

Por la tierra y el rey...

1336 DR Año del Manto Alto

9 Martillo: La noticia de la enfermedad del conocido erudito y aventurero retirado, **Dimswart el Mayor**, se extiende por diversos ambientes de *Cormyr*. En la *Mansión Dimswart*, en la campiña al oeste de la capital *Suzail*, se ha congregado una comitiva de variopintos personajes para interesarse por el estado del convaleciente.

Su hijo, **Dimswart el Joven**, miembro de la conocida compañía aventurera de los **Hombres del Rey**, teme por la vida de su padre debido a una dolencia crónica que padece, fruto de sus últimos días recorriendo los caminos, y que fue la que le obligó a retirarse. Al parecer, ningún clérigo o sanador ha podido curar esta degeneración, aunque sí que han logrado frenarla merced a una infusión de unas extrañas hierbas que se importan desde las lejanas *Junglas de Chult*.

Sin embargo, el infortunio parece haberse cebado con la familia **Dimswart**. El barco que llevaba el remedio a *Puerta de Baldur* se hundió en una tempestad y un segundo envío se perdió, al ser asaltada la caravana que lo transportaba en la ruta de las *Tierras Centrales Occidentales*. A toda prisa, con la colaboración del **Coster Comercial Siete Soles**, se organizó un tercer envío urgentemente. Los días han pasado y, mientras la salud de **Dimswart el Mayor** cada vez empeora más, nada se sabe de la caravana.

Al atardecer, cuando los sirvientes están ya preparando habitaciones para los huéspedes que se han desplazado a la mansión, llegan desde *Suzail* viajeros inesperados. Uno es el joven **Deimios Bleth**, miembro de la influyente familia noble **Bleth**, quienes además controlan gran parte de las actividades del **Coster Comercial Siete Soles** en *Cormyr*. El otro es un mercenario llamado **Markus**, quien actúa como guardaespaldas del noble.

Inmediatamente, **Dimswart el Joven** y **Deimios** se reúnen a solas. Entretanto, **Markus**, mientras se bebe un buen trago de licor, es sonsacado un poco por los presentes. Al parecer, a mediodía llegó un **Dragón Púrpura** montado en hipogrifo a la sede de **Siete Soles**. Venía desde el pueblo de *Peñasco Calavera* con un mensaje urgente. Unos pastores de cabras habían encontrado en las cercanías a uno de los guardias de la caravana de mulas que dos días antes pasó por la población para atravesar las montañas. El guardia estaba muy malherido y deliraba sobre una emboscada de flechas, rocas que caían del cielo y enormes pájaros de negras alas revoloteando sobre sus cabezas. Los clérigos del pueblo se ocuparán del herido pero está claro que la caravana ha sido atacada y su carga e integrantes han desaparecido.

Minutos después el rumor se confirma. **Dimswart el Joven** comunica a todos los presentes que necesita desesperadamente su ayuda para recuperar las hierbas que pueden salvar a su padre. **Deimios**, en nombre de **Siete Soles**, ofrece 100 piezas de oro a todo aquel que participe en la misión si se consigue recuperar la carga de la caravana. Bajo la dirección de **Posca de Orobrilla**, el mayordomo de la mansión, se hacen los preparativos para que el grupo de rescate pueda partir al día siguiente.

10 Martillo: Al amanecer, contratados temporalmente como guardias del **Coster Comercial Siete Soles**, parte la misión de rescate. Está integrada por **Deimios Bleth**, quien ha sido convencido por **Markus** para que supervise personalmente la expedición, aunque parece claro que el noble, a pesar de ser un mago con algunos recursos, no está hecho para la vida campestre. **Markus** es su fiel sombra. También está **Posca de Orobrilla**, el gnomo de la roca mayordomo y fiel amigo de **Dimswart el Mayor**. Junto a ellos van dos elfas: **Lía Amakair**, una elfa de los bosques druida y su compañero lobo; y **Aeriel-Thorm**, una elfa lunar guardabosques. Viajan también dos mercenarios de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**: **Expósito**, un joven guerrero humano; y

Clara, una barda semiorca. Finalmente, cierran el grupo **Ilsa Tavernant**, una joven maga semielfa de *Suzail*; y **Mc Arra Mc Moc**, una enana escudo combatiente con un extraño acento extranjero.

El plan es llegar hasta el pueblo minero de *Minroe*, en las estribaciones de los *Cuernos Tormentosos* y, desde allí buscar la entrada al *Paso del Viento Oscuro*. Se trata de una ruta poco conocida que en ocasiones es usada por las caravanas para acortar días de viaje o para evitar las pesquisas de los oficiales de la fortaleza de *Cuerno Alto*, que controla la ruta del paso del noroeste.

Aeriel recuerda historias acerca de los alrededores de *Peñasco Calavera*. El lugar es conocido por el altar de **Myrkul** que se encuentra en lo alto de la montaña que domina el pueblo, pero también se dice que es muy frecuentado por buitres. Cerca del pueblo se rumorea que en las montañas hay un lugar, conocido como *Punto Buitre*, una montaña erosionada por los elementos y que se asemeja a la cabeza de una de estas aves. Los viajeros cuentan que se trata de una buitreira, y que no es raro ver tampoco nidos de buitres gigantes. Es posible que esto tenga relación con la mención de las enormes alas negras que hizo el guardia rescatado en el mensaje.

11 Martillo: Al atardecer, el grupo llega a *Minroe*, donde se hospedan en distintas casas que ofrecen habitaciones a los viajeros.

Esa noche, **Posca**, durante el duermevela, sufre una extraña experiencia siendo incapaz de discernir si se trata de sueño o realidad. En ella, escucha una conversación entre un desconocido y una voz inhumana que parece referirse a la misión del grupo.

12 Martillo: Por la mañana, **Posca** cuenta a todos los integrantes de la expedición, salvo a **Deimios**, lo sucedido la noche anterior, aunque pocos parecen tomarlo en serio. Por otro lado, gracias a las indicaciones de algunos prospectores mineros consiguen dirigir sus pasos hacia la entrada del *Paso del Viento Oscuro*.

La ruta es peligrosa porque la nieve ha cubierto gran parte y, pese a ir bien equipados merced a los pertrechos proporcionados por **Dimswart el Joven**, no conocen bien el camino y el frío es omnipresente.

13 Martillo: Desafiando las frías temperaturas y la altura, el grupo continúa su marcha. Esa mañana, son sorprendidos por una tormenta repentina, pero consiguen ponerse a salvo. Durante el fragor de los truenos y el destello de los relámpagos que cruzan el cielo, uno de los rayos cae en la ladera de la cornisa de la montaña vecina al saliente en el que se están refugiando. Algo extraño queda momentáneamente iluminado por el fogonazo, y **Expósito** y **Lía** juran que se trataba de un cráneo humanoide tallado en la roca.

Al amainar la tormenta deciden continuar hacia *Peñasco Calavera*, ya que investigar el asunto les llevaría mucho tiempo, debiendo prepararse para una escalada difícil y peligrosa, mientras que la vida de **Dimswart el Mayor** corre peligro a cada día que pasa.

16 Martillo: A mediodía alcanzan *Peñasco Calavera* donde el **Alcalde Lamm Ssuldar** y un oficial de los **Dragones Púrpura** les ponen al corriente de los hechos. El guardia herido, **Marlbee**, se ha recuperado y les narra todo lo que recuerda de la emboscada. Tras escuchar su relato deciden dirigir sus pasos hacia *Punto Buitre*, como la pista más firme para averiguar el origen del ataque a la caravana. El oficial de los **Dragones Púrpura** confirma al grupo que la flecha que el guardia tenía clavada cuando fue encontrado era de procedencia goblin.

17 Martillo: El grupo parte nuevamente por el *Paso del Viento Oscuro*, pero toman la ruta seguida por la caravana de mulas de **Siete Soles**. Les acompaña también **Marlbee**, deseoso de vengar a sus compañeros y recuperar el cargamento perdido.

18 Martillo: Es mediodía cuando avistan *Punto Buitre*. Efectivamente, el lugar se asemeja a la cabeza de una de estas aves con el pico abierto, y en el interior parecen anidar un gran número de ellas, incluidos varios ejemplares gigantes.

Aeriel se ofrece para adelantarse a investigar la zona. Sin embargo, es sorprendida por un centinela goblin que da la alarma. Se desata entonces un rápido combate. Los compañeros se lanzan a la carrera para ayudar a la guardabosques elfa. Varios goblins descienden por el sendero que lleva a la cima del "pico" y a su vez, una bandada de buitres cae sobre los aventureros, junto con dos buitres gigantes, uno de ellos montado por un goblin. Hay cierta confusión cuando, repentinamente, una extraña criatura con aspecto de gárgola rojiza aparece de la nada para atacar a **Posca** y a **Aeriel** con una lanza de acero verde y su propio aguijón venenoso. Por fortuna, la rápida intervención de **Ilssa** y del compañero lobo de **Lía** pone en fuga a la criatura, que vuelve a desaparecer herida.

Combatiendo con dureza, acaban con las aves de rapiña y hacen retirarse a la cima a los goblins, incluido un chamán que parece liderarlos. Para cubrir su retirada, las criaturas provocan un derrumbe en la ladera, pero desgraciadamente para ellas, ni consiguen bloquear el camino de acceso, ni causar ninguna baja entre el grupo.

Después de esta breve refriega, **Posca** usa su magia para sanar lo mejor que puede a sus compañeros. Con el ánimo renovado, los héroes deciden intentar el asalto a *Punto Buitre*. **Mc Arra** encabeza el ascenso, seguida de cerca por **Marlbee**. A pesar de ser hostigados por los arqueros goblins, consiguen llegar hasta la cima, en el interior del "pico" del monte, donde se encuentran con multitud de nidos de buitres y con los restos parcialmente devorados de los guardias, mulas y ponis de la caravana atacada.

Varios túneles descienden por el interior del risco, así que optan por separarse para evitar verse rodeados por los goblins. **Deimios** y **Posca**, que casi han agotado sus poderes mágicos, permanecen de vigilancia en el exterior.

El acceso a los corredores en el interior de *Punto Buitre* tiene una suerte desigual para los distintos grupos implicados. Mientras que **Mc Arra**, **Lía**, **Aeriel** e **Ilssa**, exploran su pasillo sin problemas, **Markus** y **Marlbee** se topan con una trampa, en la que cae el pobre **Marlbee**, hiriéndose con varias estacas envenenadas en el fondo de un foso. Por su parte, **Expósito** y **Clara** son emboscados por los arqueros goblins y a duras penas consiguen replegarse.

Tras rescatar y estabilizar a **Marlbee**, los compañeros mantienen una posición defensiva, al tiempo que **Mc Arra** y **Markus** siguen avanzando. Cerca de las bocas de las cuevas que dan al exterior, desde donde emboscaron a la caravana mulera, descubren que un puñado de hembras no combatientes y crías goblins están intentando huir. Los dos guerreros aprovechan para adentrarse en medio de la confusión, pero se topan con el chamán y su hueste de guerreros.

Por su parte, el resto del grupo tiene sus propios problemas. La extraña gárgola rojiza aparece en uno de los túneles anexos y las elfas e **Ilssa** le hacen frente con dificultades. Al mismo tiempo, **Expósito**, malherido por las flechas goblins, ha acudido desesperadamente hasta **Posca** para que gaste sus últimas energías curativas. La situación parece complicarse por momentos.

Markus entra en la caverna principal y se enzarza con los guerreros goblins, secundado por **Mc Arra**. Entre ambos comienzan una sangrienta masacre, pero reciben también varias heridas. Algunos goblins, aterrorizados por los dos luchadores, deciden huir por un túnel lateral. También **Expósito** acude, intentando bloquear una posible huida, pero se topa con el chamán goblinioide, que se ha apartado de las temibles armas de la enana y el humano.

En los pasadizos interiores, **Aeriel** ha caído fuera de combate bajo la lanza de la criatura alada. **Marlbee** está inconsciente por los efectos del veneno y sólo una desesperada resistencia por parte de **Clara**, **Ilssa**, **Lía** y lobo, evita una tragedia.

Expósito apenas logra contener al chamán goblin, aunque afortunadamente, **Mc Arra** y **Markus** consiguen imponerse a los guerreros y acuden en su ayuda para acabar con la criatura. No obstante, apenas tienen tiempo para celebrar su victoria, pues los goblins fugados han salido al exterior por un recodo secreto sorprendiendo a **Posca** y a **Deimios**, por lo que deben correr apresuradamente en auxilio de éstos.

En el corazón del monte, el misterioso ser rojizo está rodeado por las compañeras, pero éstas apenas pueden detenerlo. Es entonces, cuando la criatura proyecta su voz en sus mentes. Dice ser **Dorug** de la ciudad de los fuegos de *Dis*. Les ofrece un trato. Fue invocado hace mucho tiempo por un estúpido hechicero humano, con cuya alma se dio un festín, pero que lo dejó preso en este lugar. A pesar de estar retenido, ha usado sus poderes para influir en los buitres y en la tribu de goblins que se instalaron en las cuevas. Sin embargo, sigue prisionero, sin poder alejarse del círculo de invocación. Si alguien de corazón puro rompe el círculo, quedará libre, y él promete marcharse sin hacer daño a ninguno de los compañeros.

Es una decisión difícil, pero la situación descansa en el filo de la navaja, ya que la vida de varios de los miembros del grupo corre grave peligro. Por ello, finalmente deciden arriesgarse y confiar en el ser. **Ilssa** se mueve hasta la caverna principal, donde sólo quedan los cadáveres de multitud de goblins, y descubre en una esquina el esqueleto de un humano en el interior de un círculo trazado en el suelo de piedra. Con cuidado, comienza a raspar las runas plateadas.

Mientras, **Mc Arra**, **Expósito** y **Markus** han conseguido llegar a tiempo para ayudar a **Posca** y **Deimios** en su desesperado combate con los goblins fugados. La lucha es breve y todos los seres son abatidos, pero los compañeros quedan muy malheridos y deciden permanecer vigilantes por temor a la llegada de cualquier nuevo enemigo.

En los angustiosos segundos que pasan entre la marcha de **Ilssa**, **Clara** reúne fuerzas para preguntarle al ser sobre su encierro en la caverna. **Dorug** se vanagloria de ser heraldo de un poderoso señor de la ciudad de *Dis*, uno de los **Duques Infernales**. También anuncia que ha sentido la llegada próxima del **Ojo de Myrkul**, algo que deja intrigado a los aventureros. Momentos después, cuando percibe que sus cadenas están libres, al haber roto **Ilssa** el círculo, desaparece sin más.

Reunidos todos de nuevo, el grupo explora con mayor detenimiento la guarida goblinoide. Recuperan las hierbas encargadas por **Dimswart**, y **Deimios** se hace cargo de varios recipientes de componentes de conjuros, algunas gemas semipreciosas y un extraño libro cubierto con unas guardas de metal negras, todo ello parte del cargamento de la caravana atacada. En el esqueleto del desafortunado hechicero, encuentran unos pergaminos que parecen describir un ritual de invocación y un anillo mágico.

Extenuados por las heridas y el combate, buscan una zona algo más limpia en los túneles para descansar y poder partir al día siguiente.

19 Martillo: El grupo abandona *Punto Buitre* y toma la ruta original de la caravana para llegar antes a entregar las hierbas que salvarán a **Dimswart el Mayor**.

21 Martillo: Al atardecer, llegan a *Minroe*.

22 Martillo: Tras adquirir un caballo, **Aeriel** y **Posca** se adelantan con las hierbas para poder viajar con mayor celeridad. El resto del grupo les sigue a pie.

Al anochecer, tras haber forzado la marcha todo lo posible, **Aeriel** y **Poca** llegan a la *Mansión Dimswart*, donde entregan las hierbas curativas a **Dimswart el Joven** para que comience a administrar la infusión a su padre.

23 Martillo: Al anochecer, el resto de los compañeros llegan a la *Mansión Dimswart*.

25 Martillo: **Dimswart el Mayor** comienza a mejorar de su convalecencia. **Deimios** entrega las 100 piezas de oro acordadas a cada uno de los miembros del grupo de rescate y parte, junto con **Marlbee** a *Suzail*. **Dimswart el Joven** agradece personalmente a todos su concurso y les promete cualquier ayuda que pueda ofrecerles en el futuro.

27 Martillo: La salud de **Dimswart el Mayor** ya no corre peligro y **Thurbrand**, de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, decide regresar a *Arabel*, encargando a **Clara** y a **Expósito** que intenten conseguir información para obtener un mapa que date de la última época del **Imperio Netherés**.

Por otro lado, **Markus** les hace una propuesta en nombre del **Coster Comercial Siete Soles** para que exploren el lugar donde avistaron la calavera esculpida en la roca cuando les sorprendió la tormenta en el *Paso del Viento Oscuro*. Actuarían como guardias de la compañía, que les pagaría 500 piezas de oro, reservándose el derecho de compra de todo aquello que encuentren. Los compañeros aceptan y comienzan a prepararse para la partida.

Enterado del asunto, **Dimswart el Joven** se ofrece a equiparlos, proporcionándoles equipo de invierno y acampada, así como algunas pociones y pergaminos mágicos. También les advierte que la zona montañosa de la que hablan fue el hogar de diversas tribus orcas y goblins. Es muy probable que se trate del túmulo de algún caudillo guerrero o chamán por lo que la expedición podría no estar exenta de peligros.

28 Martillo: **Clara** consulta a **Dimswart el Mayor** sobre el **Ojo de Myrkul**, que **Dorug** mencionó en las cuevas de *Punto Buitre*. El anciano desconoce su significado, pero le promete investigarlo.

A media mañana, **Clara** y **Posca** viajan junto a **Markus** a *Suzail*. Una vez allí, el guardaespaldas se despide de ellos deseándoles fortuna. El gnomo y la semiorca visitan los templos de **Helm** y de **Oghma**, equipándose con redomas de agua bendita. La barda también acude a la mansión del mago **Maxer Hlarr**, adquiriendo varios pergaminos arcanos de uno de sus aprendices.

Mientras, en la *Mansión Dimswart*, **Aeriel** y **Lía** consultan a **Dimswart el Joven** sobre una de las aventuras de los **Hombres del Rey** en el *Pantano Vasto*, en la que vislumbraron una torre de cristal por encima de la vegetación cenagosa. El mago recuerda el momento, pero su orientación no es demasiado buena, y teme equivocarse si intentase situar el lugar en un mapa. No obstante, sabe por medio de uno de sus compañeros, **Balin el Caballero**, que la **Iglesia de Helm** solicitó al **Rey** permiso para establecer una misión en la aldehuela de *Batallaelevada*, en el límite meridional del *Pantano Vasto*, por lo que les promete intentar conseguir más información al respecto.

29 Martillo: **Clara** y **Posca** regresan al mediodía a la *Mansión Dimswart*.

30 Martillo: El grupo parte hacia *Minroe*, donde piensan hacer escala. **Ilssa** decide quedarse en la *Mansión Dimswart* e intentar aprender algún conjuro arcano y copiarlo en su libro, gracias al tutelaje de **Dimswart el Joven**.

1 Alturiak: Casi al anochecer, los compañeros alcanzan *Minroe*.

2 Alturiak: Tras comprar provisiones y algo de equipo, se ponen en marcha internándose en el *Paso del Viento Oscuro*.

Mientras, en la *Mansión Dimswart*, **Ilssa** comienza a estudiar el pergamino con el ritual de invocación que encontraron en el esqueleto de *Punto Buitre*.

3 Alturiak: De madrugada, poco antes del amanecer, un cazador ogro ataca el campamento, pensando que el grupo será presa fácil. Por fortuna, la rápida reacción del grupo acaba con la criatura evitando que escape, en previsión de que pudiera formar parte de una tribu de orcos u otra posible amenaza.

Al mediodía, alcanzan la base de la repisa donde vislumbraron el cráneo tallado. Tras establecer una cordada, llegan al mirador en el que halla esculpida en bajorrelieve la calavera, con una especie de pergamino cruzado en

su base y unas runas en antiguo Thorass. Las mismas indican que el lugar es una morada de muerte y, al parecer, la muerte es la llave.

Después de muchas divagaciones y búsqueda de otros medios físicos de entrar, el grupo decide que es posible que haya que sacrificar a una criatura para poder acceder al túmulo. **Aeriel** y **Lía** parten con la intención de capturar algún animal, pero esa tarde no tienen éxito, por lo que establecen un campamento doble, con una tienda en la repisa y otra en la base del risco.

En la *Mansión Dimswart*, **Ilssa** descubre que el pergamino pretendía invocar a una criatura de los *Planos Inferiores*, mitad diablo, mitad dracónica, y ligarla como familiar al invocador. También averigua que al liberar a la criatura en los *Reinos*, ésta tendrá ahora todos sus poderes en el mundo material, aunque podría volverse a usar el ritual de invocación con el nombre de la criatura para intentar llamarla y desterrarla.

4 Alturiak: **Aeriel** y **Lía** consiguen atrapar a una cabra montesa enferma y la transportan hasta la cima de la repisa, donde **Aeriel** la sacrifica. Inmediatamente, la entrada con la calavera tallada se ensombrece, al pasar del mundo físico al *Plano de la Sombra*. Dentro se atisba un túnel oscuro y sobrecogedor. Todos los héroes entran, pero el compañero lobo de **Lía**, pese a los intentos de la druida elfa, se niega a penetrar en dicho lugar, como si algo lo asustara. Segundos después, la pared de piedra reaparece sellando el camino de vuelta a la superficie.

Resignados a explorar el lugar, **Mc Arra** lidera la marcha. El sitio parece un templo de algún tipo, pues hay inscripciones que se asemejan a oraciones, aunque desde luego no es un túmulo orco ni goblinoides. Encuentran una sala con la extraña efigie inhumana de un ser de múltiples brazos y rasgos insectoides, donde se dispara una trampa que está a punto de atrapar a varios de ellos. Por fortuna escapan, al tiempo que **Posca** es capaz de encontrar una puerta secreta que se interna en las profundidades de la montaña, con una corriente de agua escuchándose en la lejanía. El pasillo que desciende a través de unas criptas mortuorias de los seguidores de la deidad, que los compañeros comienzan a temer que pueda ser **Myrkul**, el **Señor de los Huesos**. Tras saquear los nichos de los antiguos iniciados, descienden a una cámara de embalsamamiento en la que se halla un sarcófago de piedra sellado, que parece albergar a algún personaje importante. En el interior yace un antiguo esqueleto humano, cubierto por vendas y sosteniendo un gema negra facetada. **Lía** coge la gema pero, al hacerlo, ésta se deshace en polvo de cristal negro, y la druida experimenta una desagradable sensación que recorre todo su ser.

Después del intrigante suceso, el grupo regresa al nivel superior, donde encuentran una cámara con un altar, decorada con columnas negras y esqueletos tallados en relieve en las paredes. Una roca de basalto con los símbolos de la calavera y el pergamino domina el lugar. Aquí la sensación es verdaderamente opresiva, y varios miembros del grupo sienten como si algo dañase su energía vital. **Mc Arra** decide actuar rápido y se hace con un cuenco y una daga ceremoniales que hay encima del altar. A su vez, **Lía** y **Posca** deciden destruir la piedra y, tras usar sin éxito varias redomas de agua bendita, deciden romperlo usando la fuerza física, lo que consiguen después de varios minutos, mientras sus cuerpos siguen siendo drenados poco a poco de su fuerza vital. Cuando la primera fractura aparece en la roca, el efecto desaparece y ambos consideran que la magia del altar ha quedado rota.

Satisfechos con su acción, los héroes investigan nuevamente la cámara de embalsamamiento y el pasillo del sarcófago, donde el rumor de agua se escucha más fuerte. Tras varias búsquedas infructuosas, encuentran un mecanismo que desliza parte del muro para dejar a la vista una caverna subterránea, en mitad de la cual discurre un arroyo que se interna en las profundidades de la roca. Siguiendo el curso del agua, los compañeros llegan hasta un pórtico, sellado con un enorme disco con el motivo de la calavera y el pergamino. Frente a ellos se yergue imponente un esqueleto engalanado con ropajes clericales y cuyas cuencas brillan con un fuego verdoso. Pese a la temible visión, todos se sobreponen a la sensación de miedo que irradia. Es entonces cuando el ser de ultratumba habla en antiguo Thorass, con una voz que ninguna garganta viva podría emitir.

El esqueleto dice llamarse **Braxus** y ser el guardián de la cripta del **Custodio de los No Muertos**. Les conmina a abandonar el lugar, entregando los objetos robados e implorando perdón por haber profanado un lugar sagrado. Sin embargo, el grupo no se amedrenta y estalla una dura lucha, en la que las redomas de agua bendita demuestran ser un arma eficaz contra el no muerto, así como las canalizaciones de energía positiva de **Posca** y las armas de los compañeros. Finalmente, el ser se desmorona en un montón de huesos y jirones rotos para no volver a levantarse, lo que provoca también la ruptura del disco de piedra, que se hace añicos. Sin embargo, el coste ha sido alto, pues **Expósito** y especialmente **Lía**, han sufrido el toque de ultratumba de la criatura y su fuerza vital se ha visto muy mermada.

En el interior hay una cripta con un sarcófago abierto, donde descansa un cuerpo humano momificado, engalanado con un peto de acero, oro y gemas preciosas, y con sus ojos tapados por dos extrañas monedas de oro. En sus manos porta una extraña caja metálica con forma de octaedro.

Esta vez es **Posca**, ayudado por **Expósito**, quien decide arriesgarse y coger la misteriosa cajita. Tras superar la protección de un glifo mágico, arranca el objeto de las manos del cuerpo, que inmediatamente se descompone en polvo como si el peso de los siglos hubiera caído repentinamente sobre el mismo.

