con este temible adversario, y lo atacan con todas sus fuerzas. Un certero pinchazo de la espada corta de **Gun'Nar** parece dejar sin aire momentáneamente al monstruo, pero su fortaleza sobrehumana lo mantiene en pie, incluso a pesar de recibir potentes golpes de los mandobles de **U'Ulaaf** y **Men'G'Ele**. La criatura responde con un barrido que hiere a **H'Eil-Grirr** y continúa hasta impactar también a **Men'G'Ele**, dejando maltrechos a ambos.

Mientras, **Dar-M'Eghan** y **Ok'Tar** combaten con el otro esclavista, al que le llueven proyectiles arcanos, así como una estocada del arma del pícaro. El hombre combate con desesperación, mientras espera la llegada del resto de los guardias del complejo.

Por detrás de la pelea, el pequeño gnomo lanza unos dardos arcanos similares a los de **Dar-M'Eghan**, pero no cuenta con las protecciones alquímicas de **Men'G'Ele**, que bloquean el ataque mágico para desesperación del hombrecillo, quien se esconde tras uno de los armazones de madera las jaulas de los esclavos.

Nuevos gritos se escuchan al final de la alargada estancia, cuando surge otro trío de guardias humanos junto con un guerrero osgo. Por suerte para los héroes, antes de que los refuerzos puedan llegar a entrar en combate, **Gun'Nar** y **U'Ulaaf** logran tumbar a la enorme bestia cornuda, lo que aprovecha **Kir'at** para curar el profundo tajo que el hacha del minotauro causó a **Men'G'Ele**.

Se entabla una nueva lucha en la que se intercambian golpes por ambos bandos. El hacha de **Gun'Nar** se cobra una víctima al derribar a uno de los guardias humanos, mientras **Kir'at** se multiplica sanando a los

compañeros que ve en peor estado. La magia de **Dar-M'Eghan** ciega al osgo, lo que libera algo de presión, dado que parece un enemigo más peligroso que los esclavistas humanos. Pronto, **Ok'Tar** acaba con uno de ellos, mientras **U'Ulaaf** hace lo propio con otro enemigo. Además, no hay ni rastro de la presencia del gnomo, por lo que parece que ha huido al ver morir a su protector y haber resultado herido de consideración.

Pero los legionarios están lejos todavía de cantar victoria. Un nuevo contingente enemigo emerge desde el fondo de la caverna alargada. Se trata de dos osgos, uno de ellos con un distintivo pelaje negro. Los acompaña una mujer que porta una espada larga y que **Gun'Nar** reconoce, ni más ni menos, como **Adriana Aranda**.

El explorador grita a la mujer para tratar de llamar su atención. No obstante, ésta no parece hacer mención de reconocerlo. En el primer embate, logra derribar a **U'Ulaaf** de un empujón, aunque luego se retira manteniendo una postura más defensiva cerca de **Lurkos el Negro**, quien está invocando una plegaria en Abisal que llama a los poderes de la **Madre Pálida**. Desatada la oscura magia demoníaca, **Dar-M'Eghan**, **Men'G'Ele**, y **U'Ulaaf** sienten como sus mentes son presa del caos y la locura. El alquimista se vuelve con ojos enloquecidos hacia **Kir'at**, contra la que descarga un golpe que hace maldecir de dolor y sorpresa a la barda. **Adriana** entonces retoma la ofensiva y ataca al propio **Gun'Nar**, mientras invoca el nombre de la **Madre Pálida** en Lengua Común, abogando para que le de fuerzas para acabar en su honor con los impíos intrusos que mancillan su santuario. Mientras, **U'Ulaaf** observa la escena con ojos vidriosos, balbuceando de forma inconexa. Por si fuera poco, **Dar-M'Eghan** también conjura contra **Kir'at** un relámpago, como si creyera que su camarada fuera un enemigo mortal. A duras penas la barda esquiva parte de la energía de descarga, pero queda seriamente tocada.

Afortunadamente para los héroes, no todo está perdido. **Lurkos** parece más preocupado de conjurar protecciones sobre sí mismo que de rematar la pelea. Por otro lado, el osgo cegado grita pidiendo su ayuda, pero nadie le hace caso. Incluso el esclavista humano restante aprovecha para huir hacia el interior del complejo subterráneo, muy probablemente siguiendo los pasos del desaparecido gnomo. Sólo el otro bugbear es una amenaza activa, por lo que **Gun'Nar** y **H'Eil-Grirr** se centran en él, ya que dudan de trabar combate con **Adriana**, quien parece estar protegiendo al osgo negro mientras éste invoca sus poderes divinos. No obstante, la situación es auténticamente caótica. En algunos momentos, los tres legionarios afectados por la locura abisal se golpean a sí mismo, y en otros se quedan mirando hacia la nada con la vista perdida. Por suerte, también experimentan algunos momentos de lucidez, que les permiten ayudar a sus compañeros, aunque esto también les genera a éstos una gran confusión por cómo actuarán a cada instante.

Luchando tenazmente y sobreponiéndose a estas adversidades, **H'Eil-Grirr** logra abatir al guerrero osgo con uno de sus conjuros de descarga. Esto parece desencadenar a **Lurkos**, quien avanza con su alfanje rodeado de un aura oscura para golpear violentamente a **Gun'Nar**. El explorador no se achica y devuelve el golpe, aunque sabe que no podrá sobrevivir mucho tiempo a un intercambio tan violento y desigual. Entra en acción entonces **U'Ulaaf**, quien logra aclarar su mente lo suficiente como para atacar al clérigo abisal.

Entretanto, **Kir'at** trata a la desesperada de curarse ella misma y proveer también de alguna sanación a sus compañeros en mayor peligro, incluso aunque ello le suponga quedarse cerca de alguno de los tres que han sido enloquecidos por la magia del osgo. **Ok'Tar** trata de ayudarla, bloqueando a **Dar-M'Eghan** para convertirse en blanco de los conjuros del mago si éste se ve afectado por la confusión mágica. Por su parte, **H'Eil-Grirr** decide entablar combate y debilitar a **Adriana**, usando su magia arcana, con la esperanza de que luego pueda contar con la ayuda de sus camaradas para dejarla fuera de combate.

Lurkos sigue golpeando brutalmente con su arma imbuida de energía negativa, aunque esta vez toma como blanco a **U'Ulaaf**, a quien considera una amenaza mayor. **Gun'Nar** lo somete a una lluvia de golpes, y su

tenacidad se ve recompensada, aunque no consigue causar el suficiente daaño como para poner en apuros todavía al bugbear negro.

Mientras, **Adriana** demuestra poseer recursos inesperados, cuando una doble de sí misma aparece, muy similar a las figuras que el propio **H'Eil-Grirr** había conjurado antes para despistar a sus posibles atacantes. El magus rocía con un abanico llameante a la mujer, lo que la enfurece, aunque no hace desaparecer a su yo ilusorio. La aventurera no responde al ataque, sino que opta por lanzarse maliciosamente contra **Kir'at**, quien con sus curaciones está manteniendo en pie a duras penas a varios de los héroes.

El devenir de la batalla parece pender de un hilo o de un golpe de suerte. El sacerdote osgo derriba a **U'Ulaaf** con un sangriento tajo, pero **Kir'at** logra acercarse al caído para curarlo, a pesar de recibir un espadazo por parte de **Adriana Aranda**. **H'Eil-Grirr** continúa a su vez atacando a la aventurera humana, quien se retira para moverse junto a **Lurkos el Negro**. Pero el clérigo demoníaco no está convencido de sus posibilidades de victoria. Parece haber gastado gran parte de su magia ofensiva y, aunque muchos de sus enemigos están tremendamente heridos, sabe que la plegaria de confusión de la **Madre Pálida** está por finalizar. Con **Adriana** maltrecha y el otro osgo cegado, el bugbear los maldice en Abisal, prometiendo regresar para cazarlos y sacrificarlos. Luego se desvanece frente a los ojos de todos. **Men'G'Ele**, quien ha podido recuperarse en parte gracias a sus extractos curativos, ataca entonces a **Adriana**, con la esperanza de dejarla inconsciente con un golpe plano, pero falla en su intento. Cuando **U'Ulaaf** se levanta de nuevo, **Kir'at** ve la oportunidad y se zafa lejos de la peligrosa humana, usando también magia de invisibilidad para evitar cualquier postrer ataque.

A pesar de verse abandonada, **Adriana Aranda** se muestra fanática y continúa atacando a los legionarios, aunque mantiene una cierta postura defensiva para tratar de evitar ser un blanco fácil para la magia de los aventureros. Su fuerza de voluntad es tal que logra resistir otro conjuro de ceguera de **Dar-M'Eghan**, pero ella también falla al intentar atacar a **Gun'Nar**. **H'Eil-Grirr** trata de rodearla, pero topa con algo invisible, que por el impacto sólo puede ser **Lurkos el Negro**. El magus se mantiene alerta, pero para alivio suyo, el osgo prefiere huir a atacarlo y romper su cobertura mágica.

Precisamente, un certero golpe suyo disipa la figura ilusoria de la otra **Adriana**, lo que reduce todavía más las posibilidades de la mujer, quien aún así no se rinde. No obstante, en mitad de la maraña y resignado a su suerte, el osgo cegado trata de atacar a cualquiera que esté a su alrededor. Ante esta inesperada amenaza, **Ok'Tar** lo atraviesa con su estoque aunque no logra acabar con él. El resto de legionarios rodean a **Adriana Aranda**, quien se defiende como un gato panza arriba. A pesar de ello, **Dar-M'Eghan** consigue debilitarla con un sortilegio necromántico, hasta que finalmente, **Gun'Nar** la tumba con un golpe aturdidor del plano de su hacha de guerra. Casi al mismo tiempo, **Ok'Tar** atraviesa la garganta del osgo, poniendo fin definitivamente a su miseria.

Sin perder tiempo alguno, **Kir'at** se afana en continuar con sus curaciones y otros aventureros recurren a sus propias pociones curativas. **Gun'Nar** y **H'Eil-Grirr** se mantienen vigilantes, pero no quedan enemigos para hacerles frente. En los dos ramales secundarios pueden ver barrotes oxidados, que forman una especie de corral. Aquí pueden ver a una media docena de mujeres recluidas. Es sorprendente que ni ellas, ni los esclavos de las jaulas supliquen o griten para ser liberados. La mayoría balbucean o tienen la mirada perdida y se mantienen en silencio.

Restañadas las heridas más grave, **Men'G'Ele** y **Ok'Tar** se encargan de acarrear a la inconsciente **Adriana**, mientras **Gun'Nar** los guía a toda prisa de vuelta por los antiguos túneles. El viaje de regreso es tenso, pues el grupo vigila no sólo la existencia de posibles trampas que pudieran haber pasado por alto, sino que también se detiene cada cierto tiempo para poder escuchar posibles sonidos que indiquen que están siendo perseguidos.

