

## La legión perdida

### 1343 DR Año de la Bota

**1 Martillo:** Con el cambio de año, los legionarios llegan a *Yartar*.

**5 Martillo:** El grupo alcanza la aldehuela de *Escudo de Mornbryn*, donde se enteran que, efectivamente, el **Aguabarón** de *Yartar* ha organizado desde hace semanas una importante expedición en los *Páramos Eternos*. Periódicamente pasan varios carros con suministros y equipo para la misma, fuertemente escoltados por precaución a los ataques de trolls y otros seres que moran en la zona.

**7 Martillo:** Guiados por **Gun'Nar** y **Ok'Tar**, los compañeros han estado siguiendo el rastro de los carromatos, que curiosamente no conduce a la entrada de las cuevas donde tuvieron su encuentro con los grimlocks hace meses. Muchas de las grutas parecen haber sido taponadas mediante derrumbes de rocas, pero la vía usada por los expedicionarios del **Aguabarón** se interna más hacia el este.

**9 Martillo:** El grupo avista al pie de las colinas meridionales un campamento que parece albergar casi a un centenar de trabajadores y hombres de armas. Conforme se acercan, un grupo de centinelas les salen al paso, entre los que hay tanto mercenarios como miembros de los **Escudos**, la milicia local de *Yartar*. Aunque, **Gun'Nar** argumenta que conoce a **Krupp Meisner**, el rudo mercenario al que conocieron en su anterior aventura por estos lares, los guardas se muestran precavidos y no parecen dispuestos a dejarles entrar en la zona de acampada.

Después de esperar un rato, **Krupp Meisner** hace acto de presencia, mostrándose genuinamente contento por reencontrarse con **Gun'Nar** y **Ok'Tar**, aunque sí se muestra sorprendido al comprobar que el resto del grupo, a excepción de **Kir'at**, son todo caras nuevas. De su breve conversación con el mercenario, los compañeros logran averiguar que la nueva expedición del **Aguabarón** regresó a los túneles grimlocks, donde tuvo una pequeña escaramuza con las criaturas subterráneas. No obstante, parece que la comunidad de estos seres que encontraron había sido trasladada, pues apenas encontraron media docena de estos monstruos. Después de clausurar cualquier entrada a sus dominios, para evitar posibles represalias, el enviado del **Aguabarón**, un pequeño gnomo llamado **Mediluk Bosh**, dispuso que fueran recorriendo la línea de colinas hacia el este, investigando cualquier señal de impacto de cuerpos celestes. Al menos encontraron dos fragmentos de cristal como el que encontraron anteriormente, pero luego **Krupp** se muestra más evasivo. Está claro que han hallado algo extraño y desconocido, pero el mercenario no puede dejarlos pasar ni revelarles más cosas si no están al servicio del gobernador de *Yartar*.

Visto que no pueden sonsacar nada más de su antiguo camarada de armas, el grupo decide regresar a la villa y aventurarse a pedir audiencia con el **Aguabarón**, aunque sin revelar que están en posesión de fragmentos de la estatua que tan ansiosamente parece querer reunir.

**17 Martillo:** De regreso en la villa junto al *Río Surbrin*, donde **Gun'Nar** y **Ok'Tar** acuden al *Salón del Aguabarón*, donde **Alahar Khaumfros** atiende los asuntos de los locales públicamente.

Apenas han entrado en la amplia sala de audiencias cuando ambos héroes, especialmente **Gun'Nar**, sienten una presencia fantasmal en el lugar, y a duras penas consiguen resistir el aproximarse más allá de la silla de audiencias del dignatario. Es como si ambos percibieran la cercanía de un gran número de fragmentos de la estatua de obsidiana e incluso **Ok'Tar** nota que el trozo que él porta parece reaccionar ante dicha proximidad. Cuando mencionan que son aventureros, compañeros de **Krupp Meisner** y supervivientes de la expedición original, el **Aguabarón** se muestra curioso. Admite que sus conciudadanos creen que sus fantasías suponen

un riesgo para las arcas de la villa, y que muchos creen que está obsesionado con las rocas caídas del cielo, pero les confiesa que tiene la teoría de que se trata de los restos de un ser celestial, y que podrían contener todavía una chispa de vida si son reunidos de nuevo. Por todo ello, está dispuesto a ofrecerles una recompensa de 1.000 piezas de oro por cabeza si ayudan a proteger la expedición y son encontradas el resto de las partes de la estatua que faltan. Con el fin de poder contar con su autorización y dejar la puerta abierta a futuras averiguaciones, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** aceptan la oferta en nombre del grupo.

**19 Martillo:** Durante el viaje de regreso, los sueños que experimentan los héroes se han ido repitiendo, pero en el caso de **Gun'Nar** y, especialmente, de **U'Ulaaf**, éstos son muchos más vívidos, hasta el punto de que el guerrero se ve afectado físicamente por los mismos al despertarse. Afortunadamente, la magia de **Dar-M'Eghan** consigue disipar esta peculiar magia onírica, que sospechan que puede tener que ver con la presencia cercana de un gran número de fragmentos de la estatua de **Nictu'ruth**.

**25 Martillo:** Los legionarios regresan de nueva al campamento principal en los *Páramos Eternos*, donde por fin pueden reunirse a solas con **Krupp Meisner** para que éste les cuente todo lo que ha ocurrido desde que la nueva expedición continuó con la búsqueda de la quimera del **Aguabarón**.

Al parecer, muchas de las decisiones que toma **Mediluk**, el enviado del gobernante a quien apoda como su "manita derecha", han sido aconsejadas por un individuo llamado **Aaron Rolf**, quien es una especie de cazatesoros contratado que dirige a un pequeño grupo del campamento. De alguna manera, **Rolf** los condujo hasta una zona en la que encontraron otra grieta de impacto sobre en la ladera rocosa de una colina. En su interior, había los restos de lo que parecía una plancha de material similar al usado en embarcaciones, pero no se trataba ni de madera, ni de metal. Más allá de esta cueva abierta por la caída de los restos, pudieron acceder a una serie de grutas y túneles que habían sido abiertos recientemente. Su sorpresa fue mayúscula cuando el grupo de avanzadilla se topó con una masa sombría, una peligrosísima criatura excavadora que parecía haber enloquecido realizando una especie de laberinto de corredores por toda la zona. De no haber sido por la presencia del clérigo de **Tymora** que acompañaba al grupo y de **Riverdall**, una maga elfa mercenaria, es posible que la criatura hubiera acabado con un buen número de expedicionarios. Curiosamente, el monstruo exhibía una extraña pieza metálica incrustada en su caparazón, en la parte posterior de su cabeza, un dato que despierta el interés de **Gun'Nar** y **Ok'Tar**, quienes recuerdan que los trolls a los que se enfrentaron en los *Páramos* al este de *Nesmé* también mostraban injertos similares al que describe **Krupp Meisner**.

Tras inspeccionar con detalle el laberinto creado por la aberración, **Aaron Rolf** sugirió que parecía como si algo la estuviera repeliendo, a pesar de que había intentado excavar hacia el interior de la colina. Con precaución, los obreros empezaron a picar la pared de roca. Tardaron varios días, pero lo que encontraron fue absolutamente increíble. En mitad de una cámara aparentemente natural, sin posibilidad alguna de que hubiera llegado hasta allí por medios convencionales, había un enorme cristal de formas facetadas, que pulsaba con una especie de energía interior. Algunos de sus bordes estaban rotos, pero en varios de sus lados había insertados prismas cristalinos similares a los que encontraron en los túneles cercanos al territorio grimlock. Durante algunos días, tanto uno de los magos, como el clérigo de **Tymora** realizaron algunos experimentos con el objeto, pero no han podido determinar su naturaleza ni cómo llegó hasta allí. Lo más asombroso es que con el paso del tiempo, parece que se estuviera reparando por sí mismo, muy lentamente.

El relato de **Krupp Meisner** provoca una nueva sensación en los héroes. Sin duda, el cristal está relacionado con el **Jinete de los Vientos Australes**, la nave insignia de la **Legión de los Hijos de la Espada**. Su hallazgo,

así como la extraña actividad onírica que están generando los fragmentos de la estatua de obsidiana sólo pueden prever que algo importante está a punto de suceder.

El resto de la jornada, **Krupp** enseña al grupo el campamento, mientras un grupo de trabajadores acondicionan un pequeño pabellón de lona para ellos.

**26 Martillo:** Amanecido el día, los aventureros se presentan en la tienda central, donde **Krupp** los presenta a **Mediluk Bosh**, el enviado del **Aguabarón**, y a **Menior Dolam**, el **Capitán** de los **Escudos** que dirige la protección de la expedición. Después de explicarles las rutinas habituales de los trabajadores y los turnos de patrulla de los hombres de armas, se les encomienda explorar la barrera de colinas hacia el este en el límite de los *Páramos Eternos*, con el fin de descartar la presencia de criaturas que pudieran ser hostiles.

Durante la marcha, el grupo observa señales en las rocas de formaciones totémicas pertenecientes a los uthgardt de la **Tribu del Alce**, aunque parece que estos lugares fueron abandonados hace largo tiempo.

Esa noche, tanto **Gun'Nar** como **Ok'Tar** vislumbran una extraña luz violácea en el cielo nocturno hacia el noreste, por encima de los *Páramos*. Hay algo en el fantasmal fulgor que despierta los recelos del explorador, quien recuerda haber visto algo parecido, aunque no igual, cuando oteó los *Páramos* desde el depósito de agua en *Nesmé* meses atrás.

**27 Martillo:** A lo largo de la mañana, **Gun'Nar** y sus compañeros van revisando la falda de las colinas cercanas. Algo antes del mediodía, el explorador encuentra un rastro antiguo, de hace unos tres o cuatro días. Una docena, o quizás más, de seres descansos provistos con garras descendieron por la ladera de la elevación cercana y se internaron hacia el norte, adentrándose en los *Páramos Eternos*.

Los héroes deciden seguir las huellas, lo que hacen sin problemas hasta llegar a un río relativamente ancho. Durante la marcha, **Gun'Nar** no ha dejado de notar que las criaturas a las que siguen apenas han variado su ritmo de avance, algo totalmente anormal, pues no hay señal alguna de que se hayan parado para descansar o comer. El rastro se aproxima a una parte más estrecha de la corriente fluvial, que permite vadear con mayor facilidad el río. No obstante, esta ruta los alejaría cada vez más del campamento y de su misión, adentrándolos en territorio completamente desconocido. Por ello, el grupo opta por regresar.

Por la noche, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** vuelven a ver la misteriosa luz flotar en la lejanía.

**28 Martillo:** Por la mañana, **Dar-M'Eghan** les relata el extraño sueño que ha tenido. Al igual que el resto de sus camaradas, el veterano mago lleva tiempo soñando con parajes de su vida anterior desiertos, sin vida, y bañados por una luz cada vez más débil. En esta ocasión, en la puerta de su misma casa de *Luskan*, se ha topado con una niña sollozante, que decía ser **Nictu'ruth**. La muchacha le apremiaba a despertarla, a completar la estatua de obsidiana antes de que ellos, el Gran Enemigo, devorasen la luz del sol como ya había hecho anteriormente. Sólo ella puede enfrentarse al terror oscuro, pero debía darse prisa.

**29 Martillo:** Al atardecer, los compañeros están de vuelta en el campamento, donde informan de sus hallazgos. El enviado del **Aguabarón** agradece sus servicios, aunque se muestra preocupado por el rastro que encontraron. Por ello, les pide que investiguen el origen de las huellas. Hay un nutrido grupo de trabajadores al mando de **Aaron Rolf** en el lecho del río, y aunque se encuentran a cierta distancia de la zona que exploró el grupo, prefiere averiguar si hay seres peligrosos a pocos días del campamento.

