

Por la tierra y el rey...

1337 DR Año de la Doncella Deambulante

1 Martillo: Durante madrugada, el grupo accede nuevamente al *Lamento del Guardabosques*, merced a una ventana que previamente han dejado abierta por la noche. Recorren el túnel oculto y activan la puerta secreta, penetrando en lo que parecen ser los sótanos del templo. Siguiendo las indicaciones de **Ciriaca** y **Clara**, atraviesan el área de las celdas y entran en la zona común para subir al recinto a la altura de la calle. Sin embargo, tienen la mala fortuna de ser descubiertos por un acólito al que intentan reducir sin éxito. La alarma es dada en el templo y los somnolientos acólitos, entre los que se encuentra **Elfar**, se defienden desesperadamente. No obstante, la sorpresa de la situación y la determinación de los compañeros hacen que lleven la mano ganadora. Es entonces cuando el salvaje **Kranz** irrumpe en la escena desde las cocinas. Ataca ferozmente a lobo y destruye uno de los elementales de tierra de **Lía**, para luego encararse con la elfa. Mientras, **Elfar** ataca con saña a **Ciriaca** y a **Clara**, al pensar que se trata de traidoras al culto que lo ha acogido. Pero su odio no compensa su bisoñez en combate y es dejado inconsciente, como la mayor parte de los acólitos. Sin embargo, **Kranz** no es una presa tan fácil. Enfurecido por la derrota sufrida días atrás, golpea salvajemente a la druida, destrozándole el cráneo, antes de que **Yun** pueda derribarlo fuera de combate.

Perdido el factor sorpresa, los héroes actúan con rapidez. Trasladan el cadáver de la pobre **Lía**, de quien no se separa su fiel lobo, hasta el almacén que escondía el túnel secreto de huida. Además, atan como pueden a los cultistas inconscientes, para evitar que puedan tratar de escapar o atacarles por las espaldas. Tras estas precauciones, suben al nivel superior, donde se encuentran con la gran sala ceremonial. Se escuchan ruidos en el piso más alto, donde moran los temidos heraldos. A su vez, los portones que dan al patio y a la calle se encuentran abiertos. **Clara** aprovecha para cerrar el portón de acceso desde el patio, por lo menos para ralentizar la llegada de posibles guardias. Mientras, el resto de compañeros suben hasta el primer piso, donde unas dobles puertas forradas de plata, con el símbolo de las máscaras sin rasgos de **Mizarn**, les cierran el paso. De ambas hojas emana un aura mágica, por lo que **Ciriaca** intenta comprobar que no haya ninguna trampa, antes de proceder a abrirlas. Desgraciadamente, sus habilidades no son suficientes, y un halo de escarcha mágica la envuelve cuando intenta manipular las cerraduras. Acuciados por la situación, **Mc Arra** abraza su escudo y con furia hunde una de las puertas con un potente empujón.

En el interior, se vislumbra una pequeña antesala, a la que dan las puertas de varias habitaciones. Al fondo está rematada por otras dobles puertas de madera, y en el medio se levanta una estatua que parece confeccionada completamente con máscaras metálicas como las que llevan los cultistas. Apenas la hoja de la puerta termina de abrirse violentamente cuando una voz implacable resuena en la cámara: "¿Quién es el verdadero dios?".

Gritando desafiadamente el nombre de las deidades enanas **Moradin** y **Clangeddin**, **Mc Arra** penetra en la sala con las armas preparadas. Inmediatamente, la estatua cobra vida y se lanza contra ella. Detrás de la enana, entra ágilmente **Yun**, mientras el resto de aventureros se acerca sin dejar de vigilar las escaleras, pues sospechan que los guardias de los barracones del patio han entrado ya en el complejo. En la antecámara, la criatura se enfrenta ahora a varios compañeros. Repentinamente, una de sus máscaras sale disparada hacia el rostro de **Mc Arra**, ajustándose firmemente a su cara. A pesar de que los golpes de **Yun** consiguen destrozarse algunas de las máscaras del ser, la magia de **Ilssa** parece inefectiva, contemplando como sus proyectiles arcanos se desvanecen sin causarle daño alguno. En ese momento, se abren dos de las puertas laterales de

las habitaciones y surgen sendos hombres de túnicas negras invocando magia impía. El arma cargada de energía de uno de ellos se hace añicos contra el suelo, al fallar estrepitosamente su golpe. Sin embargo, el conjuro del otro hace que **Ciriaca** quede totalmente rígida. Por su parte, **Clara** y **Evan** contemplan como cuatro enmascarados de túnicas grises suben por las escaleras, evitando ágilmente una película de grasa que la barda había conjurado sobre los escalones. Rápidamente, deciden refugiarse todos en la antesala donde el combate ya se ha generalizado. **Mc Arra** golpea con furia a uno de los heraldos, pero siente que el poder de la máscara que lleva pegada al rostro intenta hacerse con el control de sus acciones instantes después, sucumbiendo al dominio del objeto, golpea a la desprevenida **Ilssa**. Por su parte, **Yun** logra destruir varias de las máscaras de la estatua animada, hasta que finalmente ésta se convierte en un torbellino de máscaras que giran, golpeando y cortando con sus bordes a todos a su alcance. El otro heraldo manifiesta un arma de energía mística que golpea a la indefensa **Ciriaca**, mientras se prepara para enfrentarse a la monje. En el umbral principal, los guardias intentan forzar la entrada. Uno de ellos cae electrocutado al instante, al ser recibido por la varita mágica de **Evan**. Los otros consiguen pasar y la refriega se hace más caótica si cabe, con el enjambre de máscaras volando por doquier y los compañeros viendo como **Mc Arra** pugna a cada instante por controlar o no sus acciones, a la vez que trata de arrancarse la máscara de su cara. Por otro lado, **Yun** consigue apresar al heraldo armado y poco a poco va afianzando su presa para tratar de romperle el cuello. El otro heraldo, que ha quedado desarmado, intenta tocar con su mano cargada de energía negativa a la enana, mientras invoca despiadadamente el nombre de **Bane**, el **Oscuro**. Afortunadamente, los propios esfuerzos de la bárbara por deshacerse de la máscara hacen que sea un blanco difícil. **Clara** consigue dejar fuera de combate a otro de los guardias gracias a sus conjuros bárdicos, al tiempo que **Ciriaca** recupera su movilidad y sale de la zona de combate, pues ha sido herida de consideración. Los otros dos guardias aprovechan para ayudar al heraldo inmovilizado por **Yun**. Ambos atacan implacablemente a la monje, que se ve obligada a soltar al clérigo oscuro y a retroceder. Los medianos, **Ciriaca** y **Evan**, se retiran fuera de la habitación, seguidos por el enjambre de máscaras, y se separan para evitar ser atrapados ambos en el torbellino. Es la pícara quien se lleva la peor parte cuando las máscaras la rodean provocándole varios cortes que provocan que caiga inconsciente al suelo. En el interior, **Ilssa** consigue abatir con su magia al heraldo que la acosaba, mientras **Mc Arra** sigue pugnando con su máscara. **Clara** se mantiene cerca de ambas, usando su varita curativa. No es tan afortunada **Yun**, pues al retroceder, se ve rodeada por los guardias, que le asestan sendos golpes, uno de los cuales resulta fatal. Con la peligrosa monje eliminada, el heraldo restante se prepara para defender su santuario. Por suerte, **Evan** regresa justo a tiempo para ayudar a sus amigos y entre todos consiguen acabar con los dos guardias y el heraldo restante, mientras el enjambre de máscaras sigue acosándolos. Al caer el último cultista, el torbellino cesa y de nuevo se reforma la estatua frente a las puertas de madera. Sin embargo, esta vez ya no supone un desafío para los aventureros, e **Ilssa**, merced a uno de sus ataques telekinéticos, la hace añicos definitivamente, lo que provoca que la máscara del rostro de **Mc Arra** caiga también al suelo inerte. Después de comprobar tristemente que **Yun** está más allá de toda sanación, y que **Ciriaca** todavía respira, curan sus heridas y fuerzan las dobles puertas de madera. El interior parece una habitación de mujer extremadamente lujosa, con un tocador repleto de caros perfumes, y elegantes y lujosos muebles. En uno de los cajones encuentran lo que parece ser un diario y también un libro con el inventario de los bienes recaudados por donaciones. En un compartimento secreto encuentran un segundo inventario, en el que queda de manifiesto que gran parte del dinero que el templo recauda proviene de operaciones de extorsión, robo y otros negocios ilegales, así como que cada cierto tiempo, hay envíos de oro y objetos valiosos al templo de **Bane** ubicado en *Mulmaster*. Esta es la prueba que **Reginal** podría usar para forzar a las autoridades a actuar

para registrar el templo. Con el inventario auténtico, los símbolos sagrados de los heraldos y algunas pociones mágicas que consiguen de los cadáveres de los banitas, el grupo regresa al sótano, llevándose el cuerpo de **Yun**. Allí recogen también el de **Lía** y a lobo, que ha permanecido junto a la elfa en todo momento. Tras regresar por el túnel secreto, salen por la ventana de la taberna del *Lamento del Guardabosques*, mientras escuchan como se acerca una patrulla de guardias. Van acompañados por un cultista de túnica gris y una pareja de acólitos de ropajes blancos, que sin duda fueron enviados para dar la alarma. Previsoramente, **Reginal** los está esperando en las cercanías con un carromato cubierto, donde se esconden en su viaje de regreso a los muelles, para ocultarse en la **Niebla Negra**.

Más tranquilos, examinan el diario encontrado, que está escrito en élfico. Pertenece a **Heramine Yesve**, la aventurera elfa compañera de **Rivior** y **Keinan**, que fue mencionada por el espíritu de este último en la *Cripta de las Sombras*. Confirma que ella fue quien dio las instrucciones a los cultistas para que se hicieran con las partes del medallón que pertenecían a sus antiguos camaradas de armas. Es evidente que ella es la líder del culto en *Tsurlagol*, y que está conectada a la **Iglesia de Bane** y a la **Red Negra**, como también es llamado el **Zhentarim**. Al parecer, con las tres partes del talismán reunidas zarpó hacia un lugar al que llama la *Isla del Terror*, en busca de la *Ciudad de la Muerte Dorada*.

2 Martillo: A mediodía, **Reginal** regresa a la **Niebla Negra** donde les relata que mientras la guardia estaba investigando el ataque, consiguió movilizar a sus contactos, que enviaron una segunda patrulla acompañada de oficiales de alto rango. Una vez allí, apresaron a todos los cultistas y registraron el lugar, encontrando los símbolos sagrados y objetos mágicos de culto de los heraldos y los guardias que, junto con el inventario, sirvieron como prueba para que esta mañana, el **Ven**, el máximo gobernador de la ciudad, haya declarado ilegal el culto de **Mizarn**, encarcelando a sus seguidores y confiscando sus bienes. También se planea destruir el templo por completo. Por supuesto, la noticia se ha propagado por otras ciudades del *Vasto*, como *Procampur*, *Tantras* o *Calaunt*, donde el culto también se estaba extendiendo, y es muy posible que tomen medidas similares al averiguar que se trata de una tapadera de la **Iglesia de Bane** para ampliar su dominio en la región. El guardabosques les está sumamente agradecido por su ayuda y lamenta la muerte de sus compañeras. Les ofrece hacerse cargo del cuerpo de **Lía** y de lobo, pues conoce a algunos elfos en la región, que podrían arreglar que se le de un entierro digno y dejar en libertad a lobo en un lugar donde pueda sobrevivir sin peligro. Además, les promete que si averigua algo más sobre lo que se menciona en el diario de **Heramine**, contactará con ellos. Si en alguna ocasión necesitan el concurso de los **Arperos**, pueden acudir al *Valle de las Sombras*, donde sus señoras, las hermanas **Syluné** y **Tormenta Manodeplata** les prestarán ayuda, sabedoras de sus valientes acciones.

Antes de marchar, los compañeros desean hablar de un tema delicado con el **Arpero**. Varios de ellos están preocupados por la actuación de **Ciriaca** en la panadería, cuando reconoció haber torturado al joven aprendiz y haberle cortado un dedo mientras mantenía su identidad como cultista. Al enterarse de los hechos, **Reginal** se muestra afectado. Decide que es mejor que **Ciriaca** se quede con él en la ciudad y que, al menos de momento, no tenga más contacto con ellos para evitar males mayores.

Tras despedirse del guardabosques, el grupo habla con el capitán **Walren** para saber cuando va a partir. El enano les promete que en apenas unos cinco días preparará la marcha, pues el frío del invierno provoca que sea peligroso navegar con una embarcación como la suya cuando el clima es tormentoso. También se encarga de deshacerse del cuerpo de la pobre **Yun**, hundiéndolo en la bahía.

7 Martillo: La **Niebla Negra** se hace a la mar.

27 Martillo: Después de un viaje sin incidencias, aunque sí marcado por el mal tiempo, la **Niebla Negra** llega a **Marsember**, donde los héroes desembarcan.

29 Martillo: La **Brigada Brutal** regresa a **Suzail**, donde deciden pasar unos días tranquilos, en los que **Ilssa** aprovecha para visitar a su familia.

Clara, por su parte, acude a ver a su amiga, la dama **Nzssar**, y a solicitarle ayuda, pues los compañeros atraviesan algunos problemas financieros para mantener el pago del alquiler. La noble le comenta que no se preocupe, pues en caso de no poder pagar el arrendamiento de la casa, ella se haría cargo como favor por su ayuda en tiempos anteriores y su buena amistad.

La barda también decide realizar una tarea que había dejado pendiente durante muchas semanas por la falta de ánimo, enviar un mensaje a **Arabel** a **Thurbrand**, informándole de la muerte de **Expósito**.