Algo más de una hora después, los compañeros se encuentran frente a una de las salidas de las alcantarillas de *Luskan*. Por las rendijas metálicas, pueden comprobar que ya es noche cerrada en el exterior, así que se limpian y adecantan lo mejor posible para no llamar la atención más de lo necesario.

25 Uktar: El fumadero de **Sehina Sawar** en los muelles es la mejor opción para esconderse, por lo que los legionarios se encaminan hacia allí, esquivando cruzarse con grupos numerosos o con guardias de alguna de las tripulaciones de los **Altos Capitanes**. Buscando una mayor discreción, **Dar-M'Eghan** y **Men'G'Ele** se reúnen primero con la alquimista para explicarle la situación. **Sehina** se muestra contenta por el rescate de su amiga, aunque su gesto se ensombrece cuando el mago le relata sus sospechas de que ha sido asimilada por el culto demoníaco que se esconde tras el gremio de esclavistas.

Después de dejar a **Adriana** sedada y bajo los cuidados de una de sus sirvientas, **Sehina** les ofrece ocultarse en la sala común del su negocio. Los reservados proporcionan cierta intimidad, y la mayoría de sus clientes están demasiado obnubilados por las drogas que consumen como para reparar en ellos.

Las horas de descanso son bien recibidas por todos y para cuando se despiertan el sol está ya alto sobre los cielos de la ciudad portuaria. Las criadas les preparan un abundante desayuno, mientras los aventureros deciden qué pasos seguir, dado que es prácticamente seguro que la *Posada de las Siete Velas* esté siendo vigilada.

Antes de nada, varios de los legionarios piden a **Sehina** ver a **Adriana** y tratar de hablar con ella. La alquimista prepara un tónico para sacarla de su letargo, aunque la mantiene atada para evitar que pueda volverse violenta. Tal y como se temían, la voluntad de **Adriana Aranda** ha sido anulada y transformada en una fanática seguidora de la **Madre Pálida**. Al verse retenida, los amenaza y trata de intimidarlos o engatusarlos con falsas promesas para que la liberen. De sus palabras, los héroes deducen que hay un santuario escondido al que los demonistas llevaban a los esclavos. Allí eran sometidos a algún tipo de horrendo ritual, en el que se les administraba algo llamado la **Leche de la Madre**. Incluso admite la muerte de sus dos guardaespaldas, un sacrificio necesario para poder abrir los ojos a las maravillas y el poder que la **Madre Pálida** le ha proporcionado.

El encuentro con **Adriana Aranda** deja preocupados a todos, pues desconocen si su estado puede ser revertido. Incluso se plantean si podría estar poseída por algún tipo de entidad.

A última hora de la mañana regresa también **Men'G'Ele**, quien ha salido disfrazado para visitar a su contacto en la *Torre del Arcano*. La aprendiz **Shaleska** le ha prometido proporcionarle un pergamino mágico de la biblioteca de la escuela, y también le ha prevenido de que un osgo negro, junto a una representación de los esclavistas del *Jardín de las Cadenas*, ha solicitado hablar con uno de los maestros de la **Hermandad Arcana**. Ante esta última noticia, se dan cuenta de que necesitan aliados para poder combatir a los cultistas o incluso para poder abandonar la ciudad sin peligro.

Aprovechando la luz menguante del atardecer, deciden arriesgarse a recorrer las calles de *Luskan* hasta la tienda de magia de **Eldil Sombracrepuscular**, quedándose **Ok'Tar** más retrasado por si alguien pudiera seguirlos.

Cuando llegan al estudio del elfo, algo inesperado ocurre. Súbitamente, **Kir'at**, quien es la última en entrar, queda paralizada y cubierta de una especie de halo azulado. Al mismo tiempo, las dobles puertas de madera se cierran. Los ojos de un enorme oso terrible disecado que estaba expuesto en la gran sala se iluminan, dotando de vida a la criatura. Ante este despliegue de magia defensiva, **Dar-M'Eghan** se apresura a proclamar las intenciones del grupo.

Tras unos momentos de silencio y tensión, la figura del excéntrico mago surge de la zona tras el mostrador final, aunque en los pasillos sombríos de la tienda alguno de los legionarios cree ver un fugaz movimiento, como si no estuvieran solos por completo.

La conversación con **Eldil** se inicia en un marco de desconfianza aunque, poco a poco, el cínico mago parece relajarse. Que **Kir'at** haya disparado una de sus salvaguardas más potentes, así como que hayan sido vistos visitando varias veces las alcantarillas, lo que deja en el aire que podrían haberse aliado con los **Ratas Muertas**, junto con la presencia de todo el grupo pertrechado, le han hecho temer que su visita no era meramente de cortesía o negocios. Por suerte, **Dar-M'Eghan** logra tranquilizarlo y explica su situación, revelando su enemistad con el culto demoníaco oculto bajo el mercado de esclavos del *Jardín de las Cadenas*, así como la situación de **Adriana Aranda**.

El elfo sopesa durante unos momentos estas revelaciones. Aunque no es un experto, puede contactar mediante su magia con una entidad que podría ayudarlos en su lucha contra los sectarios, así como averiguar cómo eliminar, si es posible, el acondicionamiento inducido sobre la mente de **Adriana**. Pero su ayuda no será gratis, pues les exige 1.500 piezas de oro por adelantado y otras 1.500 si su información es valiosa para ellos. Carentes casi por completo de aliados a los que recurrir, los compañeros aceptan, y **Eldil** los emplaza a que un par de ellos vuelvan por la noche para estar presentes cuando invoque a la criatura de los reinos lejanos que podría responder a sus preguntas.

Ya por la noche, **Men'G'Ele** se reúne con **Shaleska**, quien le entrega el pergamino mágico que le pidió y le confirma que un esclavista llamado **Far Agur**, del *Jardín de las Cadenas*, solicitó audiencia con el **Maestro de la Torre del Sur**, a quien pidió ayuda para encontrar y eliminar a unos saqueadores que habían irrumpido en sus instalaciones. A cambio, ofreció una gran suma de dinero y un suministro de esclavos para sus experimentos. El mago de la **Hermandad** no aceptó el ofrecimiento en primera instancia, pero les prometió que lo pensaría.

Amparados por la oscuridad, **Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** regresan al estudio de **Eldil Sombracrepuscular**, quien los acompaña hasta una habitación en la trastienda en la que hay grabado un círculo de invocación rodeado de runas y de enormes velas que muestran lo que parecen glifos protectores. De manera similar a cómo aconteció en los antiguos túneles bajo la ciudad, el adivinador recita un complejo sortilegio y una forma se materializa en el interior del círculo. Es un humanoide de porte imponente y piel negra, con la cabeza rematada por unos pequeños cuernos, y ojos de un verde intenso. Sus manos muestran seis dedos en cada una. **Eldil** se dirige a él en Abisal, pero los dos legionarios presentes comprenden sus palabras. El elfo le da la bienvenida como heraldo de **Graz'zt**, el **Príncipe Oscuro**, y le pide ayuda y consejo para combatir a la **Madre Pálida**, un entidad demoníaca del *Abismo* y enemiga conocida de su señor. El enviado abisal sonrío, mostrando unos dientes blancos y afilados. Su enemiga es antigua, y se la conoce también como la **Noche Pálida** y como **Madre de los Demonios**. No es un tanar'ri, sino algo más antiguo que existía en el *Abismo* antes de la llegada de éstos.

Cuando le mencionan la **Leche de la Madre**, el sirviente del **Príncipe Oscuro** les explica que se trata de un elixir generado por una Criadora, un ser repulsivo capaz de engendrar aberraciones, pero también de producir dicha sustancia. Efectivamente, puede administrarse para doblegar la voluntad de una víctima y conferir grandes poderes a un creyente. Además, al mencionarle a los esclavos enloquecidos, les habla de un ritual impío en el que al hacer beber la **Leche de la Madre** a una víctima, ésta engendrará un híbrido demoníaco en su siguiente embarazo si es una mujer, o lo transmitirá si es un varón. Los efectos del tónico demoníaco

pueden ser anulados por un sacerdote capaz de conjurar plegarias de curación poderosas, aunque también pueden quedar sin efecto si la Criadora es asesinada, y si se destruye el vínculo de ésta con la **Madre Pálida**. Una vez despedido el portavoz de **Graz'zt**, **Eldil** tarda algunos minutos en reponerse de la presión que el conjuro exige. Sin duda, se trata de un maquiavélico plan a largo plazo y no se le escapa que puede tener que ver con los intentos de algunos seres diabólicos por controlar a las tribus orcas del *Norte*. Sin duda, ambas razas, demonios y diablos, están llevando su contienda eterna a los *Reinos*.

Antes de despedirse de ellos, el adivinador les ofrece sacarlos de forma segura de la ciudad si se encuentran en problemas, algo que incluye en la segunda parte del pago como un servicio extra añadido.

Para cuando ambos héroes regresan al fumadero de **Sehina Sawar**, quedan sólo un par de horas para la medianoche. Tras relatar al resto de sus compañeros el encuentro con el ente sobrenatural invocado por **Eldil Sombracrepuscular**, el grupo acuerda buscar y destruir la guardia de los cultistas y tratar de liberar el alma de **Adriana Aranda** de sus garras, así como de vengar a la **Cazadora**, quien al fin y al cabo era una hermana legionaria que también cayó bajo su control.

26 Uktar: El sonido de madera resquebrajada violentamente saca a los héroes de su ensueño, justo unos instantes antes de que una bola de fuego estalle abrasando a varios de ellos. Entre el humo y las llamas, varias formas oscuras emergen. Una de ellas es un fornido osgo, pero la otra es, sin duda alguna, un ser demoniaco, alrededor del cual el aire caliente parece rielar como si la realidad se transformase ante su presencia.

Se escucha entonces una voz recia, que algunos reconocen como la de **Lurkos el Negro**, exigiendo que capturen a alguno con vida para poder ser sacrificado a la **Madre Pálida**.

Un momento después, mientras los legionarios se aprestan a defender sus vidas, una segunda bola de fuego estalla en el otro pasillo del almacén, arrancando gritos agónicos de los pobres clientes que dormían en el tugurio, y cuyos sentidos estaban adormecidos por las drogas consumidas.

La lucha se desata entonces entre los reservados de madera cuyos cortinajes están empezando a arder. El osgo ataca a **U'Ulaaf**, mientras que el demonio hace lo propio con **Gun'Nar**. Rápidamente, **Ok'Tar** flanquea a la criatura, y consigue hierla profundamente con su estoque. En mitad del combate, resuena la voz de **Kir'at**, dando ánimos a sus camaradas.