Mientras comparten cena y algo de cerveza con **Krupp Meisner**, **Gun'Nar** aprovecha para averiguar más cosas sobre lo ocurrido. El mercenario le explica que el hallazgo del gran cristal fue revisado tanto por **Montgomery Clint**, un mago recomendado por uno de los maestros de la villa, como por el sacerdote **Clavius de Tymora**, quien se encarga de sanar a cualquier herido o enfermo del lugar. Ambos coincidieron en que su presencia, en mitad de una cueva cerrada, desafiando a una criatura que podía abrirse paso fácilmente hasta

él mismo, es inexplicable. Sin embargo, no irradia ningún tipo de aura maléfica, a pesar de que todo lo demás que lo rodea sea un completo misterio.

Por otro lado, cuando la conversación gira en torno al **Aguabarón**, el mercenario reconoce que es un tipo vehemente y cuyo don de palabra le hace creer a uno en lo que dice. Sí que recuerda que hace algo más de un año, cuando llevaba poco tiempo en el cargo, sufrió un intento de asesinato, por lo que le ha contado uno de los **Escudos**. El atacante fue capturado, pero en lugar de ser ejecutado, el gobernador le perdonó la vida y lo mantuvo prisionero, pero ya no se ha vuelto a hablar del tema.

**30 Martillo:** Reabastecidos para su nuevo viaje, los héroes parten de nuevo hacia el este, siguiendo las colinas que bordean los *Páramos*.

**Medioinvierno:** Caída la noche, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** ven de nuevo la luz violácea en el cielo al nordeste, pero esta vez son capaces de distinguir dos luces más pequeñas que aparecen y desaparecen como si el terreno les permitiera ocultarse en determinados momentos.

**1 Alturiak:** **Gun'Nar** conduce a sus compañeros hasta el punto donde el rastro original descendía de las colinas y comienzan a rastrearlo hacia su punto de partida. Para cuando atardece, queda claro que la zona en la que se encuentran es territorio de la **Tribu del Alce**, dada la numerosa presencia de marcas uthgardt. Una especie de barranquera desemboca en una pared rocosa en la que se ven dos cuevas profundas. Sobre una de ellas hay un extraño símbolo bárbaro.

Hay algunos rastros de sangre antiguos que salen de la entrada izquierda y van a la de la derecha. Gracias a sus luces mágicas, se dan cuenta de que el gruta de procedencia parece algún tipo de refugio, dado que se ve una zona ennegrecida con restos de cenizas y leña, sin duda para hacer hogueras, así como varias mantas de piel tendidas en los rincones. Parece algún tipo de refugio. Además, hay muchas sangre seca, como si el lugar hubiera sido escenario de una cruenta batalla. Al entrar, vislumbran también una poza de agua de lluvia, así como un entramado de troncos en el que hay sujetas dos cuerdas con nudos que permiten descender a una cámara inferior. Del agujero emerge un olor a podredumbre inconfundible, que les hace sospechar que hay algo muerto allá abajo. Al iluminar, observan que, efectivamente, hay un guerrero uthgardt con el cráneo abierto en el fondo del foso.

Usando su magia, **Dar-M'Eghan** descende para darse cuenta de que la sala por debajo del refugio alberga un curioso altar de piedra y madera tallada en el que se exhibe la cornamenta de un inmenso alce. De la construcción emana magia y, cuando está a punto de examinarla más de cerca, una figura fantasmal se hace visible frente a él. El mago se da cuenta de que no está ante un ser de ultratumba, sino más bien ante un reflejo del difunto cercano, ya que la imagen es idéntica a la del cadáver a su espalda. El espíritu dice ser **Horrik Pelocuervo** y ser uno de los guardianes de la **Tribu del Alce**, dejado atrás para proteger sus lugares ancestrales, cuando sus chamanes les advirtieron de que una terrible tormenta iba a desatarse sobre la región. Uno de los hombres espirituales, junto con él y otros cuatro guerreros y cazadores se quedaron para proteger sus altares, tótems, y enterramientos. Pero fracasaron. Fueron atacados por sorpresa en este mismo lugar, por extrañas criaturas, similares a goblinoides con cuatro brazos y dos bocas, así como seres sin ojos y de cuyas cabezas salían extraños tentáculos que drenaban la vida con su toque. Trataron de resistir, pero la magia del chamán no pudo vencer a la criatura que los dirigía y murió antes de poder despertar a los espíritus ancestrales. Quiere vengar su muerte y para ello, está dispuesto a revelar al mago un importante secreto de su pueblo. En la cripta anexa, bajo la losa del fuego hay una tablilla escondida en la que se menciona el nombre verdadero de un poderoso espíritu aliado de la **Tribu del Alce** de tiempos pasados, que mora en algún lugar del *Lagoeterno*. Con ella, podrán despertarlo y enfrentarse a las aberraciones que han profanado su santuario.

Tras prometer al fantasmal uthgardt que se enfrentarán a sus asesinos, **Dar-M'Eghan** flota con su magia hasta lo alto del refugio para explicar a sus camaradas su encuentro con el bárbaro muerto.

En el exterior está oscureciendo por momentos, pero el grupo decide investigar el mausoleo uthgardt antes de que se haga por completo de noche.

Al entrar y recorrer el estrecho túnel de entrada, los héroes observan que el corredor se va ensanchando hasta desembocar en una sala redondeada, dominada por una losa de piedra ennegrecida bajo una techumbre ahusada, que parece hacer de chimenea para poder quemar los cuerpos de los caídos. Las marcas de sangre seca conducen hasta los cuerpos en descomposición de otros cinco uthgardt. Muestran diversas heridas de lucha, pero todos ellos tienen un boquete en sus cabezas. En los laterales, hay excavadas baldas en la roca en la que descansan decenas de vasijas de barro aparentemente selladas.

Cuando el primero de los legionarios pisa la sala interior, un crujir de huesos y el sonido de carne putrefacta moviéndose llena la cámara conforme los uthgardt caídos se levantan, blandiendo sus antiguas armas que recogen del suelo de piedra.

Aunque sus movimientos son torpes, los guerreros muertos se lanzan ferozmente a la reyerta, hiriendo a **Gun'Nar** y a **U'Ulaaf** con sus hachas de batalla y mazas. Percibiendo las fuerzas necrománticas que han dado vida a los cuerpos, **Dar-M'Eghan** las utiliza para poder dominar a uno de los guerreros zombies, que se revuelve contra el propio chamán uthgardt. Éste retrocede durante un momento y luego grita en su antigua lengua ordenando levantarse a los ancestros de la tribu. Inmediatamente, varias de las vasijas comienzan a temblar, y algunas de sus tapas de barro caen al suelo haciéndose añicos. Los compañeros redoblan sus esfuerzos, pero el estrecho pasillo de entrada sólo permite enfrentarse a los muertos andantes de dos en dos, aunque **Dar-M'Eghan** es lo suficientemente hábil como para acertar a uno de los no muertos y abatirlo con una ráfaga de proyectiles arcanos.

A pesar de que el guerrero controlado continúa atacándolo, el chamán finaliza su ronco cántico y varias vasijas se abren violentamente al romperse los sellos que las clausuraban. De ellas surgen varias siluetas sombrías, así como un par de guerreros espectrales cuyos ojos están cargados de malevolencia.

Viendo la situación complicarse por momentos, **Ok'Tar** se cuela ágilmente por el flanco de uno de los cazadores de ultratumba y lo atraviesa por la espalda con su estoque, derribándolo para siempre. **H'EII-Grirr** tiene su mano cargada de energía, pero no consigue tocar a uno de los seres oscuros, aunque a su espalda, **Dar-M'Eghan** y **SZlenia** tienen mejor suerte con sendas oleadas de proyectiles arcanos. Sin embargo, el ataque mágico no logra hacer retroceder a las sombras, que se enfrentan a **Gun'Nar** y **Ok'Tar**, entumeciendo sus músculos con su toque gélido.

Afortunadamente, el mandoble encantado de **U'Ulaaf** disuelve a una sombra y, acto seguido, **H'EII-Grirr** descarga por fin su conjuro haciendo sacudirse en el suelo hasta quedar inmóvil de nuevo a uno de los zombies. Pero los legionarios todavía no pueden cantar victoria. El chamán vuelve a reclamar su poder totémico y el guerrero que controlaba **Dar-M'Eghan** vuelve a obedecer sus órdenes, regresando a la lucha contra los héroes. Además, **Ok'Tar** ha quedado aislado del resto de sus camaradas, y una sombra se aprovecha, absorbiendo parte de la fuerza del pícaro, mientras que uno de los guerreros incorpóreos también lo atraviesa con su arma fantasmal, lo que le hace estremecer al sentir su fuerza vital menguando.

La posición de su compañera es bastante precaria, pero los legionarios no están carentes de recursos. **Dar-M'Eghan** invoca una vez más su poder necromántico, y una de las sombras se doblega a su voluntad, por lo que el mago le ordena que retorne a su vasija. El resto de compañeros luchan valientemente con acero y magia, aunque incluso a las armas encantadas les cuesta atravesar la substancia traslúcida de la que están

hechos los espíritus. Y lo que es peor, el chamán continúa usando sus plegarias, esta vez para imbuir más energía oscura en sus huestes, lo que sana parte del daño que han sufrido.

En un intento por ayudar a sus nuevas camaradas, **SZlenia** encanta el filo del hacha de guerra de **Gun'Nar**, lo que permite al explorador hacer mella en los espíritus espectrales. Por otro lado, **Dar-M'Eghan** logra controlar a otro ancestro sombrío y lo envía de regreso también a su recipiente.

El combate aún así no está decidido. El espadón de **U'Ulaaf** acaba con uno de los guerreros fantasmagóricos, mientras **H'Eil-Grirr** y **SZlenia** atacan con su magia a las sombras. La maga invoca una especie de nube de tormenta que desata pequeños relámpagos al entrar en contacto con los muertos vivientes. **Ok'Tar** ha conseguido librarse de sus atacantes y logra clavar su daga mágica en el costado del chamán uthgardt, quien luego recibe las atenciones de las armas de **Gun'Nar**, potenciadas por su propia magia de guardabosques. Los seres de ultratumba parecen debilitarse por momentos, aunque su toque sigue siendo peligroso para cualquiera de los héroes. Tanto **H'Eil-Grirr** como **Kir'at** han sufrido mella en su energía vital al sentir el toque de los guerreros incorpóreos, pero la barda no se amilana, y usa sus poderes sanadores como un arma contra estos seres hechos de energía oscura. Su magia curativa consigue disipar al segundo espíritu ancestral y, momentos después, vuelve a repetir el éxito con una de las sombras restantes.

Encorajados por estas victorias y por el propio cántico de su compañera, **Gun'Nar** destroza el esternón del chamán de un hachazo. La sombra restante apenas es rival para **U'Ulaaf**, que lo despacha de un mandoblazo, momentos antes de que la nube tormentosa de **SZlenia** acabe con el último zombie.

La cámara mortuoria queda en calma, a excepción del chisporroteo de los zarcillos de descarga del conjuro de la evocadora y de los extraños sonidos que emanan de las vasijas donde **Dar-M'Eghan** ha confinado a los espíritus sombríos bajo su control.

Debajo de la losa lisa **Ok'Tar** halla un pequeño compartimento secreto, donde encuentra varios brazaletes y colgantes de plata y oro, que el grupo decide no saquear, así como la tablilla de arcilla de la que le habló el reflejo fantasmal de **Horrik Pelocuervo** a **Dar-M'Eghan**. En ella, en un Illuskano arcaico, se menciona la alianza de la **Tribu del Alce** con el **Devorador-de-la-Niebla**, por el que le entregan tributos y rinden homenaje a cambio de su ayuda en tiempos de necesidad.

Dado que es peligroso descender en la oscuridad y varios de los legionarios han sufrido heridas o han visto sus fuerzas mermadas por el toque helado de las sombras, el grupo decide descansar en la cueva del refugio.

**2 Alturiak:** La noche transcurre sin incidentes, aunque tanto **Dar-M'Eghan** como **U'Ulaaf** vuelven a soñar con **Nictu'ruth**, en su forma de niña, y apremiándoles a despertar la estatua antes de que los ilícidos completen sus terribles planes.