8 Alturiak: Aprovechando que la época de frío remite un poco, los aventureros deciden ir a **Estrellavespertina** y entregar allí los símbolos sagrados de los banitas para que puedan ser destruidos. Al mediodía vislumbran la **Mansión Dimswart**, donde son calurosamente recibidos por **Dimswart el Mayor** y **Posca**, quienes escuchan atentamente el relato de sus peripecias y les invitan a pernoctar allí.

9 Alturiak: Los héroes acampan en las ruinas de **Zundle**.

11 Alturak: A media tarde, arriban al pueblo de **Encrucijada**. Allí se enteran de que desde hace más de medio año no ha habido ningún otro ataque o acción que se haya atribuido al infame **Cuchilla Azul**, por lo que los caminos son relativamente seguros otra vez.

13 Alturiak: El grupo se reaprovisiona y descansa en la aldea de **Dhedluk**.

15 Alturiak: Finalmente, llegan a **Estrellavespertina**, donde son recibidos cordialmente por muchos de los lugareños que los conocen. Son invitados a pasar los días que deseen en la aldea, siendo hospedados gratuitamente en la **Jarra Solitaria**. Esa noche, durante una celebración en su honor, son informados de que las obras de reconstrucción de la **Cripta de las Sombras** han concluido ya y el lugar está tranquilo, aunque la guarnición de **Dragones Púrpura** destacada en la región se ha reforzado.

16 Alturiak: Los compañeros se reúnen con **Randal de Lathander**, quien se alegra de verlos. Escucha con atención sus aventuras y su lucha contra los banitas y promete destruir los símbolos sagrados del **Señor Negro**, una fe enemiga de **Lathander**. También lamenta la muerte de **Yun**, pues era una monje de la **Orden del Alma Solar**, y seguidora del **Señor de la Mañana**. Asimismo, les presenta a un viajero que les ha ayudado en las últimas fases de la reparación del monasterio, un enano guardián de criptas y servidor del **Dumathoin**, el **Guardián de los Secretos Bajo la Montaña**, llamado **Rûrik Buscasombras**. Tras ser presentados, el enano les comenta sus intenciones de viajar por **Cormyr** prestando sus servicios como cazador de criaturas de ultratumba, pues los clérigos de **Lathander** ya le han prevenido de las advertencias que hizo el espíritu del héroe **Keinan**. Ante eso, el grupo le ofrece que se una a ellos en sus aventuras, ya que parece claro que, de una manera u otra, los hechos que desencadenaron toda esta trama parecen acontecer a su alrededor, como si de alguna forma, el destino los hubiera ligado al desenlace de toda esta intriga.

20 Alturiak: Despidiéndose de sus amigos en la aldea, y con la nueva compañía de **Rûrik**, abandonan **Estrellavespertina** de vuelta a **Suzail**.

22 Alturiak: El grupo llega a **Dhedluk**.

24 Alturiak: Los compañeros alcanzan el pueblo de **Encrucijada**.

26 Alturiak: Acampan en las ruinas de **Zundle**.

28 Alturiak: Casi ya al anochecer, regresan por fin a **Suzail**. Durante estos días se dedican a entrenar y mejorar sus habilidades y también aprovechan para actualizar la carta de constitución de la compañía

aventurera. La cédula real ha sido renovada por otro año más, gracias al patrocinio de la dama **Nzssar**, quien ha pagado las 300 piezas de oro que cuesta la renovación anual.

7 Ches: Ese día visita su casa un elfo lunar, vestido con ropajes blancoplateados, que se presenta como **Ildar Canciónlunar**, el nuevo embajador de la *Corte Élfica* tras la muerte de **Ariel-Thorm**, su antigua compañera. Viene para hablar con **Lía Amakair**. Al enterarse de la muerte de la druida, el recién llegado parece entristecerse y contrariarse por partes iguales. Tras ofrecer sus condolencias se despide de ellos.

12 Ches: Poco después del anochecer, reciben la inesperada visita del **Hermano Vinoaguado de Tymora**, componente de los **Hombres del Rey**, compañero de viajes de **Dimswart el Joven**, y uno de los aventureros que, junto con los helmitas, rescataron a varios de los miembros del grupo de las garras de los yuan-ti en el *Pantano Vasto*. El clérigo les explica que acude a ellos en nombre de la **Iglesia de Tymora**. Desde hace unos pocos años, han establecido una excavación arqueológica al noroeste de *Sembia*, cerca de la frontera con el *Valle Alto*. Allí se han encontrado restos de lo sospechan que fue un templo dedicado a **Tyche**, una deidad mayor de tiempos del **Imperio Netherés**, que representaba ambas caras de la fortuna y que, según cuentan las leyendas, luego se escindió en **Tymora** y **Beshaba**. Hace algo más de tres meses, el altar de la **Dama Fortuna** en *Daerlun* informó que se había encontrado un objeto de cierto poder en la excavación y que iba a ser enviado al templo de *Suzail*. Sin embargo, nunca llegó. Sus superiores le han autorizado a ofrecerles una bolsa de 300 piezas de oro para los gastos del viaje, y si recuperan el objeto y averiguan lo sucedido les entregarán una varita curativa de cierto poder como recompensa. Además, viajará con ellos **Iván Rost**, un invocador que se ha puesto al servicio de la **Iglesia de Tymora** en otras ocasiones.

14 Ches: Tras comprar provisiones y equipo para el viaje, la **Brigada Brutal** parte hacia *Sembia*.

16 Ches: Los compañeros llegan a *Hilp*.

20 Ches: El grupo alcanza la villa de *Wheloon*. Aquí, la guarnición de **Dragones Púrpura** también ha sido reforzada, aunque los habitantes con los que hablan no mencionan ningún tipo de percance con bandidos, ni otras criaturas, pero sí han escuchado historias de viajeros atacados por hombres lagarto en las cercanías del *Pantano Vasto*.

24 Ches: Al anochecer, arriban a la aldehuela de *Batallaelevada*. Los lugareños les confirman que bandas de hombres lagarto han atacado a pequeños grupos de viajeros y a carros aislados cerca del *Camino de la Manticora* y en los límites del *Pantano Vasto*. Se dice que la **Iglesia de Helm** ha mandado aventureros para investigar los motivos al interior de la marisma.

27 Ches: Finalmente, los héroes llegan a la ciudad de *Daerlun*, ya en territorio sembiano. Tras dirigirse al altar de **Tymora**, se presentan ante **Ufelas Damastis**, el clérigo que dirige el santuario. El hombre les explica que recibió una carta del jefe de la excavación, cuya base de operaciones está en *Kulta*. En ella le mencionaba que había sido encontrado algo que denominaba **Torque de Fe** y que sería llevado allí por una clériga escoltada por hombres de armas. Ni el objeto ni nadie llegaron a *Daerlun* y, posteriormente, una patrulla de los **Yelmos**, las fuerzas militares y policía de *Sembia*, encontró los cadáveres en el camino. **Ufelas** no sabe qué pensar. Por un lado, sospecha que se trate de una maniobra del experto de la excavación, un hombre llamado **Janos Weylan**, que podría haber conspirado para quedarse con el artefacto. Por otro lado, es sabido que desde hace varios meses, un grupo de bandidos, conocidos como los **Víboras**, que operan desde las *Colinas Infestadas*, han dado varios golpes bastante audaces y tienen en jaque a los **Yelmos**.

29 Ches: El grupo parte hacia *Kulta*.

2 Tarsakh: Poco antes de llegar al pueblo, los compaeros se cruzan con varios carromatos que se dirigen en la direcci3n contraria, hacia *Daerlun*. Son familias cargadas con enseres que huyen de *Kulta*, donde dicen que se ha extendido una plaga, o bien, dependiendo del narrador de los hechos, una maldici3n.

Al acercarse a la ciudad, son detenidos por una patrulla de **Yelmos**, que les informan de que los pozos de agua del pueblo han sido todos clausurados pues se sospecha que han sido envenenados. Tambi3n les recomiendan que permanezcan el menor tiempo posible en el lugar.

Al llegar al almac3n que la **Iglesia de Tymora** usa como base de operaciones de la expedici3n, se encuentran con que ha sido convertido en un improvisado hospital atestado de gente con sntomas de enfermedad. Son recibidos por **Leissa Amselnar**, la cl3riga a cargo del lugar, quien parece desbordada atendiendo a los afectados. La mujer les confirma que, efectivamente, hace algunos meses un grupo de bandidos empez3 a asolar la regi3n. Se hacen llamar los **V3boras** y son despiadados y audaces. Golpean en los lugares m3s inesperados y desaparecen sin dejar rastro alguno. Los **Yelmos** han empleado rastreadores, pero no han conseguido encontrar ninguno de sus escondites, aunque se cree que su guarida puede encontrarse en las estribaciones de las peligrosas *Colinas Infestadas*. Tambi3n se ha contratado la ayuda de cl3rigos y magos, pero ninguna adivinaci3n ni conjuro m3gico ha podido arrojar luz sobre el paradero de estos criminales. Hace ahora ya unos cuatro meses, los bandidos asaltaron al grupo de la iglesia que transportaba en secreto un objeto encontrado en la excavaci3n al norte del pueblo. Con sus superiores enfurecidos, contact3 con **Janos Weylan**, el experto de la expedici3n, quien conoc3a a un guardabosques de cierto renombre y propuso contratarlo. El hombre, **Durant Gerathu**, vive en una cabaia a un d3a al norte del pueblo y conoce bien la regi3n. Prometi3 intentar encontrar el escondite de los **V3boras** y que le ir3a mandando mensajes de sus pesquisas. As3 fue, y durante un tiempo, al menos una vez por semana, mandaba un mensaje escrito por medio de su halc3n entrenado. Sin embargo, el informe de esta semana se ha retrasado, aunque **Leissa** no est3 demasiado preocupada, ya que no es la primera vez que **Durant** pasa varios d3as en la espesura sin dar seales de vida.

En cuanto a los sucesos en el pueblo, se ha reunido con los cl3rigos de otros cultos aliados, como **Chauntea** y **Waukeen**, y m3s o menos han sacado algunas cosas en claro. Hace dos d3as, por la maia, la gente comenz3 a encontrarse mal y cerca de una veintena de personas visit3 los altares locales. Trataron a los afectados como si fuera una enfermedad, ya que ciertamente los sntomas eran parecidos, aunque avanzaban con rapidez, especialmente en niios y gente anciana. A mediod3a, hab3an muerto cinco personas y casi una cincuentena se hab3a presentado en los altares. Ayer probaron con otros tratamientos, curaciones m3gicas incluidas, pero ninguno tuvo 3xito. Acordaron realizar varios augurios, cada uno a su deidad, para averiguar m3s. Las tres diosas confirmaron que la gente hab3a sido envenenada, pese a que no hab3an detectado ninguna sustancia venenosa con sus plegarias. Adem3s, en el caso de **Tymora**, **Leissa** recib3 este cr3ptico mensaje: "busca la serpiente que se encuentra bajo la roca". No sabe qu3 puede significar, si implica a los **V3boras**, o si tiene algo que ver con alg3n objeto extra3do o algo liberado de la excavaci3n. El caso es que cada vez m3s gente estaba afectada. Los **Yelmos** dedujeron que el nexo com3n de las v3ctimas era el agua de los pozos del pueblo, aunque es curioso que ning3n animal hubiera sido afectado, s3lo personas. Acordaron cerrar los pozos y declarar la ley marcial, adem3s de mandar una petici3n de ayuda a *Daerlun*. Por la noche hab3an fallecido ya otras veinte personas. Esta maia han intentado ralentizar o neutralizar el veneno que afecta a la gente, pero tampoco han tenido 3xito alguno. Actualmente hay unos trescientos afectados, que se han envenenado antes de que se diera la orden de cerrar los pozos. Tampoco puede hacerse un ant3doto por medios naturales porque no se tiene ninguna muestra del veneno utilizado.

Tras escuchar este estremecedor relato, los aventureros deciden tratar de encontrar al guardabosques, **Durant Gerathu**, para averiguar cualquier cosa que haya podido descubrir.

3 Tarsakh: El grupo llega a la cabaña de **Durant**, encontrando el lugar quemado y semiderruido. Entre los restos, descubren el cadáver carbonizado de un humano, que suponen que es el guardabosques. Además, hallan también un pequeño trozo de pergamino consumido en el se lee el fragmento de un mensaje que menciona a la **Dama de la Colina Neblinosa**, pero al estar incompleto, es difícil deducir su significado.

4 Tarsakh: Regresan a *Kulta* e informan a **Leissa** de lo sucedido. En el pueblo han perecido otras treinta personas y aunque han conseguido mitigar los síntomas de muchos de los afectados, no pueden detener los efectos del envenenamiento. La clériga les cuenta que para las gentes del pueblo, la *Colina Neblinosa* tiene fama de ser un lugar embrujado y lo evitan. Sin embargo, para los compañeros es una de sus pocas pistas, por lo que al atardecer parten para dicho destino.

6 Tarsakh: Entrada la tarde llegan a la entrada del valle. Desde allí, con las últimas luces del día, atisban en la lejanía un salto de agua que forma un estanque junto al que se levanta un pequeño promontorio verde. Todo el valle rebosa de vegetación, pero como la senda de descenso parece peligrosa en la oscuridad, deciden esperar al día siguiente.