Dar-M'Eghan trata de cegar al osgo, pero su conjuro no tiene efecto. Afortunadamente, también **Ok'Tar** resiste la magia impía de **Lurkos**, cuando éste lo maldice. Sin embargo, el pícaro siente como parte de su energía vital le es sustraída cuando el demonio lo toca, lo que hace que la herida sufrida se cierre rápidamente.

Por lo que escuchan más allá, en la otra parte del almacén, parece que más atacantes se han abierto paso y avanzan por el local, pero la amenaza que representan los tres enemigos a los que se enfrentan en ese momento requiere toda la atención del grupo.

U'Ulaaf asesta dos poderosos tajos al osgo, al tiempo que **Ok'Tar** vuelve a herir a la criatura abisal. Mientras, **Kir'at** se apresta a curar a **Dar-M'Eghan**, quien ha sufrido serias quemaduras de la bola de fuego inicial. **Gun'Nar** también golpea al demonio, aunque parte del filo de su hacha no consigue penetrar su dura piel. No obstante, un ataque combinado de magia de descarga de **H'Eil-Grirr** y un potente mandoblazo de **Men'G'Ele** acaban con el osgo, lo que supone una primera victoria para los héroes.

Sin embargo, esto no amedrenta a **Lurkos**, quien asesta un terrible golpe sobre el alquimista, con su arma imbuida de energía oscura. A su vez, el demonio también ataca a **Men'G'Ele**, quien casi milagrosamente esquiva dos ataques de la hoja curvada que blande, aunque no puede evitar un feroz mordisco. Viendo que la superioridad numérica está a favor del grupo, **Ok'Tar** intenta rebasar al sacerdote osgo, pero éste le propina un doloroso cintarazo que aborta su maniobra.

Las hachas de **Gun'Nar** siguen golpeando al guerrero demoníaco, aunque parte de la fuerza de sus golpes se ve debilitada. También **Men'G'Ele** contraataca furioso, con un potente espadazo que hace aullar de dolor a **Lurkos el Negro**. Su ejemplo es secundado por **U'Ulaaf**, quien maneja con furia su espadón, lo que empieza a poner en jaque al clérigo abisal. En cuanto a **Dar-M'Eghan**, el mago trata de atacar al demonio con una mano espectral cargada de magia necromántica, pero su ataque no logra acertar a la criatura.

Rodeados por los legionarios, ambos contrincantes responden violentamente. El osgo negro ataca a **U'Ulaaf**, mientras que el demonio lanza una tormenta de golpes contra **Men'G'Ele**. Por suerte para el alquimista, **Kir'at** está atenta para usar sus conjuros de sanación y tratar de mantenerlo en pie, aunque el legionario se ve obligado a retroceder para poder emplear sus propios elixires curativos. Sus compañeros rápidamente cierran filas, y **Ok'Tar** vuelve a herir a **Lurkos** al tiempo que **Gun'Nar** hiere al demonio. En un arranque furioso, **Men'G'Ele** retorna al combate y asesta un terrorífico tajo al ser abisal, que lo corta casi hasta el esternón, quedando atorada en la carne impía de la criatura.

Para consternación de todos, a pesar del golpe, la resistencia sobrenatural del demonio todavía le permite mantenerse en pie. **H'Eil-Grirr** trata de rematarlo con uno de sus conjuros de batalla, pero no logra tocarlo. También falla de nuevo **Dar-M'Eghan**. Por suerte, el demonio tampoco logra impactar con sus ataques agonizantes, lo que hace que **Lurkos** se replantee su estrategia y use un sortilegio para volverse invisible y moverse más allá del cuerpo a cuerpo.

Los compañeros asedian entonces al demonio, al tiempo que **Kir'at** cura esta vez al maltrecho **U'Ulaaf**. La magia de descarga de **H'Eil-Grirr** no parece ser lo suficientemente poderosa para dañarlo, pero diversos golpes lo alcanzan, hasta que el espadón de **U'Ulaaf** lo derriba definitivamente. Apenas toca el suelo, su cuerpo comienza a descomponerse en una nube oscura, hasta que sólo queda el mandoble de **Men'G'Ele** que llevaba incrustado todavía.

Hasta ellos llegan sonidos alejados más allá de la sala final del fumadero, donde están las escaleras que permiten llegar al sótano, donde está el laboratorio y las habitaciones privadas de **Sehina Sawar** y donde también está confinada **Adriana Aranda**. No obstante, **Ok'Tar** previene al resto de sus camaradas sobre la artera maniobra de **Lurkos**, quien podría estar oculto gracias a su manto de invisibilidad esperando su momento. **H'Eil-Grirr** barre con fuego arcano la parte delantera del almacén, pero ninguna forma se adivina entre sus llamas.

Entonces, una explosión sacude el edificio, y un denso humo comienza a emerger de la parte de abajo, lo que provoca que **Dar-M'Eghan** y otros legionarios vayan hacia allí, mientras **H'Eil-Grirr**, **Men'G'Ele**, y **U'Ulaaf** permanecen vigilantes por si el clérigo abisal todavía está acechante.

Al llegar al pie de las escaleras, el veterano mago atisba la forma de un osgo entre el humo y el resplandor de las llamas del sótano y, sin dudarle un instante, desencadena un conjuro necromántico que hace maldecir a la criatura, quien grita algo a un presunto cómplice y se lanza escaleras arriba contra él. Rápidamente, **Kir'at** se apresta para curar a su compañero, a la vez que **Gun'Nar** hace que la criatura pruebe el acero de sus armas. El humanoide monstruoso exhibe unas tremendas quemaduras, lo que parece indicar que **Sehina Sawar** ha presentado una feroz resistencia.

En la parte común del fumadero, el incendio provocado por las bolas de fuego va incrementándose poco a poco. **H'Eil-Grirr** usa su magia para desvanecerse, con la esperanza de poder emboscar a **Lurkos** si éste intenta aproximarse para atacar por sorpresa a sus camaradas. Justo unos segundos después, al escuchar el sonido de lucha en la zona trasera, **U'Ulaaf** cruza las puertas y cuando **Men'G'Ele** va a seguirlo, el alquimista

siente un ataque mental, que puede bloquear gracias a su voluntad. Disipada su magia por el ataque, la figura de **Lurkos el Negro** se hace visible frente a las puertas destrozadas del edificio.

Entretanto, **Dar-M'Eghan** conjura unos proyectiles arcanos contra el osgo, quien contraataca hiriendo a **Ok'Tar** con su mangual doble. Se trata de su último acto desesperado, ya que **Gun'Nar** acaba con él definitivamente de un potente hachazo, haciéndole caer aparatosamente por la escalera.

Libre el acceso, los héroes encuentran abajo, entre el humo y las crecientes llamas, el cuerpo todavía sedado de **Adriana Aranda**. Alguien ha cortado sus ataduras y lo ha transportado hasta aquí, pero no hay rastro de ningún otro enemigo.

Se produce una nueva explosión, esta vez en la habitación que albergaba el laboratorio de **Sehina Sawar**. Al aproximarse, encuentran a uno de los matones de la alquimista muerto. Más allá, está la cámara donde retenían a **Adriana**, donde puede verse el cadáver de la chica que la cuidaba. El origen del incendio está sin duda en el laboratorio, en el suelo del cual ven otro cuerpo. Se trata de **Sehina** y, milagrosamente, está todavía con vida, aunque herida y desangrándose, sin contar con que el humo y el fuego compiten también con acabar el trabajo de los cultistas. **Ok'Tar** se apresura en detener la hemorragia y en sacarla de allí, mientras **Gun'Nar** se encarga de transportar a **Adriana**.

El incendio del almacén es ya incontrolable para cuando el grupo sale con todas sus pertenencias y con ambas mujeres inconscientes. No hay señales de más enemigos, pero saben que **Lurkos** no dejará pasar este nuevo fracaso y que tratará de vengarse de nuevo.

Rápidamente, antes de que las guardias de los **Altos Capitanes** aparezcan por la zona, **Dar-M'Eghan** conduce a sus camaradas hasta la salida de desagüe de la alcantarilla más cercana, buscando refugiarse y poder restañar sus heridas y planificar su siguiente movimiento.

Tras deambular durante un rato por los húmedos canales, **Gun'Nar** consigue encontrar una antigua sala de almacenamiento de herramientas que está relativamente aislada y que resulta ser un refugio bastante aceptable para que los compañeros y las dos mujeres descansan. **Adriana Aranda** continúa bajo los efectos de las drogas que **Sehina** le administró para mantenerla calmada. Por su parte, la alquimista está fuera de peligro, pero muy maltrecha. Afortunadamente, cuando **U'Ulaaf** le administra una poción curativa, abre los ojos y pregunta débilmente por lo ocurrido. Ella recuerda haberse enfrentado a un osgo y a una extraña maga de rasgos inhumanos, usando compuestos explosivos, lo que provocó el fuego en el sótano, que se fue extendiendo poco a poco, hasta que un golpe del brutal humanoide la dejó sin sentido y desangrándose en el suelo. Ha perdido todas sus posesiones y su negocio, pero no es la primera vez que tiene que empezar desde cero y, desde luego, está resuelta a continuar tratando de ayudar a su amiga **Adriana** a recuperarse.

Después de varias horas de descanso, la luz del sol se va colando poco a poco por las rejillas por encima del alcantarillado principal, lo que hace que el grupo se plantee cómo subir a la ciudad para reabastecerse sin llamar la atención. **Sehina Sawar** se ofrece para ser ella quien vaya a comprar provisiones y vendajes, ya que no es probable que los cultistas la estén buscando a ella específicamente, sino que el cree que el ataque a su negocio fue más bien un daño colateral para tratar de acabar con los aventureros y recuperar a **Adriana Aranda**.

Precisamente durante la ausencia de la alquimista, los efectos del sedante desaparecen en la buscadora de tesoros, que comienza a amenazarlos continuamente con la venganza de la **Madre Pálida** y sus seguidores, hasta el punto que los compañeros se ven obligados a amordazarla para que sus gritos e imprecaciones no atraigan atenciones indeseadas.

27 Uktar: Habiendo descansado todo el día anterior, los legionarios deciden llevar la lucha al terreno del enemigo y regresar al complejo subterráneo esclavista, para luego tratar de acceder al templo de los sectarios y acabar con la Criadora y su vínculo con su señora demoniaca. **Sehina Sawar** se quedará con **Adriana**, para asegurarse de que no se hace daño a sí misma y mantenerla vigilada.

Al salir de su refugio y regresar a la vía principal del alcantarillado, **Gun'Nar** se sorprende al ver huellas relativamente recientes en algunos restos de detritos retenidos. Desde luego, alguien ha pasado hace poco tiempo recorriendo esa ruta subterránea.