En ese momento, vuelve a aparecer en la entrada la forma, esta vez incorpórea, de **Braxus**, el guardián de la cripta. Con un tono pesaroso les acusa de haber destruido el cuerpo de **Clarshh, Primer Escriba de los Condenados**, y el único capaz de usar la magia del **Octaedro Negro de Nyxios** para oponerse a las almas de los malditos cuando regresen al mundo material. Tras estas ominosas palabras la aparición fantasmal desaparece y toda la caverna empieza a temblar amenazando derrumbarse.

A la carrera, el grupo vuela hacia el túnel de acceso. En la rampa de las criptas se encuentran con una desagradable sorpresa. Los esqueletos que decoraban las paredes de la cámara del altar se han animado y cierran su vía de escape. La lucha es contrarreloj, porque todo el complejo de túneles amenaza con hundirse de un momento a otro. De hecho, la situación se torna angustiosa cuando **Aeriel** queda cegada por el golpe de uno de los esqueletos. Por fortuna, las plegarias de **Posca** y la fuerza de **Mc Arra** y **Expósito** consiguen despejar el camino. Abriendo de nuevo un agujero en la pared de roca, descienden apresuradamente por las cuerdas, apenas unos segundos antes de que el túnel se colapse y una nube de polvo y rocas cubra toda la cornisa de acceso al lugar.

Habiendo salvado parte del equipo, aunque no las tiendas, deciden acampar cerca de la vaguada.

5 Alturiak: Protegidos del frío por la magia clerical y druídica de **Posca** y **Lía**, los compañeros regresan por el *Paso del Viento Oscuro*.

6 Alturiak: Poco antes del anochecer, alcanzan *Minroe*, donde son atendidos por los lugareños y finalmente pueden descansar a salvo y restañar sus heridas.

9 Alturiak: De regreso en la *Mansión Dimswart*, se reúnen nuevamente con **Ilssa** y los **Dimswart**, a quienes relatan sus aventuras, aunque omiten mencionar ciertos detalles para no alarmar a los dos eruditos.

Esa noche, **Mc Arra** aprovecha para preguntar a **Dimswart el Mayor** por su abuelo, **Mc Sacrator**. El anciano promete que hará algunas pesquisas para intentar averiguar el paradero de su pariente desaparecido.

Mientras, **Expósito** le comenta a **Dimswart el Joven** los planes de exploración de antiguos asentamientos nethereses de **Thurbrand**, y le tantea sobre la posibilidad de conseguir un mapa anterior a la caída del **Imperio Netherés**. El mago le proporciona una carta de recomendación para un colega suyo, **Lucien Espadaplateada**, miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** de *Suzail*, quien podría ayudarle.

10 Alturiak: El grupo viaja hasta *Suzail* donde acuden a las instalaciones del **Coster Comercial Siete Soles**. Allí, **Clara** e **Ilssa** se entrevistan con **Martos Bleth**, padre de **Deimios**, y uno de los miembros del consejo de la

compañía. Tras escuchar parte de sus avatares y desventuras, el noble promete darles una recompensa justa, además de dejar la puerta abierta a contar nuevamente con sus servicios en el futuro.

Entretanto, **Expósito** y **Mc Arra**, junto con **Markus**, catalogan todos los objetos obtenidos. **Markus** les aconseja que se constituyan como grupo de aventureros legalizado, lo que les abriría muchas puertas para poder trabajar con distintos patrones y recibir también mejores condiciones en sus tratos comerciales. También les comenta que durante los días que los objetos estén pendientes de tasación, tienen los gastos pagados en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*.

Por su parte, **Aeriel**, **Lía** y **Posca**, tienen un encuentro con **Xuldra Nzssar**, la joven y nueva esposa de **Martos Bleth**, y madrastra de **Deimios**. La mujer parece interesada por las elfas y por el trabajo que el grupo ha realizado para su marido. Al parecer, antes de casarse, poseía un negocio de objetos raros y exóticos en *Puertadeloeste*. También los tatea sobre la posibilidad de que pudieran ayudarla en algunos temas privados, pero no les da más detalles.

11 Alturiak: **Lía** acude junto a **Aeriel** al templo de las *Torres de la Buena Fortuna*, donde los clérigos de **Tymora** consiguen devolverle la vista a la guardabosques y eliminar la maldición que afectaba a la druida.

Al mismo tiempo, **Clara** y **Expósito** visitan la *Sociedad de Aventureros Resueltos*, entrevistándose con **Lucien Espadaplateada**. El noble acuerda gestionarles un acceso a la sala de mapas de la sociedad, para que puedan obtener una copia del mapa que les interese. También les promete que intentará que la sociedad estudie patrocinar su empresa, prometiéndoles la ayuda de un guía nativo de *Anauroch* llamado **Muley**.

12 Alturiak: Esa mañana *Suzail* es un clamor. Se ha encontrado el cadáver de un anciano noble, **Rutius Cuernodraco**, cosido a puñaladas. Al parecer, se trata del segundo asesinato similar. Además, durante los últimos meses se han sucedido diversas desapariciones, siempre implicando a miembros de la nobleza, aunque de casas menores, o a gente relacionada con las mismas. El pueblo ya ha apodado al asesino como el **Acuchillador**, dado que ambas víctimas mortales descubiertas aparecieron con decenas de puñaladas por todo el cuerpo.

Ilssa aprovecha para indagar más, entrevistando a un suboficial de los **Dragones Púrpura**. Posteriormente, su padre **Oskar Tavernant** imprime una hoja de noticias con tintes de soflama, criticando la inseguridad ciudadana y la necesidad de tomar duras medidas con los criminales. Corren rumores de que la coronación del **Príncipe Azoun** se realizará durante la **Cumbre del Escudo**, después de la fiesta de **Medioverano**, pero hasta ese momento, parece que el reino se ve falto de una mano firme que proteja a sus súbditos.

15 Alturiak: **Expósito** contrata un mensajero para que le comunique a **Thurbrand** en *Arabel* el desarrollo de sus gestiones para conseguir el mapa netherés.

Avisados por un correo de **Siete Soles**, acuden a sus instalaciones donde **Markus** les entrega una generosa cantidad de oro por los objetos tasados, así como una daga y una maza ligera mágicas en las que la compañía mercader no ve valor arqueológico.

A pesar de tener los bolsillos llenos, se trasladan a la posada más modesta de las *Seis Velas*, excepto **Posca**, que regresa a la *Mansión Dimswart* para poner en orden ciertos asuntos, prometiéndole regresar en cuanto pueda.

Esa noche, **Expósito** y **Markus** celebran el éxito del grupo por todo lo grande por las distintas tabernas y salas de fiestas de la ciudad.

16 Alturiak: **Ilssa** y **Lía** acuden a la *Mansión Bleth*, donde se entrevistan con **Xuldra Nzssar** y interesándose por cualquier trabajo que puedan desempeñar para ella. La noble se lo agradece, ya que ciertamente, los recientes acontecimientos relacionados con el **Acuchillador** le han hecho temer por la vida de una anciana amiga suya, **Auraluna Illance**, perteneciente a la casa noble menor de los **Illance**, una familia noble venida a menos con el

paso del tiempo. Por lo visto, el marido de su hija **Ceseli, Mikael Ossper** fue la primera víctima del asesino. Les promete hablar con su amiga para ofrecerle los servicios de protección del grupo.

También aprovecha para encargar a la familia de **Ilssa** invitaciones para un baile de gala que se celebrará en la *Mansión Bleth* el día 30 de Alturiak.

Esa tarde, todos acuden a las oficinas del **Señor Magistrado**, donde son recibidos por el **Heraldo Real, Simonge Natharil**, quien comienza los trámites para la legalización de la carta de fueros de constitución del grupo como compañía aventurera.

Mientras, en la *Mansión Dimswart*, **Posca** envía cartas a *Iriaebor*, su antiguo hogar, para intentar contactar con otros seguidores de **Garl Orobrilla**, y poder llegar a levantar un pequeño altar a la deidad en *Suzail*.

17 Alturiak: Nuevas noticias recorren las calles al poco de amanecer. El **Acuchillador** ha sido capturado. Al parecer, se trata de un mediano enloquecido, que intentaba colarse a escondidas en una mansión noble cuando fue descubierto por uno de sus inquilinos y se dio la alarma. Pese a darse a la fuga, los **Dragones Púrpura** pudieron apresarlo.

Ilssa aprovecha para sonsacar algo de información a su contacto en los **Dragones Púrpura**. Por lo visto, el sospechoso trabajaba como sirviente en la propia casa que pretendía asaltar. Es un mediano joven, un poco asilvestrado y mudo por completo, al que la gente llamaba **Peck**. Sospechan que mató a **Mikael Ossper**, y que ahora quería acabar con su viuda y la madre de ésta. La **Guardia** cree que pudiera estar también detrás de las desapariciones que se han producido, aunque es difícil de imaginar siendo el presunto atacante un mediano.

Esa tarde, varios miembros del grupo intentan hablar con la dama **Auraluna Illance**, pero no consiguen entrar en la mansión, siendo detenidos en la verja de acceso por otro criado mediano, un individuo ya mayor y de ademán impasible llamado **Barnsworth**. Es por ello que deciden buscar nuevamente a **Xuldra Nzssar**, quien les confirma los datos averiguados por **Ilssa**. Parece ser que el marido de **Auraluna, Willem Illance**, sufre una dolencia que lo hace muy sensible al clima frío, por lo que todos los inviernos viaja a tierras de *Mulhorand* e incluso más alejadas al sur. Además, es miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Siempre suele traer cosas exóticas de sus viajes y, hace unos cinco años, regresó con un mediano medio salvaje, que pasó a ser un sirviente en la *Mansión Illance*. Este mediano, llamado **Peck**, es el sospechoso de ser el **Acuchillador**.

Xuldra les promete mediar con la dama **Auraluna**, la cual, además de anciana, está impedida en una silla de ruedas. Sin embargo, es muy autoritaria y todavía se rige por unas estrictas normas de cortesía y etiqueta, pese a que su familia ha perdido la influencia y pompa que poseían antaño.

18 Alturiak: Una vez más, la mañana trae noticias sobrecogedoras al comedor común de las *Seis Velas*. El infame **Peck**, presuntamente el **Acuchillador**, se ha escapado cuando era trasladado de los calabozos del cuartel de los **Dragones Púrpura** a la *Corte de Justicia* para ser juzgado. Hay testigos que dicen que los caballos del carruaje se desbocaron, provocando un accidente que lo hizo volcar, doblando los barrotes de la celda trasera. Cuando los **Guardias** acudieron, el mediano no estaba. Las teorías conspiratorias se han multiplicado. Desde quienes aseguran que se desvaneció en el aire, a los que creen que se trata de una criatura cambiaformas, polimorfizada como un aparentemente inofensivo mediano.

Alarmados por la posibilidad de que la vida de su futura patrona pueda correr peligro, el grupo marcha a toda prisa a la *Mansión Bleth* para hablar con **Xuldra Nzssar**. Por fortuna, la noble es también consciente de la amenaza, y acude junto con los héroes a la *Mansión Illance* para convencer a la anciana dama **Illance** e interceder por ellos para que sean contratados como guardaespaldas y protectores, al menos hasta que el asunto se aclare y la **Guardia** vuelva a capturar a **Peck**, o al verdadero **Acuchillador**. Finalmente, un poco a regañadientes, **Auraluna** acepta.

Esa tarde, el grupo se familiariza un poco con la casa y sus localizaciones, aunque se topan con que muchas puertas están cerradas con llave, y la anciana **Auraluna** se muestra inflexible al no permitirles el acceso. También registran el antiguo cuarto de **Peck**, ya investigado por la **Guardia**, pero no encuentran ninguna pista.

El único acontecimiento digno de mención es cuando **Ceseli Illance**, la hija viuda de la familia, cuyo marido **Mikael Ossper**, fue la primera víctima mortal del **Acuchillador**, propone a su madre acudir al día siguiente al teatro, a la representación de la obra teatral **Las Lágrimas de Selúne**, que está siendo interpretada en el teatro *Juego de Manos*.

Poco antes del anochecer, **Posca** llega a *Suzail* desde la *Mansión Dimswart* y acude a la posada de las *Seis Velas*, pero encuentra desiertas las habitaciones del grupo al estar el resto de compañeros montando guardia en la *Mansión Illance*.

De hecho, la presencia de gente armada y de aspecto variopinto ha levantado las sospechas de algunos vecinos, y **Clara** y **Lía** deben dar explicaciones a una patrulla de **Dragones Púrpura** que han acudido a la mansión, en respuesta a las quejas del vecindario. Por fortuna, el malentendido se resuelve de una manera rápida y satisfactoria.

19 Alturiak: La rutina se apodera de la *Mansión Illance*. **Expósito** acompaña al otro sirviente mediano, **Barnsworth**, en sus compras diarias por el mercado, aprovechando el momento para hacerle algunas pesquisas sobre sus amos.

Lía hace lo propio con **Barón**, el enorme perro guardián de la familia. Lo cierto es que ninguna de las "conversaciones" arroja demasiada luz sobre los caóticos acontecimientos que envuelven los crímenes del **Acuchillador**, o las desapariciones que la **Guardia** también le atribuye.

Por su parte, **Ilssa** decide visitar el teatro *Juego de Manos*, donde se encuentra con que su buena amiga, **Vivi Knots**, una actriz que está abriéndose camino en el panorama teatral, ha sido elegida para sustituir a una de las actrices principales, e interpretará el papel de la joven **Selúne** en la obra. Gracias a su amistad, **Ilssa** puede conseguir que **Vivi** le reserve dos entradas para la representación de esa noche.

Mientras, **Clara**, que ha acudido a descansar por la madrugada a las *Seis Velas*, se encuentra con **Posca**, a quien pone al corriente de todo lo sucedido. De regreso en la *Mansión Illance*, junto al resto del grupo, el pequeño gnomo registra también el antiguo cuarto de **Peck** encontrando un pequeño escondrijo en la pared, donde hay un extraño colmillo animal que irradia una leve aura mágica.

Al atardecer, el carruaje de los **Illance** sale para el teatro *Juego de Manos*, con **Auraluna**, **Ceseli** y **Clara** en su interior; y **Barnsworth** e **Ilssa** en el pescante. El resto de compañeros aprovecha ese momento para registrar a fondo toda la mansión, gracias a los conjuros de apertura que **Ilssa** ha lanzado previamente, desbloqueando algunas puertas cerradas. En el sótano encuentran una despensa y bodega bastante nutridas, especialmente de varias piezas de carne, lo que parece extraño, dada la frugalidad de las comidas de las dos mujeres de la casa. **Lía** continúa ganándose la confianza de **Barón**, y comienza a sospechar que algo no termina de cuadrar cuando éste le menciona que bajo la casa existe un olor extraño, perteneciente a otra criatura, traída por su amo hace mucho tiempo. Por su parte, **Mc Arra** consigue trepar al ático, donde encuentra muchos libros antiguos, ropas diversas, entre las que destacan bastantes atuendos de niño; y algunas joyas y pertrechos familiares. También descubre restos de comida en una de las esquinas, lo que le hace sospechar que el fugado **Peck** haya podido refugiarse en el ático en alguna ocasión. Cerca de la medianoche, el carruaje regresa del teatro, con una excitada **Ceseli**, que ha quedado impresionada por la obra, especialmente por la actuación de **Vivi Knots**, la emergente estrella teatral.

20 Alturiak: Esa madrugada, el grupo recibe una inesperada visita. Durante la guardia de **Lía** y **Clara**, la elfa y su lobo perciben extraños movimientos en el establo del caballo de tiro. Al investigar, son sorprendidos por **Peck**. El

mediano exhibe una sorprendente destreza y ferocidad, consiguiendo dejar inconscientes a ambos, aunque no los remata, sino que huye al acercarse el resto de aventureros al rescate, perdiéndose por las oscuras calles.

La luz del día no consigue disipar las sombras que rodean los extraños sucesos que están aconteciendo.

Mientras **Expósito** y **Barnsworth** visitan el mercado, la dama **Auraluna** pide que alguien la acompañe a dar un paseo, llevando su silla de ruedas. **Ilssa** se ofrece a ayudar a la anciana, aprovechando para intentar sonsacar algo a la noble. Lo que descubre es que desde luego, parece estar al corriente de las correrías del grupo por la casa, y también le confirma que el día siguiente, pretende dar una cena en la mansión, en la que entre otros invitados estarán el **Señor Bleth** y su esposa, **Xuldra Nzssar**.

Clara, por su parte, investiga posibles relaciones entre las víctimas mortales. Siguiendo dicho hilo, contacta con **Martin Cuernodraco**, nieto del difunto **Rutius Cuernodraco** y oficial de los **Dragones Púrpura**. No obstante, a pesar de mostrarse colaborador, la conversación no despeja las incógnitas del caso. Antes de regresar a la mansión, adquiere dos pergaminos mágicos para detectar posibles túneles secretos.

Siguiendo la posible conexión del colmillo mágico hallado en el cuarto de **Peck**, **Posca** visita la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Desgraciadamente, al no ser miembro, no le permiten la entrada, por lo que su intento es en vano.

La noche cae nuevamente sobre **Suzail**, y los héroes aprovechan que las mujeres **Illance** y su sirvienta se retiran a sus habitaciones para recorrer el jardín y la manzana que rodea la casa con los pergaminos mágicos conseguidos por **Clara**. Cuando ya descartan cualquier éxito y están regresando a la mansión, notan una corriente mágica que los lleva directamente hacia el mecanismo del suelo, tope del elevador que la anciana impedida utiliza para subir y bajar de sus habitaciones al salón. Aparentemente, el ascensor podría seguir descendiendo a un nivel inferior a la altura del sótano de la mansión. Con sigilo, abren los paneles que dan acceso al hueco. Mientras, en el exterior, **Clara** y **Mc Arra** montan guardia. Repentinamente la semiorca ve como la enana se desploma en el suelo. Apenas se acerca a ella, cuando una piedra de honda vuela desde la oscuridad golpeándola con dureza, y una pequeña y familiar figura sale de los establos. **Clara** cierra la puerta y avisa rápidamente a sus aliados. Pero cuando abre de nuevo las puertas para socorrer a **Mc Arra**, se topa de bruces con el feroz mediano, que le asesta una cuchillada que a punto está de hacerla caer. A duras penas consigue cerrar nuevamente las puertas para impedirle el acceso. Mientras **Posca** sana sus heridas, el resto del grupo se prepara para salir, ahora ya prevenidos. En el exterior, yace el cuerpo tendido de su compañera enana, pero no hay ni rastro del mediano. Al salir al porche, **Ilssa** consigue descubrirlo trepando ágilmente por el tejadillo del primer piso. Intentan detenerlo con magia, pero **Peck** logra llegar a una de las ventanas de la habitación de la anciana **Auraluna**, a quien escuchan gritar de terror. Rápidamente **Aeriel** y **Expósito** suben a toda prisa las escaleras, al mismo tiempo que **Clara** e **Ilssa** tratan de usar su magia para frenarlo. El mediano está abriendo las ventanas cuando la magia bárdica de **Clara** consigue atemorizarle, justo cuando **Aeriel** y **Expósito** derriban la puerta. **Peck**, sale entonces corriendo hacia el ascensor, activándolo y comenzando a bajar hacia abajo. Afortunadamente, la dama **Auraluna** parece sana y salva.

Abajo, **Ilssa** y **Lía** regresan al interior de la mansión, al escuchar el mecanismo del elevador descendiendo. Entretanto, **Clara** intenta despertar a **Mc Arra**, pero cuando lo hace, confundida por algún tipo de magia mental, le asesta un violento hachazo. Por fortuna para la semiorca, la enana recupera el control, y ambas suben también a la habitación, donde **Aeriel** se ha hecho con las llaves del elevador. Mientras **Clara**, **Ilssa** y **Mc Arra** regresan al salón en la planta baja, **Aeriel**, **Expósito** y **Posca** descienden en el ascensor hacia el sótano desconocido de la casa. En el jardín, **Lía** y su compañero lobo buscan a cualquier posible compinche de **Peck**, pues **Clara** les ha indicado que alguien oculto está empleando magia para ayudar al mediano. Sin embargo, ni la druida ni su lobo

consiguen encontrar rastro alguno, aunque sí oyen las voces de los vecinos, que alarmados por los gritos y el sonido de la lucha, han llamado a la **Guardia**.

Al detenerse el ascensor frente a una oscura cámara subterránea, **Ariel**, **Expósito** y **Posca** contemplan una imagen horrenda. Formas aparentemente humanas están como emparedadas en los muros de la estancia, y se escucha un gemido que pronto se desvanece cuando una enorme forma, un negro perrazo con dos cabezas y ojos llameantes como el infierno se lanza sobre ellos. Ambos luchadores tratan de frenar a la bestia y accionar el ascensor, pero es demasiado grande, y el monstruo choca contra la caja intentando morderles salvajemente, derribando a **Expósito** por la fuerza de su embate. Con valentía hieren a la criatura, mientras **Posca**, invisible y acurrucado tras ellos, invoca su magia para sanarlos.

El resto de compañeros escucha los gritos y aullidos del combate, pero no pueden hacer nada por ayudar. También **Lía** oye los gritos, cada vez más cercanos de los guardias que se aproximan a la mansión. La situación se vuelve todavía más confusa, cuando **Clara**, **Ilssa** y **Mc Arra** perciben nuevamente gritos de pánico de **Auraluna** y **Ceseli**, en el cuarto de la anciana.

En el sótano, el trío de héroes consigue herir de gravedad a la bestia y hacerla retroceder, pero han sufrido varias heridas a su vez. Aparece entonces **Peck**, el mediano. Parece ya fuera de toda duda que se trata del temido **Acuchillador**. Deja caer una poción vacía mientras los músculos de su cuerpo parecen expandirse hasta casi rasgar su piel y, con un gemido que pronto se desvanece, se aproxima hacia ellos. Desesperadamente **Ariel** intenta hacer girar la llave del ascensor y esta vez **Tymora** sonríe su intento, pues las maltrechas y dobladas compuertas se cierran frente al mediano y el elevador comienza a subir.

En la habitación de los señores, **Clara**, **Ilssa** y **Mc Arra** encuentran a ambas mujeres inconscientes. Tras ser brevemente atendida, **Ceseli** recupera el conocimiento, pero parece muy asustada y confusa. **Auraluna** es quien aparenta una peor situación, pues está muy débil y no responde. Es entonces cuando **Clara** se da cuenta de una minúscula herida que presenta en el cuello, un simple punto de sangre. La barda sospecha de algún veneno, pero apenas comienza a investigar alrededor de la cama de la anciana, los sonidos del elevador ascendiendo y los gritos de júbilo de sus ocupantes llenan la estancia. Segundos después, sangrando abundantemente aparecen **Ariel** y **Expósito**, seguidos del siempre fiel **Posca**.

Fuera de la mansión, cuatro **Dragones Púrpura** de la **Guardia** han llegado a la verja, y **Lía** se apresura de abrirles las puertas y explicarles rápidamente la caótica situación. Con voluntad resuelta, todos se dirigen hacia el interior de la casa. Y es que el peligro no ha terminado todavía para los compañeros. **Ilssa** apenas da crédito a sus ojos cuando ve ascender las escaleras como un rayo y atacarla al salvaje **Peck**, ahora en estado de completo frenesí. La cuchilla del mediano le abre un par de tremendas heridas que hacen caer a la maga. Inmediatamente, el resto de héroes acuden en su auxilio, y **Expósito** y **Mc Arra** forman una muralla de acero para evitar que el **Acuchillador** pueda entrar en la habitación. Hay un intercambio de golpes brutal por parte de los tres luchadores, mientras los **Dragones Púrpura** llegan a la planta baja. Finalmente, **Peck** cae abatido por los golpes.

Con la llegada de los guardias se suceden las explicaciones. **Ilssa** y **Posca** tratan de ayudar a **Auraluna**, intentando mitigar los efectos del veneno. **Clara** decide vigilar a **Ceseli**, quien está aparentemente histérica, pues sospecha que puede haber causado el envenenamiento de su madre y estar detrás de todo. Los **Dragones Púrpura** piden refuerzos, y un par de ellos escoltan a los heridos más graves y a las dos mujeres al templo de **Tymora**, donde son sanados de sus heridas. Desgraciadamente no puede hacerse nada por **Auraluna Illance**, que fallece.

Posteriormente, el grupo es trasladado a uno de los barracones de la **Guardia**, donde les es tomada declaración por parte de un **Mago de Guerra**. Luego se les permite descansar y, aunque no están detenidos, se les pide que

se queden hasta que terminen de aclararse los hechos y regrese el contingente que ha investigado la *Mansión Illance* a fondo.