7 Tarsakh: De madrugada, una tormenta primaveral se desata sobre la zona, empapándolos y haciendo mucho más peligrosa la ruta de acceso al valle. Al amanecer todavía continúa lloviendo, pero deciden bajar a pesar de todo. **Rûrik** abre la marcha y consigue encontrar un camino de bajada alternativo, menos dificultoso. Por un momento, al enano le parece ver diminutas huellas marcándose en el barro formado, como si un ser invisible se aproximase a sus compañeros, a quienes no puede advertir sin alertar a la propia criatura. Así pues, comienzan a descender de uno en uno. Desgraciadamente, **Ilssa** resbala en la tierra húmeda y cae por la barranquera natural, golpeándose con las rocas. La semielfa siente también como si algo tirase de ella a la vez que cae. Por fortuna, su anillo de levitación le permite frenar la caída, aunque queda muy separada del grupo. Usando una de sus varitas, que revela a cualquier criatura invisible ante sus ojos, descubre a cuatro pequeños seres de aspecto feérico a su alrededor. Descubiertos, dos de ellos huyen y los restantes le amenazan con armas diminutas. Desde la distancia, el resto de aventureros, que no pueden ver a los seres invisibles, no aciertan a descifrar lo que sucede. **Ilssa** usa su otra varita de proyectiles mágicos para atacar a los seres. Uno de ellos le arroja un polvo multicolor al rostro, pero no consigue afectar a la maga. Las criaturas intentan huir entonces, pero una segunda descarga de la varita es suficiente y ambas caen abatidas. Tras registrar sus cuerpecillos y finalizando el descenso con ayuda de su magia, **Ilssa** se reúne con sus camaradas y les relata lo sucedido.

La lluvia va amainando poco a poco conforme avanzan por el bosque. A su alrededor es como si un coro de aves y animales anunciase su llegada. Finalmente, tras caminar más de una hora, una espesa neblina comienza a formarse frente a ellos. Entre sus vapores perciben la forma de una enorme criatura, que gruñe amenazadoramente. A su alrededor, gracias a su magia, **Ilssa** ve a más de una docena de seres fééricos similares a lo que ha matado en la senda de entrada al valle. Es en ese instante cuando aparece una figura humanoide con una voz anciana que les insta a terminar el trabajo que dejaron inacabado y les acusa de haber matado a su discípulo y amigo, **Durant Gerathu**, y de haber tratado de asesinarla. Los héroes niegan estos hechos, pero la mujer, pese a no exhibir ninguna violencia, parece amargamente triste, y la muerte de dos fatas por parte de **Ilssa** hace que no se muestre receptiva a sus preguntas. Reconoce ser la **Dama de la Colina Neblinosa**, una servidora de **Eldath**, la **Diosa de las Aguas Cantarinas**. Durante décadas ha morado en este lugar, cuidándolo y ayudando a sus criaturas. **Durant** era su discípulo y un buen amigo. Tras su muerte, varios

individuos, entre ellos un hombre tatuado de corazón ponzoñoso, descendieron al valle para traer el mal a este lugar sagrado. Su magia y la protección de la diosa permitieron que la niebla los confundiera y que tuvieran que regresar para no perderse en el bosque para siempre. Sin duda éstos eran los hombres malvados cuyo escondite buscaba **Durant**. Él le pidió su ayuda para buscarlos, pero ni siquiera las aguas del estanque de **Eldath** pudieron mostrar el lugar, como si algo bloquease su magia. Sus amigas las fatas conocen una colina en la que no crece vegetación alguna y a la que nunca van porque les hace enfermar. Ella sospecha que puede tratarse del sitio que todos buscan, ya que parece repeler las influencias mágicas. Sin embargo, ninguna de sus amigas los guiará hasta allí tras haber matado a sus hermanas. Tras esto, les pide que abandonen el valle, llevándose con ellos la violencia que han traído.

Haciendo caso a la anciana, el grupo regresa a la entrada del valle y deciden viajar a la excavación arqueológica organizada por la **Iglesia de Tymora**.

8 Tarsakh: Llegan al campamento de la excavación, situada en la cornisa de un farallón rocoso, donde se vislumbra el pórtico de acceso al templo de la desaparecida **Tyche**. Son recibidos por un joven clérigo de **Tymora**, el **Hermano Randolph**, a quien le relatan los terribles sucesos acaecidos en *Kulta*. El hombre se muestra desbordado por las noticias, pero aconseja hablar primero con **Janos Weylan**, el experto de la excavación.

Por la noche, son invitados a cenar con los trabajadores, y allí conocen a **Janos**, un hombre carismático y erudito al que parece que sus hombres aprecian sobremanera. Tras la cena, le solicitan poder hablar a solas con él en su tienda, donde le informan de la muerte de **Durant Gerathu** y de los envenenamientos en *Kulta*. También aprovechan para preguntarle detalles sobre su trabajo en las ruinas descubiertas. **Jonas** se muestra sinceramente entristecido por la muerte de **Durant** y decide comunicar a sus hombres lo ocurrido en el pueblo para que puedan interesarse por sus familias. Sin embargo, se muestra esquivo al hablar de lo encontrado en el templo de **Tyche** o al dar detalles de la excavación. Sólo tras mucha insistencia admite que los enanos del grupo se internen con él en la zona de la excavación al día siguiente.

9 Tarsakh: Después de ser informados por **Janos** de los sucesos de *Kulta*, todos los trabajadores excepto cinco hombres regresan al pueblo para saber si sus familiares se encuentran entre los afectados. Tras su marcha, **Janos** acompaña a **Mc Arra** y a **Rûrik** al interior de la excavación. Los enanos comprueban que entre los distintos túneles excavados que van dando acceso a las salas de la antigua estructura, uno de ellos ha sido sellado intencionadamente, aunque no queda claro si el motivo es para evitar que nadie acceda a esas cámaras, o bien impedir que algo salga de ellas. De regreso al exterior, el grupo acuerda permanecer ese día en el campamento de la expedición y vigilar por si alguno de los hombres que han quedado en la misma intenta comunicarse con los bandidos.

10 Tarsakh: Tras una noche tranquila sin ningún suceso destacable, deciden regresar a la zona de las *Colinas Infestadas* y buscar por sus propios medios la guarida de los bandidos de la que hablaba la **Dama de la Colina Neblinosa**.

13 Tarsakh: Los compañeros alcanzan la zona de las *Colinas Infestadas* y comienzan a rastrearla en busca de cualquier pista o señal de la presencia de los bandidos.

14 Tarsakh: Esa mañana, otra tormenta se desata sobre la zona de quebradas y cañones naturales. Tras refugiarse de la furia de los elementos, reanudan su búsqueda. Durante su marcha a través de un cañón natural, repentinamente una avalancha de rocas cae sobre ellos, aunque por fortuna consiguen evitar la mayor parte de la lluvia de piedras. Inmediatamente, un grupo de hombres armados les sale al paso mientras varios arqueros comienzan a hostigarles desde el otro lado de la quebrada. El combate es rápido pero muy violento.

Mc Arra y **Rûrik** se lanzan a la carrera contra los arqueros, mientras **Iván** ataca, junto con su eidolon, al bandido que ha provocado la avalancha. Esto hace que **Clara**, **Evan**, e **Ilssa** queden a merced de los guerreros, cuyo líder hiere gravemente a la semiorca y tumba inconsciente al mediano. Sin embargo, la rápida intervención de **Ilssa** con su magia contiene al resto de asaltantes y en su lado, los enanos ponen en fuga a sus oponentes. Viéndose superados, los atacantes todavía en pie se retiran ordenadamente y su líder coge a **Evan** como rehén, amenazando a los héroes con matarlo si intentan seguirlos. A regañadientes aceptan, y los bandidos huyen por la ruta del cañón. Al cabo de unos minutos, uno de ellos, con atuendo de explorador, aparece desarmado y se ofrece a un intercambio y a permanecer como rehén mientras uno de los aventureros parlamenta con su jefe, unos metros más adelante. **Clara** se presenta voluntaria y se dirige al punto de encuentro, donde le espera el guerrero humano que la puso en fuga y dejó fuera de combate a **Evan**. El hombre reconoce ser el líder de los **Víboras** y quiere saber si son cazarrecompensas contratado por los **Yelmos**. Cuando la barda le menciona los envenenamientos en *Kulta*, afirma desconocer los hechos, aunque reconoce saber que el responsable puede ser uno de sus asociados, un clérigo de **Talona**. El hombre parece genuinamente enfadado al verse envuelto en un asunto tan grave, que a su vez pone en peligro la supervivencia de su compañía mercenaria. Por este motivo decide ofrecer un trato al grupo. Sus hombres se marcharán fingiendo ir en una misión de ataque a una caravana, dejando en su base al clérigo de **Talona** y sus fieles. Uno de los suyos se reunirá con ellos en el campamento de la excavación arqueológica y los guiará hasta las cercanías de su escondite. A cambio, los aventureros afirmarán, si los **Yelmos** les interrogan, que acabaron con toda la banda de los **Víboras**, para evitar que él y sus hombres sean perseguidos en el futuro. Como muestra de buena voluntad, le entrega a **Evan**, quien sigue sin sentido. Acordado el trato, ambos bandos se retiran.

16 Tarsakh: La **Brigada Brutal** retorna al campamento arqueológico, donde **Janos** les pregunta por sus averiguaciones. El hombre parece firmemente decidido a que los **Víboras** paguen por sus crímenes, pues siguen siendo los responsables de la muerte de **Durant Gerathu**. Por esta razón, los compañeros optan por no contarle nada del trato que han realizado con ellos, al menos de momento.

19 Tarsakh: Esa noche, reciben la señal acordada, una flecha llameante, y se encuentran con el que va a ser su guía. Rápidamente se equipan para partir, aunque **Janos** se muestra suspicaz sobre sus intenciones, ya que todo esto le resulta algo sospechoso. Finalmente, deciden revelarle parte del acuerdo alcanzado, sin mencionar que pretenden dejar marchar a la mayoría de los bandidos. **Janos** pide entonces acompañarles, para poder vengar a su amigo, y los héroes no tienen más remedio que aceptar. También viajará con ellos uno de los hombres de la excavación, un guerrero humano llamado **Elliot Thamark**.

Una vez dispuesto todo el grupo, parten camino a las *Colinas Infestadas*.

21 Tarsakh: Al anoecer, llegan a las cercanías de una colina situada entre varios desfiladeros naturales. Aquí su guía se despide de ellos, desapareciendo en la oscuridad. Con precaución, para evitar alguna trampa, se acercan a la elevación rocosa. Efectivamente, cualquier tipo de magia parece quedar anulada en sus inmediaciones, y de hecho los lanzadores de conjuros del grupo sienten una sensación incómoda al acercarse a la misma. Con la ayuda de los enanos, consiguen descubrir una puerta secreta hábilmente disimulada en una de las grietas de la pared pétreo. Al moverla, revela una sala excavada en la colina, que a su vez contiene varias puertas de madera. Abierto el camino, se adentran lo más silenciosamente en el complejo. La pericia del diseño parece indicar que se trata de una estructura creada por enanos. Tras descender un nivel, encuentran una sala de reuniones, con varias mesas con mapas y una elaborada maqueta de la región. También hay una silla de madera fijada al suelo y cuyos antebrazos están levantados hacia arriba mostrando unos resortes

secretos. En el respaldo, tensado en una especie de percha hay un pergamino que muestra un críptico mensaje: "Al acabar el trabajo arrancad el pergamino". Sospechando una posible trampa, **Rûrik** decide arrancar la hoja, con desastrosas consecuencias. Al quitar el objeto, la percha de madera retorna a su posición original y todos escuchan perfectamente como un mecanismo, oculto por el faldón de madera de la silla, se pone en funcionamiento. Inmediatamente empiezan a quebrarse lentamente las vigas de madera que sustentan la habitación y, poco a poco, el complejo entero comienza a temblar, amenazando con derrumbarse y enterrarlos por completo. Se escuchan gritos en otras salas, sin duda proferidos por los sicarios del clérigo talonita, que se han visto sorprendidos por el suceso. Sin esperar ni un instante, los aventureros regresan por la vía de acceso recorrida y escapan de la guarida de los bandidos. Minutos después, el lugar se colapsa totalmente. Sin embargo, ninguno de los bandidos que quedaban en la base ha huido por el nivel superior, lo que les hace sospechar que existiera otra ruta de escape que ellos desconocían. Por desgracia, pese a explorar la zona no consiguen encontrar ningún rastro en las inmediaciones, por lo que acampan resguardados para pasar la noche.

22 Tarsakh: Al amanecer, siguen sin ver ninguna señal de actividad en los alrededores de la colina desmoronada, por lo que con una sensación agri dulce deciden regresar al campamento de la excavación. Al menos han acabado con la base de operaciones de los bandidos y desmantelado la alianza entre los mercenarios y los talonitas, aunque no han conseguido recuperar la reliquia de **Tymora**, ni tampoco han podido obtener ningún antídoto para los afectados en *Kulta*.

24 Tarsakh: El grupo llega al lugar de la excavación, donde se despiden de **Janos. Elliot Thamark**, el hombre de armas que los ha acompañado estos días, les pide unirse a su compañía aventurera. En el pasado ha tenido problemas con algunos de los señores mercaderes del país y quiere abandonar *Sembia* para buscar fortuna en otro lugar.

26 Tarsakh: Finalmente regresan a *Kulta*, visitando sin demora a **Leissa Amselnar**. La clériga de **Tymora** les confirma que han muerto cerca de doscientas personas debido al veneno. Los pozos han sido abiertos tras comprobar que el suministro de agua se ha limpiado, pero la tragedia ha azotado a muchos hogares. Los **Yelmos** sospechan que puede tener algo que ver con el grupo de elfos que ha hostigado la frontera norte, ya que todas las víctimas envenenadas han sido humanos, pero carecen de prueba alguna. El pueblo tardará años en recuperarse de esta desgracia.