Casi una hora después, el explorador, siguiendo las indicaciones de **Dar-M'Eghan**, los conduce a los túneles de la antigua *Illusk*, para regresar a la cisterna desde la que pudieron acceder a los corrales de esclavos bajo el *Jardín de las Cadenas*.

Es precisamente en el último tramo de alcantarillado antes de llegar a dicha zona cuando el grupo sufre una emboscada inesperada. Dos redomas de barro son lanzadas desde un estrecho pasadizo lateral. Aunque una de ellas se rompe en la pared quedando contenida la miasma de gases tóxicos que libera, otra sí que se hace añicos a los pies de la mitad del avance del grupo. Un segundo después, varias figuras encapuchadas sale de sus escondites tanto por delante de los compañeros como desde las sombras a su espalda.

Por suerte, ninguno de los héroes llega a respirar los fétidos vapores que se extienden por el túnel. Sin embargo, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** son atacados por dos encapuchados, así como un par de matones tatuados, que exhiben marcas que reconocen como pertenecientes a los **Ratas Muertas**. En la retaguardia, otros dos encapuchados atacan traicioneramente a **U'Ulaaf**, al que apuñalan con saña. Pero la peor parte se la lleva **Men'G'Ele**, quien ve emerger del estrecho corredor a un monstruoso híbrido de humano y rata que porta una hoja curva aserrada. La criatura parece inmune a los efluvios de las bombas tóxicas, y lo apuñala desgarrando una arteria que hace sangrar copiosamente al legionario. Tratando de evitar respirar los vapores verdosos, éste se aleja del licántropo y logra beberse un extracto curativo que hace que la fea herida deje de sangrar.

El grupo contraataca, con **Gun'Nar**, **Ok'Tar**, y **U'Ulaaf** golpeando a sus respectivos contrincantes, mientras que **Dar-M'Eghan**, **H'Eil-Grirr**, y **Kir'at** tratan de salir de la zona tóxica y usar su magia. **Ok'Tar** intenta saltar a uno de los asesinos, pero falla y sufre un doloroso pinchazo. Aún así, el pícaro se rehace y asesta una estocada que traspasa de parte a parte la pierna de uno de los matones, dejándolo cojeando.

La voz de **Kir'at** comienza a escucharse por encima de los gritos del combate, lo que infunde nuevos ánimos en los héroes. Además, el pandillero herido huye arrastrando su pierna como puede, aunque su hueco es ocupado inmediatamente por otro de sus compinches. Por detrás, **U'Ulaaf** sigue combatiendo valientemente a dos adversarios, totalmente enfervorecido por el **Espíritu de la Espada**.

Mientras, en mitad del corredor, entre la nube ponzoñosa que sigue extendiéndose, el hombre rata vuelve a desgarrar con su arma el costado de **Men'G'Ele**, dejándolo una herida abierta. El legionario contraataca con su mandoble, e impacta también al híbrido, aunque parte del golpe es absorbido por la dura piel peluda de la criatura. Pero el alquimista no pelea solo. **H'Eil-Grirr** desata un potente conjuro de descarga que hace chillar de dolor al licántropo, y permite a **Kir'at** ponerse a la espalda de su camarada herido y curarlo.

La lucha prosigue incierta, con un feroz intercambio de golpes por ambos bandos, hasta que otra puñalada del hombre rata derriba a **Men'G'Ele** entre la nube de miasma. Como queriendo responder a este revés, **U'Ulaaf** destroza a uno de los **Ratas Muertas** de un potente tajo, lo que le deja solo con un único adversario. También **Gun'Nar** y **Ok'Tar** consiguen hacer titubear a los encapuchados y al matón a los que se enfrentan. No obstante, la mala fortuna hace que **Dar-M'Eghan** no tenga tanta suerte con su magia, siendo incapaz de acertar al licántropo con su mano espectral. Ahora la criatura ha vuelto su atención sobre **H'Eil-Grirr**, dolorida

todavía por la sacudida que el magus le propició. **Kir'at** dedica sus esfuerzos curativos en mantener en pie a **U'Ulaaf**, mientras que los poderes alquímicos de **Men'G'Ele** lo mantienen con vida y cierran su herida sangrante poco a poco.

Un nuevo mandoblazo de **U'Ulaaf** acaba con el segundo asesino a la vez que **Dar-M'Eghan** logra conjurar un rayo necromántico que debilita las fuerzas del hombre rata. Esta parece ser la gota que colma su paciencia, viendo que el grupo está resultando una presa mucho más dura de lo que esperaba. Con un chillido agudo, la criatura se precipita por el estrecho pasillo lateral y, acto seguido, el resto de los pandilleros que todavía combatían imitan su ejemplo, desperdigándose por los túneles secundarios.

Mientras **Kir'at** se ocupa de los heridos más graves, la nube tóxica se va disipando poco a poco. **Men'G'Ele** ha recuperado la consciencia y se administra también sus propios extractos curativos. Aún así, los compañeros han estado a punto de verse sorprendidos por el inesperado ataque. Parece evidente que los cultistas han ofrecido una importante recompensa por sus cabezas, y que los **Ratas Muertas** estaban ansiosos por cobrarla. Con todos los recursos curativos de **Kir'at**, excepto su varita, agotados, no parece buena idea continuar hacia la guardia de los esclavistas y sectarios. Por ello, deciden posponer su venganza y regresar al refugio que encontró **Gun'Nar** para reponer fuerzas.

A pocos metros del colector de alcantarillado junto al que se encuentra el pasillo que conduce a su escondite, sobre una rejilla en el techo que da a las calles, lo que arroja cierta luz natural en el ambiente, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** contemplan una peculiar escena. Una figura encapuchada está plantada en mitad de la sala, girando nerviosamente sobre sí misma como si estuviera molesta por mantenerse a plena vista y vigilase atentamente por si algún peligro se acercase.

La idea de una nueva trampa o engaño cruza las mentes de todos los legionarios, aunque el aspecto del desconocido difiere bastante del de los ladrones y asesinos que les atacaron anteriormente. Decididos a confiar en su instinto, los compañeros dan un grito para anunciar su llegada, lo que hace girarse al encapuchado.

Habla en Lengua Común, con un extraño acento, y dice llamarse **Xothine**. Ha sido enviado por **Eldil Sombracrepuscular**, quien les ofrece su ayuda y una nueva proposición si todavía quieren enfrentarse a los cultistas de la **Madre Pálida**.

Lo cierto es que este encuentro resulta inesperado para los héroes, que comienzan a pensar que existen claros vínculos entre el mago elfo y los misteriosos **Sombras**, la organización en guerra con el gremio criminal de los **Ratas Muertas**. No obstante, los legionarios no pueden presumir de abundancia de aliados, por lo que aceptan el ofrecimiento de **Xothine**, al que le piden que espere un poco para poder ir a buscar a **Adriana Aranda** y a **Sehina Sawar** al refugio.

Durante la marcha, **Dar-M'Eghan** se da cuenta de que se están dirigiendo por una zona de las alcantarillas que los llevaría a la parte alta de la ciudad, donde se encuentra el estudio del adivinador. Además, **Gun'Nar** se ha dado cuenta de que su guía a tocado en varias ocasiones determinadas piedras de las paredes, como si hubiera desactivado algún tipo de trampa a su paso. También se ha dado cuenta, al igual que **Ok'Tar**, que en algunos pasillos brillan extrañas runas que sólo parecen visibles gracias a la visión oscura, ya que al ser iluminados por las luces de sus compañeros que avanzan tras ellos parecen completamente invisibles.

Después de caminar durante algo más de una hora, se encuentran en un pasillo subterráneo excavado que parece llevar a un sótano construido. De las sombras, surgen dos figuras con armaduras negras y armas de metal oscuro. Su piel es también de ébano, en contraste con sus cabellos blancos por completo. Por un instante, los legionarios se ponen en tensión al ver a los elfos oscuros, pero cuando **Xothine** se dirige amistosamente a los guardias en Élfico, al tiempo que se quita la capucha y revela también los rasgos de un

drow, la suerte está echada, y los compañeros confían en que su confianza en **Eldil** no les haya llevado de cabeza a una nueva traición.

Curiosamente, uno de los guardias menciona que el adivinador está reunido con el jefe, alguien que desde luego impone respeto en el trío de elfos oscuros, quienes ofrecen al grupo descansar en el interior hasta que el mago se reúna con ellos.

Minutos más tarde, un sonriente **Eldil Sombracrepuscular** baja las escaleras disculpándose si la apariencia de sus socios les ha podido alarmar. Tal y como les anunció **Xothine**, tiene una nueva oferta para ellos. Sus socios están interesados en acabar con el culto de la **Madre Pálida** y están dispuestos a ayudarles. Saben que un sortilegio de teleportación vinculado entre dos lugares es más costoso y difícil de crear cuanto mayor es la distancia entre las ubicaciones. Además, si el complejo esclavista está conectado con un santuario demoníaco, éste último no puede estar situado en un lugar relativamente accesible. Conociendo que parte de los cultistas son osgos, sospecha que la base de adoración de la **Madre de los Monstruos** se oculta en algún lugar de la *Suboscuridad* próxima a la superficie, lo que ellos llaman *Sobreoscuridad*. No obstante, las radiaciones subterráneas provocan que muchos conjuros, especialmente teleportaciones y otros similares de desplazamiento, puedan fallar si no están afianzados por nexos arcanos, algo que normalmente quedaría fuera del alcance de los cultistas. Por ello, supone que el destino del teleportador será el de una caverna libre de emanaciones que esté relativamente cercano a su guarida. Mediante su magia de adivinación y la ayuda de los exploradores de su compañía, ha reducido las probabilidades a un determinado lugar. **Eldil** se ofrece a llevarlos allí y a esperarlos para poder traerlos de vuelta. Es más, uno de sus socios le ha proveído de un arma, una gema psíquica capaz de romper el vínculo existente entre una criatura invocada o llamada de los reinos lejanos, lo que puede dañarla significativamente. A cambio, su jefe quiere que el grupo obtenga para él el símbolo sagrado de la Suma Sacerdotisa del culto de la **Madre Pálida**, ya que normalmente sus núcleos de adoración siempre están dirigidos por una fémina o hembra. En caso contrario, mantiene su compromiso de llevarlos fuera de *Luskan* a lugar seguro, incluido en el pago que le hicieron ya anteriormente.