Merced a la insistencia de **Dar-M'Eghan**, el grupo recoge leña y usa algo de aceite de lámpara para prender los cadáveres de los guerreros uthgardt y el chamán de la **Tribu del Alce** sobre la losa mortuoria. Al examinar los cuerpos se dan cuenta de que todos ellos carecen de cerebro, como si les hubiera sido extraído por el agujero abierto violentamente en sus cráneos.

A mediodía, los compañeros emprenden la marcha de camino hacia el campamento.

**3 Alturiak:** Durante las guardias nocturnas, **Gun'Nar** vuelve a ver moverse las extrañas luces violáceas en la lejanía.

Por otro lado, **Dar-M'Eghan** vuelve a experimentar el mismo sueño, aunque el tono de la niña cada vez es más desesperado.

**5 Alturiak:** Los héroes regresan sin percances al campamento, que bulle de actividad. Sí que es cierto que la noche anterior, **Dar-M'Eghan** y **U'Ulaaf** han vuelto a soñar con **Nictu'ruth** y el veterano mago tiene el presagio de que algo terrible está a punto de suceder.

Después de asearse un poco, el grupo informa directamente a **Mediluk Bosh** y a **Menior Dolam**, quienes se muestran preocupados por la presencia de los seres que atacaron y acabaron con los uthgardt. Aunque los bárbaros de la **Tribu del Alce** no podrían ser denominados como amistosos, es cierto que su muerte implica que hay algo más siniestro en la región.

Como todavía varios de los miembros de la compañía están heridos por el toque de ultratumba de los espíritus ancestrales, el pequeño gnomo les aconseja que vayan a la tienda médica, donde **Clavius de Tymora** puede que sea capaz de ayudarles.

Por desgracia, la magia sanadora necesaria para restaurar su fuerza vital está fuera del alcance del sacerdote de la **Dama Fortuna**, aunque éste les indica que si visitan el templo de la diosa en *Yartar*, sus superiores usarán las plegarias necesarias sin coste, como deferencia hacia el **Aguabarón**.

Reunidos con **Krupp Meisner** para enterarse de los últimos acontecimientos, el mercenario les revela que un grupo nutrido de trabajadores y varios mercenarios están trabajando al norte, en una zona de cañones junto al río. Al parecer, han encontrado lo que parece el espolón de una nave de guerra, aunque cómo llegó dicho objeto en mitad de los *Páramos* es un misterio para todos. La expedición está bajo la dirección del enigmático **Aaron Rolf**, a quien acompañaba **Vargus Hote**, un ingeniero enano que ha sido el responsable de la mayor parte de las excavaciones.

Al anochecer, mientras cenan en la hoguera exterior de su tienda, **U'Ulaaf** advierte a todos que el gran cristal que encontraron los hombres del **Aguabarón** es un artefacto que se está regenerando y que pronto comenzará a emitir radiaciones mágicas cuando esté completo. Cuando sus compañeros le preguntan cómo sabe dicha información, el luchador reconoce que tiene un contacto en el campamento, pero se niega a revelar su identidad a sus camaradas.

**6 Alturiak:** El grupo decide viajar a *Yartar* para que los heridos por los espíritus de ultratumba puedan recuperarse en el templo de **Tymora**.

**10 Alturiak:** Después de varios días de marcha, durante los cuales tanto **Dar-M'Eghan** como **U'Ulaaf** vuelven a soñar con la niña **Nictu'ruth**, cuyas súplicas son cada vez más apremiantes, los legionarios regresan a la villa de *Yartar*. Para evitar posibles problemas, sólo los heridos entran en la población, dejando en manos de sus compañeros los fragmentos de estatua que transportan.

Aprovechando la visita, **Gun'Nar** intenta solicitar una audiencia con el **Aguabarón**, pero el gobernante está ocupado y le responden que vuelva al día siguiente a primera hora.

Varias horas después, los héroes que esperan a las afueras escuchan un insistente tañido de campanas que hace presagiar que algo grave ha ocurrido. Minutos después, aparecen caminando apresuradamente **H'Eil-Grirr** y **Ok'Tar**. La ausencia de **Kir'at** pone al resto del grupo en guardia. Por el relato de sus dos camaradas, se enteran de que los tres legionarios entraron sin problemas en el *Salón Feliz de Casualidades Fortuitas*, el santuario de la **Dama Fortuna**. Allí, tanto el magus como el pícaro no tuvieron problemas en entrar en el altar interior, ya que sólo los altos clérigos de **Tymora** poseían el poder suficiente para invocar las plegarias curativas necesarias para anular los efectos del toque de los no muertos. Ambos fueron sanados por las energías divinas de la **Dama Que Sonríe**. Cuando le llegó el turno a la barda, apenas cruzó los arcos que separaban el cuerpo central del templo de la zona interior, un halo de energía comenzó a recorrer las columnas, a la vez que un sonido metálico intenso resonaba por la nave. Rápidamente, los sacerdotes y

guardias del santuario hicieron correr la alarma al tiempo que desalojaban a los visitantes y cerraban las puertas. Ellos tuvieron que afrontar la difícil decisión de escapar o quedarse atrapados con su compañera, haciendo frente a un destino incierto. Durante su huida, **H'Eil-Grirr** escuchó a un grupo de **Escudos** que acudían a la plaza mencionar que debía avisarse al **Aguabarón** y al **Maestro Mainhaven**. Este último dato hace despertar los recuerdos de **Gun'Nar**, quien reconoce el nombre como el de **Entrar Mainhaven**, un peculiar mago elfo al que visitaron sus antiguos compañeros, **Emelka** y **Rulfgar**.

Reacios a abandonar a su hermana legionaria, los héroes se alojan en la posada de la *Pipa de Empuñadura Perlada*, con la intención de entrevistarse con el **Aguabarón** al día siguiente y negociar su liberación.

Durante la noche, **Ok'Tar** aprovecha para tratar de sonsacar a algunos parroquianos locales sobre lo ocurrido. De esta manera se entera de que el templo de **Tymora** fue atacado hace meses durante una noche por seres diabólicos, que asesinaron a varios sacerdotes y acólitos, provocando una seria consternación en toda la villa. Desde entonces, tanto el *Salón del Aguabarón*, como el santuario de la **Dama Fortuna**, han sido protegidos por salvaguardas mágicas, algunas de las cuales fueron diseñadas por el **Maestro Mainhaven**.

**11 Alturiak:** Como si la presencia de numerosos trozos de estatua siguiera avivando sus apariciones, la niña vuelve a aparecerse en los sueños de **Dar-M'Eghan** y de **U'Ulaaf**, y cada vez parece más atemorizada por la llegada del Enemigo-de-Todos. Es más, **Nictu'ruth** percibe que sólo queda un fragmento por encontrarse y teme que, si cae en manos de los ilícidos, se convierta en un vínculo por el cual puedan devorar su espíritu.

A primera hora de la mañana, **Dar-M'Eghan**, **Gun'Nar**, y **H'Eil-Grirr** acuden al *Salón del Aguabarón*, donde son recibidos por **Alahar Khaumfros**. El gobernador ha recibido preocupantes informes de la zona de excavación, donde indican que se han visto extrañas luces moverse en el cielo nocturno. Ha transmitido dicha preocupación al **Primer Portavoz** de *Nesmé*, ya que hace un tiempo se vieron fenómenos similares en los *Páramos Eternos* cerca de dicha ciudad.

Las noticias del **Aguabarón** son el pie perfecto para que los héroes revelen el verdadero motivo de su presencia y eviten rondar el engaño. Así pues, le revelan que su grupo quiere detener la amenaza aberrante de los ilícidos, los cuales están detrás de los ataques en los *Páramos* y de los extraños acontecimientos en la región. Estas criaturas malévolas buscan la estatua y **Kir'at**, la barda capturada en el templo de **Tymora**, pertenece a una raza extraplanar que los ayuda a combatirlos. Es por dicha causa que las defensas del santuario se dispararon el día anterior. Además, el descubrimiento del cristal en la cueva de las colinas por su expedición puede ser relevante, por lo que le piden, además de la liberación de su aliada, que se les permita acceso al mismo para examinarlo.

**Alahar Khaumfros** sopesa esta revelación inesperada, pero si se muestra alarmado por la misma no lo exterioriza, aunque sí se le nota la excitación en el rostro cuando mencionan los fragmentos de la estatua. Él no puede ordenar a los clérigos de la **Dama Fortuna** qué hacer, pero puede mediar por su compañera si demuestra no ser una amenaza para el templo o la villa. Por otra parte, al enterarse de que el grupo ha hallado uno de los trozos de la estatua de obsidiana, les ofrece aunar esfuerzos para completarla, así como concederles vía libre para investigar el gran cristal de la excavación a cambio del mismo.

El grupo accede al trato, aunque intentan sacar más información al gobernante, mencionándole el incidente del que se enteraron, cuando un desconocido lo atacó en su sala de audiencias. El **Aguabarón** les explica que se trataba de un perturbado, que fue confinado por los **Escudos** y que más tarde, cree, fue liberado debido a que no suponía un riesgo para nadie, algo que no termina de contentar del todo a alguno de los presentes.

Reunidos todos de nuevo en la posada, los héroes se plantean su siguiente paso. Quieren partir de regreso a los *Páramos Eternos* para examinar el cristal e investigar las extrañas luces voladoras.

No obstante, esa noche, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** aprovechan para visitar algunas tabernas de la villa, donde invitan a unos **Escudos** fuera de servicio hasta que se ganen su confianza. Efectivamente, hace más de un año, un individuo atacó al **Aguabarón** durante su audiencia pública, pero fue reducido por los guardias. Tras pasar algunas semanas confinado en los barracones, los clérigos de **Tymora** decretaron que padecía algún tipo de demencia, pero no parecía agresivo, aunque era un misterio el motivo por el que había intentado agredir al gobernador, quien se mostró magnánimo y conmutó su sentencia. Por lo que saben, después de varias semanas de confinamiento, fue liberado con algo de comida y unas piezas de plata para que pudiera viajar al sur, o al oeste, a *Trijabali*.

**12 Alturiak:** Los compañeros abandonan *Yartar*, de regreso al campamento de la excavación.

**16 Alturiak:** El grupo regresa a la base de operaciones de la expedición del **Aguabarón**. Como siempre, durante el viaje algunos de los héroes han vuelto a soñar con paisajes familiares en un ambiente desolador, aunque **U'Ulaaf** es el que más se ha visto afectado. Ha soñado con **Nictu'ruth** en lo alto de un antiguo santuario en un mundo que no eran los *Reinos*. Presumiblemente, era el mundo natal de los gith, antes de que fueran esclavizados por los ilícidos. La mujer le ha suplicado que actúe para evitar que la tragedia se repita y que este mundo sea también consumido por las aberraciones.

Una vez se han acomodado de nuevo en su tienda, los legionarios contactan con **Krupp Meisner**, quien les informa que se ha perdido contacto con el grupo de trabajo que dirigía **Aaron Rolf** al norte en el curso del río. Aunque estas noticias son preocupantes, la prioridad ahora es investigar el enorme cristal hallado en la caverna interior, por lo que no pierden tiempo en acceder a la misma. Curiosamente, apenas se acercan al artefacto, el prisma velado que porta **Dar-M'Eghan** comienza a pulsar con luz propia. **SZlenia** reconoce el objeto como un casco menor perteneciente a una nave cargaconjuros. Si pertenece al **Jinete de los Vientos Australes**, se trataría de uno de sus centros secundarios de energía arcana, lo que significa que está vinculado con el espíritu del poderoso acorazado del vacío.

Por la noche, mientras la mayoría de los ocupantes del campamento comparten la cena alrededor de las hogueras, **H'Eil-Grirr** acude a la tienda de **Riverdall**, una maga contratada por la expedición. Para sorpresa del magus, la elfa resulta ser una camarada legionaria, y el misterioso contacto de **U'Ulaaf**. No obstante, pese a los intentos del magus, **Riverdall**, cuyo nombre verdadero es **Kel'Tess**, se muestra reticente antes sus palabras. Por alguna razón, no confía en **G'Zen** ni, por asociación, en el grupo de héroes, por lo que la reunión acaba sin que **H'Eil-Grirr** sepa si ha encontrado a una aliada o a una peligrosa antagonista.