21 Alturiak: El nuevo día parece dejar atrás los horrores de la noche anterior. Durante toda la mañana se siguen sucediendo los interrogatorios, aunque poco antes del mediodía, un **Mago de Guerra** se reúne con los aventureros y les explica los resultados de las pesquisas oficiales. Se trata de una deferencia por su colaboración en acabar con la amenaza del **Acuchillador**. Efectivamente, la anciana noble **Auraluna Illance** ha muerto envenenada, pero los rastros del veneno señalan uno de sus propios anillos, no a su hija, ni ningún otro tipo de arma oculta en la habitación. El grupo que bajó al sótano oculto acabó con la criatura, un ser conocido como perro de la muerte por los eruditos, que protegía el lugar, y que parece ser que había sido traído siendo un cachorro por el **Señor Illance**, en uno de sus muchos viajes a las exóticas tierras del sur. En el sótano han encontrado los cuerpos emparedados de once víctimas, todas ellas desaparecidas, incluido el propio **Señor Willem Illance**, el marido de **Auraluna**. Excepto éste último, todas habían muerto de inanición. El único que ha podido ser salvado es un joven veinteañero llamado **Cole Harcourt**, también miembro de una familia noble menor. Por lo que han podido hablar con él, pese a estar muy débil, fue raptado por el mediano, y se despertó inmovilizado en la roca. Una anciana, la **Señora Auraluna**, se pasaba horas y horas hablándole de su juventud y de alguna antigua afrenta que uno de sus abuelos había cometido al desairarla cuando era uno de sus pretendientes. También pudieron rescatar a **Vivi Knots**, la actriz semielfa amiga de **Ilssa**, que había sido raptada por **Peck** esa misma noche. Al registrar el sótano, los **Magos de Guerra** encontraron una varita capaz de modelar la piedra, usada por **Auraluna** para aprisionar a sus víctimas, y restos de pociones para dotar a una persona de gran fuerza y para reducir el tamaño de otros seres vivos. Sin duda, esas herramientas explicarían cómo el mediano **Peck** podía haber sometido con cierta facilidad y secuestrado sin que nadie se diera cuenta a una decena de personas en las cercanías de la propia *Mansión Illance*. La **Guardia** sospecha que por el estado de los cadáveres, el **Señor Illance** fue su primera víctima. Probablemente fuera todo instigado por **Auraluna**, quien poseía grandes dotes de convicción. De hecho, durante su juventud había tomado clases de varios maestros bardos de la ciudad, aunque nunca llegó a ejercer la profesión, debido a su origen noble y refinado. Al verse desembarazada de su esposo, es posible que quisiera recuperar a **Ceseli**, que había abandonado el hogar para casarse con **Mikael Ossper**, hijo de comerciantes adinerados que la anciana no aprobaba. A partir de ahí, todos aquellos descendientes de familias que habían ofendido alguna vez a la anciana fueron convirtiéndose en víctimas. Muchas de estas suposiciones han sido confirmadas por el pobre mayordomo mediano **Barnsworth**, al cual encontraron escondido en una esquina de su cuarto, en posición semicatatónica. El lastimoso mediano estaba totalmente dominado por su ama, a la que temía sobremedida, así como por el miedo que tenía también a **Peck**.

La **Guardia** sospecha que fue la propia **Auraluna** la que, al ver todos sus delitos descubiertos, decidió suicidarse por su propia mano. Por todos estos trágicos acontecimientos, su hija **Ceseli** ha sido acogida en una casa de reposo, donde la cuidarán hasta que pueda superar los terribles sucesos que le han acontecido.

Es poco después del mediodía cuando **Xuldra Nzssar** llega a los barracones de la **Guardia**, con la intención de apoyar cualquier causa que el grupo pueda presentar, aunque está claro que no es necesario, dada la actuación y colaboración de los compañeros. **Xuldra** se encuentra muy afectada por la muerte de su amiga, y mucho más al enterarse de que podría estar implicada como la maquinadora de todas las muertes. Propone a la **Guardia** que se premie a los héroes con la recompensa de 500 piezas de oro por colaborar en la captura del **Acuchillador**, algo a lo que los **Dragones Púrpura** acceden, aunque no sin condiciones. El **Mago de Guerra** que dirige la investigación les promete la recompensa y también que se facilitará la tramitación de cualquier permiso burocrático que el grupo, cuando se constituya legalmente, necesite en el futuro. Sin embargo, no debe trascender el papel culpable de la

Señora Auraluna Illance en todos los acontecimientos. Sería un duro golpe para la sociedad noble de *Suzail* y también para sus parientes, entre los que se encuentra la desdichada **Ceseli**. Para la historia, **Auraluna Illance** habrá sido la última víctima del **Acechador**.

22 Alturiak: De nuevo en los barracones de la **Guardia**, los compañeros son recompensados oficialmente por su actuación para detener al **Acuchillador**.

23 Alturiak: Esa mañana, **Aeriel** se despierta con una alta fiebre. Al parecer, las heridas de las mordeduras del perro de la muerte se le han infectado. **Lía** comienza a tratarla con diligencia, esperando que se recupere por medios naturales.

Mientras, **Clara** se reúne con **Martin Cuernodraco**, el nieto de una de las víctimas del **Acuchillador**. El joven, miembro de la **Guarnición** de los **Dragones Púrpura**, agradece la participación de **Clara** y sus compañeros al acabar con el asesino de su abuelo, y le promete su ayuda si en el futuro la necesita.

24 Alturiak: El estado de **Aeriel** sigue empeorando, y **Lía** decide llevarla a las *Torres de la Buena Fortuna*, el templo de **Tymora**. Allí, tras entrevistarse con varios clérigos de la **Dama Fortuna**, la enfermedad de la guardabosques elfa es sanada gracias a la voluntad de la diosa.

25 Alturiak: Un mensajero del **Señor Magistrado** de la ciudad acude a la posada de las *Seis Velas* para convocar al grupo a recoger su carta de fueros de constitución como compañía aventurera. Por votación, deciden denominarse como la **Brigada Brutal**. Con los documentos recién adquiridos, optan por liquidar su cuenta en la posada y buscar una pequeña casa de alquiler con jardín en el barrio comercial de la ciudad.

28 Alturiak: **Mc Arra** acude a los barracones de la **Guardia** donde fueron interrogados sobre los crímenes del **Acuchillador**. Se interesa por el destino de **Barnsworth**, el mayordomo mediano de los **Illance**, que ha sido acusado de cómplice, al no denunciar los hechos; y también por **Barón**, el perro guardián de la familia. Dada la edad del mediano y los atenuantes, será condenado a realizar trabajos para la comunidad en la *Corte*, bajo supervisión vigilada. En cuanto al perro, sí logra convencer al **Mago de Guerra** a cargo de la investigación para que les sea cedido.

Esa tarde, **Xuldra Nzssar** convoca a los compañeros en su mansión, ofreciéndoles formar parte de la seguridad del baile de gala que va a ofrecer la noche del día 30. Les pagará 10 piezas de oro a cada uno, además de regalarles un jubón de buena calidad con un escudo de armas de la **Brigada Brutal** y los colores negro y rojo de la compañía.

29 Alturiak: **Expósito** acude a la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, donde se entrevista con **Lucien Espadaplateada**. El noble ha conseguido ya permiso para que obtengan una copia de un mapa de la zona de las *Tierras Pétreas* y el *Gran Desierto de Anauroch* de la época de la caída de *Netheril*, que les costará 100 piezas de oro. También se muestra receptivo a la organización de una expedición patrocinada por la **Sociedad**. **Expósito** encarga el mapa y accede a transmitir la oferta a **Thurbrand**.

30 Alturiak: Se produce el baile de gala en la *Mansión Bleth*. La velada transcurre sin ningún incidente, y aprovechan para hacer algunos contactos. Conocen a **Cole Espolóndewyvern**, un joven noble y miembro de la compañía aventurera de los **Hombres del Rey**. También consiguen que **Xuldra** les ceda a uno de los criados de la *Mansión Bleth* para que diariamente se encargue de la limpieza de su casa y de mantener cuidado a **Barón** durante sus ausencias de la capital.

2 Ches: Un mensajero de **Dimswart el Mayor** llega a la casa del grupo, con noticias que pueden interesar a **Mc Arra**. Las pesquisas del erudito han arrojado algo de luz sobre el paradero de su abuelo. Tras recoger algo de equipo, acompañan de vuelta al joven sirviente a la *Mansión Dimswart*.

Al atardecer llegan al lugar, donde son calurosamente recibidos por los **Dimswart**. Durante la cena, les explican que uno de los compaeros de **Dimswart el Joven**, otro miembro de la compaia de aventureros de los **Hombres del Rey** llamado **Tessar el Mago**, frecuentó durante algun tiempo la aldea de *Estrellavespertina*. Hace años, la aldea sufrió varios ataques de kobolds, que se habian instalado en los *Salones Embrujados*, un antiguo asentamiento enano abandonado al norte de la aldea. Por lo visto, las criaturas secuestraron a varios niños pequeños de la aldea, y fue enviado un equipo de rescate, compuesto por varios **Dragones Púrpura** y un **Mago de Guerra**, así como una compaia aventurera, las **Capas Plateadas**. Se internaron en los *Salones Embrujados* y consiguieron acabar con la amenaza de los kobolds, aunque no pudieron rescatar con vida a todos los niños. Con las **Capas Plateadas** iba un anciano enano, que resultó ser un temible guerrero en la lucha contra los pequeños seres dracónicos. **Tessar** no pudo averiguar más cosas, pero está seguro de que el **Señor** de *Estrellavespertina* o el **Sumo Sacerdote** del gran templo de **Lathander** de la localidad podrían saber algo más.

3 Ches: Después de aprovisionarse de algo de comida y algunos pergaminos y pociones de **Dimswart el Joven** como ayuda para su empresa, parten hacia *Estrellavespertina*.

4 Ches: Al atardecer llegan a las antiguas ruinas de *Zundle*, donde acampan.

6 Ches: Al anochecer el grupo alcanza el pueblo de *Encrucijada*.

Mientras, **Lía** aprovecha para viajar a la arboleda del círculo druidico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**, donde se reúne con el **Gran Druida de Silvanus**, **Draguth Endroun**. Allí le pide permiso para consagrar una pequeña zona a **Rillifane Rallathil**, pero **Draguth** le exige primero que realice algun gesto o servicio a favor del círculo druidico para que se le conceda dicho honor. Le sugiere que podría investigar los rumores sobre **Cuchilla Azul**, un misterioso saqueador de caminos que parece ocultarse en el bosque y que hacia años que no habia dado señal alguna. Sí que accede a que uno de sus guardabosques talle un arco de buena calidad para **Lía**.

7 Ches: Tras reunirse de nuevo con **Lía**, los compaeros salen hacia *Dhedluk*.

9 Ches: La **Brigada Brutal** llega a la aldea de *Dhedluk*. Allí escuchan rumores de que el legendario **Cuchilla Azul** ha atacado y desarmado a una patrulla de **Dragones Púrpura** en el camino a *Tyrluk*.

11 Ches: Finalmente llegan a *Estrellavespertina*. En la posada local, la *Jarra Solitaria*, su propietario, **Dunman Kiriag**, los pone al corriente de las últimas noticias. Se está celebrando el festival de comienzo de primavera. Durante dichas fechas, además de un mercado que visitan los agricultores y ganaderos de las comunidades vecinas, se realiza una especie de prueba de madurez para los jóvenes de la región. Se les entrega una linterna en el templo de **Lathander** con el fin de que viajen hasta la *Cripta de las Sombras*, un antiguo monasterio de **Lathander** en las colinas al norte, al pie de los *Cuernos Tormentosos*. Guiados por algun veterano, deben superar varias pruebas, trampas no letales y acertijos para demostrar su valía y encender la linterna en el fuego sagrado de la **Llama Eterna**, una antigua reliquia del monasterio. Sin embargo, los jóvenes enviados este año no han regresado, y se ha tenido que enviar una patrulla de **Dragones Púrpura**, guiados por un **Explorador Real**, para averiguar lo sucedido. Entretanto, hay cierta preocupación entre los habitantes de la aldea y los visitantes de otras comunidades.

12 Ches: Por la mañana, **Mc Arra** visita la *Casa de la Mañana*, el templo de **Lathander**, y consigue hablar con **Randal de Lathander**, el **Sumo Sacerdote**. Él le confirma que su abuelo fue uno de los héroes que salvaron a los niños secuestrados hace cinco años, y que expulsaron a los kobolds de los *Salones Embrujados*. Sin embargo, no conoce absolutamente toda la historia, ya que fue al **Señor** de la aldea, **Alice Cadenadeoro**, a quien los **Dragones Púrpura** entregaron su informe tras los hechos. Sospecha que los aventureros y soldados cormyreanos encontraron alguna cosa allá abajo, pero desconoce lo que puede ser, aunque sospecha que muy probablemente fue algo sombrío. Sí sabe que su abuelo marchó poco después en busca de la antigua ciudad enana de

Tronales. Le ofrece contratar a la **Brigada Brutal** para averiguar lo ocurrido en la *Cripta de las Sombras* y ayudar a los muchachos si se encuentran en peligro. Él puede actuar como mediador con el **Señor** local para actuar en favor de los aventureros.

Después de poner en conocimiento de ambas partes los hechos, tanto **Alice Cadenadeoro**, **Señor** de la aldea, como el resto de miembros del grupo, aceptan el acuerdo.

Antes de partir a mediodía, **Randal** aprovecha para ilustrarles sobre la historia de los *Salones Embrujados*, el *Alcázar de Rivior* y la *Cripta de las Sombras*. Además, el **Señor** les facilita un caballo y una mula para que puedan moverse con más rapidez.

13 Ches: Tras seguir río arriba el *Aguaestrella*, siguiendo el rastro de la patrulla de rescate de **Dragones Púrpura**, se topan con un rastro más antiguo de una decena de humanoides que aparentemente viajaban desde el norte al este. No obstante, la urgencia de su misión les obliga a continuar abandonándolo.

Poco antes de llegar a la *Cripta de las Sombras*, encuentran un cadáver casi en la orilla del río. El cuerpo parece haber sufrido múltiples heridas de armas, y lleva ya bastantes días a la intemperie. No parece ser miembro de ninguno de los grupos de la aldea y además porta un monedero con varias monedas de acuñación extranjera. Después de darle sepultura, siguen adelante.

Poco antes del anochecer llegan a las inmediaciones del antiguo monasterio, encontrando una escena de muerte. Varios caballos y ponis yacen muertos, pudriéndose en el suelo, al igual que los cadáveres de dos **Dragones Púrpura**. **Lía** se da cuenta de que ninguno de los cuerpos ha sido tocado por alimaña alguna o carroñero, lo que es extraño. El misterio se enturbia más cuando descubren los restos de un antiguo esqueleto bajo uno de los caballos, portando una espada oxidada.

Tras enterrar a los muertos, entran en la cripta. En la antesala del monasterio encuentran los cuerpos de dos jóvenes y del **Explorador Real**, así como varios esqueletos destrozados. Es entonces cuando de los rincones de la cámara surgen varios esqueletos animados, blandiendo antiguas armas, que se lanzan contra los héroes. La lucha es dura pero corta. Gracias al valor de los compañeros y a los poderes clericales de **Posca**, todos los esqueletos son reducidos a polvo. Con renovada precaución, comienzan a explorar los pasadizos y salas del antiguo monasterio. Es evidente que alguien ha estado aquí recientemente, pero no puede saberse si fueron los jóvenes de *Estrellavespertina*, los miembros del equipo de rescate, o un tercer y desconocido grupo. Muchas de las trampas y pruebas originales de los monjes han sido modificadas con el paso del tiempo por los aldeanos, haciéndolas menos letales. Sin embargo, casi todas están ya disparadas o desarmadas, como si alguien las hubiera bloqueado a posta. En una de las salas interiores encuentran también los restos quemados de una criatura que **Lía** reconoce como un golem de madera. El ser ha sido carbonizado casi completamente por magia, como atestiguan las paredes y el suelo ennegrecidos de la habitación. Junto a los restos hay un enorme escudo torre, y la cámara que protegía alberga un cofre que ha sido abierto y saqueado.

Los héroes continúan con su exploración y llegan a una gran sala con un foso ardiente. En el fondo del mismo se vislumbran los cuerpos calcinados de dos humanoides. **Ilssa** percibe también un par de fuentes de magia, una ligada al foso y otra en un objeto, que no llega a distinguirse desde lo alto. Repentinamente, las sombras del lugar cobran vida y atacan a los aventureros. El combate es implacable, y consiguen acabar con estas pesadillas incorpóreas, aunque **Posca** es gravemente afectado por su toque debilitador, quedando incapaz de caminar sin ayuda. Gracias al ingenio y la magia de **Ilssa**, logran recuperar uno de los cuerpos, que se halla más allá de lo reconocible. En su cinto, porta una daga mágica.

Heridos pero decididos a investigar este lugar, que dista de la imagen que tenían de un monasterio de **Lathander**, se topan con una puerta bloqueada. Tras ella encuentran a un joven famélico y casi enloquecido llamado **Rodar**

Van. Cuando consiguen tranquilizarlo, les relata los horrores que ha tenido que afrontar. El grupo de jóvenes al que pertenecía fue emboscado la primera noche que acamparon en la cripta. Esqueletos vivientes los rodearon por doquier, aunque él consiguió huir, internándose en el laberinto de túneles. Pudo escuchar una voz de ultratumba que parecía guiar a los seres del más allá, y también los gritos de su hermana, **Dimra**. Consiguió llegar a una pequeña cámara, en la que se encuentran ahora, y que ha servido de almacén para los monjes itinerantes que a veces pasan por el monasterio o para los viajeros. Transcurrieron algunos días, mientras agotaba sus provisiones, sin atreverse a salir. Más tarde escuchó los gritos del grupo de rescate, pero cuando salió de su escondite, los **Dragones Púrpura** y el **Explorador Real** estaban siendo atacados por otra horda de esqueletos. Todo fue muy confuso y él volvió a huir. Está muy asustado y también avergonzado de su comportamiento, ya que el corazón le dice que **Dimra** sigue viva y en poder del oscuro ser que dirige a los esqueletos.

Después del relato de **Rodar**, deciden explorar algo más antes de planificar retirarse o descansar. Encuentran una gran cámara con un pilar magnetizado repleto de flechas fijadas en su superficie. En el suelo hay otros dos cadáveres horriblemente mutilados, así como un enorme escudo torre, similar al que había junto al golem de madera destruido. Al fondo, unas dobles puertas entreabiertas marcan la posible meta de los compañeros. Sospechando una trampa, avanzan protegidos por los escudos. Pero ninguna trampa se dispara, sino que el peligro proviene del foso entre el pilar y el suelo de piedra de la habitación. Varios esqueletos cubiertos de sangre surgen de allí atacándoles salvajemente. La lucha es corta y brutal, y pronto los muertos vivientes yacen en el suelo destrozados, pero por alguna razón sus huesos sanguinolentos siguen sanándose. Es entonces cuando **Expósito** tiene la idea de rociarlos con una redoma de agua bendita, lo que acaba con el horrible proceso de regeneración. Agotando sus provisiones de agua bendita, el grupo termina de una vez por todas con esta amenaza.

Todos estos combates han dejado maltrechos a los compañeros, por lo que deciden que lo más prudente es retirarse fuera de la cripta, para descansar y poder limpiar y vendar sus heridas. Además, **Posca** debe rezar para recuperar los poderes de **Orobrilla**, e internarse más allá de las puertas sin saber qué pueden encontrar podría desencadenar un desastre. Para mayor seguridad, optan por alejarse al menos una hora de marcha de la entrada de la cripta, para evitar un posible ataque nocturno.

14 Ches: Tras descansar por la noche, regresan a la *Cripta de las Sombras*. **Clara** se da cuenta al acercarse a la entrada de que las pilas de piedras bajo las que enterraron a los desafortunados jóvenes y **Dragones Púrpura** cuyos cuerpos encontraron el día anterior están removidas. Los cadáveres han desaparecido y los héroes sospechan que la oscura fuerza necromántica que parece haber levantado a los esqueletos de las criptas ha podido afectarles. Siguiendo el macabro rastro de suciedad y restos llegan a la cámara de las escaleras que descienden a las criptas y allí es donde se encuentran con los cuerpos de los desaparecidos, todos ellos transformados en zombies. Inmediatamente estalla un combate en el que los compañeros, al estar bloqueados por el pasillo, sufren varias heridas, especialmente **Aeriel**, que recibe varios golpes que la dejan inconsciente en el suelo. Por fortuna, las curaciones de **Posca** y la feroz defensa de **Mc Arra**, **Expósito**, **Lía** y su lobo, consigue hacer que los cadáveres andantes vuelvan a caer muertos para ya no levantarse nunca más.

Descendiendo con cautela, el grupo se interna por las criptas. Algún fuerte temblor ha provocado que las paredes de piedra de alguna de las cámaras se hayan agrietado, dando paso a filtraciones de agua del río cercano y amenazando con inundar parte del complejo. Encuentran también el cuerpo, terriblemente descompuesto de otro humano, aparentemente ajeno a la aldea. El temblor también ha dañado una fuente interior, cuyas aguas parecen corrompidas por alguna oscura sustancia, excepto un pequeño remanso casi argénteo que **Lía** consigue introducir en un odre. Pronto, junto a las catacumbas de los monjes, sufren la primera oposición, al aparecer unos grotescos

y macabros zombies humanos, totalmente cubiertos de pústulas supurantes. La batalla es breve pero desagradable, y varios aventureros quedan cubiertos por la sangre oscura o el pus que rezumaba de las heridas de los zombies. Entre los restos de los cadáveres encuentran un zurrón, con un pergamino escrito en Damarano en su interior. Parece ser un mensaje respecto a cierto punto de encuentro, que ninguno de los compañeros reconoce. Con la ayuda de **Lía** y **Posca**, limpian lo mejor que pueden sus heridas y deciden continuar, extremando la prudencia.

Finalmente, llegan a la cámara donde descansa la tumba de **Eibar Keinan**, héroe de *Estrellavespertina*, bajo la luz sagrada de la **Llama Eterna**. Allí encuentran a **Dimra Van**, la hermana de **Rodar**, inconsciente en el suelo. El sarcófago de **Keinan** está abierto, y varios zombies y esqueletos montan guardia en la sala. La llama de la reliquia parece estar cubierta por algún tipo de magia sombría, por lo que apenas ilumina débilmente la cripta. Escuchan entonces la voz ultraterrena de **Rivior**, antiguo señor bandido que asoló estas tierras hasta que fue detenido por el héroe **Keinan**, transformado en un esqueleto muerto viviente, y armado con su antigua armadura y espada larga. Del ser de ultratumba emana puro odio pues un grupo de saqueadores irrumpió en su tumba para profanarla. Tras esto, él y sus antiguos seguidores escucharon una llamada necromántica que los invitaba a alzarse para unirse a un poderoso señor. Pronto ellos también se unirán a su ejército de no muertos.

Pero los héroes no están dispuestos a engrosar sus filas sin presentar batalla. Como un solo hombre, los compañeros y el enfervorecido **Rodar**, se lanzan contra los esqueletos y zombies. **Ilssa** aprovecha para usar su magia y levitar el cuerpo inerte de **Dimra**, y así evitar que pueda resultar dañada durante el combate. La lucha es encarnizada, y **Rivior** demuestra ser un poderoso contrincante, pues su mirada infunde pavor, y **Expósito** y **Rodar** sufren sus efectos durante los primeros instantes de la pelea. Al frente, **Aeriel** cae de nuevo bajo los golpes de los esqueletos y, a pesar de que los poderes divinos de **Posca** y la magia arcana de **Ilssa** causan mucho daño a los muertos vivientes, la balanza parece decantarse peligrosamente por los engendros de ultratumba cuando un nuevo contingente de esqueletos irrumpe en la cámara desde los túneles exteriores. Por suerte, los aventureros actúan como un equipo. Mientras **Clara** y **Rodar** llaman la atención de los nuevos esqueletos, **Mc Arra**, **Lía** y su lobo luchan contra **Rivior**, ayudados por la magia de **Ilssa**. Por su parte, **Posca**, guiado por una misteriosa voz interior, intenta alcanzar la **Llama Eterna**, ayudado por **Expósito**. La victoria se inclina definitivamente para el bando de los compañeros cuando el pequeño gnomo conjura una luz mágica sobre el halo sombrío que envuelve el objeto sagrado. Al disiparse el velo corrupto y expandirse nuevamente la luz de **Lathander** sobre la cámara, todos los muertos vivientes comienzan a humear y a estallar en llamas hasta convertirse en polvo. El propio **Rivior**, desaparece en medio de un sudario llameante, no sin antes prometer una nueva venganza cuando aquel que lo ha llamado vuelva a ejercer su poder.

Vencida la contienda, **Lía** y **Posca** se ocupan de los heridos, incluida **Dimra**. Durante esos instantes, una forma espectral surge del cuerpo incorrupto de **Keinan**. Es el espíritu del propio héroe, que no ha sido mancillado por la llamada necromántica, quien les agradece haber derrotado a su antiguo enemigo, **Rivior**. Él también sintió la invocación mágica que perturbó los restos de aquellos enterrados en la cripta, transformándolos en criaturas muertos vivientes, y que provocó un auténtico temblor físico que sacudió el monasterio, causando los desperfectos que han visto durante su periplo por las salas subterráneas. La llamada sigue escuchándose, aunque sólo puede ser respondida por las almas de los viles, los corruptos y los enemigos del reino. Mucho se teme que un gran poder oscuro este detrás de esta magia malévol y tenebrosa. Asimismo les relata que antes de sentir la magia, penetró en la cripta un grupo de saqueadores, que robaron de su tumba un fragmento de un antiguo amuleto. Precisamente la posesión de dicho amuleto fue una de las causas por las que en vida, **Eisan Rivior**, antiguo compañero de armas, se volviera en su contra y se convirtiera en un criminal. Según la historia de **Keinan**, ambos

pertenecían a un grupo de aventureros que encontraron un talismán que abría una puerta a otros planos de existencia, donde se enfrentaron a terribles enemigos y obtuvieron grandes riquezas. Sólo sobrevivieron **Rivior**, el propio **Keinan** y una elfa dorada llamada **Heramine**. Debido a los peligros que acechaban en aquel lugar decidieron sellar su acceso, y dividieron el talismán en tres partes, que cada uno de ellos custodiaría. **Keinan** percibió cómo los saqueadores se llevaron su fragmento. De hecho, al investigar los compañeros las criptas laterales donde habían enterrado a **Rivior** y sus hombres, descubren el cadáver de uno de los saqueadores, un mago con una extraña máscara rota y portador de un pergamino escrito en Damarano, que confirma que la localización de los talismanes se encuentra en las tumbas respectivas de **Keinan** y **Rivior**. Entre sus otras posesiones encuentran un libro de conjuros de viaje, así como unos brazales y una varita mágicos. Finalmente, el espíritu de **Keinan** se despide de ellos para descansar pacíficamente, no sin antes otorgarles un regalo a cada uno de ellos: una escama de su armadura, santificada por la luz de la **Llama Eterna**, que les permitirá manipular por una vez las fuerzas de su destino en el futuro.