Durante un rato, los héroes discuten la oferta del mago. Aliarse con los elfos oscuros no es algo que tuvieran pensado y no deja de ser un opción siniestra, aunque también es cierto que los aliados de **Eldil** no se ajustan a las historias que recuerdan de sus anteriores personalidades, o las que han escuchado **Kir'at** o **Sehina**. Éstos parecen no estar dirigidos por las terribles matriarcas de **Lolth** y, de hecho, parecen más bien ser poco fervorosos, a excepción de un curador que les ha sido ofrecido, que ha mencionado en sus plegarias a **Vhaeraun**, el **Señor Enmascarado**. Se comportan más como un gremio criminal o una compañía mercenaria que como un grupo de incursión drow. Teniendo en cuenta además que la otra opción es volverse a aventurar por los túneles para abrirse camino por la base esclavista, los compañeros deciden aceptar.

28 Uktar: Después de descansar y curarse de las secuelas del combate contra los **Ratas Muertas**, los legionarios se preparan para la misión que les espera. **Sehina Sawar** permanecerá con **Adriana**. La alquimista está sopesando ofrecer sus servicios a **Eldil** cuando todo esto termine, y aliarse con los drow para reestablecer su negocio.

El grupo se despide de ella y acompaña al adivinador al estudio con el círculo de runas arcanas donde **Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** le vieron contactar con el heraldo de **Graz'zt**. **Eldil** les previene que deben cruzar preparados, pues es bastante probable de que la ubicación de destino esté vigilada. A sugerencia de **Dar-M'Eghan**, el mago elfo ha preparado varios conjuros para tratar de romper el canal mágico que une la guarida de los esclavistas con el santuario demoníaco, tarea en la que se ocupará mientras espera su regreso.

Cuando **Eldil Sombracrepuscular** finaliza su cántico, el mundo se desvanece alrededor de los héroes. Por un instante, experimentan una breve sensación de vértigo, aunque mucho menos intensa que cuando cruzaron el portal a la base de **G'Zen** en el *Plano Astral*. A su alrededor, se abre una gran caverna con varias columnas naturales que llegan casi hasta el techo. Algo brilla a sus espaldas. Se trata de una pared rocosa que forma una cavidad, alrededor de la cual arden varios símbolos extraños, aunque otros parecen apagados. Si la teoría del adivinador es correcta, sin duda se trata de la puerta que lleva a la base subterránea en *Luskan*.

Un movimiento más allá de la luz de sus conjuros y lámparas llama entonces su atención. Varias formas humanoides bestiales emergen de la oscuridad, empuñando armas terribles. Tres de ellas parecen minotauros cornudos, aunque más pequeños que el que se enfrentaron durante su incursión bajo los túneles de la antigua *Illusk*. Son idénticos a la criatura que vieron **Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** cuando acompañaron a **Eldil** y a sus socios durante su búsqueda del acceso a la *Escuela Marekkan*. El cuarto tiene los mismos rasgos que el demonio que acompañó a **Lurkos el Negro** durante su ataque al fumadero de **Sehina Sawar**.

Los acontecimientos se precipitan. **Kir'at** comienza a cantar, a la vez que **H'Eil-Grirr** logra apartarse por milímetros fuera del alcance del demonio de cabeza bestial, que ha avanzado hacia él con su garra cargada de energía negativa. **Dar-M'Eghan** le da de su propia medicina, descargando un rayo de magia necromántica que lo debilita temporalmente. Los demonios guerreros cargan entonces. Portan extrañas alabardas, pero se lanzan hacia delante embistiendo con sus propios cuernos, impactando brutalmente a **Kir'at** y **Ok'Tar**.

Los héroes contraatacan, y **Gun'Nar**, **Men'G'Ele**, y **U'Ulaaf** bañan sus armas en sangre demoníaca, aunque sus aceros no logran herir limpiamente a las criaturas. Entra en acción también **Eldil**, quien desata una ráfaga de proyectiles arcanos contra uno de los astados.

El líder bestial logra alcanzar a **H'Eil-Grirr**, a quien absorbe parte de sus energías vitales, mientras sus guerreros se traban en combate contra **Eldil** y **U'Ulaaf**. La lucha es despiadada, pero el espadón de **Men'G'Ele** se cobra la primera víctima, destrozando a uno de los demonios menores, que cae al suelo y comienza a disolverse en una nube de efluvios negros. Acto seguido, un nuevo conjuro de batalla de **Eldil Sombracrepuscular** acaba con otro de los guerreros, lo que da ánimos al resto de compañeros.

Viéndose en inferioridad, el demonio bestial trata de ganar tiempo, y paraliza a **H'Eil-Grirr** con uno de sus sortilegios. Aprovechando su ventaja, el último de los guerreros lo ataca mientras está indefenso, hiriéndolo de gravedad. Por suerte, el magus es asistido rápidamente. **Eldil** ataca al líder con otra oleada de proyectiles arcanos, a la vez que el resto golpea sin descanso a ambos demonios, permitiendo que **Kir'at** cure a su camarada. Haciendo acopio de su fuerza de voluntad, **H'Eil-Grirr** logra liberarse de la magia oscura de la criatura, que poco a poco está siendo arrinconada.

Aún así, ambos demonios resisten ferozmente, aunque en vano. **U'Ulaaf** recibe varias heridas pero acaba con el último de los guerreros. **Dar-M'Eghan** trata de apuntillar al demonio de cabeza bestial, pero su magia falla de manera extraña, dejándolo ligeramente obnubilado por unos momentos. Sin embargo, esto sólo retrasa el final del combate. Golpe a golpe, la criatura va cediendo terreno, a la vez que **Eldil** sigue acosándola con su magia, hasta que por fin, el mandoble de **Men'G'Ele** la envía de vuelta al *Abismo*.

Mientras **Kir'at** y **Ok'Tar** sanan a los heridos, el adivinador estudia las runas ardientes. Hay tres juegos de símbolos esculpidos en bajorrelieve en la roca, pero sólo dos brillan con una especie de fuego mágico. Según el mago elfo, parecen representar los distintos destinos conectados por el conjuro de teleportación, lo que le sugiere que originalmente había una tercera localización relacionada con el culto de la **Madre Pálida**. Ciñéndose al plano original, usará su magia para borrar las runas, con el propósito de desactivar su magia y evitar que los cultistas bajo *Luskan* puedan enviar ningún refuerzo durante el ataque del grupo al santuario.

Tras despedirse de **Eldil Sombracrepuscular**, los compañeros avanzan por la zona más ancha de la caverna, preparados para cualquier enfrentamiento. **Gun'Nar** no tarda en descubrir signos que evidencian la existencia de una ruta usada con cierta frecuencia, sin duda para trasladar a los esclavos desde el teleportador hasta la base de los demonistas.

Algo menos de una hora más tarde, el explorador atisba un halo luminoso de color violáceo que emerge casi fantasmagóricamente de un ramal de la zona principal. Al adelantarse a explorar, junto con **Ok'Tar**, ve que la luz procede de una serie de cristales minerales que crecen en varias columnas de piedra que salpican una amplia gruta. Más allá, al fondo de la misma, se ve una construcción de piedra, con unas escaleras que llevan hasta unas dobles puertas en las que puede verse tallado un rostro humanoide con rasgos demoníacos. Sobre las mismas se ve un almenado que conecta con dos balcones, sobre el que arden sendos braseros encendidos.

Acercándose sigilosamente, ambos legionarios ven ocasionales figuras humanoides que aparecen en los balcones o recorren la almena por encima de las puertas. A la derecha de las mismas, donde acaba la pared de roca, pueden ver también una especie de terraza natural, aunque desconocen si puede tratarse de una entrada lateral al santuario.

Cuando se aproximan hacia allí, un extraño gruñido resuena a pocos metros de la pared que forma una especie de rampa bastante inclinada. Un centinela se asoma a la balconada próxima y ve a **Ok'Tar**, desapareciendo en el acto. Segundos más tarde, el tañido de un gong resuena varias veces propagando ecos por toda la gruta.

Viéndose descubiertos, los dos legionarios retroceden a toda velocidad, cubriéndose lo mejor que pueden en las columnas naturales de la gruta. Suponen que el sonido de la alarma habrá alertado a sus compañeros, que los esperaban a medio centenar de metros de la entrada de la gran cueva, pero se apresuran en volver para informarles. No obstante, **Gun'Nar** se oculta en un recodo vigilando a las puertas, dejando que **Ok'Tar** se adelante para avisar al resto. A los pocos minutos, las puertas se abren y varias figuras emergen del interior. En cabeza va un ser humanoide de andar grotesco, que lleva una cadena a la que va atada una criatura de aberrante, de cuyo lomo emergen lo que parecen púas. Por detrás de ellos avanza un osgo, así como tres figuras de aspecto humano, que blanden espadas curvas y que portan luces mágicas que iluminan a su paso.

Decidiendo que ya ha visto suficiente, **Gun'Nar** se da la vuelta para reunirse con sus camaradas, aunque al alejarse, cree percibir un ligero retumbar de algo pesado a sus espaldas.

A pesar de haber perdido el elemento sorpresa, los legionarios piensan que es una buena oportunidad para coger desprevenidos a los sectarios. Por ello, retrasan su posición hasta una zona de la caverna de paso donde hay varias columnas y rocas relativamente juntas, lo que les ofrece varios lugares donde ocultarse.

Poco a poco, el resplandor de las luces de los cultistas se va acercando, así como un eco de gruñidos extraños, y el sonido de pasos pesados, que resuenan en la roca conforme se aproximan. El grupo permanece a la espera, hasta que ven a la bestia que los rastrea. Se asemeja a un enorme mastín de rasgos famélicos, su cabeza casi un cráneo descarnado. Afiladas púas salen de su espalda y flancos, como si de un puercoespín gigante se tratase. Entonces, la criatura los ve, y emite un aullido atroz, que penetra en sus mentes. Afortunadamente, los héroes, a excepción de **Dar-M'Eghan**, soportan el estremecedor sonido y se aprestan a la lucha. No obstante, antes de que puedan reaccionar, la criatura y su cuidador, un humanoide de rasgos brutales y contrahechos que porta una maza pesada, se lanzan hacia ellos violentamente. **Men'G'Ele** es quien soportan el primer embate, pero resiste el ataque, aunque al golpear a la criatura, una de las púas se le clava dolorosamente en el brazo. **U'Ulaaf** corre la misma suerte, aunque sus espadaños también hacen aullar, esta

vez de dolor, al monstruo. Por detrás de los ambos luchadores, la voz de **Kir'at** intenta conferirles valor y coraje.

Ocultos en una columna próxima, **Gun'Nar**, **H'Eil-Grirr**, y **Ok'Tar** aguardan su momento. El pícaro es el primero en salir de su escondite. Frente a ellos hay dos sectarios humanos y un osgo que porta una hoja curva y una armadura con recargados diseños de aspecto malicioso. Sin dudarlo, ataca a uno de los cultistas humanos pero, por desgracia, trastabilla en el último paso y se clava su propio estoque dolorosamente en la bota. Los sectarios usan sus símbolos sagrados e invocan el nombre de la **Madre Pálida**. Junto a ellos aparecen sendos dobles ilusorios, merced a los dones demoníacos de su deidad. Luego atacan a **H'Eil-Grirr** y **Kir'at** respectivamente. En cuanto al osgo, hace lo propio con **Ok'Tar**, empuñando una hoja larga curvada a ambas manos.