28 Tarsakh: Después de pasar un par de días ayudando a **Leissa** con alguno de los afectados que ha conseguido sobrevivir al veneno, se despiden de la clériga y parten hacia *Daerlun*.

1 Mirtul: De nuevo en la ciudad sembita, los compañeros se reúnen con **Ufelas Damastis** en el altar de **Tymora** y le exponen el fracaso de su misión de recuperación del **Torque de Fe**. El hombre se muestra decepcionado con las noticias, aunque se resigna a la pérdida del valioso objeto como un revés del azar impuesto por la propia diosa.

5 Mirtul: Arriban a la aldehuela de *Batallaelevada*, donde se enteran de que durante las últimas semanas se han multiplicado los ataques de hombres lagarto en las cercanías del *Pantano Vasto*, tanto a caravanas como a grupos de viajeros. Se sabe que los miembros de la misión de **Helm** establecidos en *Puertabatalla* están planeando tomar medidas, pero de momento la situación es incierta.

9 Mirtul: Llegan sin incidentes a *Wheloon*.

14 Mirtul: Los héroes alcanzan la aldea de *Hilp*.

17 Mirtul: Finalmente, el grupo regresa a *Suzail*, donde informan al **Hermano Vinoaguado de Tymora** de todo lo sucedido. También aprovechan para actualizar la carta de la compañía aventurera para incluir a **Elliot** y a **Iván**, que se han unido permanentemente a la **Brigada Brutal**.

3 Kythorn: Un mensajero de la **Dama Xuldra Nzssar** los invita a reunirse con su señora. Una vez en la *Mansión Bleth*, **Xuldra** les enseña un extraño pájaro que un pescador encontró flotando cerca de *Marsember*, tras el enfrentamiento de varios buques de guerra cormyreanos con la nave que muchos han apodado ya como el **Músico Infernal**. Se trata de un misterioso navío que lleva atacando barcos cormyreanos, tanto mercantes como de la **Marina Imperial**, en la zona del *Lago de los Dragones* desde hace varios meses. Nadie ha conseguido verlo, pues se rodea de una extraña niebla durante sus ataques y muchas de sus víctimas han sido hundidas tras ser incendiadas totalmente. La extraña criatura resulta ser un esqueleto de ave, recubierto de pergamino y plumas, que emite un aura de necromancia como si fuera un cadáver animado. Además, en el interior va provisto de una redoma de barro con un líquido altamente inflamable. Es muy posible que haya sido usada como arma de guerra, volando hasta su objetivo para luego estallar en llamas al alcanzarlo. Esto quiere decir también que detrás de los ataques hay alguien capaz de controlar a seres de ultratumba, y además tiene acceso a materiales alquímicos. Lo sorprendente es que en la redoma, **Xuldra** descubrió un pequeño sello que reconoció como perteneciente a uno de los gremios de artesanos de *Puertadeloeste*, su ciudad natal. Este hallazgo podría permitir averiguar la identidad del misterioso capitán del **Músico Infernal**, que tanto daño está haciendo a *Cormyr*. A cambio, se ofrece a permitirles el disfrutar en usufructo como base de operaciones del almacén en el que hace unos meses encontraron la guarida del nigromante thayano, en la zona cercana al puerto, y que su marido adquirió hace poco. De esta forma podrían liberarse del costoso alquiler de la casa en la que ahora se hospedan. También gestionará que uno de los barcos que llevan mercancías del **Coster Comercial Siete Soles** les de pasaje hasta la ciudad portuaria. Una vez allí, hay un contacto de su antigua época como mercader de un negocio de compra y venta de objetos exóticos y raros, un semiorco llamado **Pietros Keirnan**, quien puede resultarles de ayuda para conseguir información.

4 Kythorn: Los compañeros viajan hasta la *Mansión Dimswart*, donde son recibidos por **Dimswart el Mayor** y su compañero **Posca**. Tras contarles sus últimas aventuras, solicitan al pequeño gnomo que se una al grupo en esta empresa, ya que sus poderes clericales pueden ser fundamentales para enfrentarse a los cadáveres y esqueletos animados usados en esta misteriosa intriga.

5 Kythorn: De regreso en *Suzail*, comienzan a hacer los preparativos para mudarse a su nuevo cuartel general.

6 Kythorn: Embarcan camino de *Puertadeloeste*.

11 Kythorn: La travesía transcurre sin incidencias y llegan a *Puertadeloeste*. La ciudad es un hervidero de actividad y deciden hospedarse en la posada del *Ojo del Barrioeste*. Esa noche acuden a la posada del *Guerrero Jovial*, donde **Xuldra** les ha comentado que **Pietros** suele alternar a menudo. Ya entrada la noche, el semiorco aparece y los héroes aprovechan para abordarlo. El tipo parece estar al corriente de muchas de las cosas que suceden en la ciudad, como la elevada presencia de naves procedentes de las *Islas Piratas del Mar Interior*, lo que hace presagiar algún tipo de reunión o tregua de los distintos capitanes piratas. Los compañeros le encargan averiguar más cosas sobre el uso de muertos vivientes y la compra de material de alquimia en grandes cantidades, a lo que **Pietros** accede a cambio de 100 piezas de oro. Tras cerrar el trato, acuerdan reunirse con él al caer la noche cuando tenga la información.

12 Kythorn: El grupo aprovecha para familiarizarse un poco con la ciudad. **Clara** acude a ver a un alquimista local e investiga acerca de sustancias inflamables existentes.

Posca por su parte, indaga sobre la captura de aves, lo que le revela que una banda de pandilleros, conocidos como los **Perros Rabiosos**, se dedica a cazar gaviotas, palomas, cuervos y cualquier pájaro grande que se les pone a tiro, lo que parece relacionado con las criaturas animadas que fueron usadas contra las naves cormyreanas.

En cuanto a **Rûrik**, asiste a una ceremonia en el altar de **Lathander** en la urbe, donde se entera que el culto de **Talos, Señor de la Tormenta**, está ganando fuerza en la ciudad. De hecho, uno de sus clérigos, un enano de aspecto huraño, ha estado afincado desde hace años en *Puertadeloeste* como parte de la **Iglesia del Destructor**.

13 Kythorn: Los compañeros averiguan que durante la semana anterior, una flota de diecisiete naves pertenecientes a algunos de los principales capitanes de las *Islas Piratas* se ha reunido en la ciudad. Existe una tregua entre las distintas tripulaciones, por lo que mucha gente sospecha que se preparan para dar un golpe importante, pero se desconoce el objetivo.

15 Kythorn: Esa noche **Pietros** se reúne con ellos en el *Guerrero Jovial*. Ha descubierto que la **Iglesia de Talos** estuvo detrás de un robo de cadáveres en uno de los cementerios de la ciudad hace algo más de un año. También que un gnomo, llamado **Skorin Zinkin**, antiguo miembro de la **Iglesia de Gond**, ha estado comprando productos alquímicos en gran cantidad, y que se los envían a una propiedad en las afueras de la población. Suele moverse acompañado siempre por otros gnomos o por enanos y parece un tipo bastante desagradable. Tras estas noticias, los aventureros le piden que intente averiguar la ubicación de la mansión o granja en la que se esconde **Skorin** y que trate de descubrir quién está tras la compra de las aves que capturan los **Perros Rabiosos**. Una vez más, tras acordar el pago de 100 piezas de oro, el semiorco acepta.

16 Kythorn: **Clara** y **Posca** visitan el templo de **Gond**, donde se interesan por **Skorin**. Los clérigos son algo reacios a airear el asunto, pero finalmente averiguan que el gnomo fue expulsado tras una disputa acerca de la autoría de algún tipo de ingenio y de un experimento fallido que provocó una explosión que causó importantes daños. Sin embargo, los sacerdotes no dan ningún detalle y parece claro que no desean tener relación alguna con su antiguo iniciado.

Al mediodía, **Clara** manda un mensaje a **Xuldra**, aprovechando el regreso a *Suzail* del barco que los trajo, manteniéndola al corriente de los progresos de la investigación.

18 Kythorn: Nuevos barcos piratas llegan al puerto de la ciudad, para sumar una impresionante flota de veintitrés naves, entre ellas un siniestro galeón conocido como el **Colmillo de la Hidra**. Esto parece presagiar que el ataque pirata puede ser inminente, al haberse reunido una fuerza de tales dimensiones.

19 Kythorn: **Posca** visita a un alquimista local al que trata de sonsacar información sobre **Skorin Zinkin**, quien es uno de sus clientes. Sin embargo, sus intentos no tienen demasiado éxito, pues el hombre se muestra hermético respecto a su cliente.

Pietros vuelve a citarse esa noche con ellos en el *Guerrero Jovial*. Les da la localización de la mansión a la que han sido enviados los suministros que el gnomo adquiere en los mercados, un lugar al este de la ciudad cercano a una pequeña isla en la que, meses atrás, pescadores locales fueron coaccionados para dejar de acudir a faenar. Muy bien podría ser el refugio del **Músico Infernal**, ya que poca gente se acerca por dicha ruta. Hace algo más de un año, una antigua carabela fue adquirida por **Skorin**, así como diverso material fuera de lo común, como dos ruedas de molino. Además, les confirma que los **Perros Rabiosos** venden todas las aves que cazan a la **Iglesia de Talos**, y que uno de sus clérigos, **Fizer Agatón**, es un enano que ha sido visto a menudo en compañía del gnomo. Con estos datos, el grupo acuerda salir al día siguiente para explorar la presunta base de operaciones del **Músico Infernal**.

20 Kythorn: Un fuerte aguacero cae durante gran parte de la mañana mientras abandonan *Puertadeloeste*. Siguen la carretera de la costa hasta que llegar a una bifurcación en la que hay un pequeño sendero que desciende por una ladera arbolada hacia los acantilados. Con precaución, deciden descender entre los árboles para evitar ser vistos desde el camino. De este modo, aprovechando la cortina de lluvia que sigue cayendo incesantemente, consiguen acercarse hasta las proximidades de una mansión rodeada por un muro. Junto a la misma hay construido un muelle, donde está anclado un extraño barco. Parece una carabela a la que le han quitado todos los aparejos y velas, y en cuyas bordas hay dos enormes ruedas con palas. Se ven pequeñas figuras en los castillos de proa y popa que sin duda montan guardia. Los compañeros rodean la mansión y **Rûrik** se adelanta escalando los acantilados para tener un mejor punto de observación. La lluvia ha cesado y parece que varios gnomos están cargando una especie de perchas en el barco. También se escucha el sonido del traqueteo de algún tipo de mecanismo en su interior. Justo cuando va a regresar, el guardabosques atisba en la lejanía, en la senda que sube de regreso a la carretera, el destello rojizo de una especie de bengala. Al reunirse con el resto, escuchan un grito en Gnomico de uno de los centinelas, informando que el **Capitán Agatón** se acerca por el camino. Sin perder un segundo, los héroes discuten sus posibles vías de acción. Desconocen el número de fuerzas del enemigo, pero temen que el barco pueda hacerse a la mar y atacar otras naves. También sopesan la posibilidad de intentar emboscar al enano en el camino. Mientras discuten todos estos planes, escuchan la voz imponente del clérigo de **Talos** impartiendo órdenes a los gnomos. Acuerdan entonces atacar el barco y hundirlo. Rodeando el muro trasero, se acercan lo suficiente para alcanzar a la carrera el comienzo del muelle antes de que el primer vigía de la alarma. **Mc Arra** y **Raska**, el eidolon invocado por **Iván**, son los primeros en subir a bordo, donde son recibidos por varios chorros llameantes. Para sorpresa, desconcierto y desmayo del grupo, los gnomos van equipados de una especie de ballestas cargadas con redomas de fuego de alquimista capaces de disparar llamaradas a corta distancia. A pesar de ello, continúan con el asalto, intentando llegar a los camarotes. Otros marineros gnomos armados salen a su encuentro, al tiempo que escuchan las atronadoras plegarias al **Destructor**, que el capitán enano está invocando en su cabina. La lucha es intensa, con **Posca** preparando sus canalizaciones de energía positiva al menor indicio de muertos vivientes y **Rûrik** y **Mc Arra** luchando junto con **Iván** contra la pequeña marinería. **Clara**, **Evan** e **Issa** usan sus conjuros para apoyar a sus camaradas. Finalmente, **Raska** desaparece, abatido por las ballestas lanzallamas de los gnomos, y la puerta del camarote del capitán se abre violentamente, revelando a **Fizer Agatón**, quien hace descargar un relámpago del cielo sobre **Iván**. **Mc Arra** aprovecha y se lanza hacia el interior a toda velocidad, impulsada por la magia de **Iván** y protegida por un pergamino de **Clara**. Ambos enanos intercambian golpes violentamente, pero parece que la bárbara enana prevalecerá en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que el malvado clérigo comienza a usar su magia para defenderse, bañándola en una oleada de llamas. Llegan entonces gritos desde la mansión y una bandada de pájaros se alza el vuelo torpemente desde la azotea. Está claro que se trata de aves impulsadas por la necromancia, provistas de redomas explosivas. El valiente **Posca** se prepara para abatirlas cuando se acerquen en su vuelo y comienza a enfrentar su poder clerical a bandada tras bandada de aves. Muchas caen reducidas a polvo pero unas pocas pasan estallando a su alrededor, causándole graves quemaduras. Esto provoca un nuevo alboroto en la casa y el desánimo cunde entre los compañeros al ver salir un tropel de guardias gnomos, guiados por un trío de guerreros, también de la gente pequeña, ataviados con cotas de mallas, así como cuatro perrazos que salen disparados hacia **Posca**. **Issa** trata de frenarlos con una oleada de piedras mágicas pero apenas puede contenerlos. Vista la precaria situación del clérigo de **Orobrilla**, **Clara** desciende a toda prisa para tratar de curarle y ayudarle a alcanzar la rampa de acceso a la embarcación. Desafortunadamente, la siguiente oleada