Tras abandonar el antiguo monasterio, acampan para sanar sus heridas y descansar. Tanto **Aeriel** como los hermanos **Van** están inconscientes, y las heridas de muchos de los compañeros amenazan con infectarse debido a la podredumbre de la cripta o los fluidos ponzoñosos de los zombies.

15 Ches: Al amanecer, **Posca** comienza a usar sus poderes curativos. Por desgracia las heridas de **Aeriel** están infectadas más allá de sus habilidades. **Dimra Van** y su hermano recuperan la consciencia. La muchacha llevaba varios días prisionera de **Rivior**, y está débil por sus heridas y por la falta de agua y alimento. El campeón esquelético la mantuvo con vida para que le relatase sucesos del mundo exterior, ya que habían pasado casi dos siglos desde su muerte. El ser parecía especialmente furioso por la pérdida de un fragmento de talismán con el que fue enterrado, y también estaba ansioso de reunirse con su señor, aquel que lo había llamado a su nueva existencia como muerto viviente.

Con todo esto en mente, los aventureros deciden apurar el camino hacia *Estrellavespertina*, donde los clérigos de **Lathander** podrán sanar a **Aeriel**.

16 Ches: Poco antes del anochecer, llegan a *Estrellavespertina*, donde son recibidos por una multitud expectante. En presencia del **Señor** de la aldea, **Alice Cadenadeoro** y del **Sumo Sacerdote** del templo, **Randal de Lathander**, cuentan la historia de sus peripecias. Después de finalizar el relato, ambas autoridades agradecen su esfuerzo y les invitan a descansar unos días para recuperarse. Durante su estancia en la aldea, serán hospedados gratuitamente en la posada de la *Jarra Solitaria*.

17 Ches: Durante los ritos sagrados matinales, **Randal de Lathander** cura la enfermedad que afligía a **Aeriel**. Los lugareños también les agradecen que hayan salvado a sus compatriotas, los hermanos **Van**, y el **Señor** les informa que enviará un mensajero a *Suzail* con las noticias que han traído, para que el **Mago Real**, **Vangerdahast**, conozca la amenaza de un poderoso necromante en la región. Asimismo, **Randal** les entrega como recompensa a sus esfuerzos una varita de curación y una carta de crédito que podrán emplear en cualquier templo del **Señor de la Mañana**, para requerir los servicios curativos de su iglesia. **Randal** también les comenta que se va a enviar una nueva expedición a la *Cripta de las Sombras*. Por un lado, irán hombres armados para proteger a artesanos y algunos clérigos e iniciados que intentarán reconstruir el lugar. También traerán de vuelta los cuerpos de los jóvenes de la aldea fallecidos, así como aquellos de los miembros del primer grupo de rescate, para que puedan ser incinerados en el pueblo y se haga una ceremonia adecuada. **Posca** le manifiesta al clérigo su deseo de participar en dicho evento, como muestra de respeto, un gesto que le es agradecido.

Por su parte, el **Señor** de la aldea confiesa a **Lía** que al leer el nombre de su familia y de su clan en la carta fundacional de la compañía se ha quedado especialmente sorprendida, ya que el extraño guerrero elfo que hace siete años libró a la aldea de la amenaza de un licántropo hombre lobo se llamaba **Arundell Amakair**.

Alice Cadenadeoro también accede a relatar a **Mc Arra** los hechos que rodearon la expedición a los *Salones Embrujados* en la que participó su abuelo, hace cinco años, para rescatar a los niños secuestrados por los kobolds. En su descenso, los aventureros de las **Capas Plateadas** y los **Dragones Púrpura** encontraron una forja impía en las profundidades del antiguo asentamiento enano, protegido por un ser de pesadilla, un enano muerto viviente que exhalaba cenizas y estaba rodeado por una cadena metálica viviente y portaba un martillo ígneo. El lugar estaba consagrado a **Abbathor**, una deidad enana maligna. Fue un hecho que entristeció y avergonzó al anciano enano. Saber que sus congéneres habían caído en la adoración de una deidad vil le afectó e hizo jurar a los miembros de las **Capas Plateadas** que mantendrían en secreto el hallazgo. Sin embargo, el **Mago de Guerra** que dirigía a los **Dragones Púrpura** no estaba ligado a dicho juramento, pues debía informar de todo al representante del **Rey**, en este caso el propio **Señor** de la aldea. No obstante, **Alice** sólo ha accedido a revelar este suceso por el vínculo familiar que une a **Mc Arra** con el venerable guerrero. Sabe que después de rescatar a los niños, el enano partió en busca de *Tronales*, una ciudad enana que se cree perdida en los *Picos del Trueno*, y de la que se dice que fue el lugar de origen del clan desterrado que construyó los *Salones Embrujados*.

18 Ches: Esa tarde, mientras **Clara** deambula por los alrededores de la aldea, es abordada por un extraño personaje que dice llamarse **Cyrus Travis** y trabajar para una "organización amante de la música". Se muestra interesado por el asunto de los saqueadores y objetos robados de la cripta, así como su posible conexión con algún grupo de poder. Les ofrece el patrocinio de su sociedad, siempre que estuvieran dispuestos a profundizar en la investigación de este misterioso asunto. La barda sospecha que puede tratarse de un miembro de los **Arperos**, una alianza semisecreta de individuos que buscan mantener el equilibrio entre civilización y naturaleza y evitar que determinadas naciones o facciones puedan hacerse demasiado poderosos. **Clara** le promete que hablará el asunto con el resto de compañeros y que le dará una contestación antes de que abandonen la aldea.

26 Ches: Un primer contingente de lugareños regresa de la *Cripta de las Sombras*, trayendo los cadáveres de los caídos.

27 Ches: Al amanecer, se realiza una ceremonia por los difuntos, en la que **Posca** colabora, en la *Casa de la Mañana*, el templo de **Lathander** y se procede a quemar sus cuerpos. Posteriormente, los héroes expresan su intención de partir de regreso a *Suzail*. Tanto el propio **Señor**, como el **Sumo Sacerdote**, **Randal de Lathander**, y los hermanos **Van**, se despiden cordialmente del grupo, deseándoles lo mejor. Esa noche, **Clara** contacta con **Cyrus Travis**, comunicándole que aceptan el ofrecimiento de los **Arperos** y seguirán adelante en la investigación sobre el saqueo y profanación de la *Cripta de las Sombras*. Ante esto, **Cyrus** se muestra satisfecho y promete que contactará con ellos en *Suzail* cuando tenga más información.

28 Ches: La **Brigada Brutal** parte hacia *Suzail*, acompañando a un comerciante de pieles de *Tilverton*, un hombre llamado **Soltius Aros**, que viaja con un par de carromatos hacia la capital. **Lía** abriga la esperanza de que esta pequeña comitiva pueda ser un cebo para **Cuchilla Azul**, el legendario asaltador de caminos que parece haber vuelto a la acción, tras varios años de silencio.

29 Ches: Ese mediodía, mientras recorren la ruta del bosque, sucede algo extraño. Lobo, el compañero animal de **Lía**, sale disparado hacia la espesura del bosque, como si hubiera percibido algo, y ni siquiera las órdenes de la druida elfa parecen detenerlo. Siguiéndolo a toda prisa, mientras el resto del grupo monta guardia alrededor de los carros por si se tratase de una trampa, **Lía** y **Mc Arra** van tras el animal. Varias decenas de metros más allá, encuentran a lobo, junto a un andrajoso anciano, que apenas lleva una túnica rota y sucia, y una larga barba y

coleta ensortijadas. El hombre, cuyo nombre es **Tirshak**, parece ser un ermitaño bastante excéntrico, que vive en el bosque, según él mismo desde siempre. Ambas mujeres sospechan del desconocido, pero éste no se muestra hostil, por lo que, tras una conversación salpicada de ocurrencias raras por parte del viejo, se despiden de él.

De regreso en los carros, **Lía** le pide a **Posca** que hable con su compañero, pero lobo no arroja mucha más luz sobre lo ocurrido. Percibió una amenaza entre los árboles y por ello salió raudo para avisarlos y proteger a su compañera, pero entonces sintió que desaparecía la sensación. En cuanto al anciano, olía a humano, pero aún así era extraño.

Por su parte, **Ilssa**, por precaución, usa su magia de detección sobre los carros, por si hubiera algún tipo de cargamento oculto que pudiera explicar un posible interés por parte de bandidos, pero tampoco descubre nada.

Redoblando la vigilancia, la pequeña caravana sigue su ruta, dejando atrás este curioso suceso.

30 Ches: Al atardecer, alcanzan *Dhedluk*.

1 Tarsakh: Pese a la persistente lluvia primaveral, deciden partir hacia *Encrucijada*, para no verse bloqueados en el camino.

3 Tarsakh: A media mañana, los compañeros y los carros llegan a *Encrucijada*. **Aeriel**, **Lía** y lobo viajan desde aquí hacia la arboleda del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**. Mientras, el resto del grupo descansa en el pueblo.

Al anochecer, las dos elfas y lobo llegan a su destino y se reúnen con el **Gran Druida de Silvanus**, **Draguth Endroun**. Tras presentarle sus respetos, recogen el arco confeccionado por los maestros talladores de madera del círculo. También le relatan su singular encuentro con **Tirshak**, el ermitaño, un personaje desconocido para los druidas y guardabosques de la zona.

4 Tarsakh: **Aeriel**, **Lía** y lobo salen de regreso a *Encrucijada*. No obstante, antes de partir, **Draguth** confía a **Lía** que durante algunas ceremonias realizadas en el altar a **Silvanus**, ha recibido malos presagios. De hecho, siente como si los animales y plantas del *Bosque del Rey* estuvieran asustados por algo, aunque no son capaces de percibir o expresar el porqué. Con estas perturbadoras noticias en mente, al atardecer alcanzan *Encrucijada*, reuniéndose con el resto de sus compañeros.

5 Tarsakh: Parten hacia las ruinas de *Zundle*.

7 Tarsakh: A mediodía llegan a *Zundle* y deciden continuar hacia la *Mansión Dimswart*.

9 Tarsakh: Por la mañana alcanzan la *Mansión Dimswart*, donde son cálidamente recibidos por **Dimswart el Mayor**. **Posca** decide quedarse para ayudar a su amigo durante unos días. Tras comer y refrescarse, el resto del grupo y los mercaderes continúan hasta *Suzail*, llegando a la capital poco antes del anochecer.

10 Tarsakh: Los distintos miembros de la compañía realizan diversas gestiones. **Clara** visita a la **Dama Xuldra Nzssar**, a quien cuenta a grandes rasgos el relato de sus aventuras en la *Cripta de las Sombras*, lo que impresiona a la noble. A su vez, la barda se entera de que los asaltos en las rutas mercaderes del reino se han vuelto más agresivos. Además de los ataques de los piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*, se han dado varios asaltos a caravanas mercaderes cormyreanas y sembitas en la ruta del *Camino de la Manticora*, al este del país. Su esposo está preocupado, y el comercio se está empezando a resentir.

Esta misma información le es dada por sus padres a **Ilssa**, cuando regresa a la casa familiar. Los **Tavernant** también saben que la **Iglesia de Helm** ha pedido permiso a la **Corte Real** para establecer una misión cerca del *Pantano Vasto*, donde se sospecha que se ocultan los bandidos, y han solicitado apoyo económico a las distintas compañías mercaderes que operan en *Cormyr*. Además, se rumorea que la **Marina Imperial** está preparándose en los dos grandes puertos del reino, *Marsember* y la propia *Suzail*, para emprender una acción contra las bases piratas.

Expósito y **Mc Arra** acuden a una prestigiosa armería que avitualla a los **Dragones Púrpura** y allí dejan uno de los kukris de **Expósito** para que lo encanten, además de vender la daga mágica encontrada en la *Cripta de las Sombras*. También arreglan la cota de mallas encantada de **Rivior**, para poder ajustarla al tamaño y anchura de la enana.

En cuanto a **Aeriel**, la elfa visita el templo de **Tymora** y el altar de **Oghma** en la ciudad, buscando información sobre la máscara rota que encontraron en el cuerpo del mago muerto en el antiguo monasterio. Desgraciadamente, ninguno de los clérigos a los que pregunta puede desvelarle información alguna.

11 Tarsakh: **Expósito** se presenta en la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, donde paga 100 piezas de oro para obtener una copia de un mapa de la zona de las *Tierras Pétreas* y el *Gran Desierto de Anauroch* de la época de la caída de *Netheril*. Posteriormente, se reúne con **Markus** en los almacenes de **Siete Soles**, y ambos se van de celebración esa noche, en una vorágine de bebida, bronca y mujeres.

14 Tarsakh: **Expósito** recoge la copia del mapa en la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y la envía con un mensajero a **Thurbrand** en *Arabel*.

21 Tarsakh: Un mensaje de **Thurbrand** llega desde *Arabel* para **Clara** y **Expósito**.

22 Tarsakh: El grupo es convocado en el restaurante la *Vieja Bota* por **Xuldra Nzssar**. La noble les ofrece un trabajo que requiere de la máxima discreción ya que se trata de un tema muy delicado, que afecta a miembros de la familia **Bleth**. Tras recibir la promesa de confidencialidad en el asunto, **Xuldra** les explica que en *Puertadeloeste* poseía una tienda de antigüedades y algunos objetos mágicos menores. Allí, uno de sus asociados era **Gerhardt Klum**, un alquimista y experto en lenguas antiguas. Un tipo algo raro y reservado pero eficiente.

El caso es que por casualidades del destino, hace cinco días se lo topó husmeando en una de las librerías del barrio comercial, que ella frecuenta alguna vez. Tras la sorpresa inicial, le presionó para intentar sonsacarle qué estaba haciendo en *Suzail*. El hombrecillo le confesó que había sido contratado para ayudar en la traducción de un tomo netherés. Esto la intrigó, y siguió presionando, por lo que **Gerhardt** se puso muy nervioso, dejando entrever que estaba implicado algún miembro de los **Bleth**.

Ella recuerda que cuando el asunto del cargamento perdido de los **Dimswart**, uno de los artículos recuperados fue un extraño tomo antiguo, en el que estaba muy interesado su hijastro, **Deimios**. Sabe que **Deimios** no la tiene en gran estima, sin duda porque cree que está ocupando el lugar de su difunta madre. Sin embargo, si **Deimios** se metiera en algún problema, por estar tonteando con cosas peligrosas, su marido sufriría tanto a nivel personal como político. Ha estado tanteando a **Markus**, el guardaespaldas que su marido contrató para proteger y vigilar a su hijo, y del cual sabe que tenía reputación en *Puertadeloeste* de ser un hombre competente. Sin embargo, el mercenario no le ha dicho nada de interés o no ha querido revelar nada.

Todo este asunto la ha dejado bastante intrigada. Además, hace dos noches uno de los guardias de los almacenes de **Siete Soles** intentó entrar en la cámara donde guardan diversos artículos por catalogar. Fue descubierto y resultó muerto en la lucha contra sus propios compañeros, entre los que se encontraba asimismo **Markus**. No consiguió robar nada, pero ella comprobó que el libro que trajeron no estaba en el lugar.

Xuldra está preocupada porque **Deimios** esté jugando con algo peligroso o conspirando a espaldas de su padre. Ha empleado sus recursos para averiguar el paradero de **Gerhardt Klum**. Al parecer, alguien contrató a unos mercenarios de baja estofa para proteger un antiguo taller de confección abandonado en el área portuaria de *Suzail*, la zona oeste de la ciudad y quizás la más peligrosa. Sospecha que se está tramando algo, pero **Klum** no tiene las suficientes agallas para haberlo planeado, y **Deimios** no deja de ser sino un muchacho frustrado. Les dará la dirección del lugar y 3.000 piezas de oro como recompensa si descubren lo que se está llevando a cabo. También les pide que si descubren que el libro en cuestión pudiera ser peligroso, lo destruyan inmediatamente, así

como cualquier rastro del mismo. Por supuesto, les pide discreción absoluta, pues no quiere que su esposo pueda caer en desgracia, o verse ella implicada en una pelea entre padre e hijo. Además, les recomienda que vayan por la noche, para evitar atraer la atención de la **Guardia**.

Tras digerir el relato de la noble, deciden aceptar la misión. **Xuldra** se lo agradece y les recuerda que si su hijastro estuviera implicado, deben intentar no causarle daño, a menos que sea necesario si sus propias vidas son amenazadas.

Después de despedirse de **Xuldra Nzssar**, los compañeros acuden esa noche a las cercanías de la dirección que les ha entregado, con el fin de vigilar un poco el lugar.

Por la noche, la zona portuaria de *Suzail* es un bullicio de gente, especialmente por la presencia de las dotaciones y soldados de la **Marina Imperial**, ya que gran parte de sus naves de guerra se encuentran fondeadas en la ciudad, prestas a partir en los días venideros para emprender una campaña contra los piratas que están realizando pillajes en las aguas del *Lago de los Dragones*.

23 Tarsakh: El grupo pasa desde la madrugada hasta el amanecer vigilando por turnos el taller abandonado. Lo único destacable en toda la noche es la aparición de un mendigo, pasada la medianoche anterior, que se refugia en una de las casas abandonadas cercanas, aunque posteriormente sí que avistaron a un individuo embozado que actuaba sospechosamente como si estuviese vigilando a su vez el lugar.

Tras la salida del sol, deciden regresar a su casa para descansar y coger fuerzas antes de volver esa noche, ya con intención de entrar en el lugar.

Al anochecer, regresan nuevamente a una de las casas abandonadas, donde permanecen hasta pasada la medianoche.

24 Tarsakh: Una vez más, excepto una pareja de mendigos borrachos, todo parece en calma. Finalmente, deciden acercarse para intentar entrar por una puerta trasera del edificio que, como todas las entradas y ventanas, está cerrada con tablones de madera. Aproximándose, los finos sentidos élficos de **Lía** descubren un panel corredizo oculto que permite entrar en el almacén, sin duda, usado y ocultado por los mercenarios contratados para vigilar el sitio. Al entrar, **Mc Arra** se ve sorprendida cuando se topa casi de bruces con un humano. Más bien, el zombie animado de un humano, que le dispara una ballesta a bocajarro. Tras acabar con la criatura, descubren unas escaleras que descienden a un sótano oscuro. Pero antes de poder bajar, **Lía** percibe un segundo panel oculto, que parece llevar a la sala baja del taller. Al entrar allí, los aventureros son atacados por varios de mercenarios, todos transformados en zombies. La lucha es breve y se salda con una completa victoria de los héroes, sin sufrir apenas herida alguna. Deciden entonces investigar primero los pisos superiores. Allí encuentran rastros de la presencia de casi una docena de mercenarios y otro zombie, aunque ya muerto, con la cabeza casi separada del tronco. En una de las habitaciones de la tercera planta, completamente atrancada, se esconde una asustada joven humana, aparentemente una de los mercenarios. **Ilssa** consigue tranquilizarla un poco y conseguir un relato más o menos fiable de lo ocurrido. La chica se llama **Sheeah** y fue contratada en una taberna de *Marsember*, junto con su novio, **Ronnik**, por un tal **Tannuth Ormbyr**, para proteger a dos hombres. Uno era el **Señor K**, un nervioso hombrecillo anciano de aspecto divertido. El otro era el **Señor Tain**, un tipo siniestro al que parece tener muchísimo miedo. Se instalaron en este almacén hace unos quince días, junto con otros hombres de armas contratados. Por lo visto, el lugar había sido utilizado anteriormente, aunque no sabe por quienes, pero sí que existe un escondite en el sótano, aunque no se les permitía bajar al mismo. Cuando llegaron, retuvieron a cuatro pobres mendigos que se habían instalado en alguna de las viviendas cercanas al taller. Pocos días después, el **Señor Tain** subió e interrogó a los mendigos. Luego comenzó a torturarles, y finalmente mató a tres de ellos desangrándolos, llevándose al último al sótano con él. Varios de los mercenarios pensaron entonces en abandonar

el trabajo. Sin embargo, esa misma noche desaparecieron y al día siguiente habían sido transformados en zombies. El **Señor Tain** los amenazó con que encontraría y mataría a cualquiera de ellos que huyera, y que sus almas quedarían esclavizadas a él para siempre. Lo cierto es que todos le creyeron. Hará unos cinco días, el **Señor K** dejó de subir, y decidieron arriesgarse e intentar matar al **Señor Tain**. Ella se quedó arriba, vigilando las plantas superiores y la calle. Hace un día, su novio **Ronnik** regresó, pero era un zombie. Pudo tenderle una emboscada y matarlo, y luego decidió encerrarse, ya que en la planta baja estaban los restantes mercenarios convertidos. Habría podido salir por una ventana, pero sigue temiendo la maldición del **Señor Tain**. Esta muy asustada pero acompañará al grupo si van a matar a ese desalmado y ayudarla a salir de aquí.

Mientras **Sheeah** cuenta sus peripecias a los aventureros que investigan los pisos superiores, en la planta baja, lobo está cada vez más nervioso, como si percibiese una amenaza en el exterior del edificio. Atisbando por las rendijas entre los tablones, **Ariel** y **Lía** creen percibir al menos un figura que vigila el edificio y se mueve entre la oscuridad.

Reunidos todos nuevamente, con la nueva compañía de **Sheeah**, deciden seguir investigando el lugar y bajar al sótano. Allí se topan con los últimos mercenarios zombificados, a los que despachan también tras un breve combate. El lugar está desierto, aunque hay una extraña maquinaria y unos bidones con un denso líquido que parece algún tipo de compuesto alquímico. Tras otra puerta, un nuevo tramo de escaleras desciende todavía más hacia la oscuridad.

Con cuidado y usando iluminación mágica, el grupo accede a este nivel, muy cercano a la red de alcantarillado de la ciudad. De hecho, parece como si alguno de los barracones de los obreros que construyeron la red se hubiera aprovechado para construir parte de este complejo, siendo ampliado posteriormente con otras habitaciones. El lugar parece extrañamente abandonado, a excepción de algunos signos de destrucción y una viscosa sustancia anaranjada en alguno de los suelos. Al internarse más por los pasillos empiezan a escuchar susurros de voces extrañas, que resuenan al azar, como si el sitio estuviera embrujado. Con gran temor, **Sheeah** confirma que las voces que se escuchan son del **Señor K** y del **Señor Tain**. Así pues, continúan con suma precaución. Una de las salas alberga varios círculos mágicos dibujados con glifos y runas en el suelo, con candelabros de extrañas velas sobre los mismos. Pero ni **Clara** ni **Ilssa** consiguen averiguar qué oscuro propósito pueden tener dichos diseños. Otra sala parece un laboratorio completamente equipado, pero destrozado violentamente. Entretanto, los susurros y voces del **Señor K** y el **Señor Tain** se van repitiendo, formando un ruido de fondo siempre presente en la oscuridad de las habitaciones, aunque cada vez más cercano. En otra habitación, encuentran varias celdas selladas, en el interior de una de las cuales hallan el cadáver del último mendigo prisionero, muerto aparentemente de inanición. Finalmente, siguiendo los ecos de las voces, llegan a una sala que conecta con las alcantarillas, albergando una cisterna de agua oscura y maloliente. El lugar emite una leve aura mágica. Al acercarse, repentinamente el agua se transforma en una criatura viscosa, llena de bocas, dientes y pseudópodos, mientras una cacofonía de chillidos y voces, entre las que están las de los dos hombres desaparecidos, resuena por toda la sala. La locura amenaza con apoderarse de ellos, pero la rápida intervención de **Clara** salva la situación, ya que su canto bárdico consigue paliar los efectos enloquecedores de los chillidos. No obstante, el ser aferra a varios de los miembros del grupo al borde de la poza y lanza un escupitajo, que deja cegada a **Ariel**. La lucha se hace desesperada, porque los golpes de los compañeros apenas consiguen traspasar la piel gomosa. Mientras, los pseudópodos apresan a los luchadores y las múltiples bocas van drenándoles de sangre, especialmente a la pobre **Ariel** y a **Mc Arra**. Sólo **Ilssa** parece dañar a la criatura de pesadilla con su magia arcana y la varita de proyectiles mágicos que encontraron en la *Cripta de las Sombras*. En medio de la refriega, dominada por el pánico, **Sheeah** huye por el pasillo abandonándolos a su suerte. El combate

se vuelve dramático. **Lía** conjura una criatura elemental de aire, pero apenas consigue dañar un poco a este engendro balbuceante. El canto de **Clara** evita que la locura que provocan las voces se extienda, al tiempo que **Expósito** y **Mc Arra** mantienen ocupada a la aberración, aunque no pueden evitar que poco a poco vaya succionando a **Aeriel**, que cada vez está más y más débil, hasta que finalmente cae inconsciente. Por suerte, los poderes arcanos de **Issa** son decisivos y una última andanada de proyectiles mágicos convierte a la criatura en un amasijo viscoso anaranjado antes de que pueda cubrir por completo y absorber a la guardabosques caída.