Surge entonces una figura imponente por detrás de los atacantes. Se trata de una estatua de algo más de dos metros, hecha de piedra y acero. Su cabeza es la de una bestia extraña y exhibe el mismo símbolo gravado en el pecho que aparece en los talismanes impíos de los cultistas. Empuña una cimitarra que brilla con una luz mortecina y acelera su paso hasta descargar un tajo con ella a **Men'G'Ele**, dejando una herida sangrante en el costado del alquimista.

Por suerte, un certero tajo del espadón de **U'Ulaaf** acaba con la bestia aulladora, lo que provoca un grito de rabia del humanoide que la guiaba. A su lado, **Men'G'Ele** se retira para poder beber un extracto curativa, a la vez que **Kir'at** emplea su magia para curarlo, pues el luchador se ha visto asediado por varios enemigos en el rápido comienzo de la batalla. **Gun'Nar** se lanza contra la estatua guardiana, impactándola con su hacha de guerra, aunque parte del golpe no logra atravesar la superficie de piedra. Sin embargo, **Dar-M'Eghan** sí está preparado para enfrentarse al autómatas demoníaco. Su magia degrada el metal que cubre algunas de sus partes, dañándolo significativamente. También **H'Eil-Grirr** contraataca con un conjuro de descarga, aunque la energía desatada tiene como objetivo al clérigo osgo.

La lucha continúa, con los sectarios humanos recurriendo a sus hojas curvas y el maestro de la bestia muerta atacando ciegamente a **U'Ulaaf**. **Men'G'Ele** recibe otro cintarazo de la estatua, que reabre la herida recién sanada, pero no se amilana y devuelve el golpe con un potente revés de su mandoble. Viendo que el guardián pétreo es un enemigo de cuidado, sus compañeros se aprestan a auxiliarlo.

La magia de batalla de **Dar-M'Eghan** vuelve a desencadenarse, esta vez con un relámpago que deja muy maltrecho y humeante a uno de los acólitos humanos, aunque otro es capaz de esquivarlo haciendo gala de una reflejos casi sobrehumanos. **H'Eil-Grirr** sigue su ejemplo, aunque el magus emplea un abanico llameante contra el osgo y el otro cultista.

Tras un intenso intercambio de golpes, **Men'G'Ele** derriba al autómatas, que cae pesadamente al suelo. Ayudado por **Gun'Nar**, **H'Eil-Grirr** acaba también con el sacerdote osgo, lo que provoca la huida de dos de los sectarios humanos.

Quien no está dispuesto a huir o rendirse es el deforme humanoide que sigue golpeando con su maza pesada a **U'Ulaaf**, ajeno al resto de héroes que le rodean. Por su parte, el tercer y último humano decide seguir el camino de sus correligionarios, pero su intento de huida es interceptado por **Gun'Nar** y **H'Eil-Grirr**. Ambos legionarios acaban con él, mientras que **Men'G'Ele** y **U'Ulaaf** hacen lo propio con el maestro de bestias demoníaco.

Rápidamente, **Kir'at** se afana en curar con su varita a sus camaradas, mientras éstos recurren también a algunas de sus pociones curativas. Han escapado dos de los sectarios humanos, aunque uno de ellos estaba

muy debilitado por el relámpago de **Dar-M'Eghan**. Es de suponer que las fuerzas del santuario se hayan visto menguadas sensiblemente, aunque también los recursos del grupo han disminuido.

De regreso a la gran caverna con la escalinata, los legionarios comprueban que las puertas con el rostro demoníaco tallado están cerradas, aunque no se ve figura alguna vigilando por encima de la almena o en los balcones laterales.

Gun'Nar y **Ok'Tar** tratan de trepar sin éxito hasta la terraza natural, por lo que **H'Eil-Grirr** usa sus poderes arcanos para volar con una cuerda hasta lo alto de la misma, lo que permite al resto del grupo acceder a esta supuesta vía de acceso a la guardia demoníaca.

Su suposición se ve recompensada cuando, después de recorrer un túnel natural de casi una veintena de metros, se topan con unas dobles puertas de madera reforzada. Resuena entonces el grito de lo que parece una mujer agonizante. Procede del interior del santuario y deja ecos que tardan varios segundos en desvanecerse, provocando una cierta incomodidad en quienes los escuchan. Esto hace que **H'Eil-Grirr** flote hasta lo alto de las puertas, desde donde se mantiene vigilante. Curiosamente, en el patio bajo sus pies yace el cadáver ensangrentado de uno de los cultitas. Parece que sus amos no se tomaron demasiado bien su derrota y posterior huida a manos de los héroes.

Decidido a no dar tiempo a los sectarios para organizar una nueva defensa, **Men'G'Ele** usa una maza para hundir las hojas de madera a golpeas. Casi ha terminado su tarea cuando el alarido de mujer vuelve a escucharse, llegando hasta ellos también desde el otro lado de la entrada secundaria, como si el sonido se propagara por todo el subterráneo.

Las puertas destrozadas dan una amplia sala rectangular, cerrada por otros dos juegos de puertas. En la pared norte hay restos de huesos humanos, carne putrefacta, y excrementos secos, así como unas argollas de metal aseguradas en la roca que permiten sujetar una cadena. El fuerte olor es similar al que emanaba de la bestia con púas, por lo que los compañeros suponen que aquí era donde mantenían a esta criatura guardiana.

Manteniéndose a la escucha antes de decidirse por una de las salidas, **Men'G'Ele** cree escuchar gritos amortiguados de dolor tras una de ellas, lo que hace que el luchador se abra paso abriendo las hojas violentamente de un empujón.

Ante sus ojos se abre una amplia gruta excavada, de forma alargada. Hay dos jaulas de madera a ambos lados, así como un foso excavado en el que arde furiosamente una gran llama. Al fondo, se ve un bloque de piedra tallado, en el que hay una repisa cubierta de sangre junto a la cual yace un esclavo degollado. Otro pobre infeliz está siendo sujetado por un osgo, mientras que un cultista humano le abre la garganta con una cuchilla curvada.

Al ver invadido su santuario, ambos fanáticos atacan. El osgo avanza hasta la entrada e invoca la furia de la **Madre Pálida**, canalizando su energía impía para dañar quienes profanan este altar de sacrificios. En cuanto al humano, recita una plegaria en Abisal contra **Men'G'Ele**, que nubla por un instante su voluntad.

Sin embargo, los sectarios no son rival para la determinación del grupo y, tras un breve combate, los dos resultan muertos bajo los espadaones ajusticiadores de **Men'G'Ele** y **U'Ulaaf**.

El altar parece haber sido moldeado a partir de algún tipo de piedra basáltica y muestra perturbadoras imágenes de criaturas bestiales copulando, así como figuras de mujeres embarazadas dando a luz seres con rasgos demoníacos, e incluso hombres de los que emergen una especie de parásitos aberrantes.

En una de las paredes laterales hay un túnel que continúa durante un largo trecho de frente, pero que tiene un ramal que gira a la izquierda nada más salir de la caverna de sacrificios. Vuelve a escucharse de nuevo el gemido agonizante de mujer, que parece proceder de este corredor inferior. Al fondo del mismo se adivina un

halo de luz antinatural, similar al que emanaba de las formaciones minerales de las columnas de la gruta de entrada.

Atentos a cualquier emboscada o trampa, el grupo avanzan hacia el resplandor de tonos violáceos y pronto llega hasta ellos un sonido burbujeante y viscoso. El pasillo se abre a una sala excavada de formas irregulares, de la que parten otros dos túneles. Pero lo que llama su atención es lo que alberga. Hay una especie de fuente circular en la que burbujea un denso líquido rojo oscuro que parece una mezcla de sangre espesa y una sustancia indescriptible. En el centro de la misma se yergue una figura femenina de rasgos demoníacos, con cabeza de chacal, una túnica larga, decorada con los símbolos de la **Madre Pálida**, y dos alas esqueléticas que surgen de su espalda. Curiosamente, el contenido de la fuente no llega a tocar sus pies, como si repeliera su contacto. Conforme el híbrido atisba a la vanguardia de los héroes, invoca a su señora demoníaca y una cuchilla hecha de pura energía se materializa sobre **Gun'Nar** atacando al explorador como si estuviera dotada de voluntad propia.

La criatura parece un adversario de cuidado, pero los legionarios no dudan en irrumpir en la cámara, aunque ninguno se atreve a meterse dentro de la fuente impía. Mientras su arma mágica continúa atacando a **Gun'Nar**, la hembra vuelve a musitar una plegaria en Abisal, pero **Men'G'Ele** resiste imperturbable el oscuro sortilegio.

Viendo que la situación es extremadamente peligrosa, **H'Eil-Grirr** decide recurrir a la gema que les entregó **Eldil Sombracrepuscular**. Con gran agilidad, el magus salta para arrojar el objeto a la criatura, y luego usa sus poderes para reaparecer justo en el borde sin llegar a tocar el abyecto líquido sanguinolento. La piedra hace un sonido como de cristal al romperse al impactar a la demonio y libera una malla de luz azulada que la envuelve para luego comenzar a empequeñecerla. La criatura chilla de rabia pero se ve impotente conforme la luz la va empequeñeciendo hasta que desaparece por completo, como si nunca hubiera estado allí.

Los legionarios deciden volver sobre sus pasos y explorar el corredor largo que dejaron atrás. Una puerta de madera se incrusta en la pared a su derecha, mientras que otro pasillo gira a la izquierda, en el que se vislumbran otras cuatro puertas, situadas dos a cada lado. Al fondo del túnel principal, hay otra abertura que vuelve a descender durante una cierta distancia. Unos tres metros más allá, la pared del final está decorada con una figura relieve que representa a una mujer embarazada. En su barriga, puede verse la silueta de un feto, labrado en un extraño metal dorado, adivinándose una serie de orificios en las placas del mismo.

Sopesando sus opciones, los compañeros bajan por el corredor junto a la inquietantes estatua, lo que les lleva un pasadizo largo en el que el aire se encuentra cada vez más viciado y enrarecido. Al fondo escuchan una respiración pesada y cuando desemboca en una nueva caverna se dan cuenta de que han encontrado por fin a la Criadora de la que les habló el heraldo de **Graz'zt**.