de aves de fuego estalla junto a la semiorca y uno de los perros atrapa y derriba al gnomo. **Ilssa** usa rápidamente un cono de colores mágicos que deja inconsciente a todos los perros excepto uno. Sin embargo, los guardias y guerreros gnomos han llegado ya al embarcadero y el perro restante muerde salvajemente la pierna de **Posca**, dejándolo inconsciente. Viendo la situación perdida, **Clara** sube a toda prisa al barco. **Iván** trata de ayudarla a tirar la pasarela de acceso, pero es demasiado tarde. A pesar de que la barda consigue dejar fuera de combate con sus encantamientos a varios guerreros, la nueva oleada de guardias sube a bordo. La lucha se generaliza por toda la nave. En el camarote del capitán, **Mc Arra** y **Rûrik**, ambos dotados de velocidad sobrehumana gracias a la magia de **Iván**, no consiguen acabar con el malvado clérigo enano, quien invoca sus últimas oleadas de energía negativa contra ellos. **Evan** usa letalmente su varita electrificada e **Iván** convoca nuevas criaturas para contener a los marineros gnomos, pero la suerte del combate se encuentra en el filo de la navaja. Finalmente, los héroes enanos consiguen acabar con el talassano y regresan a cubierta para contemplar como aparece un pequeño gnomo vestido con librea negra y calzando unos estrambóticos zapatos de plataforma. El personajillo ríe malévolamente y arroja una redoma que estalla en llamas al tocar a **Mc Arra**, envolviéndola en fuego. Por suerte, **Clara** está atenta con su varita curativa para sanar a la enana. **Ilssa** le lanza una andanada de proyectiles mágicos, pero ninguno de ellos consigue traspasar las defensas mágicas del alquimista. La situación se hace desesperada y la semielfa decide saltar por la borda, animando a sus compañeros a escapar para luchar otro día. No obstante, los enanos mantienen desafiantes su posición, e incluso **Rûrik** se abre camino hacia **Skorin**, pues no hay duda de que se trata de él. Confía en su protección mágica contra el fuego y en que el gnomo no parece físicamente demasiado temible. Una segunda bomba estalla junto a **Mc Arra**, haciéndola caer al suelo inconsciente y cubierta de llamas, al tiempo que **Clara**, **Evan** e **Iván** saltan por la borda. Sólo queda el guardabosques enano que ataca al alquimista, a pesar del aura de calor que lo rodea y haciendo caso omiso de los otros guardias gnomos que tratan de golpearle. El malvado **Skorin** le lanza una bomba, matando incluso a uno de sus propios guerreros con el estallido, pero se da cuenta de que el enano está protegido y la siguiente bomba ya no estalla en llamas sino que se revienta en una burbuja de ácido que quema la piel de **Rûrik** haciendo que se desvanezca por el dolor. Entretanto, **Ilssa** ha usado su magia para levitar y desesperada al ver caer a sus camaradas enanos, usa su bastón telekinético para golpear al gnomo. El ataque no es definitivo y, con calculada lentitud y maldad, **Skorin** le arroja una bomba incendiaria que reduce a cenizas a la desventurada maga. En la cubierta del **Músico Infernal** se hace el silencio, sólo roto por los gemidos de los heridos y moribundos.

Clara, **Evan** e **Iván** nadan, protegidos por la borda de madera, y se alejan del barco. Entre brazada y brazada miran con nerviosismo la siniestra forma de la nave, que se va alejando poco a poco. Finalmente, cuando alcanzan una zona menos rocosa de la costa, vuelven a poner los pies en tierra y aprovechan para curarse y cambiar sus ropajes para poder volver a *Puertadeloeste* sin despertar sospechas. Deciden esperar varias horas ocultos y rodear la ciudad para entrar por una de las otras puertas más alejadas de esta parte de la costa. Una vez dentro, no regresan a su posada sino que piden habitaciones en el *Guerrero Jovial*, encargándole al dueño que contacte nuevamente con **Pietros**. El posadero accede a mantenerlos ocultos y guardar silencio sobre su paradero a cambio de 10 piezas de oro al día por cada uno de ellos. Sin duda se aprovecha de la grave situación de los aventureros, pero es lo único que hay. Es muy probable que el alquimista gnomo haya contactado con sus aliados piratas o de la **Iglesia de Talos**, pues parece evidente que el **Músico Infernal** y su tripulación contaba con el apoyo de ambos poderosos grupos.

22 Kythorn: Esa noche, **Pietros** se reúne con ellos. Accede a gestionar en su nombre pasaje en cualquier barco que transporte mercancías del **Coster Comercial Siete Soles** y que se dirija a *Suzail*, a cambio de su

tarifa habitual de 100 piezas de oro. Efectivamente les confirma que algunos tipos han dado su descripción a gente en el puerto y en las posadas más habituales de los barrios comerciales, por lo que parece aconsejable que sigan ocultos y manteniendo un perfil bajo.

25 Kythorn: **Pietros** vuelve a encontrarse con ellos con buenas noticias. El semiorco ha conseguido que una nave de carga que parte al día siguiente al atardecer los transporte sin coste alguno, prometiéndole al capitán el favor del **Señor Bleth**. Un viejo asociado suyo, **Ivelios**, los guiará hasta el muelle por un camino seguro y viajará con ellos. Se trata de un semielfo conocedor de muchos oficios y que ya ha trabajado antes para la dama **Nzssar** como recolector de información y otros menesteres. Es un tipo de fiar dentro del oficio, aunque no sea un oficio ciertamente muy fiable. Tras esto, se despide de ellos deseándoles suerte.

26 Kythorn: Los héroes supervivientes se reúnen con un elegante y locuaz semielfo en el lugar convenido. Ya con las últimas luces del atardecer arriban al muelle y embarcan rumbo a *Cormyr*, dejando atrás *Puertadeloeste* con sus intrigas y sombras.

2 Flamarul: A media mañana, el barco entra en el puerto de *Suzail*. Los abatidos compañeros regresan a su antigua casa, donde encuentran a **Elliot**, el guerrero sembita que se unió a ellos. El hombre ha estado preparando el resto de las pertenencias del grupo para mudarse al almacén que la dama **Nzssar** les proporcionó cerca de los muelles, como nuevo cuartel general. Varios criados de la familia **Bleth** le han estado ayudando a realizar las reparaciones básicas para hacer habitable el lugar.

Por su parte, **Clara** tiene un mensaje de **Thurbrand**, el jefe de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, en el que le relata los últimos sucesos que han acontecido a sus camaradas en *Arabel* y en las *Tierras Pétreas*.

3 Flamarul: **Evan** e **Iván** cumplen la triste tarea de comunicar a los **Dimswar** la muerte de **Posca** y a los **Tavernant** la muerte de **Ilssa**.

Mientras, **Clara** e **Ivelios** se reúnen con la dama **Nzssar**. La semiorca no deja de notar que ambos se conocen y que incluso hay cierta tensión sexual entre ambos. Sin embargo, cuando le da las trágicas noticias de la muerte de sus compañeros y del fracaso de la expedición, la noble se entristece, considerándose responsable de haberlos embarcado en esta empresa funesta. Algo positivo se ha sacado, pues ahora ya saben cómo opera realmente el **Músico Infernal** y con qué armas cuenta y pueden planear la forma de contrarrestarlas si vuelve a hacerse a la mar para perjudicar los intereses cormyreanos. A pesar del duro golpe y los deseos de venganza de **Clara**, la dama **Nzssar** le pide que guarde silencio sobre lo descubierto, pues espera que su marido tenga recursos para armar una nave mercader y tender una emboscada al pequeño barco pirata y poner fin de una vez por todas a su destructiva carrera.

6 Flamarul: Para sorpresa de todos, esa noche aparece frente a las puertas de su casa **Xefandir Xes Xeminión**, el misterioso elfo plateado que fue mentor de la difunta **Ilssa** y del propio **Evan**. El extraño mago parece incómodo y taciturno y le cuesta casi pedir permiso para entrar, como si su aura de autoconfianza se hubiera desvanecido. Una vez en el interior de la casa, pide a los aventureros con voz débil que le cuenten historias de **Ilssa**. **Clara**, que es quien había compartido con ella más tiempo, comienza un relato que se extiende largas horas entrada ya la madrugada del día siguiente y que finaliza con el elfo levantándose casi llegada el alba mientras una casi imperceptible lágrima le resbala por el rostro. Antes de marchar, tan repentinamente como llegó, se vuelve hacia **Evan** y le promete que cuando necesite su ayuda su madre sabrá como encontrarlo. Con estas palabras atraviesa las puertas para desaparecer con los primeros rayos del sol en el horizonte.

7 Flamarul: Mientras finalizan el traslado y acondicionamiento de su nuevo cuartel general, ayudados por algunos sirvientes de la dama **Nzssar**, **Evan** aprovecha para visitar a su familia en *Robles Negros*.

9 Flamarul: Ultimando la mudanza, los compañeros se encuentran con una sorpresa. Un muchacho les entrega un mensaje escrito en Enano. Interrogado al respecto, el chico simplemente les cuenta que un enano se lo dio junto con una pieza de plata en una plaza cercana, con el encargo de que se lo diera a otro enano en esta dirección, pero como no ha encontrado a ninguno no sabe qué hacer con el mismo. Tras hacerse cargo del mensaje, traducen su contenido, descubriendo que es una carta dirigida al valiente **Rûrik** por un pariente suyo que desconoce el trágico fin del guardabosques.

13 Flamarul: Llega a *Suzail El Kurgan*, un mercenario rashemi de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón** enviado por **Thurbrand** para unirse a los aventureros. Porta también un mensaje del jefe mercenario, en el que les ofrece una misión de exploración de unas ruinas aparentemente abandonadas, al norte de la frontera cormyreana.

Ese mismo día, **Clara** hace las gestiones para actualizar la carta de constitución de la **Brigada Brutal**, incluyendo al recién llegado **El Kurgan** y a **Ivelios**.

14 Flamarul: El grupo se muda definitivamente a su nueva base en el almacén de los muelles.

16 Flamarul: **Evan** regresa tras pasar unos pocos días con su familia en *Robles Negros*.

18 Flamarul: Deciden aceptar la oferta de **Thurbrand** para explorar la fortaleza en ruinas que sus hombres encontraron. Por ello, **Clara** envía una carta al capitán mercenario para que les proporcione un mapa con la situación exacta del acceso a la cueva que daba al valle oculto que vislumbraron sus exploradores.

26 Flamarul: Los compañeros reciben una citación para acudir al día siguiente a la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**.

27 Flamarul: Al mediodía acuden a la reunión, entrevistándose con **Lucien Espadaplateada**, al que ya conocen de anteriores contactos. El noble les presenta a **Raffaella Roberta Pelloni**, una clériga de **Lathander** procedente de *Marsember*. La mujer les cuenta que hace seis días, **Yargos Gull**, un anciano erudito, se presentó en el *Salón de la Nieblamatinal* muy nervioso y alterado. Tras hablar con el **Alto Señordelamañana**, un iniciado lo acompañó de nuevo a su casa. **Chansobal Dreen**, el **Sumo Sacerdote**, les comentó a los clérigos que el pobre hombre le había relatado una historia sobre un ejército de muertos vivientes que amenazaba la ciudad y que él había perdido la clave para detenerlos. Al mencionar que pertenecía a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** decidieron enviarla a ella aquí para informar de lo ocurrido. Dándose la coincidencia de que tanto la **Sociedad** como la **Iglesia de Lathander** han tenido relación con los aventureros, acordaron avisar a la **Brigada Brutal**.

Por su parte, **Lucien** les explica que hace un mes **Yargos** solicitó a la **Sociedad** 300 piezas de oro para adquirir en una subasta un tratado antiguo de señales marineras. A pesar de lo alto del precio, la reputación del historiador hizo que accedieran a ello y éste prometió que los iría informando de sus descubrimientos. Sin embargo, todavía no les ha dado ningún detalle acerca de sus investigaciones. La **Sociedad** ofrece contratarles por un fijo de 300 piezas, incrementadas a 1.000 piezas de oro si existe algún peligro. Su misión es descubrir qué está pasando con **Yargos** y el dichoso libro, y esclarecer el asunto. **Raffaella** les acompañará como miembro de la **Iglesia de Lathander** y conocedora de la ciudad vecina.

Esa misma tarde, mientras preparan sus cosas para la marcha, **Clara** recibe a un mensajero del **Coster Comercial Siete Soles** que le indica que se la espera con urgencia en las oficinas de de la compañía comercial. Una vez allí, la barda es recibida por **Martos Bleth**, el esposo de la dama **Nzssar**. El noble le enseña un pequeño cofre forrado de plomo, y en cuyo interior descansan el **Octaedro Negro de Nyxios**, el

artefacto que recuperaron del templo de **Jergal**, y un pergamino lacrado. **Martos** le comenta que ninguno de sus expertos ha podido identificar el objeto y esto ha despertado su interés. Como mecenas de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** sabe que el grupo va a viajar a *Marsember* y estaría interesado en ofrecerles un encargo. Sus contactos le han comentado que existe en la ciudad portuaria un solitario y misterioso mago llamado **Delthrin Everet**, del cual se rumorea que es conocedor de oscuras leyendas y objetos extraños. Es posible que no sea fácil que acepte el trabajo, por lo que les ofrece 500 piezas de oro si consiguen que identifique el objeto, en cuyo caso su oferta está escrita en el pergamino lacrado que se encuentra en el cofre. Intrigada también por todo el asunto de su anterior aventura, **Clara** acepta y regresa al almacén para contar a sus compañeros lo ocurrido.