Tras sanar a los heridos, gracias a la varita curativa de **Lathander**, los compañeros terminan de registrar el complejo. En una de las salas encuentran un enorme libro de tapas oscuras encadenado a un atril, pero está en una lengua incomprensible para ellos. En un escritorio cercano hay una pila de pergaminos escritos aparentemente por el desaparecido **Gerhardt Klum**. En ellos, menciona que el tomo es llamado el **Libro de las Tierras Grises**. Se trata de un grimorio necromántico, ya muy buscado en los primeros tiempos del **Imperio Netherés**. Los pergaminos también contienen la traducción de parte del volumen. Conscientes del peligro de dicho conocimiento oscuro, los héroes deciden destruir el libro, quemándolo por completo junto con los pergaminos que contenían las anotaciones de **Klum**. En otra de las salas, descubren unas ropas negras desperdigadas, en medio de un charco de baba anaranjado. Escondido en el altillo de un armario, encuentran un pergamino, también escrito en una lengua desconocida, así como un pequeño libro de anotaciones manuscritas en la habitación donde parecía pernoctar **Klum**.

Con todo lo descubierto, el grupo cree que seguramente **Klum** y **Tain** perecieron a manos de la aberrante criatura que les atacó en el colector de las alcantarillas. No obstante, todavía quedan muchas incógnitas que rodean todo el asunto.

Moviéndose cautelosamente, suben de nuevo al sótano superior, esperando encontrar a la asustada **Sheeah**. Sin embargo, lo que hallan es su cadáver, sobre un gran charco de sangre. En la oscuridad, un misterioso personaje está esperándoles. La sorpresa de todos es todavía mayor cuando el desconocido resulta ser el padre de **Expósito**, a quien éste creía muerto. Aunque según se mire, el joven no estaba muy desencaminado del todo cuando su progenitor muestra unos ojos ardientes brillando en la oscuridad y un par de afilados colmillos. Ha sido enviado por su ama, la maestra vampira que lo convirtió, para conseguir el **Libro de las Tierras Grises**. Según sus palabras, los rituales han sido llevados a cabo y la llamada resuena en las mentes de muchos que están más allá del velo. La mayoría caen bajo su influjo, pero unos pocos se están resistiendo a ese control, entre los que se encuentra su señora. Con el tomo necromántico, puede poner fin a dicha convocatoria oscura y está dispuesto a perdonar sus vidas si le entregan el libro. Cuando **Expósito** le cuenta que han destruido el grimorio tenebroso, su padre se encoleriza. A su mandato, cuatro formas cubiertas de ropajes negros parecen materializarse de las sombras del techo y atacan al grupo, mientras con su mente intenta dominar a su propio hijo. El combate que se produce contra los guerreros no muertos es rápido y brutal. Los compañeros derrotan a los misteriosos cadáveres embozados, pero no consiguen evitar que **Aeriel** caiga inconsciente, ni que **Expósito** quede bajo el control mental de su padre vampiro, quien resulta ser un adversario formidable. Afortunadamente, la presencia de los engendros de ultratumba no ha pasado desapercibida y, en mitad del fragor del combate, un nuevo grupo de luchadores entra en escena. Varios guerreros y clérigos de la **Iglesia de Helm** irrumpen en el sótano, poniendo en fuga al vampiro, que se transforma en una nube neblinosa para escapar, y reduciendo al dominado **Expósito**. Los recién llegados están liderados por el clérigo **Vastar Escudorrojo**, quien les explica que pertenecen a una delegación de la **Iglesia de Helm**. Se encuentran en **Suzail** solicitando el permiso de la **Corte Real** para establecer una misión cerca del **Pantano Vasto**. Durante su estancia en la capital, **Linus Arnhius**, uno de los paladines del **Dios de los Guardianes**, percibió la presencia de una criatura muerto viviente, y decidieron intentar averiguar qué oscuros

propósitos albergaba, antes de avisar a las autoridades locales. Los compañeros, a su vez, les cuentan que fueron contratados para encontrar a un erudito desaparecido, pero se toparon con un nido de muertos vivientes, que guardaban un libro maligno que destruyeron. Esta explicación parece satisfacer al clérigo, el cual envía a algunos de sus hombres a avisar a la **Guardia**.

Con la llegada de los **Dragones Púrpuras**, dirigidos por un **Mago de Guerra**, se suceden las preguntas. Las explicaciones tanto del grupo como de los helmitas son sólidas, y las pruebas avalan sus versiones. Además, la reputación de los aventureros y sus papeles oficiales evitan que se hagan demasiadas pesquisas sobre el contrato que les había llevado allí. Finalmente, el **Mago de Guerra** decide declarar a **Gerhardt Klum** desaparecido, y emite una orden de búsqueda del **Señor Tain**, acusándolo de practicar en secreto la necromancia y de realizar actividades ilegales.

Poco antes del amanecer, son despachados libremente por los guardias, y se despiden también en buenos términos de los clérigos de **Helm**.

Antes de ir a descansar, **Clara** acude a la *Mansión Bleth*, para relatar a la **Dama Xuldra Nzssar** lo ocurrido. Al saber que su hijastro no parece estar implicado en la oscura trama que rodeaba al **Libro de las Tierras Grises**, la mujer parece aliviada. Agradece que la hayan prevenido sobre la presencia de la **Guardia**, pues seguramente acudirán a ella para corroborar la historia de la búsqueda del **Señor Klum**. Esto último puede que le traiga algunos problemas personales, obligándola a dar ciertas explicaciones a su marido, pero cree que podrá capear la situación. Asimismo, promete mandar un criado con la recompensa acordada antes de despedirse de la semiorca.

25 Tarsakh: **Ilssa** traduce el pergamino que encontraron en el complejo subterráneo gracias a su magia. Se trata de un mensaje dirigido a **Sergus Tain** quien, por lo que se deduce del mismo, era un mago necromante agente de los **Magos Rojos de Thay**, que pretendía adquirir una copia del **Libro de las Tierras Grises** para su maestro. La nota también le previene de los poderes ocultos y malévolos del texto.

En cuanto al libro manuscrito, parece una especie de glosario que **Gerhardt Klum** usaba como apoyo para sus traducciones de la lengua netheresa.

Revelada esta nueva información, y con las palabras del padre de **Expósito** todavía en sus mentes, los héroes sospechan que **Tain** realizó algún ritual del libro que salió mal y que muy probablemente provocó su muerte y la del desafortunado **Klum**. También es posible que hayan puesto en marcha una cadena de acontecimientos que puedan provocar que el país esté en peligro, dado que la llamada ha despertado a los seres de ultratumba y que su origen está aquí, en *Cormyr*. Sin embargo, tampoco tienen pruebas concretas, y sólo unos pocos creerían incondicionalmente su relato. Un futuro sombrío parece cernirse sobre el reino.

28 Tarsakh: Sirvientes de la familia **Bleth** visitan la casa de los compañeros, portando las 3.000 piezas de oro prometidas por la dama **Nzssar**.

1 Mirtul: **Posca** llega a *Suzail*, tras realizar diversas gestiones en la *Mansión Dimswart* y pasar algún tiempo con su viejo amigo y camarada.

Expósito y **Mc Arra** acuden a la armería que suministra a los **Dragones Púrpura**, donde adquieren un bastón de combate de buena calidad para el guerrero humano y un escudo grande de metal mágico para la enana.

Por su parte, **Ilssa** visita la torre del conocido mago **Maxer Hlarr**, para recargar la magia de la varita de proyectiles mágicos que encontraron en la *Cripta de las Sombras*.

Clara encarga una copia del libro glosario de netherés, con la esperanza de que pueda ser útil a **Thurbrand** en sus investigaciones.

A su vez, **Expósito** envía un mensaje al mercenario a *Arabel*, previniéndole de la trama que han descubierto hasta ahora y solicitando algunos fondos para su investigación.

5 Mirtul: Durante estos días, varios pensamientos perturbadores se agolpan en la mente de **Lía**. Por un lado, está preocupada por cómo el padre de **Expósito** dominó la mente de éste, y sospecha que pueda haberse establecido un vínculo entre ambos. Este nexo podría ser aprovechado por el vampiro para espiar o incluso atacar al grupo. Sus sospechas son confirmadas por los clérigos del templo de **Tymora**, y la druida decide que los compañeros deben conocer el riesgo que corre su amigo, y sus propias vidas.

Pero no sólo esto preocupa a la elfa. Ha ido recopilando información sobre las andanzas del famoso **Cuchilla Azul**. Parecen entremezclarse historias populares, que lo dibujan como un ladrón con ciertos aires de héroe popular, con otros relatos más recientes, que lo muestran como alguien que castiga arbitrariamente a aquellos que recorren el *Bosque del Rey* o sus alrededores. El último rumor, que sobrecoge su ánimo, es el que implica a un desventurado comerciante de pieles, cuya caravana fue atacada por el bandido. Tras matar a los dos guardias que protegían los carros, lo despellejó vivo, dejando marchar a su otro acompañante. El pobre diablo, enloquecido por el trauma, fue encontrado por un grupo de viajeros que se dirigían a *Encrucijada*, y ahora está al cuidado de unos buenos monjes de **Ilmater**, en un hospital de caridad en la capital. Con el corazón en un puño, **Lía** visita al hombre sólo para ver confirmados sus temores. El superviviente es el primo del mercader **Soltius Aros**, al que acompañaron en su viaje a *Suzail* desde *Estrellavespertina*.

6 Mirtul: **Lía** comparte con sus camaradas su preocupación por el posible nexo vampírico que pudiera afectar a **Expósito**. Conscientes de la amenaza, deciden viajar a *Estrellavespertina*, sabedores de que el **Sumo Sacerdote de Lathander** seguramente los acogerá bajo su protección.

Entretanto, los rumores acerca de la actividad pirata en el *Lago de los Dragones* van cada vez en aumento. La concentración de barcos de la **Marina Imperial** parece haber protegido las costas de posibles incursiones, pero las rutas marítimas siguen amenazadas. Este hecho, unido a los ataques de bandidos en la frontera este del reino, está estrangulando poco a poco las rutas comerciales cormyreanas. La única nueva esperanzadora es que el **Rey** ha dado permiso a la **Iglesia de Helm** para establecer una misión en la aldehuela de *Batallaelevada*, desde donde podrán intentar acabar con los bandidos que se esconden en las inmediaciones del *Pantano Vasto*.

7 Mirtul: El grupo parte camino de *Estrellavespertina*.

11 Mirtul: Poco antes del anochecer llegan al pueblo de *Encrucijada*. Pese a que ya han pasado días, los lugareños están bastante asustados por la historia del terrible ataque sufrido por los comerciantes de pieles.

13 Mirtul: Al atardecer, los compañeros alcanzan *Dhedluk*.

15 Mirtul: Los héroes son amistosamente recibidos en *Estrellavespertina*. Allí se reúnen con **Randal de Lathander**, a quien ponen al corriente de sus aventuras y sobre la presencia de muertos vivientes convocados por algún tipo de ritual. Una presencia que, mucho se temen, sólo va a ir a más. **Randal** les promete que transmitirá sus inquietudes al **Señor** del pueblo y también mandará cartas a otros templos de su iglesia. Sin embargo, no puede prometer que sus palabras puedan llevar cierto peso, pues gran parte de su historia está rodeada de misterio, y sin pruebas tangibles será difícil movilizar recursos importantes.

17 Mirtul: Durante las ceremonias matutinas, los clérigos de **Lathander** exorcizan el espíritu de **Expósito** para romper cualquier posible influencia perniciosa que su padre hubiera podido establecer con él.

19 Mirtul: Tras agradecer su ayuda a **Randal**, los compañeros vuelven a *Suzail*.

21 Mirtul: Sin incidentes durante su marcha, el grupo llega a *Dhedluk*.

23 Mirtul: Alcanzan *Encrucijada*, también sin nada que perturbe su camino.

27 Mirtul: Tras un viaje sin percances, regresan por fin a *Suzail*. A su vuelta, **Expósito** se encuentra con un mensaje de **Thurbrand**, recibido durante su ausencia. En el mismo, agradece sus servicios, le promete mantener

los ojos y oídos abiertos en la zona de *Arabel* y le adjunta una bolsa con 400 piezas de oro para sus gastos y los de **Clara**.

2 Kythorn: **Clara** obtiene la copia del glosario netherés, que envía a **Thurbrand** en *Arabel*.

4 Kythorn: **Ilssa**, junto con su amiga, la actriz semielfa **Vivi Knots** y **Mc Arra**, visitan el *Osculatorio*, un conocido salón de festejos de la ciudad, donde celebran la buena fortuna de las aventureras y de la actriz, cuya carrera va avanzando poco a poco.

7 Kythorn: **Clara** recibe la invitación de **Martin Cuernodraco**, el oficial de los **Dragones Púrpura** que conocieron durante la investigación de los asesinatos del **Acuchillador**. El joven sigue agradecido por la participación del grupo en el asunto, y está claro que muestra un gran respeto por la barda semiorca. Tras ponerse un poco al día de sus asuntos mutuos, le comenta que necesita la ayuda de los aventureros, pues no sabe a quien recurrir. **Martin** explica a **Clara** que hace más o menos un mes, **Arkios Domador-del-Mar**, paladín de **Torm** y famoso cazador de piratas, fue rescatado milagrosamente por un buque mercante cuando flotaba entre los restos de un naufragio en el *Lago de los Dragones*. Al parecer, su barco, una galera armada conocida como la **Ola Espumosa**, se enfrentó a la nao de una conocida y despiadada pirata, **Kriiella Galernasombría**, capitana de la **Sombra Golpeadora**. Ambas embarcaciones fueron destruidas durante el combate, aunque hay gran cantidad de rumores y divagaciones sobre los detalles, que implican desde una tormenta o remolino de dimensiones colosales, a criaturas y monstruos marinos.

El caso es que tras ser rescatado, **Arkios** solicitó capitanear una nueva embarcación, y la **Iglesia de Torm**, junto con el patrocinio de diversos gremios mercaderes, están financiando equipar a toda prisa una nueva galera armada, la **Llamada del Océano**, que el propio **Arkios** está supervisando. También se está reclutando una nueva tripulación.

El problema es que llevados por el fervor patriótico, acrecentado por los recientes ataques de piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*, muchos jóvenes cormyreanos se han presentado voluntarios. Entre ellos está su hermano menor, **Colwyn**, quien apenas tiene 19 años recién cumplidos y que, aunque ha sido instruido en las armas, todavía no ha visto su bautismo de combate. Se alistó en contra de la voluntad de su padre, y ahora la palabra dada pesa en la reputación de la familia **Cuernodraco**, quienes temen por su vida.

Martin no posee una gran fortuna personal, pues su familia no deja de ser una rama noble menor, pero estará en deuda con ellos para cualquier cosa que necesiten si cuidan de **Colwyn**. Sabe que **Arkios**, además de tripulación, quiere reclutar aventureros, y él podría entregarles una carta de recomendación firmada, como oficial de los **Dragones Púrpura**, para propiciar que sean elegidos.

Clara le promete hacer lo que esté en su mano para exponer su petición a sus compañeros y que éstos acepten ayudarlo. Agradecido, el joven se despide, quedando a la espera de sus noticias.

8 Kythorn: Tras comentar con el grupo la situación, la compañía acepta ayudar a los **Cuernodraco** y visitar la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, donde se está reclutando a la tripulación, para conocer los pormenores.

Clara se reúne con **Martin**, para comunicarle la aceptación de su encargo, noticia que es recibida con gratitud. Esa misma tarde, un correo de los **Dragones Púrpura** entrega una carta de credenciales a favor del grupo para que puedan usarla para impresionar a **Arkios**.

9 Kythorn: Mientras sus camaradas se preparan, comprando equipo para su viaje por mar y una posible misión subacuática, **Clara** visita la posada de las *Mandíbulas del Dragón* y se entrevista con **Arkios Domador-del-Mar**. El renombrado capitán queda complacido con la carta de recomendación, así como con la reputación de la **Brigada Brutal**. **Arkios** le explica entonces que su intención es volver al lugar donde se enfrentó a los piratas y ambas embarcaciones se hundieron. Una vez allí, los aventureros descenderían ayudados por pociones mágicas que

permiten respirar bajo el agua. El principal objetivo de la misi3n es rescatar el cuerpo de su primer oficial y amigo, **Devek de Valkur**, para poder darle un entierro adecuado en su hogar natal, en la aldea de *Brillodealba*. El segundo objetivo es encontrar un brazal de oro con forma de anguila enrollada que pertenecia a la malvada capitana pirata **Kririella Galernasombría** y poder presentarlo como s3mbolo de su derrota. Finalmente, desea rescatar lo que se pueda del tesoro incautado a los piratas. Parte del mismo fue trasladado a la bodega de su galera armada, antes de que la tempestad que hundi3 ambos barcos se desatase. Estima que podria llegar a tener un valor de 10.000 piezas de oro, y les promete como recompensa una quinta parte de todo lo que recuperen.

Despu3 de escuchar las palabras del palad3n, **Clara** le comenta que debe exponer sus condiciones a sus camaradas, pero que le dar3n una respuesta en breve, pues la **Llamada del Océano**, la nueva nave de **Arkios**, pretende partir en tres d3as.

Esa noche, **Clara** explica la misi3n al resto del grupo, que acepta sin dudarlo. Los 3nicos que se excusan son **Posca**, quien tiene asuntos importantes que le retienen en *Suzail*; y **Lía**, que quiere permanecer una pequea temporada con los druidas de **Silvanus** en el *Bosque del Rey*.

10 Kythorn: Por la maana, **Clara** confirma a **Arkios Domador-del-Mar** que la **Brigada Brutal** se embarcar3 con 3l en la **Llamada del Océano**, que tiene previsto zarpar antes del amanecer del d3a 13. Los compaeros aprovechan para terminar de equiparse de cara a su viaje y a su futura aventura bajo las olas.

13 Kythorn: La **Llamada del Océano** zarpa de *Suzail* rodeada de un ambiente festivo. Un golpe de fortuna hace que al grupo se le asigne como oficial de enlace al propio **Colwyn Cuernodraco**, quien les lleva a recorrer la galera armada y a conocer a los distintos miembros de la tripulaci3n.

Esa noche, tras la cena en el comedor de oficiales, varios golpes en el casco sobresaltan a los vig3as. Repentinamente una violenta sacudida provoca que el joven **Thurmin**, uno de los ayudantes del contramaestre, caiga por la borda. A pesar de la r3pida intervenci3n de **Ilssa** y otros marineros, una criatura de aspecto serpentino atrapa al pobre chico y lo arrastra con ella a las profundidades. La tripulaci3n queda muy afectada por el incidente, especialmente **Melthos**, el primer oficial y palad3n de la **Iglesia de Torm**. Los rumores sobre leyendas de criaturas monstruosas al servicio de **Umberlee**, la **Reina de los Océanos**, se propagan por la nave.

14 Kythorn: Un pesado silencio se extiende por la galera conforme los remeros impulsan la nave. La muerte de **Thurmin** la noche anterior ha desatado las habladur3as y supersticiones entre los impresionables marineros.

Esa noche, el horror vuelve a repetirse. Durante la guardia anterior a la medianoche, **Mc Arra** y **Exp3sito**, que montan guardia en el castillo de popa, escuchan un sonido extrao. Al investigarlo, la enana ve como **Estelna**, una de las ayudantes del **Armero**, es atacada por una criatura monstruosa, un h3brido humanoide con cabeza de anguila, que lanza a la mujer a las aguas. Sin dudarlo, **Mc Arra** se lanza contra la bestia, secundado por varios marineros y **Exp3sito**, mientras la alarma se propaga por toda la nave. El combate es breve y sangriento. La criatura tumba a uno de los marineros de guardia con sus garras, pero finalmente, a pesar de que las armas de sus atacantes no parecen traspasar completamente su piel, al verse rodeada, salta de nuevo al mar. La decidida actuaci3n de **Ilssa** consigue salvar a **Estelna** de compartir el horrible destino de **Thurmin**, pues la maga semielfa consigue levitar a la mujer fuera de las acechantes aguas, antes de que el monstruo pueda alcanzarla.

15 Kythorn: Despu3 de este segundo ataque gran parte de la tripulaci3n est3 asustada, pero **Arkios** impone sus dotes de mando y se dirige a los marinos con un discurso decidido, record3ndoles sus deberes y exigi3ndoles coraje para enfrentarse a las duras pruebas de la mar.

Aeriel aprovecha para entrevistarse con el capit3n. **Arkios** se muestra profundamente afectado. Reconoce que ha soado con la criatura desde que su anterior nave fue engullida por la tormenta. Sus sueos desde entonces est3n plagados de pesadillas, en las que el monstruoso ser le acecha desde las oscuras aguas. Cree que est3 ligado de

alguna manera con el brazalete de oro que llevaba a **Kririella**, y piensa que al encontrarlo, dicho ser pueda ser encerrado o destruido finalmente.

Esa mañana, poco después de comenzar la marcha, un polizón es descubierto escondido en la bodega. El hombre resulta ser un prófugo de la justicia, que afirma haber sido acusado injustamente de robo. Tras interrogarlo, **Arkios** le permite quedarse a bordo, aunque deberá trabajar para ganarse su manutención, y promete sopesar su testimonio de vuelta a puerto.

Al atardecer de este tercer día de navegación la **Llamada del Océano** llega a las cercanías del lugar del naufragio, más allá del *Lago de los Dragones*, cerca de la costa de *Sembia*. Les son entregadas varias pociones que permiten respirar bajo el agua, y el grupo, acompañado por **Colwyn**, se sumerge en las aguas. Tras avanzar unos metros y acostumbrarse a las sensaciones submarinas, vislumbran los restos. Bajo el mar el paisaje es ciertamente desolador. Multitud de cadáveres y fragmentos de las embarcaciones salpican el fondo. Muchos de los cuerpos han sido devorados por los depredadores marinos, y otros están siendo limpiados por los peces más pequeños. Pronto encuentran los restos principales de la **Sombra Golpeadora**, la carabela armada que capitaneaba la malvada **Kririella Galernasombria**, cuyo casco está volteado al revés. Con paciencia, acceden a la bodega y comienzan a transportar el resto del botín no rescatado de manos de los piratas. En el camarote de la pirata encuentran un compartimento oculto con un joyero repleto de gemas preciosas. Hay un instante en que **Mc Arra** y **Expósito**, que se han quedado en la zona del pasillo de acceso, creen vislumbrar una silueta humanoide nadando en las oscuras aguas, pero cuando **Ilssa** se acerca con su luz mágica, la forma ha desaparecido. Tras cerca de dos horas de trabajo, y con la oscuridad ya cerniéndose sobre ellos, deciden volver a la galera para descansar.

16 Kythorn: Esa madrugada nuevamente se produce un ataque por parte de la criatura. Un marinero es atacado en cubierta por el híbrido, pero otra vez, la intervención decidida de los aventureros, con **Mc Arra** a la cabeza consigue hacerla huir sin que se produzca ninguna víctima mortal. **Ilssa** ha identificado al ser como una especie de licántropo, mitad humanoide, mitad anguila, que a su vez parece poder transformarse en una variedad gigante de esta criatura.

Clara, que durante el combate ha intentado hablar con el **Capitán Arkios** sin éxito, empieza a sospechar que las pesadillas que éste sufre pueden estar relacionadas con los ataques, pero no sabe muy bien cómo. Tras compartir sus sospechas con sus compañeros, deciden ver a **Arkios**. Éste confiesa que está muy preocupado por sus pesadillas y que, después de la muerte de su amigo **Devek** y la destrucción de su barco y su tripulación, maldijo la voluntad de los dioses. Desde entonces ha perdido el favor de su fe. No obstante, cree firmemente en la misión de recuperar el cuerpo de su amigo, así como el brazalete dorado, que sin duda alguna posee algún poder sobre la criatura. Cree que su posesión puede controlarla, y que su destrucción podría derrotarla. Los héroes sugieren entonces que tendría que evitar dormir pues tal vez sus sueños sean los que llamen a la bestia. **Arkios** accede, siempre que su tripulación no tenga conocimiento de ello, y hace prometer silencio a todos, incluido el joven **Colwyn**. Varios miembros del grupo se turnan durante la noche para evitar que el cada vez más demacrado capitán se duerma.

Por la mañana, a pesar de que el miedo se ha ido extendiendo entre los tripulantes, las labores de rescate continúan. Tras rastrear el área cercana a la nave pirata, los héroes encuentran los restos de la antigua galera de **Arkios**, la **Ola Espumosa**, a la que le falta toda la sección de popa. Accediendo a las bodegas, se dan cuenta de que las cajas de telas almacenadas aquí están echadas a perder por el agua. Al este de su posición existe una gran masa de coral y una especie de bosquecillo subacuático de algas. Es probable que la popa partida de la galera se haya separado al hundirse y esté oculta por la zona. Avanzan con lentitud y dificultad, usando las habilidades arcanas de **Ilssa** para detectar cualquier radiación mágica. La búsqueda es un poco a contrarreloj, ya

que saben que el efecto de las pociones de respirar agua no dudará demasiado. Por fin, su empeño es recompensado y, en la parte más alejada del bosque de algas, descubren la popa de la **Ola Espumosa** incrustada en el lecho marino. Además, **Ilssa** detecta una fuente mágica en las cercanías y tras inspeccionar con detenimiento la arena del fondo, encuentra el brazalete de oro con forma de anguila enrollada. Con precaución, debido a la estrechez de los pasillos y a la precaria situación de la popa, se internan ascendiendo por el pasillo de los camarotes. En los almacenes auxiliares hallan el resto del tesoro arrebatado a los piratas. Posteriormente, tras abrirse camino, se percatan de que la cámara de popa, que albergaba la habitación de **Devek** y un pequeño altar a **Valkur**, el **Capitán de las Olas**, ha quedado estanca, sin ser anegada por las aguas. Al penetrar en la misma, vislumbran el cuerpo extrañamente incorrupto del clérigo. Es entonces cuando del cadáver surge una aparición espectral que provoca el pavor en **Aeriel** e **Ilssa**, que huyen de la habitación como pueden. El resto son testigos de cómo el fantasma entona unas últimas palabras en las que menciona a la bestia. Seguramente son las mismas que pronunció antes de morir, pero es una incógnita tanto su significado como a quien van dirigidas. Luego la aparición se desvanece.