**17 Alturiak:** De madrugada, un chillido desgarrador despierta a todos aquellos que estaban dormidos, taladrando sus mentes de tal manera que muchos caen de rodillas indefensos, tapándose a duras penas sus oídos sangrantes. Es el caso de **Ok'Tar** y de **U'Ulaaf**, que no pueden defenderse del atroz ataque mental, al igual que muchos de los hombres de armas y trabajadores.

Los héroes capaces de luchar salen al exterior, donde contemplan una imagen sobrecogedora. Una nave de aspecto alienígena y rodeada de una fantasmagórica luz violácea sobrevuela el campamento. De su proa todavía provienen los ecos agudos del terrible grito que ha dejado fuera de combate a muchos de los presentes. Entonces, otros sonidos llaman su atención. Sonidos de lucha y muerte. Los legionarios se dan cuenta de que varios grupos de criaturas han desembarcado antes del ataque del barco volador y se están dedicando a asesinar sin piedad amparados por la oscuridad.

Un grupo de estos seres aberrantes se enfrenta a ellos. Su aspecto coincide con la descripción que el reflejo del guerrero uthgardt dio a **Dar-M'Eghan**. Cuatro de ellos parece goblinoideos grotescos de piel amarillenta, pero dotados de cuatro brazos y dos mandíbulas. Son dirigidos por un ser cuyas cuencas oculares están

vaciadas, y muestra dos largos tentáculos que emergen de su nuca y parecen moverse a voluntad. La aberración es vagamente humanoide, pero la textura de su piel y sus movimientos hacen comprender a los legionarios de que se enfrentan a un poderoso sirviente de los ilícidos.

Apenas se inicia la refriega, **Dar-M'Eghan** recibe el impacto de dos pequeños virotes. Lo peor no son las puntas afiladas de los proyectiles, sino el veneno que comienza a entumecer su cuerpo, ralentizando sus movimientos. Esto permite que el humanoide sin ojos se mueva con rapidez y lo atrape entre sus garras, a la vez que uno de sus tentáculos busca su cuello. Rápido, **SZlenia** conjura un relámpago contra el ser que amenaza a su camarada, pero la criatura lo esquiva con unos reflejos inhumanos. Mejor fortuna tiene **H'El-Grirr**, que toca a uno de los extraños goblins amarillos y contempla con satisfacción como la criatura se desploma humeando agonizante. Sin embargo, los seres no demuestran miedo alguno, y contraatacan con las diversas armas que portan. En el caso de su líder, continúa estrujando a **Dar-M'Eghan**, cuyos huesos comienzan a crujir por la tensión. Además, uno de sus tentáculos trata de perforarle el oído, provocándole un fuerte dolor. El veterano mago consigue conjurar y cargar de energía de descarga su mano, pero no logra zafarse de su oponente. **Gun'Nar** lo golpea con su hacha, pero la gomosa piel parece absorber parte del impacto.

Con **Ok'Tar** y **U'Ulaaf** todavía aturcidos en el interior de la tienda por el aterrador alarido, los legionarios deben multiplicarse. **SZlenia** y **H'El-Grirr** bañan en llamas a una pareja de aberraciones menores, dejando sus cuerpos ennegrecidos en el suelo. El último de los pequeños seres de cuatro brazos se revuelve contra el mago, pero la verdadera amenaza sigue siendo el humanoide cuyos tentáculos continúan sangrando a **Dar-M'Eghan**, quien no acierta a descargar su conjuro de combate. Viendo que su camarada está en apuros, **SZlenia** invoca una ráfaga de proyectiles arcanos sobre el mismo, un segundo antes de que **H'El-Grirr** despache al último de los supuestos goblinoides con otro abanico ardiente.

Rodeado por los héroes, la criatura sin ojos suelta a **Dar-M'Eghan** y agarra a **Gun'Nar**, quien ha comprobado que la hoja de su espada corta encantada sí penetra sin problemas la piel de la aberración. Esto deja libre a **Dar-M'Eghan**, pero el necromante está muy debilitado por las heridas sufridas y por el veneno que sigue corriendo por sus venas.

Mientras los héroes combaten, la nave alienígena sigue sobrevolando el campamento y otros grupos de criaturas asaltantes luchan contra los hombres de *Yartar*. Una bola de fuego impacta el barco fantasmal, pero las llamas arcanas no parecen prender su extraño velamen. De la borda de la embarcación salen disparados unos proyectiles largos, como arpones, que se clavan en alguno de las pobres víctimas del grito mental.

Ajenos a esto, los legionarios continúan luchando contra la aberración. **SZlenia** desata otra oleada de proyectiles, tratando de evitar que la criatura siga estrangulando a **Gun'Nar**, quien siente como uno de los tentáculos se aferra como un garfio a su carne. **Dar-M'Eghan** emula la táctica de su colega maga y la bombardea con su propia magia de batalla, mientras **Gun'Nar** le clava su espada corta desesperadamente.

Por encima de sus cabezas, una segunda bola ígnea estalla sobre el barco. Esta vez parte de las llamas sí que prenden en uno de sus mástiles, como si se hubiera abierto paso a través de un escudo invisible. En la lejanía, se oyen los gritos de **Krupp Meisner** organizando a los defensores para rodear y aislar a los seres aberrantes que han desembarcado.

Cada vez más entumecido por la acción del veneno, **Dar-M'Eghan** convoca un relámpago contra el monstruo ciego, pero éste de alguna manera es capaz de percibir el ataque y lo vuelve a esquivar. Afortunadamente, en ese instante surgen de la tienda **Ok'Tar** y **U'Ulaaf**, que se han repuesto del grito psíquico desatado sobre el

campamento. Furioso por no haber podido ayudar a sus camaradas, el bárbaro descarga brutalmente su mandoble mágico sobre la criatura, que cae sangrando con el pecho costado abierto.

Un nuevo ataque arcano se eleva hasta el cielo y provoca una explosión en la nave atacante. El velamen de cola que se asemeja a las aletas de un calamar se desgarran con un sonido estremecedor y el barco comienza a precipitarse hacia la ladera de la colina hasta que se incrusta en la pared de roca destrozándose por completo. La luz espectral que lo rodea comienza a menguar y desvanecerse, conforme varias explosiones sacuden los restos.

En el campamento de la expedición surgen gritos de júbilo, mezclados con los lamentos de los heridos. El clérigo **Clavius de Tymora** va reuniendo a diversos grupos para sanarlos con sus plegarias. También **Ok'Tar** aprovecha para revisar las heridas de **Dar-M'Eghan** y **Gun'Nar**, quienes han sufrido serios desgarros debido a la presa de los tentáculos de la aberración.

Temerosos de que el ataque de la extraña embarcación fuera una distracción para llegar a la gruta del cristal, los héroes corren hacia la misma. Los túneles están vacíos, ya que los guardias que vigilaban la cueva se han unido al combate apenas comenzó éste. Para alivio de todos, el enorme artefacto está intacto.

De regreso al exterior, **Dar-M'Eghan** aprovecha para revisar los restos de la nave enemiga. A pesar del impacto, las explosiones y las llamas, todavía detecta un aura mágica con sus conjuros. Casi milagrosamente, encuentra lo que parece una gran concha metálica que ha sobrevivido intacta y de la que emana un poder mágico. A su lado, hay una especie de tentáculo gomoso ennegrecido que tiene el aspecto de haberse separado del interior del objeto, como si fuera parte del barco hubiera sido un ser vivo.

Nadie en el campamento duerme el resto de la noche. Conforme el sol se levanta, los compañeros desayunan y recogen provisiones, y se une a una patrulla de **Escudos** que se dirigen al norte, en busca del grupo de trabajo perdido. El propio **Capitán Dolam** dirige a los soldados.

Durante la noche, de nuevo **Gun'Nar** y **Ok'Tar** divisan las extrañas luces moverse en la lejanía de los *Páramos*. Además, **U'Ulaaf** apenas puede conciliar el sueño pues, cada vez que cierra los ojos, se ve asaltado por horribles pesadillas.

**18 Alturiak:** Es media mañana cuando la expedición llega hasta una zona vadeable del río. Durante la marcha, **Gun'Nar** ha ido encontrando rastros antiguos que marcan el paso de varios carromatos, por lo que cree que siguiéndolos los llevarán directamente al campamento de exploración.

Con las primeras horas de la tarde, avistan por fin varias tiendas levantadas en la orilla norte, justo debajo de una pared rocosa desde la que han desplegado una red de cuerdas que permite escalar hasta la repisa de piedra con cierta facilidad.

Todo el lugar está silencioso, aunque pueden verse herramientas, enseres diversos, provisiones, e incluso armas por las tiendas y alrededor de las mismas. Las únicas huellas visibles son las de una reata de mulas que parece haberse dispersado hacia el este, como si algo las hubiera asustado. Por lo demás, el campamento está desierto, aunque no se ve ningún signo de lucha.

Mientras dos de los **Escudos** trepan hasta el mirador rocoso y el resto montan vigilancia, los héroes examinan la tienda más grande, asumiendo que sería ocupada por el misterioso **Aaron Rolf** y alguno de sus hombres de confianza. En el suelo hay un pergamino tirado por el viento, que muestra un mapa a medio hacer de los túneles y cavernas que se abren en el farallón rocoso. **Gun'Nar** reconoce algunas marcas enanas, lo que sugiere que fue realizado seguramente por **Vargus Hote**, el ingeniero enano desaparecido también. Al estudiarlo, se da cuenta de que los excavadores abrieron varios pasadizos laterales que habían quedado sellados por algún tipo de derrumbamiento que había afectado a la zona.

Por otro lado, **Dar-M'Eghan** detecta con su magia una leve aura residual en un saco junto a uno de los futones extendidos en el suelo. Al abrirlo, encuentran un peculiar objeto de madera, con la forma de un armazn que parece destinado a colgarse. Del mismo salen diez pequeas arandelas. En una de ellas, cuelga un hilo de sedal que est anudado con una retahla de trozos metlicos como pequeos anzuelos. El mago cree que se trata de algun artefacto de comunicacin, pues recuerda haber ledo de la existencia de utensilios arcanos similares que permitian que varios miembros de una cabela arcana pudieran mantener una reunin entre s pese a estar fsicamente en lugares muy distantes. Tambin se da cuenta de que tallada en la madera interior del armazn hay una peculiar frase escrita en Aquan. De nuevo, gracias a su magia, es capaz de traducirla: "Yo soy uno de los tentculos del Grande".

A pesar de la importancia del hallazgo, averiguar la causa de la desaparicin de los trabajadores es primordial, por lo que los hroes acompaan a **Menior Dolam** y a cuatro de sus hombres de armas hasta la entrada de las cuevas en lo alto del mirador. Siguiendo la ruta marcada en el mapa encontrado, los compaeros deciden seguir por el tnel central, con dos de los **Escudos** cerrando la marcha por si hubiera seres emboscados en los corredores laterales. Despus de recorrer cerca de una treintena de metros de pasillo irregular, se topan con una gruta de techo algo soportada por una columna de piedra. Ms all puede escucharse un curso de agua subterrnea, seguramente una corriente que comunica con el ro. El pasillo da una balconada natural, a unos tres metros por encima del suelo de la cueva. No hay marcas de que la expedicin original bajase por aqu, por lo que **Ok'Tar** decide investigar mientras **Gun'Nar** y los soldados aprovechan una cordada con escarpas que han visto colocada a lo largo de la pared desde la entrada hasta este punto. Apenas han puesto manos a la obra cuando el explorador escucha un grito y una maldicin, a su espalda, as como el sonido de roca resquebrajndose. Tiene tiempo suficiente para asomarse y ver el enorme corpachn de **Ok'Tar** desaparecer tragado por la tierra cuando la piedra sobre la que estaba acucillado se hunde bajo sus pies. Su grito se pierde en la distancia conforme cae al oscuro vaco.