28 Flamarul: Los héroes abandonan *Suzail*.

29 Flamarul: Casi al anochecer, arriban a la ciudad portuaria de *Marsember*. Curiosamente, una ligera neblina envuelve parte de los muelles de la metrópolis. **Raffaella** les explica que esto es raro, pero lleva ocurriendo desde hace un par de semanas. Dada la proximidad de la fiesta de **Medioverano** son muchos los visitantes que llegan, por lo que la urbe se encuentra abarrotada. Previendo la dificultad de encontrar habitaciones, acuden al *Salón de la Nieblamatinal*, siendo recibidos cordialmente por **Chasobal Dreen**, quien acepta que hospedarlos en las dependencias del templo y encarga a **Raffaella** que les ayude en todo lo necesario.

30 Flamarul: Tras levantarse con la salida del sol para orar con los clérigos, el grupo prepara sus planes. La ciudad bulle de actividad en la víspera de la fiesta de **Medioverano**. Deciden visitar primero la casa de **Yargos**. Una vez allí, se dan cuenta de que el lugar está cerrado y nadie contesta. Un vecino les comenta que el anciano cogió un petate con ropa y se marchó hace siete días, muy asustado. No tiene familia que sepa, pero suele reunirse casi todas las noches en la tasca el *Gaitero Empapado* con algunos viejos amigos.

Realizadas estas pesquisas, los compañeros investigan el modo de contactar con el misterioso **Delthrin Everet**. Para ello, buscan en el barrio comercial algún negocio regentado por magos que pueda darles información. Finalmente, se topan con la tienda de **Filfaeril Tormentaondulante**, antigua aventurera retirada, con la que **Ivelios** flirtea para conseguir la ubicación de la morada del enigmático mago. Tras ser invitada a cenar por el locuaz semielfo, **Filfaeril** accede a darles la dirección pero les previene que es posible que realmente **Delthrin** se haya ganado su reputación de estar metido en la búsqueda de oscuros conocimientos.

Es casi mediodía cuando llegan a la torre de **Delthrin** cuyos cimientos se hunden en la propia marisma, en la parte más apartada de la ciudad. El lugar está bastante deshabitado y un aura de tensión parece rodear toda la zona. Al llamar a la puerta son recibidos por la aprendiz del mago, una atractiva mujer llamada **Yablessa**, que cubre todo su cuerpo, excepto su rostro, con un hábito negro y blanco. Casi tan enigmática como su maestro, tras discutir largo rato consiguen que acceda a concertar una reunión con el mago al mediodía del día siguiente.

Ya anocheciendo, después de haber recorrido gran parte de la ciudad y contemplar todo tipo de espectáculos callejeros, acuden al *Gaitero Empapado*, con la esperanza de encontrar al desaparecido **Yargos**. Al acercarse a la taberna, escuchan un gran revuelo. Según parece, unos matones se han llevado a la fuerza a cuatro hombres mayores, que resultan ser **Yargos** y sus amigos. Un parroquiano ha reconocido los tatuajes de varios de los secuestradores como pertenecientes a una banda criminal conocida como los **Hostigadores**, que suele frecuentar un malecón no muy lejano a la taberna. Sin perder tiempo, el grupo se dirige al lugar indicado, una zona algo alejada de las áreas residenciales. Pronto vislumbran a un individuo que está montando guardia a la salida de una calle. **Clara** se adelanta invisible para explorar sin alertar a los criminales. Más allá del centinela, descubre a un cuarteto de hombres atados de manos y a una gruesa cuerda entre sí. Otros dos matones los

están maltratando, hasta que en un determinado momento, uno de ellos empuja unos pesos atados al extremo de la cuerda gruesa mientras riendo les grita "Salud a los peces de parte de **Nessius**". Inmediatamente **Clara** usa su magia para incapacitar al vigía y grita para avisar a sus camaradas. El peso lanzado al agua arrastra a los cuatro hombres, dos de los cuales desaparecen por el borde del malecón pero no llegan a caer al agua, ya que los otros restantes se resisten con todas sus fuerzas y se afianzan como pueden. **Elliot** carga sin dudarlo para ayudar a la semiorca y a los prisioneros. Sin embargo, los **Hostigadores** también reaccionan y el guerrero y la barda se ven rodeados por varios enemigos, además de ser hostigados por un tirador oculto en el tejado del almacén más próximo. Viendo en peligro a la semiorca, **El Kurgan** también avanza, lanzando un tremendo tajo al guardia caído mientras sus compañeros le siguen. El último de los criminales empuja con malicia a los ancianos, que caen al agua arrastrados por el peso. **Clara** consigue desembarazarse de sus adversarios, contenidos a duras penas por **Elliot**, y comienza a descender como puede por la pared. Afortunadamente para el guerrero sembita, **Ivelios** y **El Kurgan** llegan en su ayuda y vuelcan las tornas del combate a favor de los aventureros. Mientras, en el fondo del malecón, **Clara** se sumerge para tratar de llegar hasta el extremo con pesos. Entre la oscuridad de la noche y lo turbias que son las aguas, le cuesta orientarse. Consigue tantear la cuerda de descenso, evitando como puede los pataleos de los desesperados cautivos. La barda corta la cuerda, permitiendo que los prisioneros más cercanos a la superficie intenten nadar por sus medios para salir del agua. Arriba, la llegada de **Evan**, **Iván** y **Raffaella** es decisiva y dos de los **Hostigadores** se dan a la fuga, cayendo el resto de los bribones bajo las armas de los héroes. **Elliot** decide arrojar al agua para ayudar a **Clara** e **Iván** conjura un elemental de agua para que la criatura rescate a los ancianos. Bajo las aguas, **Clara** sigue descendiendo hasta llegar al fondo, donde desesperadamente intenta cortar la cuerda con su daga. Mientras, dos de los hombres son rescatados gracias a la ayuda de **Elliot** y del elemental de **Iván**. El resto del grupo monta guardia por si alguno de los malhechores pudiera volver. **Raffaella** cura a los heridos, especialmente a **Ivelios**, que ha resultado con un hombro dislocado en el combate. Además, uno de los **Hostigadores** está con vida, pero inconsciente. Finalmente, **Clara** consigue cortar el extremo con el lastre atado y los prisioneros restantes nadan como pueden a la superficie. Tras ser sanado por la clériga de **Lathander**, el **Hostigador** capturado es interrogado por **El Kurgan**. El hombre admite que trabajan para **Nessius**, un señor del hampa local que se ha establecido hace poco. Fueron contratados a través de **Tannuth Ormbyr**, el propietario de la *Red de Perlas*, un intermediario que ofrece mercenarios y aventureros. **Nessius** les encargó liquidar a un anciano en el *Gaitero Empapado*, pero al ver que no estaba solo, se llevaron a todos. Desconoce donde se oculta **Nessius** aunque seguramente, el **Gran Maestro Antorcha**, un traficante de información de los bajos fondos, lo sabrá. Por su parte, **Yargos** y los otros presos dan las gracias a los aventureros por el providencial rescate. El erudito les relata entonces su historia. Hace un mes, en el anuncio de una subasta organizada en la *Red de Perlas*, localizó un viejo libro de señales marineras. El libro era antiguo, de la época del surgimiento de la piratería a gran escala en el *Mar de las Estrellas Caídas*. Por ello, solicitó fondos adicionales a la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Esta medida resultó adecuada, ya que al realizarse la subasta tuvo que desembolsar 500 piezas de oro, puesto que un tipo malencarado pujó en su contra durante todo el proceso. Al día siguiente, un elegante individuo que decía llamarse **Nessius**, se presentó en su casa y le ofreció 2.000 piezas de oro por el libro. Él rehusó, sospechando que el código debía esconder algo importante, y tuvo que exigir al hombre que abandonase su hogar bajo la amenaza de llamar a la **Guardia** cuando éste insistió de manera bastante desagradable. Comenzó a buscar escrituras secretas, tintas invisibles y otros misterios, e incluso lo desencuadernó, pero no encontró nada. Fue por casualidad cuando casi una semana después, descubrió un código cifrado en la escritura del libro. El tratado era un libro de claves y al

comprender su significado una terrible revelación vino a su mente. El objeto pertenecía a la misma época en la que, bajo el liderazgo de **Immurk el Invencible**, los piratas asolaron muchas tierras. Pocos conocen que una de las acciones más audaces que planearon, abortada por la actuación de los **Magos de Guerra** y los agentes de la **Corona**, fue la preparación de un ataque sorpresa para saquear *Marsember* durante la fiesta de **Medioverano**, cuando la ciudad se encontraba más abarrotada de visitantes y riquezas. Para ello, los piratas infiltraron en la ciudad a un grupo de espías pertenecientes a una secta llamada **Equelón Negra**. Distintos códigos de señales de bengalas luminosas, disimuladas entre las festividades de la noche de la víspera, indicaban a los operativos el momento y localización de sus objetivos. Previamente, una señal les había indicado que penetrasen en la ciudad aprovechando las sombras de la puesta y salida del sol, usando pergaminos para crear bancos de niebla que cubrieran sus movimientos. Por pura curiosidad estúpida, **Yargos** compró unas bengalas y reprodujo, hace un par de semanas, el código que indicaba a **Equelón Negra** el comienzo de la infiltración. Para su completo horror, inmediatamente una nube brumosa comenzó a surgir de las aguas de los muelles. El anciano quedó aterrorizado. Por un instante pensó ver figuras sombrías moverse furtivamente entre los vapores neblinosos. Huyó a su casa y no volvió a abrir el libro durante tres días enteros, pero desde entonces los bancos de bruma se han seguido repitiendo. Asustado, decidió seguir transcribiendo el código y tomar notas. Encontró una referencia a algo llamado la **Palabra Obligante**, una especie de código al que estaban atados los miembros de **Equelón Negra**. Le costó mucho, pero pudo concertar una entrevista con un mago conocedor de oscuros secretos llamado **Delthrin Everet**. Él le confirmó que la **Palabra Obligante** era un juramento mágico que vinculaba física y mentalmente a un sujeto a servir fielmente al poseedor de un determinado artefacto o reliquia. No obstante, lo normal es que a la muerte del individuo o de aquel a quien le hubiera jurado lealtad el voto quedase sin efecto. Hacía falta una magia muy poderosa para mantener ese vínculo más allá de las barreras de la muerte de ambos implicados. Eso fue hace ocho días. Al regresar a su casa la encontró patas arribas y descubrió que habían robado el libro y sus notas. Muy asustado, acudió al templo de **Lathander**, ya que si todo lo que había averiguado era cierto, los antiguos miembros de **Equelón Negra** habían vuelto de sus tumbas acuáticas para amenazar la ciudad.

Tras el relato del anciano, deciden que el prisionero sea llevado, atado y desarmado, por los amigos de **Yargos** hasta los barracones de los **Dragones Púrpura**, y que avisen a la guarnición del peligro que amenaza a la ciudad. Uno de los hombres, **Samtar Valros**, es un antiguo **Dragón Púrpura** que sirvió durante años en la **Guardia** de la ciudad, y promete que sus antiguos camaradas se encargarán del criminal, pero no está muy seguro de que crean una historia tan fantástica.

Una vez se han marchado sus amigos, **Yargos** señala que es imperativo hallar a **Nessius** para poder encontrar el libro. Justo en ese momento y para deleite de las multitudes que abarrotan las calles festivas de la ciudad, varios diseños de fuegos artificiales surcan el cielo nocturno. Casi sin que nadie lo perciba, al finalizar el espectáculo, seis bengalas rojas seguidas ascienden también por encima de los edificios hasta perderse en la oscuridad. El erudito se queda petrificado al verlas y les explica que dicha señal era la orden para que los agentes de **Equelón Negra** envenenasen los graneros de la ciudad, en previsión de que el ataque de la flota pirata pudiera desembocar en un asedio. Rápidamente, los héroes acuerdan seguir al anciano hasta el lugar que les indica, pero antes **Ivelios** quiere acudir al *Grifo Rugiente*, la posada donde había invitado a **Filfaeril Tormentaondulante** esta noche. A pesar del presumible retraso el semielfo insiste, y el resto del grupo accede a esperarlo en uno de los puentes.

Ivelios encuentra a la maga bastante enfadada por su tardanza, cuando ya casi consideraba que había sido plantada. Las explicaciones del pícaro no parecen convencerla mucho pero el ingenioso semielfo promete contarle la historia y compensarla en el futuro, para luego marcharse a la carrera tal y como llegó.