Se trata de otra híbrida demoníaca, pero ésta fue antaño una osga. Inmensa y grotesca, está completamente desnuda y muestra un abdomen hinchado, como si estuviera también preñada, así como tres abultados senos de los que gotea un líquido blanquecino. Cuatro cadenas la sujetan a unos pilares levantados en los extremos de la cámara que la alberga, hechos de la misma roca volcánica que el altar de sacrificios que encontraron. No obstante, por la delgadez de los eslabones, da la sensación de que las cadenas tienen como objetivo que la criatura no se mueva demasiado, más que contenerla. Curiosamente, la Criadora está ciega, pues las cuencas de sus ojos están vaciadas, pero gira su monstruosa cabeza hacia ellos como si adivinase perfectamente su ubicación.

Cuando los héroes entran dispuestos a afrontar esta lucha final, la criatura se abalanza contra **U'Ulaaf**, para luego propinar un revés con una de sus zarpas a **Dar-M'Eghan** cuando éste trata de rodearla. El veterano

mago soporta el golpetazo y descarga un relámpago sobre la criatura, que gruñe cuando la energía mágica recorre su amorfo corpachón.

Entonces ocurre algo inesperado. **Kir'at**, que cerraba el avance en el túnel de acceso, por detrás de **Men'G'Ele** y de **Ok'Tar**, recibe un tremendo ataque que hace enmudecer a la barda. Junto a ella se materializa una hembra osga que porta una hoja larga curvada y una armadura con el símbolo de la **Madre Pálida**. Su mirada es de odio total, y un halo místico la rodea. Sin duda, se trata de suma sacerdotisa del santuario, que ha acudido finalmente para defender el altar de su deidad demoníaca.

Rápidamente, **Men'G'Ele** avanza para ayudar a su camarada y descarga un espadazo sobre ella, pero la clériga soporta el castigo. No obstante, esto permite a **Kir'at** alejarse hasta el interior de la cámara, para poder reponerse del terrible ataque sufrido.

En la sala, **H'Eil-Grirr** ataca con su magia a la Criadora, al tiempo que **U'Ulaaf** descarga sendos golpes que cubren de sangre el suelo de piedra. La deforme híbrida lanza otro manotazo que impacta como si fuera una maza de piedra en el magus, dejándolo sin aire durante un instante. Sin embargo, los legionarios no cesan en su asedio y una mano espectral de **Dar-M'Eghan** descarga su energía arcana sobre ella, volviendo a provocar un feroz gruñido del monstruo.

Al ver a su criatura en peligro, la sacerdotisa vuelve a recitar una plegaria en Abisal, que paraliza los músculos de **Men'G'Ele**. **Ok'Tar** trata de ayudar a su compañero, pero el pícaro solo no es una amenaza seria para la poderosa clériga, imbuida con el poder demoníaco de la **Madre Pálida**.

Ajenos a este drama, el resto de legionarios continúan acosando a la enorme Criadora. **H'Eil-Grirr** sigue atacándola con su magia de descarga, al tiempo que **Gun'Nar** y **U'Ulaaf** la golpean con sus armas.

Aprovechando que el luchador está bajo los efectos de su magia oscura, la suma sacerdotisa lo ataca ferozmente, descargando dos tremendos tajos con su alfanje que dejan muy malherido a **Men'G'Ele**. Haciendo acopio de toda su fuerza de voluntad, el alquimista logra sobreponerse a la parálisis, pero puede no tiene tiempo de alejarse de su enemiga para recurrir a uno de sus extractos curativos. **Ok'Tar** logra asestarle una estocada, pero su ataque apenas la hiere levemente.

La Criadora por su parte, sigue soportando un tremendo castigo a manos de los héroes. Gracias a su agilidad, **H'Eil-Grirr** logra evitar por dos ocasiones las terribles garras de la criatura, pero ésta parece poseer una resistencia inhumana.

Cada vez más furiosa al ver la muerte de la Criadora cada vez más cercana, la suma sacerdotisa carga su arma de energía oscura y propina un despiadado golpe que atraviesa la armadura de **Men'G'Ele** cortando hasta la clavícula y haciendo caer ensangrentado al alquimista.

Alarmados por la caída de su compañero, el resto de héroes redoblan sus esfuerzos contra la híbrida, que se desploma también cuando **H'Eil-Grirr** la ajusticia con uno de sus conjuros de descarga.

Los legionarios se giran entonces para enfrentarse a la clériga osga, justo cuando un luminiscencia azulada, que varios reconocen tristemente, rodea el cuerpo de **Men'G'Ele** haciéndolo desaparecer en un breve instante. Esto parece sorprender momentáneamente a su contrincante, que recibe una certera puñalada de **Ok'Tar** quien, gracias al apoyo de **U'Ulaaf**, ha conseguido situarse a su espalda. El bárbaro también la golpea con dureza, lo que provoca que la sacerdotisa grite en Abisal pidiendo ayuda. Sin embargo, no suplica el auxilio de la **Madre Pálida**, sino que llama a **Ankaru**, quien quiera que sea.

Su plegaria es respondida. Una figura fantasmal se materializa sobre ella. Parece una humana de rasgos bestiales, con alas ennegrecidas y porta una túnica horriblemente quemada sobre la que puede verse una cadena con el símbolo impío de la **Madre de los Monstruos**. El fantasma penetra en el cuerpo de la osga y los

ojos de la sacerdotisa se convierten en pozos de negrura. Con una voz que ya no es la suya invoca el poder de la **Madre Pálida** y una onda de energía negativa barre el pasillo y la entrada de la cámara de la Criadora, consumiendo la vitalidad de todos los cercanos.

Los compañeros no se amilanan ante esta nueva amenaza. **H'Eil-Grirr** continúa confiando en su magia de batalla, lo que permite a **U'Ulaaf** derribar a la clériga con su mandoble.

La humanoide monstruosa no se mueve, por lo que el magus arranca de su cuello su símbolo sagrada, presuntamente el tesoro que los socios de **Eldil** habían pedido a cambio de la ayuda del adivinador. Todavía afectados por el terrible combate y la muerte de su camarada, los legionarios se mantienen en guardia.

Sus precauciones son acertadas pues, tomando a todos por sorpresa, de manera repentina **Ok'Tar** se convulsiona durante un segundo y, como si fuera expulsado de su cuerpo, el fantasma reaparece para enfrentarse a ellos en un último combate por el dominio del santuario de su señora demoníaca.

U'Ulaaf no se deja impresionar por la criatura espectral y avanza para lanzar un golpe con su mandoble encantado, que corta a través de la forma incorpórea. La sacerdotisa de ultratumba ataca entonces con su garra traslúcida a **Ok'Tar**, atravesándole el pecho y provocándole un fuerte dolor. Tanto el pícaro como su camarada **Gun'Nar** rodean a la no muerta, pero sus golpes no consiguen alcanzarla. Entonces, un segundo ataque del espectro demoníaco deja tambaleante a **Ok'Tar**, que siente como si sus entrañas hubieran sido consumidas por el toque de la criatura.

Rápidamente, **Kir'at** avanza y usa sus últimos recursos sanadores para curar a **U'Ulaaf**, mientras el resto de los compañeros tratan de ayudar en la contienda desesperada que se ha desatado en el pasadizo. Mientras su compañero bárbaro vuelve a descargar su espadón certeramente, **Dar-M'Eghan** avanza con un sortilegio preparado para encantar el hacha de guerra de **Gun'Nar**. Por su parte, **Ok'Tar** consigue tener la suficiente presencia de ánimo para retirarse y taponar una de las heridas más graves que le causó la clériga osga antes de caer inconsciente al suelo.

Por un momento, la híbrido fantasmal duda en seguir combatiendo a los héroes en el túnel, pero luego se desvanece a través de la pared más próxima a la cámara donde estaba encadenada la monstruosa Criadora.

Kir'at aprovecha para correr hasta el cuerpo caído de **Ok'Tar**, y emplear la energía curadora de su varita para ponerlo fuera de peligro.

H'Eil-Grirr, quien se ha quedado en la retaguardia en la sala de la Criadora, grita para avisar a sus compañeros cuando ve surgir de la pared a la sacerdotisa fantasmal de la **Madre Pálida**. El espectro flota sobre el inmenso cadáver de la criatura y, como si reaccionasen ante su energía, las cadenas que sujetaban los miembros del monstruo comienzan a levitar en el aire, al mismo tiempo que los cuatro pilares empiezan a brillar intensamente con una luz purpúrea. **Dar-M'Eghan** acude presto y emplea su poder arcana para tratar de dominarla, pero la voluntad de la no muerta es demasiado poderosa. **H'Eil-Grirr** trata de romper cualquier ritual que esté iniciando, conjurando un proyectil de energía positiva. El brillante rayo parece dañarla, pero no con la suficiente intensidad como para perturbarla.

Se libera entonces una oleada purpúrea de energía que abarca casi toda la sala de la Criadora, consumiendo una porción de la esencia vital de **Dar-M'Eghan** y **U'Ulaaf**.

Creyendo que las cadenas sujetas a los pilares pueden estar vinculados con los poderes demoníacos que están siendo invocados, **Gun'Nar** las golpea con su hacha, pero apenas saltan unas chispas cuando el filo toca el metal de los eslabones. **H'Eil-Grirr** continúa hostigando al fantasma demoníaco con sus proyectiles luminosos, que dañan a la criatura, pero no como para que deje de canalizar las energías impías del santuario.

Una segunda onda de energa se desata, llenando ahora toda la sala y debilitando a **Gun'Nar**, **H'Eil-Grirr**, y **Uulaaf**. Las cadenas se mueven violentamente, como si fueran tentculos animados, y el techo de la sala tiembla y amenaza con desplomarse sepultando a todos los presentes.

En el corredor, **Ok'Tar** ha recuperado el conocimiento y se levanta ayudado por **Kir'at**, retrocediendo ambos hacia la intersecci3n a la vez que llaman al resto de sus camaradas para que se pongan a salvo. **Dar-M'Eghan** se les une sin pensrselo dos veces, y es seguido poco despu3s por **U'Ulaaf**. **H'Eil-Grirr** dispara un ltimo rayo de luz y sale tambi3n a la carrera. **Gun'Nar**, que es el ltimo de los legionarios, ve entonces como una grieta se abre en el techo de la caverna y 3sta comienza a venirse abajo. Grita a sus compaeros para que corran hasta la salida de la terraza elevada, mientras que por detrs suyo el derrumbe va extendi3ndose poco a poco.

Por fortuna, el grupo es capaz de salir fuera del santuario antes de que la parte principal excavada en la roca se hunda por completo, arrojando una nube de polvo y guijarros y enterrando los secretos del culto demoniaco de la **Madre P3lida**.

Despu3s de descansar un poco y sanar a los heridos m3s graves, los h3roes regresan hasta la caverna con el teleportador. A primera vista no hay rastro de **Eldil Sombracrepuscular**, aunque s3 que notan que las runas ardientes est3n apagadas, y que parte del relieve de las mismas est3 borrado, obra sin duda de la magia del adivinador.