Desconociendo si la caida de su camarada se debe a un accidente natural o a una trampa, todos los hroes aprestan sus armas, siendo imitados por los soldados. Sus precauciones no son baladies, ya que al cabo de unos instantes los hombres de la retaguardia dan la alarma cuando un grupo de pequeos seres aberrantes se abalanza contra ellos. Se trata de las mismas criaturas amarillas de aspecto goblinoide y cuatro brazos que atacaron el campamento anteriormente. Afortunadamente, antes de que un puado de ellas pueda superar a los soldados **SZlenia** descarga un rayo que atraviesa el pasadizo acabando con tres de los atacantes.

En la parte delantera, **Gun'Nar** observa dos figuras que emergen del tnel por detrs de la gran columna ptrea. Una de ellas lleva el uniforme de los guardias de *Yartar*, mientras que la otra es un enano que no puede ser otro que **Vargus Hote**. Ambos avanzan pesadamente, con los ojos en blanco, mientras empuan sus armas de una manera mecnica. No obstante, la propia altura del talud impide que puedan alcanzar a los hroes, pero esto no parece detenerles.

Al otro lado del corredor principal, los **Escudos**, bajo las rdenes del **Capitn Dolam**, resisten el asalto de las aberraciones amarillas, retirndose poco a poco para poder llevarlas a la zona de la terraza natural donde podrn aprovechar su superioridad numrica y contar con el apoyo de los hroes.

**SZlenia** contina desplegando su arsenal arcano, conjurando una nube tormentosa que se centra en el enano dominado. Aunque este logra esquivar inicialmente los zarcillos relampagueantes que surgen de la misma, el conjuro elemental persiste, y comienza a debilitar al ingeniero. La tctica de la maga es imitada por **Dar-M'Eghan**, quien invoca una mano espectral que descarga su propio conjuro sobre el soldado humano. A pesar del dao sufrido y de que no pueden llegar fsicamente a la parte superior, donde se ha desplegado el grupo y

sus aliados, los enemigos siguen insistiendo infructuosamente, como si una voluntad superior guiase sus actos. Es más, otros dos soldados yartaritas con la mirada vacía emergen del túnel y se unen a ellos.

En la retaguardia, **Menior Dolam** acaba con otro de los seres de cuatro brazos y da órdenes a sus hombres para que se coordinen con el grupo para resistir un nuevo embate de las criaturas. **U'Ulaaf** es el primero en entrar en acción en el cuerpo a cuerpo, acabando con una de ellas de un potente espadazo.

Entonces un ser de pesadilla sale tras la columna de piedra. Su forma es humanoide, y porta una túnica con recargadas hombreras y decoraciones. Su cabeza se asemeja a la de un enorme pulpo, y cuatro tentáculos se retuercen alrededor de su boca, como anticipando lo que va a ocurrir. Con un gesto, una pequeña bola de fuego surge en una de sus garras y la lanza para que estalle en el techo por encima del mirador de la caverna, abrasando por igual a los héroes y sus aliados de *Yartar*, así como a las aberraciones que estaban trabadas en combate con ellos. Precisamente, dos de los monstruos amarillentos caen humeantes por la magia de su amo, pero uno de los que consigue sobrevivir atraviesa con su lanza a uno de los **Escudos**, que se cae muerto en el acto. **SZlenia** contraataca con su propia magia, lanzando una esfera de hielo que estalla en una ola gélida que cubre al enano y a uno de los soldados controlados por el ilícido. Sin embargo, la energía mágica pasa alrededor del mismo de forma inofensiva. También **Dar-M'Eghan** se centra en el monstruo, sabedor del poder destructivo de un miembro de alto rango de la odiada raza. Trata de cegar al ser, pero su conjuro no logra penetrar el aura defensiva de la criatura.

La lucha se hace más desesperada ante la aparición de este terrible enemigo. Uno de los **Escudos** acaba con el último de los esclavos aberrantes del monstruo, pero un segundo después, una segunda bola de fuego estalla, segando la vida de los tres soldados restantes, aunque el **Capitán Dolam** y los compañeros logran sobrevivir al ataque, aunque algunos con graves quemaduras.

La respuesta de **SZlenia** es una tormenta de pedrisco que envuelve a uno de los humanos y al enano dominados, que se desploman en el suelo, hiriendo también por vez primera al ilícido. Valientemente, **Gun'Nar** salta al suelo de la caverna para tratar de llegar al cuerpo a cuerpo con el monstruo, pero el suelo desigual le juega una mala pasada y cae pesadamente. Por fortuna, antes de que la aberración pueda acercarse y atacarlo en su precaria posición, un relámpago conjurado por **Dar-M'Eghan** vuelve a dañarla, lo que la mantiene a raya.

**U'Ulaaf** sigue el ejemplo de su camarada explorador y se deja caer desde el borde, aterrizando ágilmente y aprovechando la inercia de su movimiento para lanzar un profundo tajo contra uno de los **Escudos** hechizados. Si el ilícido tenía ya dudas tras haber sufrido daño por los ataques mágicos de los magos, la presencia de dos guerreros y la merma de sus esclavos hace que el ser retroceda y desaparezca más allá del pilar pétreo. A pesar de la ausencia de su amo, los soldados dominados siguen luchando, aunque no suponen un verdadero reto para los héroes. El **Capitán Dolam** trata de llamarlos por sus nombres, en un vano intento por romper el control mental sobre ellos del ilícido. Hostigados por la magia de **Dar-M'Eghan** y **SZlenia**, los dos yartaritas caen tras un intercambio de golpes con **Gun'Nar** y **U'Ulaaf**.

Este pequeño respiro es aprovechado por varios de los presentes, incluido el oficial yartarita, para beber ansiosamente las pociones curativas que llevaban equipadas, pues los dos ataques flamígeros del ilícido han dejado a muchos de ellos bastante maltrechos.

No hay rastro alguno de **Ok'Tar**, pues el agujero por el que cayó forma un tobogán natural que baja casi una decena de metros antes de desaparecer por una oscura sima. Si la caída no ha matado al pícaro, es una incógnita si habrá podido sobrevivir a los horrores que le aguardasen al final de su descenso.

Mientras comprueban los cuerpos de los pobres títeres del ilícido, un resplandor plateado aparece en mitad de la cueva y forma un círculo perfecto de cuyo interior emergen dos siluetas. Una de ellas pertenece sin duda a **Ok'Tar**, aunque el legionario camina con dificultad y está cubierto de sangre, polvo, y de una substancia verdosa, muy similar a la que emanaba de las heridas de las aberraciones. No obstante, incluso a pesar de su altura, el pícaro casi empequeñece frente a su acompañante. Va revestido de un elaborado blindaje de placas con remaches plateados, que muestra abolladuras, tajos, señales de abrasión, así como un símbolo que a todos los héroes les provoca un recuerdo inmediato. A través del yelmo abierto, pueden ver una piel gris y abrasada, así como dos ojos llameantes. El portador de la legendaria armadura ya no es un ser vivo, pero no es otro que **Yruman'Zhul**, el **Comandante de la Legión de Hijos de la Espada**.

Cuando el saludo ceremonial en Tir, la lengua githyanki, resuena en la cueva, dando la bienvenida a sus hermanos de armas, algo se despierta en el interior de los legionarios. Rápidamente, **Ok'Tar** narra cómo fue cayendo y rebotando por la grieta abierta, hasta aterrizar dolorosamente en una gruta cuyas paredes estaban iluminadas por un tipo de líquen bioluminiscente. Apenas había podido recuperarse cuando tres humanoides sin ojos, como el que dirigía a los seres amarillos de cuatro brazos que atacaron el campamento, aparecieron y le atacaron tratando de apresarlos. Hubiera muerte o caído preso de no ser por la intervención del **Comandante**.

Mientras el pícaro relata sus peripecias, el eco metálico de unos pasos que se alejan resuena por el túnel de entrada que lleva hasta el talud natural. **Menior Dolam** ha desaparecido, sorprendido sin duda al ver la amedrentadora figura de **Yruman'Zhul**, y ser testigo de cómo los héroes saludaban respetuosamente en una lengua desconocida al guerrero muerto viviente. **Dar-M'Eghan** hace el ademán de perseguir al soldado, para evitar que el grupo sea tomado como aliado de fuerzas oscuras y esto provoque que los yartaritas se pongan en su contra. Pero luego desiste, ya que duda de si podría abatir al oficial y a los otros cuatro **Escudos** que montaban guardia en el exterior antes de que alguno de ellos pudiera escapar.

Cuando **Ok'Tar** acaba su historia, es el turno del **Comandante**. Su voz ronca narra cómo él dirigió personalmente el grupo de abordaje que se internó en el corazón del dreadnought anciano ilícido. Su misión, otorgada en persona por la **Guardiana**, era destruir el **Annulus**, una terrible arma de los desuellamientos que según las leyendas tenía el poder de consumir soles. La lucha fue tan feroz que provocó varias explosiones internas en la nave viviente enemiga. Además, la flotilla de nautiloides que la protegía hostigaba al **Jinete de los Vientos Australes**, el acorazado de vacío de la **Legión**. Cuando el barco enemigo perdió el control, dio la orden de desengancharse, permaneciendo en la bahía de asalto de la proa junto a un grupo de Guerreros para contener al enemigo. Una brutal explosión sacudió ambas naves y parte de la sección del **Jinete** se separó del cuerpo principal, precipitándolos al vacío junto, arrastrados junto con la colosal nave enemiga. Conforme caían, otras detonaciones provocaron tremendos daños en la misma, desgarrándola en pedazos. Luego llegó la oscuridad. Una extraña canción lo despertó. Era algo del pasado, un recuerdo enterrado que no sabía identificar. Debería haber muerto, pero sentía una furia, una ira incontenible por enfrentarse de nuevo al Enemigo-de-Todos. No sabía cuánto tiempo había pasado, pero descubrió que el impacto de los fragmentos de la nave se había abierto camino hasta una red de cavernas naturales cerca de un afluyente subterráneo de un curso de agua. Cuando encontró a las primeras aberraciones ilícidas, acabó con ellas implacablemente con su hoja de plata. Sorprendentemente, los esclavos apenas podían dañarlo y cuando apareció el primer ilícido, su ráfaga psíquica ni siquiera le hizo titubear. Después de contemplar los cadáveres de sus adversarios, fue cuando tomó consciencia de que había vuelto de entre los muertos por alguna razón.

Desde entonces, ha sido el azote del enemigo en estas cuevas, exterminándolos por doquier. Los ilícidos y sus esclavos están buscando algo en ellas. Cree que es muy probable que parte del colosal dreadnought resistiera el impacto y esté recuperando el **Annulus** y cualquier otra arma que transportasen. De alguna manera, había algo muy importante en esa nave, ya que los desuellamientos no han escatimado esfuerzos por buscarlo, y ha visto en la lejanía las luces fantasmagóricas de los nautiloides buscando en la noche. En una de las cavernas inferiores, cerca del cauce del afluyente subterráneo que alimenta el río exterior, hay una lanza estrellada, una nave cargaconjuros menor que debió ser abatida por el **Jinete de los Vientos Astrales** durante la batalla en los cielos. Allí han establecido su base los ilícidos, habiendo traído incluso un golem creado a partir de cerebros vivientes. La primera vez que llegó hasta allí fue derrotado, ya que incluso el poder de la **Guadaña Astral**, su hoja de plata, no fue suficiente para abatir al constructo, los esclavos, y a los desuellamientos que la custodiaban. Sin embargo, no fue destruido. Volvió a despertarse de la negrura y se dio cuenta de que su armadura y su arma seguían con él. De algún modo, siente que hay una conexión con algo, puede ser fragmentos del **Jinete**, o su furia interior, que lo mantienen en la lucha. Sí que ha percibido una extraña llamada, como una fugaz compulsión que lo invitan a abandonar estas cavernas y viajar hacia el sureste, pero su voluntad ha prevalecido y la ha mantenido siempre acallada. Encontró también algo en las cuevas inferiores, más cerca del exterior, por donde los nativos de la superficie entraron hace poco. Se trataba de un extraño fragmento envuelto en una especie de caparazón ambarino. Cuando se acercó al mismo, volvió a escuchar en su interior durante unos segundos la canción ancestral que lo despertó la primera vez. Ahora sólo queda la cáscara vacía, por lo que sospecha que los exploradores humanos se lo llevaron antes de ser atacados por los ilícidos y sus criaturas.