Nuevamente reunidos, los aventureros se acercan al enorme edificio que almacena buena parte de las provisiones públicas de grano de la ciudad. Una ligera neblina recorre el suelo de las calles adyacentes, con lo que comienzan a esperarse lo peor, más aún cuando ven una espada con la empuñadura ensangrentada y un rastro que lleva al interior del lugar. Entrando con cuidado, descubren los cadáveres de tres **Dragones Púrpura** escondidos tras las puertas. Las cámaras bajo los silos están completamente a oscuras y hay un silencio agobiante. Los compañeros avanzan con precaución. En el silo noroeste, perciben como varias compuertas en el techo se han abierto y el grano está cayendo abundantemente al suelo. Iluminando con sus luces ven una figura con negros ropones rodeada por una nube neblinosa que está vertiendo el contenido de negros y oxidados viales entre el grano. Por un instante, la figura se gira hacia ellos y aciertan a ver un rostro esquelético en el interior de la capucha. Inmediatamente, los héroes se preparan para el combate. Es entonces cuando otros dos seres esqueléticos, blandiendo extraños cuchillos curvos, atacan en completo silencio desde el silo lateral. Cogen desprevenido a **Raska**, el eidolón de **Iván**, y le causan graves heridas, quedando la criatura mágica envenenada. **Elliot** decide avanzar hacia el encapuchado que lo espera entre las compuertas abiertas del techo, mientras el grano continúa cayendo. Apenas se ha adentrado en el manto de cereal cuando el suelo parece estallar a su alrededor y otra pareja de figuras esqueléticas surgen rodeadas por niebla y silencio antinaturales para atacarlo por sorpresa. El resto del grupo se pone en acción, mientras **Yargos** busca un lugar seguro. **El Kurgan** e **Iván** aprestan sus armas, al tiempo que **Evan** usa su magia contra los silenciosos atacantes. **Raffaella** invoca el poder del **Señor de la Mañana** para exterminar a estos seres de ultratumba. Poco a poco, las criaturas van cayendo una a una, hasta que todas son vencidas. Parte del grano que se esparce por el suelo ha quedado envenenado, pero los compañeros cierran las compuertas abiertas para evitar que más cantidad se eche a perder, mientras **Clara** se guarda los viales de veneno restantes.

Es el momento de decidir cual va a ser el siguiente paso. **Clara** propone acudir al *Salón de la Nieblamatianal* en busca de curaciones y apoyo. **Yargos** opina que lo mejor sería tratar de encontrar a **Nessius** y arrebatárle el código antes de que pueda hacer otras señales que causen mayor daño a la ciudad. Esta segunda opción es la elegida, por lo que se dirigen hacia la zona conocida como los *Charcos*, una parte de la ciudad cercana a la antigua ciénaga. Allí, en un laberinto de túneles, algunos semihundidos, conocidos como los *Sifones*, se rumorea que tiene su guarida el **Gran Maestro Antorcha**, una figura de los bajos fondos con fama de estar al tanto de todo lo que ocurre en la ciudad. Gracias a la habilidad de **Ivelios** para obtener información, consiguen acceso a un almacén convertido en una sala de juegos, donde se topan con una hermosa mujer llamada **Elsa de Sune**, una lugarteniente de **Antorcha**. Tras convencerla de la necesidad de ver al **Gran Maestro**, la mujer consiente en conducir a tres de ellos desarmados, **Clara**, **El Kurgan** e **Ivelios**, por el laberinto de túneles subterráneos. Finalmente, llegan a una cámara dotada de variados lujos, donde un hombre enmascarado cubierto de espantosas cicatrices producto de antiguas quemaduras se está relajando en una bañera de aguas burbujeantes. En la estancia, dos fornidos guardaespaldas semiorcos vigilan cualquier movimiento de los compañeros. **Clara** le explica al misterioso individuo la necesidad de encontrar la guarida de **Nessius** para salvar a la ciudad. **Antorcha** no parece ser fácil de convencer y apelar a su sentido patriótico o solidaridad con los habitantes de la ciudad que sufrirán con el ataque de los muertos vivientes tampoco consigue ablandarlo. Sin embargo, no carece totalmente de escrúpulos y, desde luego, está abierto a la negociación. Al enterarse de que son parte de la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, de la que ha oído hablar, les ofrece darles la

ubicación del escondite de **Nessius** a cambio de un trabajo futuro en su beneficio. Acordando que dicha tarea no implicará ningún acto ilegal o malvado, ambas partes alcanzan un acuerdo. Finalizadas las negociaciones **Elsa**, que efectivamente es una clériga de la **Dama Cabello de Fuego**, accede a sanar a sus heridos, por el éxito de su futura cooperación mutua.

Medioverano: De nuevo en el exterior, poco a poco el cielo nocturno se va aclarando. Mientras recorren las calles unas bengalas de colores vuelven a surcar el aire. **Yargos** reconoce el código como la señal de ataque al antiguo faro que con sus campanas daba la bienvenida a los barcos o despedía a los que partían. Tras ser abandonado al usarse los faros del puerto militar y comercial, la ciudad lo ha conservado, cediéndolo para realizar ceremonias religiosas diversas. **Raffaella** les explica que existe la tradición de que iniciados de **Lathander** hagan sonar las campanas al amanecer de las distintas fiestas anuales. Surge otra disyuntiva para los héroes. Es casi seguro que **Nessius** se haya enterado por los **Hostigadores** que huyeron del malecón de que el erudito sigue vivo y que fue rescatado por aventureros. Según **Yargos**, el asalto al faro señalaba a la flota el inicio del ataque si se silenciaba el tañido de las campanas matinales. Posiblemente el criminal haya adelantado esta señal antes del amanecer debido a los acontecimientos. Por otro lado, si acuden a la guarida de **Nessius** podrían conseguir el libro, evitando que pueda realizar más señales.

Finalmente, deciden acudir al antiguo faro para detener la señal de inicio del ataque y ayudar a los jóvenes iniciados del **Señor de la Mañana**. Guiados por **Yargos** recorren las calles lo más rápido que pueden, en medio de las sombras nocturnas que ya se van retirando. La mayor parte de las gentes que festejaban la víspera de **Medioverano** han regresado a sus hogares, y en esta zona de la ciudad apenas hay patrullas de vigilancia. Una vez frente al edificio el grupo entra sin perder tiempo. En el interior, contemplan con horror como el suelo cercano al altar de ceremonias está cubierto de sangre y hay tres cadáveres vestidos con ropajes religiosos. Un palmo de niebla recorre varias zonas de las estancias. Repentinamente, el chillido de una mujer joven corta el aire, hasta que es silenciado en mitad del grito de manera totalmente antinatural. Silenciosos y mortíferos, surgen las figuras espectrales y esqueléticas de varios miembros de **Equelón Negra**. Los aventureros se lanzan contra los seres de ultratumba sin dudarlo, en un intento de salvar a los iniciados que queden vivos. Enfurecida por el asesinato de sus hermanos, **Raffaella** usa con tremenda efectividad sus últimas canalizaciones de energía mientras sus aliados atacan a las criaturas con acero y magia. Afortunadamente, los iniciados de **Lathander** han opuesto una valiente resistencia, y casi todos los seres están dañados por la energía positiva o los conjuros de los jóvenes clérigos. En medio de la refriega dos muchachos consiguen escapar de una de las estancias laterales, perseguidos por uno de los muertos vivientes. Inmediatamente, los héroes intentan protegerlos a toda costa. El combate prosigue entre las auras de niebla y silencio de los seres, que hacen la situación desconcertante por momentos. Pero una vez más, la tenacidad y el espíritu de equipo da la victoria al grupo, y los agentes de **Equelón Negra** son destruidos por completo.

Asegurándose que ambos chicos están a salvo, **Raffaella** les alecciona para que lleven a cabo el ritual de tocar las campanas a toda costa antes de regresar al templo. Cumplida esa tarea, podrán dar digna sepultura a sus hermanos caídos una vez que la amenaza contra la ciudad haya sido conjurada.

Pero la noche todavía no ha terminado. Pese a que poco a poco se percibe la claridad del amanecer, todavía **Nessius** puede hacer daño si realiza nuevas señales a los miembros de **Equelón Negra** activos. Con la guía de **Yargos** se dirigen a un antiguo almacén aparentemente abandonado, formado por varias naves interconectadas. El lugar parece tranquilo, pero deciden tomar todas las precauciones posibles. Gracias a la habilidad de **Ivelios** consiguen entrar en uno de los muelles de carga, tras abrir el candado que lo bloqueaba. En el interior, una puerta conduce a la estructura principal. Desgraciadamente, al intentar atisbar con sigilo lo

que hay al otro lado, el semielfo se topa con un rufián que da la alarma. Sin ningún motivo para mantener la actitud sigilosa, los aventureros se precipitan dentro del almacén principal. Varios **Hostigadores** les hacen frente, mientras en una oficina en el segundo nivel escuchan como uno de los compinches de **Nessius** apremia a éste a huir hacia la azotea. Las criaturas convocadas por **Iván** consiguen mantener a raya a algunos **Hostigadores** en las plataformas superiores del edificio, dando tiempo a que **El Kurgan**, **Elliot** y **Clara** se abran paso hasta la oficina. Los dos guerreros demuestran ser mortíferos y acaban con los sicarios que se les enfrentan, dejando tullido a otro. Mientras, **Ivelios** trata de trepar por el exterior para cortar cualquier posible huída del jefe criminal. No obstante, cuando **El Kurgan** y **Elliot** llegan a la azotea persiguiéndolo, se dan cuenta de que la fuga no parece estar entre sus opciones. En el centro de la terraza hay un brasero y alrededor varias bengalas de colores, así como el ansiado código de señales. En ese instante, el malvado se arranca un par de cuentas rojizas de un colgante que lleva al cuello y las arroja contra los luchadores. Nada más estallar en el suelo surgen de cada una de ellas un sabueso de piel rojiza que les atacan salvajemente con sendas llamaradas. En el interior del local, **Evan**, **Iván** y **Raffaella** acaban con toda resistencia, haciendo huir a los dos **Hostigadores** restantes, y se disponen a subir también a la azotea para ayudar a sus amigos. También **Ivelios** ha conseguido escalar hasta lo alto del almacén y ahora **Nessius** se ve prácticamente rodeado por todos lados. Lejos de acobardarse el hombre ataca a traición, y lanza un puñado de polvo a los ojos de **Elliot** cegándolo temporalmente, al tiempo que los canes infernales continúan atacándoles. Por suerte, **El Kurgan** resulta imparabile, acabando con las criaturas de fuego, y aunque **Nessius** consigue tumbar a **Elliot**, el resto de compañeros llega a tiempo para detener su hemorragia y acabar con el siniestro criminal.

Tras recuperar el libro de señales deciden abandonar el lugar para regresar al *Salón de la Nieblamatinal*. El prisionero, uno de los hombres de **Nessius**, se niega a hablar a menos que accedan a liberarlo, sabedor de que probablemente le aguarde la horca por su participación en los hechos. Finalmente, acuerdan entregarlo a los clérigos de **Lathander** para que hagan de intermediarios con las autoridades sin implicarlos a ellos.

La resaca de las celebraciones de la víspera permite a los aventureros regresar sin ser vistos al *Salón de la Nieblamatinal*, donde un sorprendido **Chansobal Dreen** escucha su relato mientras otros clérigos sanan las heridas de los héroes. Accede a custodiar al prisionero y a que la **Iglesia de Lathander** se haga responsable de patrocinar las acciones de la **Brigada Brutal** en la defensa del granero, el faro y el ataque al refugio de **Nessius**, intentando que no se hagan demasiadas preguntas embarazosas.

Después de descansar unas pocas horas, sólo interrumpidas por el lejano tañido de las campanas del faro con las primeras luces del amanecer, se dirigen a su reunión con **Delthrin Everet**. Se respira un ambiente festivo en la ciudad, cuyas calles están abarrotadas, y apenas consiguen llegar a la torre del mago a la hora acordada del mediodía. Son recibidos cortésmente por **Yablessa**, quien los invita a esperar en una sala en el primer piso de la torre. Apenas han pasado algunos minutos cuando escuchan un violento repicar de campanas que se va extendiendo por toda la ciudad, así como gritos lejanos de la muchedumbre. Tan sorprendida como ellos, la aprendiz del mago sube a unas escaleras donde puede acceder a un balcón tras unos negros cortinajes, un mirador que da al mar, seguida por el resto de compañeros. Desde allí, contemplan una sobrecogedora escena. Una flota de más de una veintena de naves de guerra con distintos pabellones y diseños se dirige a la ciudad, mientras tres barcos de guerra cormyreanos tratan de tomar posiciones a toda prisa para defender la bahía. A su vez, otras siete embarcaciones de guerra tratan de levar anclas a toda prisa. Es evidente que las dotaciones de la **Marina Imperial** no podrán prepararse a tiempo para formar una barrera defensiva.

En ese momento, una voz autoritaria, incrementada por el efecto de la magia, parece provenir de lo alto de la mismísima torre donde se encuentran. Las palabras arcanas fluyen y las aguas entre la armada pirata y los

barcos cormyreanos empiezan a agitarse como si un muro de olas se levantase entre ambas flotas. Un remolino comienza a formarse, aumentando sus proporciones a cada segundo que pasa. Entonces, surgen de las profundidades antiguas naves cubiertas de algas, repletas de seres esqueléticos, que rodean y atacan a las fuerzas piratas. Siluetas oscuras nadan entre las bordas intentando subir a bordo de las embarcaciones invasoras, e incluso en un determinado momento, parece vislumbrarse una enorme criatura toda recubierta de huesos de esqueletos pero dotada de terribles mandíbulas.

La batalla se prolonga durante casi dos horas. Las naves piratas tratan de rechazar a la legión de muertos vivientes que las rodean, mientras que las diez naves de guerra cormyreanas han formado una línea defensiva y rechazan a los barcos asaltantes que consiguen evitar a los no muertos. Finalmente, los piratas huyen dejando atrás ocho barcos perdidos. De ellos, seis han sido completamente destrozados y hundidos por los muertos vivientes, y sus tripulaciones arrastradas bajo las aguas. Los otros dos han sido incendiados por las naves de la **Marina Imperial** y los **Magos de Guerra** embarcados en las mismas. La victoria es completa y pronto se escuchan vítores de enfervorecidos ciudadanos que se lanzan a las calles.

Tras el combate naval, **Yablesa** les pide que dejen en la torre el cofre y sus condiciones y se marchen antes de que se presenten los **Magos de Guerra**, pues podría traerles problemas. Si su maestro consigue salir airoso de su intervención los llamará para darles una respuesta.