Es al abandonar los restos de la antigua galera para trasladar el tesoro cuando se topan con una presencia que no esperaban. Nadando entre las aguas surge **Kriiella Galernasombría**. La antigua capitana pirata parece haberse transformado en una criatura submarina, provista de garras y con terribles dientes afilados. Con odio en sus ojos oscuros, les exige el brazalete de oro a cambio de respetar sus vidas. La respuesta apenas se hace esperar, pues **Ilssa** golpea a la criatura con su magia, aunque el conjuro parece no tener efecto sobre la pirata. Desatadas las hostilidades, **Kriiella** llama a sus esbirros, que surgen nadando de la oscuridad de las aguas. Son antiguos marineros ahogados, ahora transformados en lacedones, muertos vivientes acuáticos que suelen alimentarse de cadáveres. También hay una pareja de tiburones que acuden a su llamada. Las aguas se tiñen de rojo por el combate. Los muertos vivientes son torpes pero numerosos, y un rasguño de sus garras puede paralizar a sus adversarios, como pronto atestigua **Colwyn**. La magia de **Ilssa** ayuda a voltear la contienda a favor de los héroes, bien secundada por **Mc Arra** y **Expósito**. **Clara** colabora con su canción bárdica y empuñando la varita de curación de **Lathander** por si alguno de sus compañeros precisa su auxilio. Más apartada, **Aeriel** se defiende como puede frente a un enjambre de lacedones. Varias garras la alcanzan, pero su herencia élfica la hace inmune a su toque paralizante. Desgraciadamente un terrible golpe la lleva al suelo y la herida, que sangra abundantemente, resulta ser fatal. Finalmente, todos los muertos vivientes, incluida la propia **Kriiella**, perecen para no volver a levantarse de nuevo. Con el corazón encogido por la pérdida de su amiga, rescatan los cuerpos del clérigo **Devek** y de **Aeriel**, así como el resto del tesoro.

Ya a bordo de la **Llamada del Océano**, **Arkios** ordena que se trate con el mayor respeto ambos cadáveres y agradece a los aventureros su actuación. Les promete que cuando sea tasado en las lonjas comerciales les será entregada una quinta parte del botín recuperado. También les requiere el brazalete de oro con forma de anguila. El antiguo paladín parece aliviado e incluso satisfecho al poner sus manos sobre este objeto, que tantos problemas parece haber causado.

Al fin, la galera comienza su viaje de regreso, mientras los heridos lavan y vendan sus heridas, concedores de que las criaturas de ultratumba pueden transmitir terribles infecciones. Por la noche, varios compañeros continúan turnándose para evitar que **Arkios** se duerma, en precaución de que siga siendo asaltado por pesadillas.

17 Kythorn: A pesar de los cuidados, **Colwyn** enferma y su estado va empeorando a lo largo del día. Ante tales noticias, **Arkios** decide desembarcarlo junto al grupo en el puerto de **Marsember**, para que pueda recibir allí las atenciones necesarias cuanto antes.

19 Kythorn: Al anochecer, la **Llamada del Océano** llega a *Marsember* y **Colwyn** es trasladado al *Salón de la Nieblamatinal*, el templo dedicado a **Lathander**.

20 Kythorn: **Arkios** se despide de la compañía aventurera prometiéndoles que **Melthos**, su primer oficial, les hará llegar la recompensa prometida. El cuerpo de **Devek** ha sido desembarcado también y el paladín de **Torm** se encargará de llevarlo a su hogar natal, la aldea de *Brillodealba*, para que sea enterrado.

Por su parte, **Ilssa** se hace cargo de los restos de **Aeriel**, para llevarlos a *Suzail* y entregárselos a **Lía**, quien podrá realizar los ritos élficos adecuados. Acude al templo de **Lathander** de la ciudad para que la magia de los clérigos pueda preservar el cadáver de su amiga hasta que le puedan dar el descanso adecuado, y alquila un carro para transportarlo.

22 Kythorn: Los compañeros regresan a *Suzail*, aunque se encuentran con que ni **Lía**, ni **Posca** se albergan en su casa. El gnomo ha dejado una nota en la que explica que la druida marchó al *Bosque del Rey* y él mismo se encuentra en la *Mansión Dimswart*, ayudando a su antiguo camarada de armas en sus quehaceres cotidianos.

23 Kythorn: **Clara** visita la casa de los **Cuernodraco**, donde se entera de que **Martin** ha sido movilizadado junto con su unidad en *Arabel*.

24 Kythorn: **Ilssa** y **Mc Arra** deciden transportar el cuerpo de **Aeriel** hasta el *Bosque del Rey* para encontrar a **Lía**.

Por su parte, **Clara** envía un mensaje a **Martin Cuernodraco** a *Arabel*, narrándole las peripecias del grupo en el viaje de la **Llamada del Océano** y asegurándole que su hermano **Colwyn** se encuentra fuera de peligro.

29 Kythorn: **Ilssa** y **Mc Arra** llegan a *Encrucijada* donde contactan con un guardabosques del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**, quien acepta llevar un mensaje de su parte a **Lía**, que se encuentra en la arboleda oculta de **Silvanus**.

30 Kythorn: **Lía** se reúne con sus compañeras en *Encrucijada*. Deciden quemar el cuerpo de **Aeriel** y lanzar las cenizas al viento para que su espíritu viaje libremente por las tierras como lo hizo en vida. Tras recordar con honor a su amiga perdida, regresan todas a *Suzail*.

1 Flamarul: En la capital del reino, se hacen públicos los primeros bandos en los que se difunde la constitución de una misión de la **Iglesia de Helm** en la aldehuela de *Batallaelevada* para combatir los ataques a las caravanas en el *Camino de la Manticora*.

3 Flamarul: Un mensajero del **Coster Comercial Milcabezas** se presenta en la casa del grupo. Porta una orden de pago por valor de 1.500 piezas de oro por la recuperación del botín de la nave pirata hundida durante su aventura en la **Llamada del Océano**.

5 Flamarul: Reunidos todos nuevamente en *Suzail*, deciden dirigirse a *Puertabatalla* para ponerse al servicio de la misión de la **Iglesia de Helm**.

6 Flamarul: **Lía** convence a un elfo viajero que se dirige a los *Valles* para que transmita la noticia de la muerte de **Aeriel** a su familia en la *Corte Élfica*.

Expósito viaja a la *Mansión Dimswart* para informar a **Posca** de los planes del grupo. Por desgracia, el clérigo gnomo se encuentra gestionando asuntos importantes relativos a su fe y no puede abandonar las cercanías de la capital en estos días.

Finalmente, **Ilssa**, junto con su amiga, la actriz semielfa **Vivi Knots** y **Mc Arra**, vuelven a celebrar una fiesta por todo lo alto en el *Osculatorio*, conocido salón de festejos de la ciudad.

8 Flamarul: A primera hora del día abandonan *Suzail*.

11 Flamarul: Llegan a la aldea de *Hilp*, la primera etapa de su viaje.

15 Flamarul: Los compa#eros llegan a la villa de *Wheloon*.

19 Flamarul: Tras un viaje sin incidentes alcanzan *Batallaelevada*. Los cl#erigos, paladines y hombres de armas de la **Iglesia de Helm** se han instalado en un alc#azar abandonado que domina la aldehuela en lo alto de una colina, llamado *Puertabatalla*. All# se encuentran con **Vastar Escudorrojo**, quien los acoge amablemente y los ayuda a instalarse, junto con otras compa#as aventureras que han acudido en respuesta al bando emitido. Posteriormente, se entrevistan con **Ser Cedric Makreides**, palad#n de **Helm** y caballero cormyreano, as# como uno de los l#deres de la misi#n. **Ser Cedric** agradece su concurso en el prop#sito que all# les re#ne y les relata que cuando hace apenas un mes sus hombres llegaron a la aldehuela, buscando una base para proteger el *Camino de la Manticora* de ataques de bandidos y un punto de exploraci#n del *Pantano Vasto*, los aldeanos les contaron historias de que este castillo abandonado y ruinoso estaba encantado. Al investigar, se vieron recibidos por una fuerza hostil, compuesta por mercenarios y bandidos bien organizados y equipados. Sin embargo, nada pudieron hacer frente a la resoluci#n de los seguidores del **Dios de los Vigilantes**. Interrogando a los prisioneros descubrieron que el jefe de los bandidos era **Yesu Enoquian**, una conocida figura criminal, con conexiones en los bajos fondos de *Sembia*, las ciudades caravaneras y con el **Culto del Drag#n**. Al parecer, **Enoquian** y algunos de sus hombres consiguieron escapar en la confusi#n y se han refugiado en el *Pantano Vasto*. Con los hombres de armas de la **Iglesia de Helm** vigilando la parte sur y protegiendo el *Camino de la Manticora*, y otro grupo de aventureros rastreando el l#mite noreste, s#lo queda un posible refugio que no est# demasiado profundo en las zonas peligrosas del pantano. Se trata de la *Casa de la Colinadelzorro*, una mansi#n se#orial erigida por **Abrahan Fox**, acaudalado capit#n y explorador marino, que vivi# all# hace unos dos siglos. Se dice que muri# poco despu#s de terminar la construcci#n de la mansi#n y desde entonces el lugar ha sido poco a poco tragado por la marisma. Hay algunas historias, no demasiado cre#bles, sobre fantasmas y apariciones en los alrededores, as# como de viajeros que han informado que la fauna de la zona, especialmente los insectos, posee unas dimensiones considerables.

La misi#n de la **Brigada Brutal** es investigar el lugar y comprobar si **Yesu Enoquian** y sus hombres se esconden en el mismo. De ser as#, tienen que intentar capturarlo vivo, o al menos descubrir sus planes. A cambio, est# autorizado para prometerles un pago de 2.500 piezas de oro a cargo de los gremios comerciales que apoyan la misi#n. Adem#s, viajar# con ellos como ayuda una joven y prometidora paladina de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, **Gwen de Helm**.

20 Flamarul: El grupo parte hacia la *Casa de la Colinadelzorro*, bordeando el *Pantano Vasto* en direcci#n noreste. A media tarde, vislumbran una senda semioculta que parece internarse en la marisma y deciden seguirla.

21 Flamarul: Adentr#ndose cada vez m#s en el *Pantano Vasto*, los compa#eros llegan hasta unos #rboles en los que ven varias calaveras humanas atadas. Surge entonces de la espesura un hombre lagarto que en una tosca Lengua Com#n les amenaza por haber atravesado su territorio. Al parecer, su tribu no ve a los invasores extranjeros con buenos ojos, y parece estar deseoso de combatir. Sin embargo, **L#a** consigue amedrentarlo, y los aventureros aprovechan para retirarse, desandando el camino seguido con los ojos bien abiertos, hasta retomar la senda principal que abandonaron el d#a anterior. Tras varias horas de sofocante marcha, justo cuando comienza a ponerse el sol, vislumbran la antigua casa se#orial, que se levanta junto a la ribera del pantano. En las cercan#as se ven varias hormigas de un tama#o enorme que entran y salen de una peque#na caseta auxiliar, pero el grupo prefiere no molestar a los insectos.

Con precauci#n, dado el estado ruinoso de la casa, comienzan a explorarla. El lugar parece abandonado hace much#simo tiempo. Se asemeja a un gran museo, ya que alberga todo tipo de objetos sorprendentes de los

lugares más alejados y exóticos de los *Reinos*, un testimonio a la riqueza y a los viajes del desaparecido **Abrahan Fox**. Pronto se dan cuenta de que no están solos en la antigua mansión. Trampas maliciosas y varios ataques de pequeñas criaturas cuasiinvisibles que se ocultan bajo el suelo y detrás de las paredes se repiten durante su periplo. Por fortuna, los únicos resultados son varios rasguños leves así como el orgullo herido de alguno de los compañeros. Tras encontrar el cadáver ya convertido en esqueleto de **Abrahan Fox** y las últimas páginas de su diario, se dan cuenta de que es posible que las criaturas fueran traídas a la casa hace casi dos siglos por el propio explorador. También descubren que parece haber algo en la zona que hace que los seres vivos naturales crezcan de manera sorprendente, lo que provocó la muerte de la mujer y de la hija recién nacida de **Fox** durante el alumbramiento y precipitó su tragedia.

Después de registrar sin éxito toda la mansión, deciden intentar parlamentar con las criaturas que les han estado importunando durante toda su visita. Mezclando promesas y amenazas, **Clara** consigue que se muestren. Los seres son jermlaines, una especie de fatas bastante desagradables que, efectivamente, fueron traídas por **Abrahan Fox** hace muchos años, pero lograron escaparse y se han reproducido hasta infestar gran parte de la casa. Conocen la localización de la guarida de **Enoquian** y están dispuestas a revelarla a cambio de algún objeto mágico. Tras muchas discusiones, ya que algunos compañeros todavía recuerdan los agujonazos de las diminutas armas de las fatas, aceptan negociar con ellos y les entregan una daga mágica en pago por la información. Los jermlaines les cuentan que en el ático, los hombres de **Enoquian** han construido una habitación secreta en la que una escalera oculta permite bajar a nuevas secciones del sótano. Ellos no frecuentan dichos lugares porque hay serpientes.

Con esta nueva información los héroes descubren el pasadizo secreto y descienden a un túnel bajo los cimientos de la casa. La humedad es bastante alta, debido a que las aguas del pantano están muy próximas a la construcción. Apenas se han internado por los corredores cuando son emboscados por un hombre, al que reconocen como **Enoquian**, y varios de sus secuaces. La lucha es dura y el bandido y otro de sus seguidores, de aspecto oriental, se dan a la fuga, mientras un trío silenciosos y fornidos guardias contienen a los aventureros. Finalmente, consiguen acabar con sus oponentes y comprueban que su objetivo ha huido por una cámara bloqueada por par de enormes barricadas. **Mc Arra** y **Lía** comienzan a buscar mecanismos o resortes secretos que muestren la ruta de escape de los malvados. Es entonces cuando perciben unos ojos serpentinos que intentan hipnotizarlos. Sin embargo, la voluntad de las heroínas es demasiado fuerte y ambas consiguen resistirse. Al acercarse con cuidado para descubrir a este nuevo enemigo, de repente, una cabeza de serpiente surge como un relámpago y muerde a **Mc Arra**. La joven enana siente como el veneno arde en sus venas, mientras el resto del grupo acude en su ayuda. Una enorme cobra se yergue sobre los barriles amenazadoramente. **Gwen** acude a ayudar al combate, al igual que **Lía**, mientras **Ilssa** intenta abatirla con su magia arcana. La enorme serpiente vuelve a morder a **Mc Arra** y también a **Lía**, que sufren los perniciosos efectos del veneno. **Clara** queda sometida a su poder hipnótico y permanece fascinada al fondo del pasillo sin que ninguno de sus amigos se percate. Después de una breve pero letal lucha, los esfuerzos combinados de los luchadores y la magia de **Ilssa** logran acabar con el peligroso reptil, aunque **Mc Arra** ha quedado muy debilitada por los efectos del veneno, que también ha afectado en menor medida a **Lía**. Tras restañar sus heridas, prosiguen buscando algún mecanismo que permita acceder al lugar por el que huyó **Enoquian**. Sus esfuerzos se ven recompensados al descubrir un resorte que permite que los barriles se desplacen a ambos lados, dejando ver una puerta de madera. Este nuevo túnel acaba en una rampa en espiral, cuya suave pendiente se interna en las profundidades de la tierra del pantano.

Con suma cautela descienden, para toparse con una escena sorprendente. El pasadizo desemboca en una cámara iluminada por un extraño musgo verdoso que surge de la techumbre. En el centro de la misma hay seis enormes piedras que se levantan cual columnas hacia el techo. Otras rocas irregulares salpican el suelo en distintos lugares. En el centro está **Yesu Enoquian**, con aspecto desorientado, y a sus pies el secuaz que consiguió escapar con él inconsciente. Alrededor de ambos hay cuatro enormes arañas gigantes muertas. Al penetrar en la sala y exigirle que se rinda, el malvado parece tomar consciencia de la presencia de los héroes y se lanza contra ellos. En un instante apuñala a **Gwen** y lanza un extraño poder contra **Expósito**, al que hace huir aterrizado. Sin embargo, pasado el momento de desconcierto inicial, el resto de héroes consiguen rodearlo y someterlo, dejándolo sin sentido. Después, investigan el lugar, aunque con poco éxito. Parece que ambos villanos fueron atacados por las arañas gigantes y sufrieron los efectos de su veneno. **Lía** percibe algo extraño en las plantas y el musgo que crece en la caverna pero no acierta a concretar el origen de sus sospechas. Es al intentar trepar **Expósito** a una de las columnas pétreas cuando su mente consigue romper la ilusión que rodea toda la cámara. Los bloques de piedra no son sino enormes tubos de cristal, con cables conectados entre ellos. En el interior de los mismos, unos fornidos humanoides a medio formar están inmersos en un extraño líquido. El musgo que ilumina el techo en realidad es un grupo de prismas de cristal verde, que arrojan la fantasmagórica luz que baña la sala. Las otras piedras son mesas con utensilios, pociones y urnas de cristal que albergan diversos órganos en un líquido de conservación. Todo el lugar es un macabro laboratorio construido con algún oscuro propósito. Alarmado por su descubrimiento, el luchador grita para advertir a sus camaradas de que todo es una ilusión, un montaje preparado para engañarlos, pero su aviso también es escuchado por enemigos ocultos.

Mientras los aventureros se sacuden los efectos de la ilusión que los rodea, una voz surge del pasillo, la voz del propio **Enoquian**, que los conmina a rendirse para evitar una muerte atroz a manos de sus amos. Sin embargo, la **Brigada Brutal** no está dispuesta a ceder sus armas frente a la amenaza y **Mc Arra** comienza a golpear uno de los enormes tubos de cristal, que sorprendentemente es duro como el acero. Esto precipita que la salida del túnel se cubra de un manto de oscuridad mágica y desata una nueva lucha desesperada. Los atacantes parecen humanos, similares a los guerreros silenciosos que les atacaron en la emboscada con **Enoquian** y el oriental, pero esta vez les acompañan varios luchadores de aspecto similar, pero todavía más hercúleos. El mismo **Enoquian** y su secuaz oriental, que domina una extraña técnica de combate desarmado, aparecen así como uno de los misteriosos amos del criminal, una criatura serpentina con cabeza de mujer y una sinuosa cola bífida, una abominación yuan-ti. Frente a todo esto, los héroes oponen una feroz y desesperada resistencia, pero finalmente son vencidos y capturados.

25 Flamarul: Los días de torturas se suceden. Los prisioneros han sido confinados en una cueva con otros seres esclavizados, a los que sus captores llaman histachii. Son el resultado fallido de los horrendos experimentos de clonación que los yuan-ti están llevando a cabo. Durante su encierro, todos son interrogados y, a excepción de **Ilssa**, torturados cruelmente. Especialmente sádicos en sus castigos son **Yesu Enoquian**, su sicario oriental al que llaman **Shan Hsi** y la abominación yuan-ti llamada **Sissiska**. Ese día, se llevan a **Expósito** a la gran sala de clonación y ya nunca lo vuelven a ver.

26 Flamarul: **Gwen** es llevada a la sala de clonación y ya no regresa jamás.

27 Flamarul: Su cautiverio se ve interrumpido por sonidos de combate en el complejo. Al parecer, alguien está atacando el laboratorio de los yuan-ti. **Enoquian** aparece junto con uno de los guerreros silenciosos y le ordena acabar con todos los prisioneros, para después desaparecer apresuradamente por el túnel. Los histachii son las primeras víctimas del verdugo, pero por fortuna, **Clara** usa una de sus últimas aptitudes bárdicas para

instaurar el miedo en la criatura, que sale huyendo. Minutos después, un grupo de rescate, entre los que se encuentra **Ser Cedric Makreides** libera a los maltrechos compañeros. También han participado varios aventureros, entre los que reconocen a algunos de los **Hombres del Rey**, especialmente a su antiguo amigo, **Dimswart el Joven**. Él les presenta a otros miembros de su compañía, como el buen clérigo **Vinoaguado de Tymora**, o la **Madre Lledew de Selúne**. Su líder es un imponente guerrero revestido con una coraza de placas completa, que se hace llamar **Balin el Caballero**.

Ser Cedric les cuenta que el compañero lobo de **Lía**, al que habían dejado en el exterior de la mansión, apareció en el campamento de la misión varios días después de su marcha, por lo que temieron que hubiera podido pasar algo grave. Afortunadamente, entre las compañías aventureras que se encontraban interesándose por la actividad de la **Iglesia de Helm** había varios miembros de los **Hombres del Rey**, y **Dimswart el Joven** al oír mencionar sus nombres los reconoció al instante, por lo que pidieron participar en el rescate. Inmediatamente formaron una fuerza de combate y partieron hacia la *Casa de la Colinadelzorro*. Al llegar al lugar, tuvieron que vérselas con unos pequeños y molestos hombrecillos, a los que pusieron en fuga gracias a la magia de los clérigos. Tras registrar la mansión exhaustivamente y acabar con varios insectos gigantes, encontraron la escalera al sótano oculto. Allí tuvieron que enfrentarse a los guerreros clonados creados por los yuan-ti. Desgraciadamente, **Enoquian**, **Shan Hsi** y **Sissiska** han podido huir, llevándose gran parte del material del laboratorio y destruyendo el resto. Al menos sus operaciones en *Pantano Vasto* han quedado desmanteladas. No se han encontrado los cuerpos ni de **Expósito**, ni de la pobre **Gwen**, aunque sí todo el equipo de los héroes, a excepción del botín en metálico de los compañeros, robado por el infame **Enoquian**.

Antes de marchar, tras enterrar el esqueleto del infortunado **Abraham Fox**, y llevarse los pocos bienes que pueden ser de cierto interés, **Ser Cedric** decide prender fuego a la mansión, con la esperanza de que finalmente se desmorone para siempre y evitar que pueda servir como guarida a otras criaturas malvadas

28 Flamarul: Al atardecer, regresan a *Puertabatalla*, donde los sacerdotes de **Helm** atienden sus heridas. Los miembros de los **Hombres del Rey** se despiden de los supervivientes, deseándoles suerte, pues tienen asuntos urgentes que los reclaman, aunque **Dimswart el Joven** les comenta que informará a su amigo **Posca** de lo sucedido. Supone que el gnomo querrá volver a unirse a ellos, una vez que haya acabado los servicios que está llevando a cabo para su padre.

30 Flamarul: **Vastar Escudorrojo** les presenta a **Balathiel Garvan**, el clérigo de **Helm** de mayor jerarquía en la misión y el otro líder de la misma, junto con **Ser Cedric**. **Balathiel** les da el pésame por su compañero caído y por la pobre **Gwen**, y promete ofrecerles toda la ayuda y asistencia que necesiten en futuras misiones. También les confirma que **Ser Cedric** está de acuerdo en entregarles una carta de crédito por valor de 2.500 piezas de oro a pesar de que **Enoquian** y su ama hayan escapado, ya que sin su intervención no habrían descubierto las actividades de los yuan-ti.

6 Elesias: A la misión de **Helm** llega **Posca**, junto con una humana llamada **Yun**, una monje iniciada de la **Orden del Alma Brillante** que sirve a la fe de **Lathander** y se encuentra en un viaje de peregrinación y aprendizaje. Al visitar *Estrellavespertina*, el clérigo del **Señor de la Mañana**, **Randal de Lathander**, le relató las aventuras de los héroes en la *Cripta de las Sombras*, y quiere pedirles que la dejen unirse a su compañía. Por su parte, **Posca** ha asistido junto con los **Dimswart** a la coronación del **Príncipe Azoun** como **Azoun IV** de *Cormyr*. Tras el evento, **Dimswart el Joven** le puso al corriente del desafortunado encuentro del grupo en el *Pantano Vasto*, por lo que el pequeño gnomo ha acudido presto por si sus amigos necesitaban de su concurso.

Posca trae también un mensaje para **Mc Arra**, de parte de **Dimswart el Mayor**. En el mismo, le indica que le han llegado noticias de que un anciano guerrero enano, que concuerda con la descripción de su abuelo, pasó varios meses alistado como mercenario en *Arabel*, hasta que finalmente viajó al pueblo de *Piedratrueno*, donde parece ser que buscaba la localización de un antiguo altar a **Gorm Gulthyn**, el dios enano de los guardianes.

7 Elesias: Después de despedirse de **Vastar Escudorrojo** y los otros conocidos que han hecho en el campamento helmita, abandonan *Puertabatalla*.

11 Elesias: Llegan a la aldea de *Wheloon*, donde aprovechan para pedir audiencia al **Heraldo** de la misma para que actualice su carta de constitución como compañía aventurera. Durante su estancia, les llega el rumor de que se ha reforzado la guarnición de **Dragones Púrpura** de *Piedratrueno* con un contingente llegado desde *Arabel*.