Unos instantes despu3s, la familiar forma del mago elfo emerge de una de las columnas de piedra cercanas, con su sempiterna sonrisa aflorando en los labios. **Eldil** se disculpa por haberles podido llevar a pensar que los hab3a abandonado. Ha escuchado el sonido distante del derrumbamiento y pens3 que ser3a m3s seguro aguardar oculto por su magia por si el grupo hab3a sufrido un mal encuentro. Enseguida se da cuenta de que no han regresado todos los miembros de la compa3a, pero prefiere aguardar a escuchar su relato a estar de regreso en la seguridad de su refugio en *Luskan*.

Una vez m3s, la magia del elfo hace que el universo a su alrededor se acelere durante unos segundos para luego encontrarse todos en el estudio protegido por salvaguardas arcanas del mago. **Eldil** les aconseja que descansen en la estancia bajo la tienda y que se recuperen de la terrible contienda. Tendr3n tiempo de sobra por la noche para hablar.

Unas horas m3s tarde, el adivinador regresa junto a un elfo oscuro que porta una armadura delicadamente decorada, y al que presenta como **J'Enryl**, uno de los l3deres de la compa3a mercenaria a la que representa. Tras entregar al s3mbolo sagrado que arrebataron a la suma sacerdotisa osga, los compaeros relatan sus peripecias en el santuario de la **Madre P3lida**. El drow los escucha atentamente, aunque no interrumpe en ning3n momento su relato, a diferencia de **Eldil**, quien suele pedir detalles casi de continuo.

Finalizada la historia, el adivinador lamenta la muerte de su camarada, y agradece que el grupo mantuviera su parte del trato. All3 de donde vienen sus socios, un s3mbolo impio de poder puede ser un interesante art3culo de cambio. Supone que con el paso de los d3as, si el v3nculo demoniaco de la **Leche de la Madre** ha desaparecido, merced a la muerte de la Criadora y la destrucci3n de los alteres de energa m3stica donde estaba retenida, la condici3n de **Adriana Aranda** ir3 mejorando. Entretanto, la mujer contin3a sedada bajo los cuidados de **Sehina Sawar**.

1 Noctal: **Adriana Aranda** sale del trance inducido por los calmantes y, por vez primera en meses, recupera sus voluntades, reconociendo a su amiga **Sehina** y a **Gun'Nar**, de su anterior encuentro cuando el legionario manten3a su identidad como aventurero enano. Las 3ltimas semanas son como retazos de sueos de pesadilla, de los que recuerda fragmentos oscuros que la aterran. Durante su b3squeda de los fragmentos de la estatua,

al servicio del grupo, recuerda haber escuchado que el **Aguabarón** de *Yartar* había organizado una nueva expedición al interior de los *Páramos Eternos*. No obstante, cuando estaba realizando pesquisas cerca de *Mirabar*, se topo con un grupo de comerciantes junto a los que viajaba una sirvienta embarazada que esa noche dio a luz a una monstruosidad que no sólo la mató durante el parto, sino que trató de atacar a varios de los presentes. Seguramente, de no haber estado ella y sus fieles guardaespaldas, **Dexus** y **Melia**, el híbrido demoníaco habría matado a varios y habría escapado libre.

Tras el aterrante suceso, hizo pesquisas entre los mercaderes, quienes confesaron que habían comprado a la mujer en un mercado de esclavos en *Luskan*, pero aseguraban que no estaba preñada en aquel momento. Sospechando que el embarazo había sido obra de magia oscura, empezó a indagar y así fue como escuchó por primera vez el nombre de la **Madre Pálida**. Mientras ella y su secretaria, una maga llamada **Drenla Eris**, viajaban a *Nuncainvierno*, sus dos guardaespaldas viajaron como avanzadilla a *Luskan*, con órdenes de vigilar con precaución a los distintos gremios de esclavistas de la ciudad norteña.

Durante un tiempo, le llegaron mensajes en los que se señalaba a un nuevo consorcio de esclavistas denominado el *Jardín de las Cadenas*. Pero al cabo de tres semanas, perdió toda comunicación con sus protectores. Temiéndose lo peor, viajó a *Luskan* junto con **Drenla Eris**. Ella usó sus aptitudes y su contacto con su antigua amiga y compatriota, **Sehina Sawar**, para hacerse pasar por una mercenaria tethyriana, y enrolarse entre los hombres de **Voldios Cumbak**, un corsario y mercader de esclavos que además actúa como lugarteniente de uno de los **Altos Capitanes** de la ciudad. Por su parte, como medida de precaución, **Drenla** permaneció oculta realizando indagaciones sobre las actividades visibles del gremio.

Con el paso del tiempo, creyó ganarse la confianza de **Voldios**, y el semielfo la introdujo en la base de operaciones subterránea bajo el *Jardín*, donde los esclavos eran atendidos por un repelente mago gnomo, quien usaba sus artes para borrarles la memoria. Recuerda que los pobres divagaban sobre terribles y atroces rituales en oscuras cavernas, y mencionaban la presencia de criaturas demoníacas.

Fue entonces cuando su tapadera se vio descubierta. **Lurkos el Negro**, el clérigo osgo de la **Madre Pálida**, la capturó y le hizo beber un extraño líquido. Apenas recuerda nada coherente después de aquello.

Adriana les debe la vida y, aunque está apenada por la muerte de sus colaboradores, los acompañará a *Nuncainvierno* para cumplir su parte del trato y para reponerse. Tardará tiempo en sanar sus heridas emocionales y en purgar las pesadillas que la perturban, así como el recuerdo de las atrocidades que sin duda cometió en nombre del culto demoníaco.

Esa tarde, los compañeros indican a **Eldil** que están dispuestos a que cumpla su ofrecimiento y los lleve a *Nuncainvierno* por medios mágicos. El mago elfo no pone ninguna pega y les indica que mañana al atardecer, para evitar que su llegada pueda ser presenciada por ojos indiscretos, los teleportará hasta la **Joya del Norte**.

2 Noctal: **Sehina Sawar** se despide, tanto de su amiga como del grupo, especialmente de **Dar-M'Eghan**, quien se muestra interesado en ayudarla a levantar de nuevo su organización.

Tal y como les prometió, **Eldil Sombrecrepuscular** viaja con ellos mediante sus artes arcanas, transportándolos hasta una arboleda a un par de kilómetros sobre las colinas costeras que permiten ver las luces que se van encendiendo en la ciudad. Antes de separarse, el adivinador les explica que si necesitan en el futuro los servicios de su compañía mercenaria, **Bregan D'aerthe**, sólo tienen que grabar determinados símbolos en la corteza de los árboles que los rodean.

Una vez que el grupo dispone de alojamiento en la posada de la *Serpiente Brillante*, **Kir'at** deja un mensaje para **Yuri Canseco** en uno de los refugios secretos de éste.

3 Noctal: Esa mañana, **Adriana Aranda** acompaña a **Dar-M'Eghan**, **Gun'Nar**, y **Ok'Tar** a visitar la *Mansión Pembrose*, donde son recibidos por el **Señor Filse Pembrose**, quien se muestra aliviado al ver que la aventurera está sana y salva, ofreciéndole hospitalidad en su propia residencia. La buscadora de tesoros entrega a los héroes los dos fragmentos de estatua que consiguió recuperar, antes de que su destino se cruzase con los planes de los esclavistas del *Jardín de las Cadenas* y sus aliados demoníacos.

Por su parte, **H'El-Grirr** y **U'Ulaaf** visitan la *Casa del Conocimiento*, el templo de **Oghma**, donde el magus adquiere un pergamino capaz de detectar energías maléficas.

Esa tarde, durante un momento en el que tienen cierta privacidad en la posada, **Kir'at** usa el pergamino y escruta a los diversos miembros del grupo, para descartar que alguno de ellos pudiera estar afectado por alguna influencia malvada debido al reciente enfrentamiento con el culto de la **Madre Pálida** y sus criaturas.

9 Noctal: **Yuri Canseco** aparece en persona en la *Serpiente Brillante*, acompañado por una joven maga a la que presenta como **Selenia de Sundabar**, quien resulta ser una legionaria de los **Hijos de la Espada**, **SZelenia**. Ella y su compañero luchador, un enano llamado **Bradass**, quien es también un legionario, son los últimos miembros que han podido contactar para que se unan a la refundación de la **Legión**.

Por lo que le ha contado **G'Zen**, han llegado hasta él rumores veraces acerca de la presencia de ilícidos en los *Reinos*, concretamente en la región de los *Páramos Eternos*, aunque su propósito es desconocido para todos. No obstante, es raro ver a estas abominaciones en la superficie, fuera de la *Suboscuridad*, ya que tienden a aborrecer la luz del sol. Además, el **Maestro de las Sombras** también ha percibido un incremento de la actividad de seres extraplanares en el *Norte*, por lo que ha enviado a **Bradass**, quien como enano puede pasar mejor desapercibido, para que investigue en las ciudades de *Sundabar*, *Lunaplateada*, y *Mirabar*.

El padre de **Kir'at** también les da el pésame por la muerte de **Men'G'Ele**, cuyo cadáver se materializó en el refugio del *Plano Astral*. Precisamente, confirmado que la estatua parecía ser el objetivo o, al menos, uno de ellos de la misión original de la **Legión**, ha traído todos los fragmentos que se teleportaron con los difuntos miembros del grupo. Es primordial que actúen para completar la estatua y descubrir su secreto, así como averiguar los planes de los ilícidos. Para ello, además de contar con la ayuda de **SZelenia**, una **Bruja** especialmente competente en la magia de batalla, ha limpiado sus reservas para entregarles 5.000 piezas de oro en gemas, con el fin de que puedan equiparse ante esta importante misión. Además, **G'Zen** ha tenido a bien recompensar sus últimos esfuerzos, encantando unas gemas para que pueden insertar en sus insignias de legionarios.

11 Noctal: Después de adquirir magia curativa y otros enseres y de intercambiar información con **Yuri** acerca de sus últimas aventuras en *Luskan*, los héroes abandonan *Nuncainvierno* usando la ruta del sur.

23 Noctal: El grupo llega a la aldea de *Conebaya*, en el límite oriental del *Bosque Nuncainvierno*.

27 Noctal: Casi al anochecer, los compañeros avistan la villa de *Trijabalí*. Durante estos días de viaje, los miembros del grupo han empezado a tener un sueño recurrente, aunque no parece afectar a todos a la vez ni con la misma intensidad. En el mismo, se ven a sí mismos con sus personalidades mundanas en lugares que conocen. Sin embargo, todo está desierto e invadido por una luz mortecina.