**Yruman'Zhul** guarda silencio mientras los héroes sopesan sus palabras. **Dar-M'Eghan** se da cuenta de que el **Comandante** se ha convertido por algún motivo en un renacido, un ser de ultratumba cuya energía es alimentada por la necesidad de venganza o de cumplir una determinada tarea, alzándose cuantas veces sean necesarias para llevarla a cabo. Por otro lado, cuando **H'Eil-Grirr** menciona los fragmentos de la estatua de obsidiana, el oficial githyanki menciona que puede que fueran transportados en la nave ilícida. Recuerda que tras la reunión con la **Guardiana**, el **Maestro de Sombras** se le acercó y le mencionó que sus espías le habían informado de que el dreadnought anciano y su flotilla habían visitado el mundo ancestral de los gith, perdido en el vacío tras ser consumido. No sabe cómo pudo obtener dicha información, pero desde luego, cualquier cosa que perteneciera a su mundo natal sería un tesoro incalculable para la Gente.

Llega el momento de las decisiones. **Yruman'Zhul** se ofrece a acompañarlos y guiarlos para enfrentarse a los ilícidos que protegen los restos de la nave menor caída. No sabe qué puede ocultarse en ellos, pero sí les advierte que la lucha será muy dura. Por otra parte, parece evidente que **Aaron Rolf** escapó de las garras de los ilícidos y es muy probable que hallase el fragmento de estatua del que hablaba el **Comandante**. Qué puede tramar hacer con dicho objeto es una incógnita.

Sopesando sus opciones, los compañeros se deciden por regresar a **Yartar** lo más deprisa posible, evitando el campamento de la expedición, donde los **Escudos** podrían considerarlos ahora enemigos. **Yruman'Zhul** se despide de ellos solemnemente. Él seguirá luchando sin descanso, exterminando al Enemigo-de-Todos y a sus sirvientes hasta el final de los tiempos si es necesario.

Atardece cuando el grupo sale de nuevo al exterior del cañón y ha oscurecido bastante al llegar a la zona del vado, por lo que eligen descansar allí esa noche y cruzar al día siguiente con la luz del día.

**20 Alturiak:** Después de dos jornadas de marcha, alcanzan el pie de las colinas, donde **Gun'Nar** toma el mando para permitirles cruzarlas por la ruta más óptima, evitando aquellos lugares que pudieran esconder trampas o peligros dejados atrás por los bárbaros uthgardt de la **Tribu del Alce**.

Durante este tiempo, **U'Ulaaf** ha seguido experimentando terribles pesadillas, que le han llevado a un estado de fatiga constante y que empiezan a minar también su cordura. Muchas veces sus camaradas ven como el luchador se queda mirando algo en la lejanía fijamente. Algo que sólo sus febriles ojos parecen capaces de distinguir.

**21 Alturiak:** Atravesando el corazón de las colinas, **H'Eil-Grirr** propone a sus compañeros probar a activar el extraño artefacto de madera que encontraron en la tienda abandonada. Un poco a regañadientes, el resto de legionarios acceden a su arriesgada propuesta.

El magus se aleja en un terreno más o menos despejado y cuelga de la rama de un árbol bajo el pintoresco objeto, a la vez que recita las palabras en Aquan grabadas en el mismo y canaliza su magia. Previamente, se ha lanzado sobre sí un sortilegio menor de invisibilidad que cree que lo mantendrá oculto de ojos inquisitivos. De forma inmediata, el sedal y los anzuelos anudados al mismo empiezan a cimbrar, como si se tratasen de un tentáculo y un óvalo luminiscente rodea toda la zona. **H'Eil-Grirr** escucha entonces una voz en su mente, que se dirige a él pensando que se trata del **Maestro Rolf**. Una imagen se dibuja en el halo luminoso, la de un hombre vestido con una ostentosa túnica decorada que está una especie de estudio. A través de un ventanal cerrado próximo, pueden verse las luces cercanas de otros edificios de una ciudad. Por las palabras del desconocido, el magus averigua que su interlocutor se encuentra al norte, en la lejana *Mirabar*. **H'Eil-Grirr** se aventura a hablar telepáticamente, esperando que el artefacto mantenga su anonimato. Una segunda visión toma consistencia en el nimbo de luz. Por un instante, tiene la sensación de que se encuentra bajo el agua, descendiendo en la oscuridad hasta sentir casi sobre sus hombros la asfixia del peso de los océanos. Luego, un enorme ojo se abre frente a él. El ser que por un momento se adivina en el abismo es de proporciones titánicas, con tentáculos capaces de partir en dos una galera de guerra. Luego, el kraken habla directamente en su mente, y el magus rompe apresuradamente el contacto ante semejante presencia.

**25 Alturiak:** A primeras horas de la tarde los héroes avistan en la distancia los muros de *Yartar*. Puede verse un grupo de **Escudos** montados que recorren la carretera noreste, pero no se ve actividad inusual en la villa, por lo que esperan poder atravesar las puertas sin levantar sospechas en los soldados.

Estos días atrás el estado de **U'Ulaaf** ha empeorado poco a poco. Se ha obsesionado con la presencia de un cuervo que parecía indicarle desde hace tiempo una dirección concreta. De hecho, ahora manifiesta que los tejados de todos los edificios de la población están plagados por estas aves. Sin duda, el influjo de los fragmentos de la estatua de obsidiana está afectando seriamente a su cordura.

Por ello, los legionarios deciden arriesgarse y dirigirse directamente al *Salón del Aguabarón*, donde solicitan una audiencia con el gobernador. Tras un breve tira y afloja con el mayordomo, **Gun'Nar**, y **H'Eil-Grirr** entran a la sala de audiencias.

Pueden verse algunos guardias adicionales presentes, pero aunque **Alahar Khaumfros** parece enterado de las últimas noticias acaecidas en el campamento de la expedición, el **Aguabarón** no se muestra hostil ni parece desearles ningún mal. No obstante, el ataque de la nave voladora y de sus monstruosos tripulantes le ha hecho enviar un mensaje pidiendo ayuda a la **Dama Alustriel** de *Lunaplateada*, sabedor de que los **Caballeros de Plata** y la **Guardia Sortilega** de la *Gema del Norte* son dos de las fuerzas militares más formidables de los *Reinos*. Además, también les informa de que los clérigos de **Tymora** le advirtieron de que la prisionera se fugó cuando era llevada en un carruaje a la torre en las afueras del mago **Entrar Mainhaven**. Al

parecer, mediante algún tipo de magia los escoltas y clérigos que la acompañaban cayeron bajo una especie de ensoñación mágica, no sufriendo ningún daño físico, pero permitiendo escapar a la mujer. Cuando los compañeros le comunican que no tienen nada que ver en el asunto, el gobernador se muestra satisfecho. Él mismo ha dado orden a sus **Escudos** de capturarla, pero en deferencia a que no ha habido ninguna violencia durante la fuga, no ha enviado patrullas al exterior, ni ha promovido una búsqueda demasiado activa.

Llega el momento de comunicar al **Aguabarón** los hallazgos del grupo en las cavernas, así como la implicación de **Aaron Rolf**, quien sospechan que es una agente de la infame **Sociedad del Kraken**. Estas noticias sí perturban visiblemente a **Alahar Khaumfros**. No sólo por el hecho de que una amenaza de seres aterradores se cierna sobre su villa, o por la implicación del siniestro grupo secreto, sino también porque la posesión del fragmento de obsidiana podría frustrar su sueño de completar la estatua que ha estado reuniendo con tanto esfuerzo.

Viendo sus tribulaciones, aprovechan para ofrecerle cambiar un nuevo pedazo de la estatua, que manifiestan haber encontrado en las cuevas, a cambio de los dos prismas de cristal que la expedición halló en los antiguos túneles de los grimlocks. La perspectiva de conseguir un nuevo fragmento hace cambiar por completo el rostro del **Aguabarón**, quien se muestra también firme en capturar a **Aaron Rolf**, prometiendo promulgar una orden de captura para que sus fuerzas lo encuentren cueste lo que cueste.

Finalmente, los héroes acuerdan realizar el intercambio de objetos al día siguiente. En favor de mantener un perfil bajo y no provocar embarazosos incidentes, el **Aguabarón** les recomienda que se hospeden en la posada que hay extramuros, dado que cuando el **Capitán Dolam** y sus hombres regresen, sería bastante probable que lo primero que hagan es dar orden de distribuir su descripción por las posadas y tabernas de la villa. Eso les dará un cierto margen de tiempo para maniobrar.

Reunidos de nuevo en el exterior, los dos legionarios explican al resto de camaradas lo ocurrido. **Dar-M'Eghan** ha aprovechado y visitado la torre del mago elfo **Entrar Mainhaven**, habiéndoles encargado un par de pergaminos con conjuros arcanos que pueden ser útiles en sus planes.

Mientras sus compañeros se acomodan en la *Pipa de Empuñadura Perlada*, **H'EII-Grirr** recorre las calles más céntricas del interior, en un intento por dejarse ver por si **Kir'at** se ha mantenido escondida de las autoridades. Durante su camino, el magus atisba a ver en un par de ocasiones a una figura encapuchada que se mueve entre la escasa gente que va abandonando poco a poco las calles, con la fría noche cerrándose sobre *Yartar*. Sospechando que pudiera ser la barda disfrazada, trata de contactar infructuosamente, por lo que envía a su murciélago familiar a seguirla mientras él regresa a la posada donde están los demás para avisarlos.

**26 Alturiak:** La fría noche ha dejado una delgada película de escarcha en muchos tejados. Hoy tienen la oportunidad de conseguir dos de los prismas del **Jinete de los Vientos Australes**, a cambio de uno de los pedazos de la estatua. Además, **H'EII-Grirr** conoce el paradero del misterioso encapuchado que lo siguió anoche, en una granja abandonada a las afueras de la villa, junto a unos almacenes de grano destartados.

Antes de que amanezca por completo, para evitar que alguna de las patrullas de guardias a caballo que vigilan los caminos puedan sospechar, el grupo inspecciona los alrededores de la parcela aparentemente desierta.

**Gun'Nar** distingue sin mucha dificultad varios pares de huellas de botas que van y vienen desde el sendero más cercano hacia el edificio principal, junto al que se levantan un par de silos y lo que parecen unos establos.

Mientras sus camaradas permanecen ocultos y vigilantes, **Ok'Tar** emplea su poción de invisibilidad para aproximarse silenciosamente. En el frontal, sobre un porche en mal estado, distingue una extraña ave inmóvil cerca del pórtico del tejado. Al aproximarse, se da cuenta de que se trata de una lechuza, que parece estar algo aletargada por el frío y la salida del sol. Una de las hojas de la puerta principal está desvencijada, lo que

deja pasar el gélido aire matutino, aunque más allá puede ver un recio cortinaje improvisado que bloquea la entrada. Retirándolo a la vez que contiene la respiración, llegan hasta sus oídos un par de voces, hombre y mujer, que están discutiendo algo en Chondathano. La voz femenina se aproxima, a la vez que le ofrece a su interlocutor preparar el desayuno para él y para los que trabajan en el túnel cuando acaben su turno. Oculto por la magia, **Ok'Tar** se da cuenta de que la mujer lleva la librea del **Aguabarón** bajo una túnica de abrigo, e incluso reconoce vagamente sus facciones de sus diversas visitas. Ajena a su presencia, la mujer menciona acerca de la necesidad de acelerar la excavación mediante la magia de alguien llamado **Caylan**, a la vez que se disculpa por tener que marcharse urgentemente antes de que echen de menos su presencia en el *Salón del Aguabarón*.

**Ok'Tar** decide no arriesgarse intentado explorar el resto de la vivienda, y regresa para comunicar a sus aliados lo que ha descubierto.