17 Elesias: Poco después de amanecer, alcanzan *Hultail*, donde aprovechan para reaprovisionarse.

20 Elesias: Los héroes llegan a *Piedratrueno*. En ese momento, están ahorcando a seis criminales que han participado en un ataque al convoy que enviaba los impuestos recaudados a la capital. Tras la ejecución, solicitan entrevistarse con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, un respetado enano cuyos antepasados provenían de la mítica ciudad enana de *Tronalares*. El destino quiere que esté reunido nada más y nada menos que con **Martin Cuernodraco** y **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra** asignado a su unidad, quienes han sido enviados por el **Comandante del Ejército del Este** para reforzar las posiciones fronterizas del reino. **Bodrin** les confirma los pormenores del asalto. Hace tres días una banda de ocho hombres atacaron el convoy de impuestos, valiéndose de magia y artefactos alquímicos que liberaban un gas somnífero para deshacerse de la escolta. No contaron con la patrulla de refuerzo que seguía el carruaje a poca distancia, y los **Dragones Púrpura** consiguieron capturar a seis de ellos, aunque el líder y otro asaltante lograron huir a caballo, llevándose un cofrecillo en el que se transportaba una cantidad estimada en unas 5.000 piezas de oro. **Bodrin** ha ofrecido una recompensa de 500 piezas de oro por la recuperación del dinero y las cabezas de los fugados. **Mc Arra** aprovecha para preguntar al enano sobre la ubicación del antiguo *Oráculo de Gorm*. El **Alcalde** le confirma que su abuelo, **Mc Sacrator**, visitó el pueblo y luego se encaminó hacia el altar abandonado del **Guardián Dorado**, pero nunca más regresó y nadie lo ha vuelto a ver.

Después de la reunión con el **Alcalde, Clara** narra el relato de sus últimas aventuras a **Martin**. Aunque el joven oficial no lo confirma oficialmente, ya que las órdenes directas sólo las conocen los **Magos de Guerra**, está claro que se han recibido diversos informes sobre presencia de criaturas de ultratumba en distintos lugares del reino.

21 Elesias: El grupo parte hacia la ubicación del antiguo reducto enano. Cruzan el puente sobre el *Río Trueno* y bordean el límite meridional del *Bosque de Hullack*. Avanzan lentamente, observando posibles rastros por si los asaltadores fugitivos se hubiesen refugiado en el bosque, como sospecha **Martin**, dado que sus hombres tendrían allí más problemas para encontrarlos.

22 Elesias: Antes del anochecer, avistan la sólida construcción del altar enano. El lugar está abandonado por completo. No obstante, poco después de su llegada, comienzan a escuchar un coro de aullidos en la lejanía que se acerca por momentos. **Lía** se da cuenta de que dichos aullidos no pertenecen a criaturas naturales, por lo que deciden refugiarse en el interior del edificio, bajando un rastrillo que protege la entrada principal.

Mientras tanto, **Mc Arra** busca cómo activar el altar del oráculo. Un críptico texto en enano indica que los ojos llameantes de **Gorm** iluminarán a quien deposite una ofrenda sobre su roca. Tras cavilar una posible solución decide encender carbones en las cuencas en relieve del rostro de la deidad esculpido en la pared y deposita el kukri encantado perteneciente al difunto **Expósito** en la roca. Inmediatamente tiene una visión en la que

reconoce a su abuelo recorriendo una estrecha cornisa en la montaña. De repente se detiene y extrae de su cinto una piedra en la que está grabada una extraña runa enana. Inmediatamente, todas las paredes del farallón de piedra se desplazan a ambos lados dejando ver un cañón creado por la magia elemental en cuyo final se aprecian construcciones enanas. Sin duda, la legendaria ciudad de *Tronalares*.

Al mismo tiempo que todo esto sucede, una figura se materializa a partir de una bruma que ha surgido frente los barrotes del rastrillo de la entrada. Con sorpresa y temor, los aventureros reconocen la voz del padre de **Expósito**, el vampiro que casi acaba con ellos en los sótanos del refugio del necromante thayano en *Suzail*. El ser ha percibido la muerte de su hijo y les ofrece un pacto, una tregua por orden de su ama. A cambio de su ayuda, promete aunar sus recursos contra su enemigo común, quien quiera que sea el que haya puesto en marcha el ritual que está provocando que los enemigos del reino vuelvan a la vida y que los muertos vivientes caigan bajo su control. Sin embargo, los héroes no están dispuestos a pactar con el oscuro ser, ni con su tenebrosa señora. Viéndose rechazado, el vampiro ordena a sus sicarios, unos extraños zombies que se mueven con gran rapidez, que acaben con ellos, y con su fuerza prodigiosa abre un hueco a través de los barrotes para que sus esbirros entren en el lugar. Gracias al poder divino que todavía emana de las piedras enanas, él mismo parece incapaz de atravesar el pórtico del edificio, pese a haber abierto la brecha. La lucha con los zombies embozados se extiende por la sala común mientras los compañeros intentan mantenerse en el pasillo que lleva al altar. **Posca** utiliza sus oleadas de energía positiva para mantener a raya a los muertos vivientes, pero entonces **Mc Arra** cae bajo el poder de dominación del vampiro y se vuelve contra sus amigos. Esto hace más desesperada la situación, pues el grupo no consigue dejar fuera de combate a su amiga sin usar la violencia, aunque las energías clericales de **Posca** sí logran destruir a todos los zombies que les atacaban. Por suerte, **Lía** vislumbra las llamas todavía encendidas en los ojos del rostro de **Gorm Gulthyn** tallado en la pared del altar y sospecha que dicha cámara puede albergar todavía energías sagradas por lo que aconseja a sus compañeros refugiarse allí. Efectivamente, apenas **Mc Arra** pisa las baldosas que rodean el altar, la influencia mental del vampiro desaparece. Sintiendo la derrota de sus sicarios, el siniestro no muerto desaparece de la entrada.

Esa noche no sufren ninguna otra amenaza, mientras los ojos ardientes del **Señor de la Máscara de Bronce** siguen iluminando su descanso.

23 Elesias: Tras sanar sus heridas, deciden regresar a *Piedratrueno*. No hay ni rastro del vampiro, que parece haberse desvanecido como un mal sueño.

24 Elesias: Durante el camino de regreso, mientras recorren la parte sur del bosque, **Lía** descubre un rastro bastante evidente de varias criaturas que han atravesado literalmente la maleza, arrastrando arbustos y matorrales. Esto resulta bastante extraño por lo que deciden seguirlo. Más adelante, la druida encuentra un segundo rastro, más antiguo, de alguien que llevaba un caballo cargado al paso. Entre las ramas vislumbra incluso restos de ropa y carne putrefacta como si los seres hubieran desgarrado los matorrales y ramas que encontraban a su paso. Finalmente, la ruta abierta desemboca en una pequeña cañada en la que ven dos caballos destrozados y cubiertos de moscas. Las alimañas han devorado ya parte de los pobres animales. Muy cerca, se abre la entrada de una cueva aparentemente natural. Los compañeros entran con cuidado, pues el corredor es estrecho. En el primer ensanchamiento descubren una trampa, un derrumbe que se ha cobrado la vida de uno de los perseguidores. Aunque al acercarse más, comprueban con horror que realmente el ser es un zombie y que continúa vivo en su espantosa existencia, sólo que atrapado por el peso de las rocas. Con asco, **Ilssa** acaba con la lastimosa criatura. Es entonces cuando **Mc Arra** percibe ruidos que se acercan por el túnel que sigue. El grupo establece una línea defensiva, con **Mc Arra** y **Yun** cerrando el pasillo y **Posca**

apoyándolos con sus poderes clericales. Aparecen más zombies que atacan a los héroes. Iluminados por la luz mágica de **Ilssa**, se dan cuenta de que se trata de los hombres ajusticiados días atrás en *Piedratrueno*. Se estrellan torpemente contra la defensa de los aventureros sin causarles daño. Pero no están solos. **Mc Arra** percibe un frío gélido que atraviesa el túnel por el que surgieron los zombies. Súbitamente, un ser incorpóreo emerge de la oscuridad para atacar a la enana y a la humana monje. Al mismo tiempo, las sombras tras **Posca** cobran vida rodeando al pequeño gnomo. Cogidos por sorpresa, **Clara** e **Ilssa** tratan de ayudar a **Posca** con su magia, mientras **Mc Arra** y **Yun** tratan de defenderse contra un ser al que sus armas, en la mayoría de sus golpes, parecen atravesar sin hacer daño. El combate es angustioso, pues el ser absorbe la fuerza vital de sus víctimas y, a su vez, una sombra muerto viviente está drenando la fuerza de **Posca**. Sin embargo, los esfuerzos de **Clara** y especialmente de **Ilssa**, que la bombardea inmisericordemente con proyectiles mágicos, consiguen destruir a la sombra y hacer huir al otro ser incorpóreo. El precio ha sido alto, y **Mc Arra** y **Yun** se retiran al exterior, a la seguridad de la luz del sol. Es un momento difícil. **Lía** y el resto de compañeros saben que si dejan que el ser se recupere será casi imposible acceder a la cueva, por lo que deciden entrar para averiguar lo que esconde el lugar. El misterioso túnel termina en una pequeña cámara natural en la que se enmarca una escena grotesca. Por un lado, yace en el suelo el cadáver de uno de los bandidos, aparentemente el que fue herido en la huída, con la garganta abierta. En medio de la estancia está el otro asaltante, probablemente el que fuera el líder, totalmente desmembrado por los vengativos zombies, sus antiguos camaradas de tropelías. Junto a un rincón está el cofrecillo que guarda los impuestos reales. Apenas el grupo ha entrado en la gruta para inspeccionarla cuando una forma incorpórea surge de la propia roca para atacar a **Clara**. Esta vez los héroes están preparados. Rápidamente **Lía** y **Posca** acuden en su ayuda, al tiempo que **Ilssa** se prepara para usar su magia arcana. No obstante, el ser sigue siendo peligroso y va absorbiendo poco a poco la fuerza vital del clérigo gnomo, hasta que finalmente **Ilssa**, invocando las últimas reservas de su varita de proyectiles mágicos, consigue destruir por completo al vengativo espíritu.

Después de recoger el botín de los bandidos, así como una espada corta encantada que empuñaba su supuesto jefe, los compañeros queman los restos de todos los cuerpos, para intentar evitar que puedan volver a retornar de la tumba.

Ya en el camino de regreso, el grupo se topa con una patrulla de **Dragones Púrpura** que está siguiendo el rastro de los zombies, al tratarse efectivamente de los bandidos ajusticiados unos pocos días antes. Tras escuchar el relato de los aventureros, todos regresan a *Piedratrueno*, llegando ya al anochecer.

Esa noche son invitados por el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, quien escucha sus aventuras en el *Oráculo de Gorm* y en la guarida de los bandidos, aunque omiten la presencia del padre vampiro del difunto **Expósito**.

25 Elesias: Al mediodía, después de hacer una declaración pública en la que anuncia la recuperación de los impuestos robados y el ajusticiamiento de los culpables, **Bodrin** entrega la prometida recompensa de 500 piezas de oro a los héroes. También les ofrece alojamiento y comida durante su estancia en el pueblo.

28 Elesias: En los días de descanso que pasan en *Piedratrueno*, una tarde, en una de las tabernas del pueblo, **Clara** se topa con **Markus D'Gar**, el guardaespaldas de **Deimios Bleth**. El jovial guerrero se interesa por las andanzas del grupo y le entristece enterarse de la muerte de **Expósito**, con quien había compartido algunas juergas nocturnas en la capital. El mercenario le comenta que está en el pueblo protegiendo a su joven amo, quien ha venido con el propósito de investigar ciertas tablillas antiguas enanas. Después de brindar repetidas veces por las aventuras pasadas, futuras y por los camaradas caídos, **Markus** se despide de la barda.

29 Elesias: Recuperados ya totalmente de sus heridas, los compañeros, a excepción de **Lía**, deciden regresar al *Oráculo de Gorm*, para limpiar un poco la edificación y examinar con mayor detenimiento el lugar.

1 Eleint: Una vez en el *Oráculo de Gorm*, comienzan los trabajos de limpieza y mantenimiento. Desgraciadamente, no encuentran nada que pueda ser de interés en su exploración de la construcción enana.

9 Eleint: La **Brigada Brutal** vuelve a reunirse al completo en *Piedratrueno*. Tras despedirse del **Alcalde Bodrin** y de **Martin Cuernodraco**, parten hacia *Suzail*.

11 Eleint: Después de un viaje sin incidencias, los compañeros llegan a *Hultail*.

15 Eleint: El grupo alcanza la villa de *Wheloon*.

19 Eleint: Casi al anochecer, llegan a la aldea de *Hilp*.

22 Eleint: Poco antes del mediodía, vislumbran la capital. Vuelven a instalarse en su casa y aprovechan para ponerse al día de lo sucedido en su ausencia. También canjean la carta de crédito de 2.500 piezas de oro que les entregó **Ser Cedric**.

Ilssa visita la casa de sus padres, quienes le cuentan que su antiguo maestro les visitó hace unos pocos días, preguntando especialmente por ella.

Por su parte, **Clara** visita a la **Dama Xuldra Nzssar**, a la que pone al corriente de las peripecias del grupo. Se entera de que, con motivo de la coronación de **Azoun IV**, se produjo un indulto general en las cárceles cormyreanas de muchos reos que no habían cometido delitos de sangre. Corre el rumor de que el capitán corsario **Arkios Domador-del-Mar** enroló a muchos de los ex-convictos como tripulación para su galera armada cazadora de piratas.

28 Eleint: **Ilssa** recibe nuevamente la visita de su maestro, **Xefandir Xes Xeminión**, un elfo lunar que le enseñó a dominar el **Arte** durante su adolescencia. El mago ha estado al tanto de todos sus progresos desde que se convirtió en una maga por derecho propio. También sabe que se unió a una compañía aventurera y desea plantearles una misión. **Ilssa** acepta que **Xefandir** acuda al anochecer a la casa del grupo para hablar a todos de sus intenciones.

Por la noche, **Xefandir** les explica que hace unos meses consiguió contactar con un elfo de los bosques, un guerrero arquero llamado **Aon Teskel**, que fue miembro de la compañía aventurera de las **Espadas del Atardecer**. Al mencionar dicho nombre, **Ilssa** se da cuenta de que es la misma compañía a la que perteneció su madre. Según el relato del elfo, en su última y trágica misión buscaban la ubicación de una torre de cristal élfica escondida en el *Pantano Vasto*. Desafortunadamente nunca la encontraron. Fueron atacados por un enorme dragón negro hembra, que les dio caza durante varios días en la marisma. Finalmente, sólo tres miembros consiguieron sobrevivir, sólo gracias al sacrificio del mago semielfo del grupo, que usó sus últimos poderes para contener a la bestia mientras el resto escapaba.

Aon Teskel describió la zona del último combate como un lugar dominado por un enorme sauce, rodeado de varias piedras megalíticas con inscripciones. Sin duda, se trata de algún lugar de culto primitivo. Con esos datos, **Xefandir** escudriñó mágicamente el pantano hasta dar con el mismo. Sorprendentemente, vio el esqueleto de la dragona, totalmente soldado y cristalizado, lo que le ha hecho pensar que el sacrificio del mago tuvo éxito con su último conjuro. El mago elfo les pide que busquen en dicho lugar dos objetos que cree que habrán sobrevivido al combate: una vara de madera negra con runas élficas y un símbolo sagrado de **Tymora**. A cambio, está dispuesto a crear una varita arcana que los compañeros puedan usar en sus aventuras. También les acompañará su nuevo aprendiz, **Evan de Robles Negros**, un mediano piesligeros que ha finalizado hace poco su aprendizaje del **Arte** y debe probar sus aptitudes. Asimismo, **Xefandir** ha conseguido contactar con un guía, alguien que conoce bien el *Pantano Vasto* y que podrá llevarlos a ese remoto lugar. Atraídos por el relato del elfo y el deseo de **Ilssa** de ayudar a su antiguo maestro, deciden aceptar su propuesta y embarcarse en esta nueva aventura.

30 Eleint: Los compaeros abandonan *Suzail*, camino del *Pantano Vasto*.

1 Marpenoth: El grupo llega a *Hilp*, que se encuentra en la resaca de la festividad de la **Buena Cosecha**.

5 Marpenoth: Sin ningun percance destacable, llegan a la villa de *Wheloon*.

9 Marpenoth: Finalmente, los heroes alcanzan *Batallaelevada*. Esa noche, **Xefandir** se despide de ellos, prometiendo regresar cuando haya contactado con su guia.

10 Marpenoth: Poco antes del mediodia, **Xefandir** regresa. El elfo les acompaia durante las primeras horas de marcha hasta que, cerca del limite del pantano, surge de la vegetacion un pintoresco hombre lagarto, cubierto de huesecillos, plumas, pieles y escamas de otras criaturas. Habla la Lengua Comun toscamente, pero se dice llamar **Cebo-de-Serpiente**. La criatura parece tener algun tipo de trato o deuda con **Xefandir** y promete ser su guia hasta el *Lugar del Arbol del Anillo de Piedras*.

Despidiendose de ellos, **Xefandir** regresa a *Batallaelevada*, mientras el grupo se interna tras los pasos del hombre lagarto.

11 Marpenoth: A media manana, **Cebo-de-Serpiente** se adelanta y profiere varios cloqueos y gritos guturales. Al cabo de unos momentos, aparece otro hombre lagarto y durante algunos minutos ambas criaturas parlotean en su peculiar idioma. Al regresar, el guia les explica que estan en territorio del **Clan de la Piedra Rota**. Por lo visto, el **Rey** de la **Tribu de las Tres Torres** esta convocando a los clanes para llevarlos al sendero de la guerra, aunque no todos han acudido a su llamada. Este clan, por el momento, tiene sus propios problemas. Incursores orcos han bajado de las montanas, atacando una pequena aldea situada en el camino de la expedicion. Parece ser que capturaron prisioneros y se los han llevado de regreso a las montanas. Los guerreros de otras aldeas les estan persiguiendo. No obstante, es posible que algunos orcos rezagados todavia permanezcan en la region.

12 Marpenoth: Atardece cuando **Cebo-de-Serpiente** les avisa que estan cerca de la aldea atacada. Tras adelantarse a investigar, el hombre lagarto les explica que hay al menos una docena de criaturas entre goblins y orcos. En un foso en el centro de la aldea han obligado a combatir a algunos prisioneros entre si. Solo queda un humano de aspecto andrajoso, que ha sobrevivido a la lucha con varios hombres lagarto envejecidos y enfermos. Por seguridad, les recomienda alejarse un poco y evitar la aldea.

Sin embargo, no todos los miembros del grupo estan de acuerdo, ya que algunos quieren rescatar al prisionero superviviente. Tras una breve discusion, establecen que al amanecer intentaran atacar la aldea por sorpresa.

13 Marpenoth: Desgraciadamente sus planes no llegan a llevarse a cabo, porque esa madrugada son atacados por rastreadores goblins y una fuerza de guerreros orcos, amparados por la oscuridad. Por fortuna, **Clara** es capaz de dar la alarma antes de que se les echen encima, y los compaeros se aprestan a defender sus vidas. La lucha es caotica. En la oscuridad, solo la magia de **Posca** les permite vislumbrar en condiciones a sus atacantes. La batalla se convierte en una serie de acciones diversas. **Mc Arra**, **Lia**, con lobo y sus criaturas invocadas y **Yun** contienen a los atacantes, mientras **Evan** e **Ilssa** los hostigan con su magia arcana. Por su parte, **Clara** y **Posca** estan atentos para sanar a los combatientes heridos. Incluso **Cebo-de-Serpiente** participa, invocando varios enormes lagartos del pantano que se unen a la refriega. Finalmente, el enemigo es vencido, y los goblins y unos pocos orcos huyen despavoridos hacia la aldea.

Despues de curar sus heridas, los aventureros persiguen a los huidos. La aldea de hombres lagarto esta desierta, pues los goblins y orcos fugados han abandonado el lugar a toda prisa. Sin embargo, se han llevado cualquier posible botin que hubiera y tambien han matado al desgraciado prisionero. Al recuperar su cuerpo para enterrarlo, **Clara** e **Ilssa** descubren que llevaba varios tatuajes extraos, con formas reptilianas o serpentinias.

Tras descansar el resto de la noche y gran parte de la mañana, el grupo se pone en marcha nuevamente.

15 Marpenoth: Pasado el mediodía se internan en una zona de vegetación más densa. Una bruma parece surgir del mismo suelo y los árboles que flanquean el paso a esta quebrada pantanosa están decorados con los cráneos de dos enormes lagartos. **Cebo-de-Serpiente** les cuenta que este es un lugar tabú para la mayoría de las tribus y habitantes del pantano. Se dice que una criatura espectral mora aquí, y que tiene poder sobre los espíritus de la muerte. Según una leyenda de los hombres lagarto, hace muchas lunas una fuerza de orcos bajó de las montañas y se internó en este lugar. Ninguna de las criaturas regresó jamás.

Tras andar varios minutos, los compañeros ven un esqueleto recostado en el tronco de un árbol. Porta una armadura y un yelmo ya oxidados de manufactura élfica. Su mano derecha se apoya en una espada larga de curioso diseño clavada en el suelo. La hoja todavía brilla impoluta y la empuñadura muestra el motivo de un águila dorada, rematada con una piedra de jade incrustada en el pomo. **Ilsa** comprueba que, efectivamente, la hoja está encantada, pero cuando va a cogerla, **Mc Arra** y los otros recuerdan las advertencias de **Cebo-de-Serpiente**, quien les ha dado instrucciones de pasar por este lugar sin perturbar nada. Finalmente, un poco a regañadientes, la maga semielfa accede a abandonar la misteriosa espada.

Después de seguir caminando otra hora larga, escuchan unos chillidos por encima de la bruma. Más adelante ven un enorme y retorcido árbol de ramas espinosas. En una de las ramas superiores está atrapado un pequeño dragón feérico, empalado por las espinas. La criatura se debate desesperadamente y casi parece como si las propias ramas del árbol se movieran para aprisionarlo más y más. Sin perder un instante, **Ilsa** usa su magia para levitar a **Clara**, quien asciende provista también de una cuerda. Sin embargo, cuando se acerca para liberar al dragoncillo, una rama la sujeta también a ella, clavándole sus espinas. **Posca** interviene canalizando energía curativa para ayudar a la semiorca e **Ilsa** lanza un rayo llameante contra el árbol, pero éste no suelta a sus presas. Sobreponiéndose al dolor, **Clara** consigue soltar a la criatura y sus compañeros tiran de ella para tratar de soltarla. En el mismo instante que el dragón feérico queda libre, se desvanece entre las manos de la barda, como si sólo hubiera sido una ilusión, quedando todo el lugar en silencio.

Algo desorientados por lo sucedido, los héroes deciden seguir adelante, intentando mantenerse alertas frente a cualquier otra amenaza.

17 Marpenoth: Tras una dura marcha, el grupo llega después del mediodía hasta un enorme sauce, situado cerca de la orilla de una zona de aguas pantanosas. Alrededor del árbol hay seis piedras megalíticas con marcas en una antigua variante del Druídico. Hundido un poco en las aguas, emerge el esqueleto de un enorme dragón. Los huesos están vitrificados y fundidos como si hubieran sido expuestos a alguna magia tremendamente poderosa. De hecho, tras examinar la zona en busca de energías mágicas, **Ilsa** percibe un aura de conjuración que viene de las piedras y otra de necromancia que procede de los huesos del dragón.

Apartado de la orilla, para resguardarlo de la humedad, hay también un campamento vacío con tres tiendas y algunos útiles de acampada. El lugar está completamente desierto.

No hay duda en que se trata del sitio que escudriñó **Xefandir** mediante su magia, por lo que los compañeros empiezan a registrar a fondo en busca de los objetos perdidos. **Ilsa** percibe unas débiles auras mágicas hundidas en el agua bajo los huesos del dragón. Inmediatamente comienza a buscar, aunque a ciegas. Mientras, el resto del grupo vigila los alrededores. Es **Yun** quien ve una pequeña serpiente enroscada en una de las ramas del enorme sauce. En un primer instante no le llama la atención. Sin embargo, repentinamente la criatura se deja caer al vacío, desplegando un par de membranosas alas para salir volando entre la espesura.

Entretanto y tras varios intentos, **Ilssa** consigue extraer de las aguas pantanosas y el lecho enfangado de la marisma los objetos que habían venido a buscar: una vara de madera negra con runas élficas y un símbolo sagrado de **Tymora**.

Sospechando que es posible que la serpiente alada pudiera ser algún tipo de centinela o guardián, deciden acampar en las cercanías, en terreno seco, y vigilar por si quienes han establecido el campamento regresan con intenciones hostiles.

18 Marpenoth: El día amanece y ningún peligro parece acechar al grupo. Los compañeros sopesan la situación. La presencia de un campamento en un escenario tan concreto, con el esqueleto del dragón cristalizado y el círculo de piedras megalíticas, parece indicar que están en medio de algún tipo de trama importante. Sin embargo, finalmente deciden no arriesgarse y optar por la seguridad, habiendo conseguido los objetos que les encargó **Xefandir**, por lo que comienzan el viaje de regreso, no sin tomar algunas precauciones para evitar que puedan seguir su rastro.