Más allá, las puertas de la villa se abren y los héroes vislumbran una patrulla de **Escudos** que comienza a recorrer al paso la senda para realizar su ronda. Por otro lado, las pesadillas que sufre **U'Ulaaf** han mermado la capacidad combativa del luchador, por lo que deciden tratar de sanarlo y esperar a un momento mejor para enfrentarse a los misteriosos ocupantes de la granja, quienes sospechan que podrían ser agentes de la **Sociedad del Kraken**, confabulados con el fugado **Aaron Rolf**.

Temiendo que los espías puedan encontrarles más fácilmente en alguna de las posadas de la villa, los compañeros buscan alojamiento en una hacienda en las afueras, convenciendo a la familia que la trabaja para que les dejen dormir en el pajar a cambio de unas monedas.

Como segundo paso, acuden a la mansión del **Aguabarón** para realizar el intercambio de los prismas cristalinos por uno de los fragmentos de obsidiana de la estatua. Sin embargo, la presencia de espías en el corazón de *Yartar* les hace temer que éstos podrían robar la colección reunida por el gobernante, por lo que deciden tomar una arriesgada apuesta y confiarle todos los que ellos mismos portan, con la esperanza de que si acaban con **Aaron Rolf** podrán completar la estatua con el trazo que éste encontró en los túneles del río.

**Dar-M'Eghan** y **H'Eil-Grirr** son los encargados de reunirse con **Alahar Khaumfros**, quien se muestra atónito por primera vez en mucho tiempo cuando ve sobre su mesa los distintos fragmentos que le entregan los aventureros. A cambio, el **Aguabarón** les promete que estarán presentes cuando la estatua sea completada, así como proveerles con todas las curaciones que estén disponibles para comprar en el templo de **Tymora**, como parte de la recompensa que les prometió.

El mediodía ha pasado ya cuando abandonan el *Salón del Aguabarón*, con la sensación de que los acontecimientos están a punto de precipitarse. **U'Ulaaf** sigue experimentando una gran ansiedad, acentuada por la fatiga y la falta de sueño y su paranoia parece haber contagiado a varios legionarios.

Al atardecer, acompañan a **Dar-M'Eghan** a la torre de **Entrar Mainhaven**, quien entrega al veterano mago los dos pergaminos que le había encargado el día anterior.

Comienza a anochecer, cuando el sonido de carro y de caballos montados atrae su atención y la de sus anfitriones, quienes se quedan boquiabiertos al ver pararse frente a su morada el carruaje de **Alahar Khaumfros**, acompañado por dos de sus lacayos y de media docena de **Escudos** de su guardia personal. Con cierto esfuerzo, los sirvientes bajan un cofre de madera reforzada de la parte trasera del carro. En el interior, hay todo un surtido de pociones curativas de todo tipo, así como dos varitas sanadoras que ha adquirido a los buenos sacerdotes de la **Dama Fortuna**. También ha añadido una bolsa con 3.000 piezas de oro, como compensación por ayudarle a cumplir su sueño de restaurar la estatua. Además, una de las pócimas contiene

la magia necesaria para restablecer las energías de **U'Ulaaf**, lo que pone de nuevo en liza a plenas facultades al bravo luchador.

Pero no son todas buenas noticias lo que trae el **Aguabarón**. Poco después de que se marchasen esta mañana, recibió un mensaje de su enviado en la expedición del río, **Medilusk Bosh**. El campamento ha sido evacuado lo más rápidamente posible, aunque un pequeño contingente a caballo de **Escudos** viaja por delante y se les espera en uno o dos días. Sin embargo, ha ocurrido un suceso que los ha dejado consternados a todos. Por recomendación de **Montgomery Clint**, el mago aprendiz del **Maestro Mainhaven**, habían decidido tapiar de nuevo el acceso a la gruta del gran cristal y colocar varias protecciones mágicas para poder regresar en el futuro a estudiarlo con más medios e incluso a extraerlo sin peligro. La tragedia se desató cuando una maga elfa mercenaria llamada **Riverdall** enloqueció y comenzó a desatar su magia, asesinando a los guardias y trabajadores presentes y atrincherándose en la cueva. Cuando el **Capitán Dolam**, junto con el **Hermano Clavius de Tymora**, y el propio **Montgomery Clint**, se prepararon para asaltar la gruta, hubo un destello de intensísima luz plateada y luego silencio. No había rastro ni del cristal, ni de la elfa, sólo los cadáveres de una docena de inocentes.

Las palabras del **Aguabarón** causan cierta desazón en los presentes. No sólo por la desaparición del artefacto arcano, sino también porque desconocen lo que **Kel'Tess**, la madre de **Kir'at**, puede haber planeado, y si en un hipotético encuentro futuro será como aliada o como enemiga.

En todo caso, el gobernante se despide de ellos. Se ha entrevistado con el **Maestro Mainhaven**, y el mago le ha prometido su ayuda para encontrar al fugitivo **Aaron Rolf**. En cuanto tenga más información volverá a contactar con ellos.

Es noche cerrada cuando los legionarios aprovechan para pertrecharse y salir a hurtadillas del pajar donde se han acomodado, dirigiéndose ocultos por la oscuridad hacia la granja abandonada. En la lejanía, conforme se acercan usando la cobertura de los viejos silos como protección, **Gun'Nar** y **Ok'Tar** distinguen halos luminosos que se filtran entre los tablones que sellan el exterior de los ventanales de la planta baja y del piso superior.

Siendo una vez más el hombre de avanzada, **Ok'Tar** se acerca sigilosamente hacia la puerta lateral que cree que conduce a la cocina. Cuando está tras la hoja de madera, escucha claramente un gruñido y un ladrido al otro lado, así como una voz femenina musical que llama al perro por su nombre. Al abrir la puerta, se topa frente a frente con un perro pastor, detrás del que aparece en el umbral la figura de una mujer con atuendo forestal y rasgos que indican su herencia élfica. Rápidamente, **Ok'Tar** se aparta del umbral y resguarda su espalda contra la pared de madera exterior. El perro salta afuera ladrando furiosamente, lo que el hábil pícaro aprovecha para clavarle su estoque hasta en dos ocasiones, lo que obliga a huir a retroceder al animal, que huye gimoteando de dolor.

Anulada la ventaja de la sorpresa, el resto del grupo avanza al tiempo que se preparan para enfrentarse a los misteriosos ocupantes de la granja, rodeando tanto la entrada secundaria como la zona del porche delantero. La vanguardia está compuesta por **Gun'Nar**, **Ok'Tar**, y **U'Ulaaf**, quienes entran en la cocina mientras escuchan gritos en Chondathano de los ocupantes dando la alarma, así como los aullidos lastimeros del perro herido. Por su parte, **H'Eil-Grirr** prefiere una aproximación más sutil, y se oculta con un manto de invisibilidad antes de entrar al edificio.

Cruzando por la puerta hacia la sala principal, **Ok'Tar** pasa por delante de unas escaleras que suben al primer piso, junto a las cuales se ve otro pasillo corto con un tramo de escaleras que baja al sótano, de donde proceden las voces. Justo en ese instante, una flecha surge de las sombras de lo alto del tramo y se clava en

su costado. El pícaro gira para cubrir los escalones de subida, al tiempo que se oculta de la vista del arquero oculto. Entonces, de la puerta frente a él emerge el perro herido, que se abalanza para morderle ferozmente.

Escuchando el combate, **U'Ulaaf** opta por no cruzar el umbral por delante de las escaleras, sino de rodear por la habitación trasera hasta alcanzar la espalda del perro. **Gun'Nar** es menos sutil, y avanza directamente para atacar al animal con su hacha de guerra.

Unos pasos pesados resuenan en los escalones de madera que emergen del sótano, y **Ok'Tar** ve surgir de entre las sombras a un guerrero enano, pertrechado con un pectoral de placas y un escudo largo. Por detrás de él se escucha un terrible rugido, un sonido bestial y primitivo que resuena por la casa entera.

El mandoble encantado de **U'Ulaaf** despacha al perro pastor, mientras que **Gun'Nar** y el guerrero enano intercambian golpes entre sí. Del tramo de escalera que sube, desciende un figura pertrechada con la armadura de los **Escudos de Yartar**, que carga escalones abajo y se detiene al toparse con **Dar-M'Eghan** y **SZlenia**. El soldado lanza un tajo contra el mago más veterano, que le provoca un feo corte sangrante en el cuello. A su vez, la semielfa de la capa verdosa se asoma a lo alto de la escalera, disparando certeramente contra **Gun'Nar**.

Pero los legionarios reaccionan como una unidad y responden a los movimientos del enemigo. **SZlenia** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos contra el yartarita, y **Dar-M'Eghan** invoca un relámpago que hiere tanto al miliciano como a la arquera semielfa. **H'Eil-Grirr** debilita más todavía al soldado con un toque de descarga, aunque su conjuro de ataque le hace perder su cobertura invisible.

Aprovechando el hueco, **U'Ulaaf** sube por la escalera para enfrentarse a la tiradora, mientras **Gun'Nar** continúa su combate cuerpo a cuerpo con el enano acorazado. El explorador lanza más golpes que su oponente, pero éste demuestra ser un adversario recio y decidido. Por su parte, la semielfa retrocede un escalón hacia el final de la escalera, disparando contra **U'Ulaaf** dos rápidas flechas casi a bocajarro. En cuanto al guerrero enano, hace lo contrario, descendiendo un par de escalones. **Gun'Nar** atisba la figura de un humano, con una camisa de mallas que refulege de luz. Porta una maza ligera en una mano, y en la otra una especie de sol llameante metálico que arde ferozmente. El clérigo invoca el nombre de **Lathander** y descarga un rayo de luz abrasadora contra el explorador, que queda malherido.

Por detrás de estos combates, **SZlenia** invoca su propia magia de fuego, quemando al **Escudo** con un chorro ígneo, lo que permite a **Dar-M'Eghan** acabar con el yartarita con sus proyectiles arcanos. El necromante continúa sangrando por la herida recibida, pero prefiere continuar dando apoyo mágico a sus camaradas que contener su hemorragia.

En lo alto de la escalera, **U'Ulaaf** sigue presionado a la arquera, quien sigue reulando escalón a escalón mientras dispara sus flechas. También se ve apurado **Gun'Nar**, pues aunque sigue golpeando al enano, éste retrocede hasta el sótano para que el sacerdote del **Señor de la Mañana** se acerque y cure gran de sus heridas con una plegaria curativa. En ese momento, una forma enorme emerge por el hueco dejado en la escalera de subida, y el explorador ve como un oso negro carga hacia él lanzándole un zarpazo.

Libre de la amenaza del soldado, **Dar-M'Eghan** se aproxima a la bajada al sótano al escuchar los gritos de su compañero y los gruñidos del oso. Más abajo ve al enano, por lo que lanza contra éste su mano espectral cargada de energía mágica.

En cuanto a **H'Eil-Grirr**, el magus también se da cuenta de la apurada situación de **U'Ulaaf** en lo alto de la escalera, por lo que usa su danza arcana para flotar por el aire y abrir un resquicio dimensional que le permite entrar en la habitación a espaldas de la arquera, dando ventaja a su camarada luchador.

El combate en el interior de la granja prosigue, aunque ha quedado claro para los legionarios que sus adversarios no parecen formar parte de la **Sociedad del Kraken**, sino que pertenecen a algún otro tipo de organización secreta. Pero ahora ya no hay vuelta atrás sino combatir hasta el final. **Gun'Nar** retrocede alejándose del oso y sus peligrosas garras. Para su sorpresa, el animal no lo sigue, sino que emite un extraño gruñido y queda envuelto momentáneamente en un halo luminoso que luego desaparece. Por detrás suyo, **Dar-M'Eghan** trata de cegar al animal, que ruge de rabia al verse impedida su visión, por lo que se mueve tanteando con sus patas y confiando en su oído y su olfato.

En el piso superior, los combatientes han entrado en una especie de rellano que conecta con otra habitación trasera. Aquí la semielfa apura sus últimas opciones, disparando contra **U'Ulaaf**. Pero la presión combinada de la magia de **H'EII-Grirr** y el temible espadón del guerrero espiritual acaban finalmente con su vida.

**Gun'Nar** retrocede para poder curarse con las pociones que les entregó el **Aguabarón**, tomando su relevo **Ok'Tar** para mantener al feroz oso a raya. **SZlenia** invoca un relámpago contra el animal, pero éste parece absorber la descarga sin sufrir daño alguno. **Dar-M'Eghan** trata de debilitarlo usando energía necromántica, pero su rayo falla el objetivo.

Arriba, **U'Ulaaf** también recurre a las pócimas sanadoras pues las flechas de la semielfa han llevado casi al límite su resistencia. **H'EII-Grirr** inspecciona rápidamente la sala contigua, en la que se ven varios sacos de dormir y enseres personales. Entonces, ve la sombra silueteada de una figura sentada y atada en una silla en la habitación de al lado. Al entrar en la misma, descubre ni más ni menos que a **Kir'at**, maniatada y amordazada. Gran parte del disfraz de la barda se ha echado a perder, revelando sus rasgos githyanki.

En la estancia inferior, **Ok'Tar** sigue enfrentándose al oso negro, que sospechan puede ser un druida transmutado, dada su capacidad para realizar magia. Una de sus garras aferra al pícaro, que recibe también un doloroso mordisco en el hombro. **SZlenia** vuelve a usar su magia, castigando a la criatura con una oleada de proyectiles arcanos, táctica que imita **Dar-M'Eghan**.

Repuesto al menos de las heridas más graves, **U'Ulaaf** desciende a toda prisa para unirse en la pelea contra el temible animal, dejando a **H'EII-Grirr** dedicado a liberar a **Kir'at** de sus ataduras.

**Ok'Tar** intenta liberarse de la zarpa que lo sujeta, pero no lo consigue. El enfurecido oso entonces lo estruja entre sus garras, con un estremecedor crujido de huesos que deja al legionario caído e inmóvil en el suelo de madera. Desde el sótano, el clérigo de **Lathander** invoca una plegaria contra **Dar-M'Eghan**, pero logra resistir la magia divina. Frustrado por el fracaso la táctica de su compañero, el guerrero enano vuelve a subir las escaleras y ataca cuerpo a cuerpo al veterano mago. Rápidamente, **SZlenia** lanza un rayo de escarcha contra el enano, mientras que **U'Ulaaf** se enfrenta al oso negro. Desde lo alto de la escalera, **H'EII-Grirr** despliega un abanico llameante que engulle también al enano, que se ve en apuros de nuevo.

Pero los enemigos no ceden ni se rinden. Aún cegado, el oso continúa siendo un peligroso adversario y lanza un zarpazo contra **U'Ulaaf**, mientras el sacerdote luminoso se acerca e invoca los poderes de su deidad para curar a sus dos aliados en liza.

Debilitado por la pérdida de sangre, **Dar-M'Eghan** recurre a una de sus pociones para recuperar fuerzas y cerrar la herida del cuello. Una tristemente familiar luminiscencia azulada rodea entonces el cuerpo caído de **Ok'Tar**. En menos de un parpadeo, el esforzado legionario ha desaparecido.

La muerte de su camarada provoca que los héroes redoblen sus esfuerzos. **U'Ulaaf** golpea al enano, al mismo tiempo que **SZlenia** usa energía ácida contra el clérigo de **Lathander**. Por desgracia, el deseo de venganza hace fallar a **Gun'Nar**, quien golpea fortuitamente a **U'Ulaaf** con su hacha de guerra, arrebatándole además el mandoble de sus manos.

El sacerdote del **Señor de la Mañana** tampoco titubea y vuelve a invocar el nombre de su deidad, curando sus heridas. De manera algo más grotesca, el oso gruñe algo inconexo, y también parte de los golpes que ha recibido cicatrizan instantáneamente.

Pero entonces el grupo escucha un cántico familiar que hacía mucho que no oían. A pesar de estar maltrecha, **Kir'at** sale a lo alto de la escalera entonando su canto bárdico para infundirles coraje.

**SZlenia** rocía de fuego arcano al oso, a la vez que **H'Eil-Grirr** se mueve alrededor del enano y del animal para distraerlos y llamar su atención, lo que le permite a **U'Ulaaf** recuperar su arma sin problemas. Deseoso de reparar su error, **Gun'Nar** ataca contundentemente al guerrero enano, aunque éste contraataca todavía firme. Sin embargo, **Kir'at** emplea una de sus últimas reservas mágicas y logra inmovilizarlo con su magia, dejándolo momentáneamente fuera de combate.

Con el oso y el clérigo como únicos adversarios activos, **SZlenia** continúa quemando al animal con ácido conjurado. **Gun'Nar** también presiona con su hacha y espada, gritando a sus compañeros para que traten de coger con vida al enano para interrogarlo.

Desgraciadamente, el resto de legionarios están lo suficientemente activos para aprovecharse de su ventaja antes de que el guerrero enano consiga sacudirse la magia de **Kir'at**. Por su parte, el oso negro devuelve ciegamente los ataques, agarrando a **Gun'Nar** con una zarpa. La tormenta ácida de **SZlenia** sigue debilitándolo, hasta que un postrer hachazo del explorador lo tumba ruidosamente.

No hay tiempo para celebrar esta victoria, puesto que el guerrero enano sigue luchando desesperadamente, gritando para que su compañero se ponga a salvo. El clérigo logra atravesar la sala y abrir la otra puerta lateral, mientras su camarada se defiende a duras penas de los ataques de **Gun'Nar** y **U'Ulaaf**. Unos metros más allá, la forma del oso negro empieza a menguar en mitad del charco de sangre que la rodea, hasta que se transforma en el cadáver de una mujer casi irreconocible por la sangre y las quemaduras ácidas.

**Gun'Nar** trata de aturdir al enano con la parte plana de la cabeza de su hacha, pero el guerrero aguanta estoicamente el castigo, sabedor de que está sacrificando por su compañero. **U'Ulaaf** no tiene tantos miramientos, y abre un tajo profundo en el costado del guerrero que lo hace caer por fin.

Haciendo gala de su vertiginosa velocidad, **H'Eil-Grirr** se ha colocado bloqueando el umbral, pero el clérigo de **Lathander** lo empuja violentamente, consiguiendo salir al exterior. **Dar-M'Eghan** trata de cegarlo, pero su magia no logra su efecto. Tratando de ralentizar su huída, **SZlenia** descarga una lluvia de granizo sobre la zona, pero aunque logra herir al sacerdote, éste corre con sus últimas fuerzas hacia las torres iluminadas de la villa. **U'Ulaaf** lo persigue, pero aunque el luchador es más rápido, parece evidente que para cuando lo alcance, estarán relativamente cerca de las atalayas, lo que llamará la atención de los guardias. En un último intento, **H'Eil-Grirr** invoca unos proyectiles arcanos contra el huído, pero no consigue abatirlo.

Por si fuera poco, unas negras nubes cubren toda la zona de la villa y sus alrededores, y repentinamente comienza a desatarse una tempestad de viento mezclada con una extraña cellisca que reduce notablemente la visibilidad.

De regreso al interior de la granja, mientras el grupo cura sus heridas a marchas forzadas, **Kir'at** les explica que los **Arperos**, a quienes se han enfrentado, la capturaron cuando era transportada a la torre de un mago que vive en las afueras. Cree que uno de los soldados de la escolta estaba compinchado, aunque es cierto que los atacantes tuvieron extremo cuidado en usar magia no letal. Desde entonces, la han interrogado sobre su presencia en la villa y si tuvo algo que ver con los ataques de seres diabólicos de hace meses o con otros acontecimientos sombríos producidos. Por lo que ha podido saber, los **Arperos** tenían agentes infiltrados en el séquito del **Aguabarón**, y están intentado acceder a un túnel de huída que va desde el *Salón del Aguabarón* al

exterior. También les dice que los **Arperos** tenían en sus manos una descripción precisa de casi todos los miembros del grupo, así como anotaciones que hacen referencias a sus actividades en *Aguasprofundas*.

**27 Alturiak:** Como si confirmase las palabras de la barda, conforme la tormenta va haciéndose más violenta en el exterior, se produce un temblor y todos pueden observar una nube de polvo que sale expedida por todo el sótano, como si se hubiera producido algún tipo de derrumbe lejano.

Al observar hacia afuera, todos ven extrañas formas entre las nubes y el temporal. De hecho, **U'Ulaaf** tiene la impresión de ver cómo todos los cuervos que sólo él era capaz de ver elevan el vuelo entre la tormenta, formando una inmensa bandada, que por un instante adopta una forma vagamente humanoide, para luego desaparecer en mitad de la tempestad.

Los legionarios sospechan que los agentes de la **Sociedad del Kraken** pueden estar detrás de lo que ha ocurrido en la villa, y que es muy posible que se hayan adelantado a los **Arperos** y accedido a la cámara donde el **Aguabarón** guardaba los fragmentos de obsidiana de la estatua. Están decididos a descender y averiguar la verdad, cuando ocurre algo todavía más inesperado.

De entre las nubes, una forma fantasmal se materializa. Se trata de una nave de formas alienígenas, dotada de un casco rematado en una enorme concha de molusco, y cuyo espolón está formado por una serie de tentáculos entrelazados. Su mera imagen despierta recuerdos de otras batallas contra este temible enemigo en el pasado. El nautiloide ilícido desciende como si la tormenta no le hiciera mella, navegando entre la lluvia y la bruma, hasta que un relámpago lo atraviesa de arriba a abajo, destrozando su único mástil central. No ha sido producto de la tormenta, sino que ha venido desde otra nave, una embarcación de líneas inhumanas, con una doble cubierta dual, una opuesta a la otra. Sus líneas arrancan destellos plateados y los héroes recuerdan haber visto también esta embarcación cargaconjuros. El crucero de vacío githyanki emite un segundo rayo, que vuelve a impactar en el puente de proa del nautiloide, y que parece hacer mella en las ansias de lucha de sus tripulantes. Tan fantasmagóricamente como emergió, el barco ilícido comienza desmaterializarse, saltando de nuevo al *Océano Astral*.

La gran nave plateada sigue moviéndose aprovechando la ocultación de la tormenta, pero pronto empieza a descender verticalmente, acercándose a la granja, lo que hace tragar saliva a muchos de los presentes. Manteniendo la cabeza fría, **H'Eil-Grirr** aprovecha para registrar a varios de los **Arperos** caídos, encontrando en ellos unos pequeños broches con la forma de una delicada arpa de plata.

Un círculo de energía se materializa cerca del exterior del edificio, y del mismo emergen cinco formas armadas. Una de ellas viste armadura de placas, rematada con un yelmo con la efigie de un lobo. Su espadón plateado está bañado en llamas, pero la hoja refleja una luz plateada.

Antes de que los desconocidos puedan tomar al grupo como hostiles, **Kir'at** grita en Tir saludando a su líder, a quien se dirige como **Yzurr Karas**, la **Mano Vengadora** y **Caballero de la Reina**. El aspecto de los legionarios no parece muy favorable para convencer a los githyanki, pero **Kir'at** y **Dar-M'Eghan** les aseguran de que pertenecen a la **Legión de los Hijos de la Espada**, refundada bajo el patrocinio de **G'Zen**, el **Maestro de las Sombras**. Sus motivaciones no parecen impresionar a **Yzurr Karas**, quien manifiesta que está aquí por orden de la **Guardiana**, ya que sus psíquicos detectaron una poderosa emanación de esta zona, algo tan intenso que incluso ha atraído al Enemigo-de-Todos. Según recuerda, su legión cayó en deshonor, pero aún así son hermanos de armas, por lo que les da la bienvenida en su nave, la **Estela Oscura**. Los llevará a presencia de la **Reina Vlaakith CLVII** para que puedan informar directamente al **Consejo** de sus actividades. Atravesarán el *Océano Plateado* hasta la gran capital de *Tu'narath*, de vuelta a su hogar.

**Dramatis**

Gun'Nar - Chema

Dar-M'Eghan - Edu

H'EIl-Grirr - José Manuel

U'Ulaaf - Manolo

Ok'Tar - Ricardo

SZlenia - Juanón

Kir'at - Herself