23 Marpenoth: Pasado el mediodía, llegan casi al límite del territorio de los hombres lagarto y un pequeño grupo de estas criaturas, liderados por lo que parece ser una hembra, sale a su encuentro. **Cebo-de-Serpiente** habla un poco con ella y luego traduce al grupo. Se trata de **Lasska**, una líder de guerra del **Clan de la Piedra Rota**. Les deben gratitud por haber acabado con sus enemigos orcos en la aldea atacada y por ello les entregan algunos presentes: un saco con varias conchas de tortuga, que los hombres lagarto emplean en sus transacciones; y un cuerno con un ungüento revitalizador de propiedades curativas. Para corresponder el regalo, **Mc Arra** decide entregar a la guerrera su tridente. Tras el intercambio, los hombres lagarto vuelven a desaparecer en el pantano.

Poco después, **Cebo-de-Serpiente** se despide también, con su tarea cumplida y su deuda con **Xefandir** saldada.

24 Marpenoth: Los héroes regresan a *Batallaelevada*, donde el mago elfo los está esperando. Al ver que han conseguido los objetos se muestra enormemente satisfecho. Les invita a que le acompañen de regreso a *Suzail*, donde construirá una varita mágica como pago por sus esfuerzos.

27 Marpenoth: Casi al anochecer, alcanzan la villa de *Wheloon*.

1 Uktar: Los compañeros llegan a *Hilp*.

4 Uktar: De nuevo en *Suzail*, deciden descansar unos días mientras arreglan algunos asuntos pendientes. **Ilssa** quiere pasar un tiempo con su familia y **Posca** viaja a la *Mansión Dimswart*.

6 Uktar: **Clara** visita a la dama **Nzssar** para relatarle las nuevas peripecias de la **Brigada Brutal**. La mujer se muestra impresionada por su relato y promete avisarles si necesitase su ayuda para cualquier tarea. Le confirma también que su hijastro **Deimios** ha viajado hace poco a *Piedratrueno*, aunque tampoco está demasiado al corriente de sus planes, ya que se trata de asuntos arcanos que el joven investiga como parte de su educación como mago.

11 Uktar: **Xefandir** acude a la casa del grupo, entregándoles una varita capaz de lanzar proyectiles mágicos como recompensa por su ayuda. También recarga la varita de su aprendiz, **Evan**. Para el mediano, esta misión en el *Pantano Vasto* ha significado el fin de su aprendizaje como mago, y **Xefandir** le sugiere que se una a los aventureros para expandir sus horizontes. El misterioso elfo se despide finalmente, prometiéndole a **Ilssa** que puede que regrese en el futuro.

13 Uktar: La carta de constitución de la compañía es actualizada para incluir a **Evan**.

17 Uktar: **Cyrus Travis** contacta con **Clara**. Esa noche, el **Arpero** les comunica que las pistas sobre los saqueadores de la *Cripta de las Sombras* les han llevado hasta *Tsurlagol*, una ciudad-estado del *Vasto*. La

máscara rota que encontraron pertenece al culto de **Mizarn**, una secta escindida de **Ilmater** que se ha expandido con bastante rapidez en los últimos años por diversas ciudades de la zona. **Cyrus** puede proporcionarles un agente que les acompañará, así como un barco que los llevaría hasta *Tsurlagol*. Una vez allí, otro contacto **Arpero** podría darles más información.

El grupo sopesa las posibilidades de la misión. Por un lado, se trata de un asunto no lucrativo, pero por otro, algunos de los compañeros desean averiguar los motivos por los que este culto podría estar detrás del saqueo del antiguo monasterio de **Lathander**. Finalmente, deciden aceptar el ofrecimiento de **Cyrus**, quien les informa que en un par de días saldrán hacia *Marsember*, donde los espera su acompañante.

18 Uktar: Esa noche, **Ilssa**, junto con su amiga, la actriz semielfa **Vivi Knots** y **Mc Arra**, vuelven a celebrar otra fiesta por todo lo alto en el *Osculatorio*, conocido salón de festejos de la ciudad.

20 Uktar: Los aventureros, junto con **Cyrus Travis**, abandonan *Suzail*.

21 Uktar: Cerca del anochecer llegan a *Marsember*, hospedándose en la posada del *Grifo Rugiente*. Allí les espera otro **Arpero**, **Ciriaca Mancusian**, una mediana a la que **Yun** conoce de vista, pues su familia posee una granja en el *Valle de las Sombras*.

22 Uktar: **Cyrus** los lleva a la zona portuaria, donde les enseña la **Niebla Negra**, una pequeña embarcación mercante capitaneada por **Walren Escudotrueno**, un enano que ha ayudado en otras ocasiones a los **Arperos**. El capitán les informa que la nave zarpará en dos días, después de cargar algunas mercancías.

Esa tarde aprovechan para visitar el *Salón de la Nieblamatinal* y hacer uso de su carta de pago para conseguir una varita con poderes curativos, y recargar parte del poder de la que todavía poseen.

24 Uktar: Poco antes del amanecer, bajo una fina lluvia otoñal, se despiden de **Cyrus** y zarpan en la **Niebla Negra**, adentrándose en las aguas del *Lago de los Dragones*.

29 Uktar: Al atravesar *El Cuello*, el estrecho que separa el *Lago de los Dragones* del *Mar de las Estrellas Caídas*, vislumbran los restos flotantes de un barco, aparentemente hundido por un incendio, ya que varios tablones de madera ennegrecidos vagan a la deriva.

La Fiesta de la Luna: La **Niebla Negra** llega a *Saerloon*, justo el día de la celebración de esta festividad, que señala el final del otoño y la llegada del invierno. **Walren** les comunica que permanecerán dos días amarrados. También recomienda a **Lía** que no vague sola por las calles, ya que los sembitas son bastante racistas con los elfos. Además, últimamente se han producido ataques a colonos en la zona limítrofe con el *Valle Alto* y el *Vallearchen*, y se rumorea que puede haber una banda de elfos rebeldes implicada.

1 Noctal: **Ilssa** aprovecha este día en la ciudad para visitar la *Casa del Supremo*, el gran templo dedicado a **Azuth, Patrón de los Magos**.

2 Noctal: La **Niebla Negra** zarpa nuevamente hacia *Tsurlagol*.

5 Noctal: Mientras navegan cerca de la costa sembita, otean una flotilla de cinco naves con aspecto pirata que tratan de darles caza. Por suerte, después de un par de horas de persecución abandonan el empeño.

10 Noctal: Al atardecer se desata una intensa lluvia. En la lejanía comienzan a vislumbrar las luces de *Tsurlagol*. Durante la aproximación, aprovechando la oscuridad y la lluvia, dos barcasas de piratas costeros tratan de abordar la **Niebla Negra**. Sin embargo, la intervención del grupo y la desesperada resistencia de los marineros de **Walre**, y su segundo, un fornido rashemi tatuado llamado **Ewem**, consigue rechazar y hacer huir a los asaltantes. Agradecido por la ayuda, el capitán enano les indica que pueden hospedarse en la posada de la *Última Cena del Pez Aguja*, que está regentada por un antiguo marinero retirado suyo.

Tras desembarcar y despedirse, acuden a la posada mencionada, donde se encuentran con su dueño, **Puglas Gamall**, un hombretón manco, cuyo brazo le fue arrancado por el enorme pez aguja aligador gigante que ahora

se encuentra disecado encima de la barra. Al saber que vienen de parte de su antiguo patrón, **Puglas** los acoge con camaradería.

Durante la cena, el posadero les confirma que el culto de **Mizarn** se ha extendido en la ciudad desde hace unos cuatro años. Es cierto que han ayudado a mendigos, pobres y otros necesitados, pero también es verdad que han acumulado bastante riqueza a raíz de donativos y otras actividades menos claras. Eso les permitió levantar un pequeño templo al final de la zona portuaria. Se dice que también extorsionan violentamente a marineros y comerciantes, pero que los guardias de la ciudad hacen la vista gorda. En todo caso, él no puede confirmar o desmentir dichos rumores, pues no se mezcla demasiado con asuntos religiosos y su establecimiento está lejos de la zona del templo.

Ciriaca aprovecha para preguntarle por su contacto, **Reginal Lacklan**. **Puglas** ha oído hablar del mismo. Es un cazarrecompensas que trabaja para las autoridades, especialmente en las zonas boscosas del norte. Suele pasarse alguna vez por su posada, y frecuenta a menudo una sala de fiestas conocida como el *Botín del Bosque*.

Con esta información, y a pesar de lo avanzado de la noche, los compañeros deciden visitar dicho salón de festejos. El frío incipiente del invierno y la humedad de la lluvia caída ha hecho mella en los parroquianos del lugar, que se encuentra bastante tranquilo. No hay señales del guardabosques, pero **Ciriaca** convence a uno de los camareros para que le deje un aviso de su parte si lo ve próximamente. Por su parte, **Lía** coincide con un guardabosques elfo lunar llamado **Fentol Ceinweth**, con quien mantiene una agradable conversación. El elfo conoce a **Lacklan** y responde por el mismo, pues es un hombre de palabra, aunque parece estar metido en temas delicados y quizás demasiado políticos para su gusto. También menciona la situación en *Sembla*, donde el odio racial entre elfos y humanos parece haberse reavivado una vez más. **Fentol** le comenta que, en los últimos meses, varios portavoces de una organización que se autodenomina la **Eldreth Veluuthra**, que en Élfico significa la **Hoja Victoriosa de la Gente**, se han presentado antes los consejos de distintas comunidades elfas anunciándoles su intención de recuperar los territorios arrebatados por los humanos.

11 Noctal: Ya entrada la madrugada, regresan a su posada para descansar. Tras pasar la mañana durmiendo, y devorar una buena comida a base de pescado y marisco, esa tarde reciben la visita de **Reginal Lacklan**. Después de asegurarse que no hay oídos indiscretos en la posada, el **Arpero** les relata los hechos tal y como ha llegado a conocerlos. Hace cuatro años que el culto de **Mizarn**, al que también llaman el **Profeta Viviente** o el **Santo Viviente**, se instaló en la ciudad, al igual que en otras urbes de la región. Parece tratarse de una escisión del culto de **Ilmater**, el **Dios Lloroso**, que gira en torno a un clérigo de cierto poder que se ha separado de su iglesia. Sus seguidores portan todos máscaras de acero sin rasgos distintivos y túnicas de diversos colores, supone que según su jerarquía interna. Han ido captando cada vez más seguidores y también se cuenta que han pasado de recibir donaciones y limosnas a exigir las como si fueran un gremio de extorsionadores, por lo que muchos comerciantes y marineros les pagan un impuesto de protección. Se rumorea que tienen sobornados a miembros importantes de la guardia y del gobierno de la ciudad para que hagan la vista gorda respecto a muchas de sus actividades. Los **Arperos** también tienen contactos en el gobierno y está claro que si el culto fuera una amenaza seria para la ciudad, éstos se moverían para desarticularlo, pero necesitan pruebas. Desgraciadamente los seguidores de **Mizarn** son tremendamente herméticos, y su templo sólo está abierto a los acólitos y miembros del culto. Todas las ceremonias y labores de proselitismo de sus clérigos se realizan en el exterior, en plazas y mercados. Cada cierto tiempo realizan reuniones de captación de nuevos creyentes, en una taberna cercana al propio templo llamada el *Lamento del Guardabosques*. **Reginal** les propone dos vías posibles. La primera es intentar colarse en el templo para

descubrir sus verdaderas intenciones. Este método es peligroso, pues si se es descubierto, incluso aunque el culto no sea ninguna amenaza, podrían ser acusados legalmente de allanamiento y otros delitos. Por otro lado, podrían intentar infiltrarse como nuevos acólitos en una de las reuniones de captación. Este segundo plan también tiene sus riesgos, ya que si realmente el culto es una secta oscura, quienes se infiltran estarán en grave peligro, especialmente si descubren su verdadero propósito. En todo caso, sabe que se va a producir una de estas reuniones al día siguiente, por lo que tendrán que decidir rápido cual de ambos caminos seguir. Después de discutir las opciones, **Ciriaca** y **Clara** se ofrecen a infiltrarse en el culto como nuevos acólitos. **Reginal** les recomienda que no lleven ningún objeto que pudiera ponerlos en problemas, como símbolos sagrados o similares. Después, se despide de ellos deseándoles buena suerte y recordándoles que pueden contactar con él en el *Botín del Bosque*.

12 Noctal: Esa noche, **Ciriaca** y **Clara** acuden a la taberna del *Lamento del Guardabosques*. En situación parecida a ellas hay un joven semielfo de aspecto confuso. Después de algún tiempo de espera, varios individuos con máscaras de metal y ropas blancas y grises entran en el lugar, dirigidos por otro que lleva túnica negra. Tras dirigir una alabanza a **Mizarn**, el resto de parroquianos abandona la taberna y los clérigos comienzan a ensalzar las virtudes del **Profeta Viviente**. Prometen acoger a los nuevos acólitos en su comunidad y protegerlos como si de una familia se tratase. También auguran riqueza e influencia a aquellos que trabajen por la causa de su iglesia. Finalmente, el orador pregunta al trío de asistentes si están dispuestos a abrazar su culto, a lo que todos responden afirmativamente. Se sirve entonces un pequeño banquete de bienvenida, mientras los clérigos hacen algunas preguntas a las dos mujeres y al semielfo. Apenas han pasado unos minutos, cuando una enorme somnolencia se apodera de los postulantes, que se derrumban inconscientes.

13 Noctal: En la *Última Cena del Pez Aguja*, el resto del grupo comienza a preocuparse al comprobar que ninguna de sus compañeras ha regresado. Deciden vigilar los alrededores del templo, por lo que alquilan una habitación en una posada cercana, desde la que se ve el portón de entrada, y montan turnos de guardia para tener vigilado el lugar.

Mientras, los aspirantes se despiertan en una celda, despojados de sus pertenencias. El hombre de la túnica negra, al que reconocen por su voz, se disculpa por este tratamiento tan poco cortés. El culto tiene enemigos, entre los que se cuenta la **Iglesia de Shar**, la **Señora de la Noche**. Otras organizaciones malévolas también han intentado corromperlo en anteriores ocasiones, por lo que son cuidadosos con los nuevos iniciados. Les promete que si no esconden ninguna maldad, al día siguiente pasarán la ceremonia que supondrá su ingreso en la comunidad y el ascenso del primero de los escalones de la iluminación hacia el **Santo Viviente**.

El resto del día lo pasan meditando en su celda, junto con **Elfir Twilisson**, el joven semielfo, quien se ha escapado de su hogar paterno en la vecina ciudad de *Procampur*. **Clara** aprovecha sus aptitudes bárdicas y hechiza a uno de los acólitos que les proporciona agua y comida para que les revele más sobre el culto. Así se entera de que la líder en la ciudad es una mujer, que porta siempre ropas azules y una máscara de oro. Su mano derecha es **Efgaris**, el hombre de túnica negra que han conocido, y uno de los llamados heraldos. Por otro lado, hay algunos clérigos, que portan ropas grises, entre los que destaca **Krantz**, un bruto bastante cruel con los acólitos. Les confirma que al día siguiente, tras la ceremonia, se les entregará una máscara y las ropas blancas de acólito y comenzará su aprendizaje. Si demuestran ser dignos se les devolverán sus pertenencias.

14 Noctal: Por la mañana, **Ciriaca**, **Clara** y **Elfir** son llevados al gran salón del templo, lleno de otros acólitos y clérigos, y dominado por una escalera en cuya parte superior se ve una enorme máscara ritual con una brillante gema verde incrustada en la frente. **Efgaris**, el heraldo de túnica negra, les da la bienvenida en el culto, en una

ceremonia en la que purifican sus mentes de su pasado con el fuego del **Santo Viviente**, y les permite subir el primero de los escalones de la escalera. Después del evento, les entregan ropajes blancos y una máscara de metal, y los ponen al cuidado de **Kranz**, un enorme hombretón de ropas grises, quien los lleva al patio, donde pasan el resto del día limpiando y realizando otras tareas.

15 Noctal: La rutina del aprendizaje comienza para **Ciriaca** y **Clara**. Se levantan temprano para realizar todo tipo de tareas de limpieza, o ayudando en las cocinas. Por las tardes se las instruye en las enseñanzas del culto. En principio, no parece que la secta sea malvada, pero sí hace bastante hincapié en la necesidad de acumular un poder terrenal para poder llevar su mensaje y conseguir así la iluminación espiritual. En ese sentido, se trata de un culto bastante pragmático. Los otros acólitos las tratan con indiferencia, si bien, muchos de ellos parecen haber sido criminales o gentes desesperadas de mal vivir que han sido sacados de las calles. Todos temen a **Kranz**, que parece ser bastante sádico con los acólitos, y al que **Efgaris** parece dejar cierta manga ancha, para que éstos se endurezcan en el futuro gracias a los abusos y la dura disciplina.

17 Noctal: Esa mañana, en el patio, **Krantz** obliga a **Ciriaca**, **Clara** y **Elfar** a luchar entre ellos, prometiendo un premio a quien se mantenga en pie. Entrega una porra a cada uno, pero luego, con aire de malicia, arroja un mangual al centro del patio. Hay un cierto momento de confusión, hasta que **Elfar** corre hacia el arma más poderosa. **Ciriaca** y el semielfo intercambian varios golpes, mientras **Clara** aprovecha para atacar por la espalda a **Elfar**. Ayudada por la semiorca y pese a sufrir varios golpes duros del mangual, **Ciriaca** usa su entrenamiento para tumbar al joven. Ahora sólo quedan ambas mujeres. La lucha se prolonga, conforme ninguna de ellas parece dominar el combate frente a frente. Por fin, la mediana consigue hacer un par de fintas que dejan desequilibrada a la barda semiorca, quien además, está sangrando por un golpe desafortunado al reventarse una ceja con su propia porra. **Clara** cae inconsciente, desangrándose sin que nadie parezca darse cuenta, mientras **Kranz** lleva a **Ciriaca** a ver a **Efgaris**, impresionado por las aptitudes furtivas de la pequeña mediana. Afortunadamente, uno de los clérigos se percata de la gravedad de **Clara**, y sana sus heridas antes de que ocurra una tragedia. Por su parte, **Ciriaca** es recompensada con las raciones de comida de los dos perdedores y se le otorga el estatus de líder entre los nuevos postulantes.

19 Noctal: Durante los siguientes días, regresa la rutina a las actividades de las infiltradas. Hablando con otros acólitos, se enteran de que normalmente el líder del templo suele marcharse a una ceremonia fuera de la ciudad a finales de año. En esta ocasión, se rumorea que al no estar la mujer de la máscara dorada, podría ser **Efgaris** quien asumiera la representación del templo de *Tsurlagol*.

20 Noctal: **Clara**, **Ciriaca** y **Elfar** son elegidos para acompañar a varios clérigos y a uno de los heraldos a una ceremonia pública, para predicar la grandeza y las enseñanzas del culto en una de las plazas comerciales de la ciudad. Al ver salir a sus compañeras, distinguibles por su silueta a pesar de la túnica blanca y la máscara, el resto del grupo decide seguir las a distancia. Al llegar a la plaza de mercado, pronto una multitud rodea a los acólitos, que comienzan a predicar y a pedir donativos para el templo. Tanto **Lía** como **Mc Arra** comprueban que los clérigos aprovechan muchas veces la distracción que generan los acólitos con su discurso para robar expertamente bolsas y monederos del incauto público. Durante el acto, **Ciriaca** consigue pasar un mensaje a **Yun**, que se encuentra entre los espectadores, aunque eso es aprovechado por uno de los clérigos para escamotear a la monje su bolsa de monedas.

22 Noctal: Poco después del anochecer, tiene lugar otra captación de postulantes en el *Lamento del Guardabosques*. El grupo aprovecha para vigilar el sitio y, tras la llegada de los seguidores de **Mizarn**, continúan su observación en el exterior. Todos se sorprenden cuando, transcurrida más de una hora, el

propietario de la taberna cierra el local y se marcha, sin que ninguno de los clérigos haya salido, ni tampoco postulante alguno.

23 Noctal: Durante la madrugada, **Ciriaca, Clara** y los otros acólitos son despertados por gritos de alarma en el templo. Por lo visto, algún intruso ha intentado penetrar en el mismo, pero los clérigos y heraldos del culto se han encargado del peligro. Por la mañana nadie habla del incidente, pero sí se confirma que **Efgaris**, junto con varios clérigos y cuatro acólitos de su elección, se marcharán en tres días.

Mientras, al mediodía, el grupo se reúne con **Reginal** en el *Botín del Bosque*. El **Arpero** les comenta que si descubrieran alguna prueba material de que el culto encubre algo más siniestro podría usar sus contactos con el gobierno para que fuera declarado ilegal, pero sin dichas evidencias tiene las manos atadas.

Por la noche, vuelven a visitar la taberna del *Lamento del Guardabosques* y, antes de marcharse, dejan abierto el cierre de una de las ventanas para poder acceder al establecimiento más tarde.

24 Noctal: De madrugada, después de que el propietario haya cerrado el local y se haya marchado, los compañeros penetran en el *Lamento del Guardabosques*. Registrando el lugar, hallan una trampilla oculta en el almacén, que da acceso a un túnel que parece dirigirse hacia el edificio del templo. **Lía, Mc Arra** y **Yun** descienden por el pasadizo y lo siguen hasta toparse con una pared de menor grosor. **Mc Arra** sospecha que esconde una puerta secreta, que muy posiblemente sirva como entrada y salida a los cultistas. **Lía** descubre una hendidura en la que se oculta el mecanismo de apertura. Con este hallazgo, deciden regresar a la posada desde la que vigilan las puertas del templo.

Esa mañana, apenas antes del amanecer, **Kranz**, junto con otro clérigo, se lleva a **Ciriaca, Clara** y **Elfar**, para realizar un encargo del culto. Sin que los cultistas lo sepan, están siendo seguidos por el resto de compañeros, que los han visto salir del templo, gracias a la vigilancia de **Ilssa**, quien permanece controlando el edificio.

Tras llegar a una zona cercana al puerto, en la que se levanta una panadería, el enorme bruto les encarga entrar y recaudar 100 piezas de oro del dueño, que debe al culto como protección y donativos. Los tres acólitos entran en el establecimiento, para vérselas con un hombre ya entrado en años y un joven adolescente trabajando. El propietario se niega a pagar nada, pidiendo más tiempo, y no cede, a pesar de las amenazas veladas de **Ciriaca** y **Clara**. Cuando las mujeres amenazan con hacer daño al joven, el hombre comienza a mostrarse violento. Afuera, el resto de aventureros escucha el alboroto, y **Mc Arra** decide intervenir. Se acerca hacia el clérigo y **Kranz**, que aguardan frente a la puerta, pero pese a su presencia, los cultistas parecen no tomarse en serio su amenaza velada. Dentro, **Ciriaca** pierde los nervios y le corta un dedo al pobre chico, lo que desencadena que el panadero intente atacarla, a lo que reaccionan **Clara** y **Elfar**. Fuera, todos escuchan el chillido del joven y los gritos en el interior, por lo que **Mc Arra** decide intervenir.

Se producen entonces dos combates simultáneos, pues **Yun, Lía** y su lobo y **Evan** acuden en ayuda de la enana, mientras que en el local, **Ciriaca** y **Elfar** luchan con el propietario, mientras **Clara** intenta usar su magia para reducirlo. A pesar de la desventaja numérica, el fornido **Kranz** demuestra ser un adversario peligroso y mantiene a raya al grupo, lo que aprovecha su acompañante para entrar en la panadería y escapar saltando por una ventana. En cuanto al interior, **Elfar** consigue tumbar al propietario y acude a la entrada para ayudar a **Kranz**. Sin embargo, tanto el bruto como el ingenuo semielfo son reducidos por la actuación conjunta de los héroes.

Con un cultista huido y la posible llegada de alguien a investigar los ruidos de la pelea, deben actuar con presteza. Por un lado, **Clara** duerme al joven, para que no sea testigo de los hechos. Por otro, atan a los inconscientes **Elfar** y **Kranz**, a los que despojan de sus armas y máscaras. Finalmente, comprueban que desgraciadamente el panadero ha muerto a consecuencia de sus heridas y la pérdida de sangre. Deciden

marcharse y esconderse en lugar seguro, no sin que antes **Lía** despierte al chico y trate de hacerle comprender lo que ha sucedido , así como que ha sido rescatado por aventureros.

Por precaución, los héroes se esconden en la **Niebla Negra**, aprovechando su buena relación con el capitán **Walren. Evan**, que no ha sido visto por ninguno de los cultistas, regresa a la posada, para avisar a **Ilssa** de lo sucedido. La semielfa le comenta que hace un rato, un hombre con túnica gris llegó corriendo al templo, y poco después salió un individuo de negro, seguido de varios con ropajes grises.

Al cabo de un par de horas son testigos del regreso de los cultistas al templo, junto con dos hombres, que **Evan** reconoce como **Elfar** y **Kranz**.

25 Noctal: **Reginal** contacta con ellos en la **Niebla Negra** y les informa de que la guardia los busca al haber sido acusados de asesinar al panadero y a su aprendiz y haber atacado a varios acólitos de **Mizarn**. De actuar, será necesario hacerlo con sumo cuidado para evitar cualquier incidente que pudiera poner en peligro su misión, evitando especialmente ser detenidos por las autoridades.

26 Noctal: Por la mañana temprano, **Ilssa** observa la partida de varios cultistas. Son liderados por un hombre de túnica negra, al que acompañan dos clérigos de ropajes grises y cuatro acólitos. Todos montan a caballo, excepto un par de acólitos, que van en el pescante de un carromato que parece transportar carga bajo la lona. Al atardecer, **Evan** transmite el mensaje a **Reginal**, para que los **Arperos** puedan estar al tanto de los movimientos de la jerarquía del culto.