De regreso al *Salón de la Nieblamatinal* las calles son un hervidero de gente que narra una y otra vez la batalla producida ante las miradas de la ciudad entera. Los hombres de la **Marina Imperial** son aclamados como héroes, pero no deja de haber una sensación de sobrecogimiento por la aparición de los muertos vivientes que han salvado a la población. En el templo de **Lathander** también los clérigos están agitados y tremendamente indignados por la presencia de los seres de ultratumba, pues las noticias han corrido como la pólvora.

2 Elesias: Todo el mundo sigue comentando los sucesos del día de **Medioverano**, algo que se recordará durante años. Aprovechando que no parece existir ninguna amenaza más, **Ivelios** queda para comer con la maga **Filfaeril** y se disculpa por haberla dejado plantada en su anterior cita. La mujer se toma con buen humor el desaire a la luz de los acontecimientos producidos. Confiesa al semielfo que, al regresar a su tienda la noche de la víspera de los ataques, encontró a sus aprendices muy asustados por haber visto unas figuras oscuras merodeando alrededor del edificio, ocultas por una extraña neblina. Además, le confía que hoy ha sido liberado **Delthrin Everet** después de que fuera arrestado para ser interrogado por el **Señor Urcas Dakasto**, por el **Guardián del Puerto** y por un representante de los **Magos de Guerra**. Ella misma fue llamada como testigo, pues es de las pocas personas que ha tenido tratos con su colega mago. En principio, las presiones de la **Iglesia de Lathander** pedían la encarcelación del mago y su traslado a *Suzail* para ser juzgado por el **Concilio de Magos**. Sin embargo, un auténtico clamor popular se ha extendido por toda la urbe pidiendo la amnistía del mago, a quien han apodado ya **Amo de los Muertos** y es considerado un héroe. Ese hecho, sumado a que ningún **Rey** de la dinastía **Obarskyr** ha cedido nunca a las presiones de ninguna religión, ha propiciado su liberación.

4 Elesias: Al atardecer, un mensajero llega con una carta de **Yablesa** citándolos esa noche en la torre de **Delthrin**. Los compañeros deciden evitar llevar a **Raffaella** con ellos para evitar cualquier suspicacia o incomodidad por parte de la clériga de **Lathander**. Una vez allí, conocen por fin al enigmático mago que tanto revuelo ha organizado en toda la ciudad con su actuación. **Delthrin** se muestra educadamente cortés y les explica lo que ha podido averiguar, gracias al uso de su magia para contactar con seres de otras realidades, acerca de la procedencia del **Octaedro Negro**, y también por la descripción que aparece de las runas que lo recubren en un antiguo tomo de su biblioteca. Según las investigaciones del necromante, el artefacto fue

creado hace milenios para ser usado en un conflicto denominado la **Guerra de Sangre**. Se trata de una lucha entre dos razas malélicas pertenecientes a las fuerzas de la **Ley** y del **Caos** que aspiraban a la encarnación del mal supremo. Sus hacedores fueron una cábala de poderosos archimagos muertos vivientes que servían a una tercera raza malvada, que representaba el **Equilibrio**. Consiguieron robar parte de la esencia pura de la **Ley**, el **Caos** y el **Equilibrio**, y con ello forjaron un arma que daría ventaja a su facción para usarlo contra el bando que emergiera victorioso, pero debilitado, de la contienda. Se trataba de una caja mágica de ocho caras, una por cada escuela arcana dominante de la **Urdimbre Mágica**. Cada faceta mostraba una de las runas primordiales de las escuelas, formada por diez puntos que indicaban los niveles de poder arcano disponibles. Los liches debían entregar una parte de su espíritu inmortal a la caja. Para dotar de nexo de unión semejante poder, necesitaban sacrificar un alma lo suficientemente poderosa como para soportar el vínculo. Paralelamente, **Nyxios el Embaucador** era un conocido aventurero y juglar que había recorrido muchas tierras y tenía reputación de hombre de recursos. Fue contratado por una potencia rival, algunos creen que seres celestiales de los **Planos Superiores**, otros que alguno de los **Señores Elementales**, temerosos de que una victoria de las fuerzas malélicas desestabilizaría la balanza. **Nyxios** se infiltró en la fortaleza de la cábala y estuvo a punto de robar la caja antes de que estuviera completada. Pero fracasó en el último instante y fue capturado. Los liches quedaron sorprendidos al comprobar que su alma era lo suficientemente fuerte como para sostener el vínculo de poder arcano y decidieron usarlo para completar el ritual. Sin embargo, sus planes iban a verse truncados por el astuto bardo. **Nyxios** había escondido en lo más profundo de su mente sus auténticas intenciones. Se había dejado atrapar, habiendo grabado previamente en lo más recóndito de su cerebro las palabras de un conjuro que le había sido transmitido por sus empleadores. Empleando su magia bárdica, pese a estar inmovilizado, interfirió el flujo de magia arcana justo en la fracción de segundo en que los liches transmitían parte de sus esencias a la caja. Las energías mágicas y los espíritus de los no muertos fueron absorbidos quedando aprisionados en el artefacto, y sus cuerpos físicos y talismanes se deshicieron en polvo. Igual fortuna sufrió **Nyxios**, cuya alma quedó ligada al objeto como guardián y conciencia del mismo.

Tras esto, el **Octaedro Negro**, como muchos lo llamaron, ha sido hallado y perdido muchas veces a lo largo de la historia. Su poder es grande pero requiere una gran voluntad y cierto conocimiento de las fuerzas de la **Ley** y del **Caos**. Se cuenta que el espíritu de **Nyxios** actúa como guía de su portador, pero en algunas ocasiones, las voluntades de los liches se hacen más fuertes y han llegado a consumir la fuerza vital del propietario. También se aventura que la conexión con los ocho archimagos muertos vivientes hace que sus poderes sean especialmente potentes contra los seres de ultratumba. Esto no deja de ser un misterio ya que la caja se perdió para no ser encontrada jamás hace siglos, en remotas tierras más allá de los **Reinos**.

No obstante, concluye **Delthrin**, su investigación no deja el terreno de la mera especulación ya que el objeto que le han entregado no es más que una réplica, extraordinariamente realizada, pero una copia al fin y al cabo. Por ello, debe rehusar el ofrecimiento realizado por el **Señor Bleth** para identificar sus propiedades.

Estas últimas palabras caen como un jarro de agua fría en el ánimo de todos, especialmente en **Clara**. Sin embargo, sus instintos le indican que el necromante parece estar diciendo la verdad. Apesadumbrados por las noticias regresan al templo de **Lathander**.

5 Elesias: Al conocer su deseo de regresar a **Suzail**, **Chansobal Dreen** les solicita que acepten a **Raffaella** como miembro de la **Brigada Brutal**. Su concurso puede ser especialmente valioso en la lucha de los héroes contra los muertos vivientes, y está claro que parecen destinados a enfrentarse en el futuro a estas criaturas. Como muestra de agradecimiento por su victoria sobre los agentes de **Equelón Negra**, sus clérigos han recargado la varita de curación que poseían. También les advierte que a pesar de que han intentado minimizar

su implicación en los hechos, algunos funcionarios de la *Torre del Rey* cercanos al **Señor Urcas Dakasto** han hecho muchas preguntas sobre el grupo.

Por otro lado, **Yargos** expresa su intención de acompañarlos a la capital para presentar su trabajo a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y poner el libro de claves a buen recaudo en la biblioteca de la misma.

6 Elesias: **Clara** ofrece a **Filfaeril** sus servicios como escriba de diversos pergaminos mágicos durante estos días de cierta tranquilidad. Por su parte, **Ivelios**, además de avivar su reciente amistad con la maga sigue visitando la ciudad, intentando familiarizarse con las figuras locales que puedan convertirse en futuros contactos.

7 Elesias: **Raffaella** aprovecha para orar en el *Salón de la Nieblamatinal* y aprender una nueva plegaria.

13 Elesias: Finalmente, los compañeros se disponen a dejar *Marsember* junto con **Yargos**, y con la nueva adición de **Raffaella**. No obstante, al atravesar las puertas son retenidos por el oficial de los **Dragones Púrpura** al mando y obligados a esperar en uno de los cuartos de guardia mientras examina sus papeles de constitución de compañía aventurera. Al cabo de unos minutos, un semielfo de aspecto jovial pero sin uniforme alguno se presenta ante ellos. El hombre, que se hace llamar **Damon Sorn**, dice representar a una organización que defiende la seguridad de *Cormyr* y de sus ciudadanos. Sus jefes conocen muchas de las aventuras del grupo y quieren tantearles sobre la posibilidad de que trabajen para ellos. Según menciona el semielfo, no se preocupan tanto por mantenerse dentro de las leyes como por conseguir sus objetivos, que siempre tienen el fin último de la seguridad y bienestar del reino. Dejándoles tiempo para que sopesen su oferta, **Damon Sorn** se despide de ellos, señalándoles que si desean aceptar su ofrecimiento sólo deben ponerse en contacto con **Hani Coronacazadora** en *Suzail*. Intrigados tras este encuentro, los héroes abandonan la ciudad portuaria de regreso a la capital.

15 Elesias: Llegan a *Suzail*, donde se despiden de **Yargos**, quien les agradece una vez más que hayan salvado su vida.

16 Elesias: **Clara** visita las dependencias del **Coster Comercial Siete Soles**, entrevistándose con el **Señor Bleth** y poniéndolo al corriente de las pesquisas acerca del **Octaedro Negro**. Evidentemente, el noble no parece muy contento con los hechos pero mantiene su palabra y entrega las 500 piezas de oro prometidas a la semiorca. También le indica que si pudiera averiguar cualquier cosa sobre el verdadero paradero del artefacto que le fue sustraído la recompensaría generosamente.

Al mismo tiempo, **Ivelios** se reúne con la **Dama Nzssar**, poniéndose ambos al día de todo lo acaecido recientemente, en especial la gloriosa batalla de la *Bahía de Marsember*. **Xuldra** revela al semielfo que **Hani Coronacazadora** es el jefe de la **Corona**, la red de espías y agentes cormyreanos. Su existencia es un secreto para la gran mayoría de la gente, incluso para muchos cormyreanos, y se rumorea que mantiene una cierta rivalidad con **Vangerdahast**, el **Mago Real** y líder de los **Magos de Guerra**.

En cuanto al resto de compañeros, acuden a la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, donde un agradecido **Lucien Espadaplateada** les paga 1.000 piezas de oro por su intervención para salvar a **Yargos** y recuperar el famoso código de señales que propició todo el embrollo ocurrido en la ciudad portuaria.

17 Elesias: Aprovechando este período de descanso **Evan** regresa a su hogar en *Robles Negros*.

Por su parte, **Iván** hace las gestiones para actualizar la carta de constitución de la compañía e incluir a **Raffaella**.

22 Elesias: Reciben una carta con el sello de la **Iglesia de Helm**. En ella, **Ser Cedric Makreides** solicita su ayuda en el *Castillo de Puertabatalla* para detener los continuos ataques de hombres lagarto contra los viajeros

que recorren las rutas cercanas al *Pantano Vasto*. Decididos a aceptar el ofrecimiento, envían un mensaje a **Evan** para que se reúna con ellos en la aldea de *Hilp*.

23 Elesias: El grupo abandona *Suzail*.

25 Elesias: Casi al anochecer, llegan a *Hilp*, donde les espera su compañero mediano.

29 Elesias: Los héroes llegan a la villa de *Wheloon*.

3 Eleint: Arriban a la aldehuela de *Batallaelevada* y posteriormente ascienden hasta el *Castillo de Puertabatalla*. Allí se encuentran con viejos conocidos, como **Vastar Escudorrojo**. Después de una amigable acogida de los antiguos camaradas y un saludo a los nuevos integrantes de la **Brigada Brutal**, son llevados ante **Ser Cedric Makreides**. El paladín les pone al corriente de la situación actual. Desde hace ya varios meses las incursiones de hombres lagarto han ido escalando en número y ferocidad. Finalmente ha tenido que poner en alerta a sus hombres de armas y a sus hermanos de la **Orden de los Ojos Vigilantes** para que patrullen el *Camino de la Manticora* y protejan a los viajeros. Decidido a averiguar más sobre el origen de los ataques, envió a uno de los grupos de aventureros que se unieron a la **Misión, la Compañía de las Águilas de la Libertad**. Su objetivo era encontrar el poblado principal de la tribu responsable e intentar conocer el porqué del origen de dicha violencia. Sólo uno de los miembros de la compañía regresó con vida, una exploradora semielfa que les contó lo sucedido. Su grupo consiguió acercarse al poblado pero se encontraron con que había reunidos guerreros de varias tribus distintas y los hombres lagarto eran mucho más numerosos de lo que habían sospechado. Trataron de capturar un prisionero para interrogarlo acerca de sus planes e intenciones. Sin embargo, fueron descubiertos y, aunque ofrecieron una dura resistencia, sólo ella pudo huir aprovechando la confusión. **Ser Cedric** tiene claro de que algo ha tenido que motivar este repentino estallido de hostilidades. Sabía que había tribus de hombres lagarto en el *Pantano Vasto* pero normalmente no salían fuera de la marisma. Es necesario saber a qué se enfrentan y por ello les pide a los compañeros que regresen al pantano y averigüen lo que ocurre. Supone que seguramente algún caudillo o chamán habrá reunido a las tribus para guiarlas por esta senda de destrucción. Antes de que mueran más inocentes es necesario acabar con dicha amenaza. Les proveerá con un mapa esquemático de la ruta que siguieron las **Águilas de la Libertad** y que les llevará a las cercanías del poblado principal de los hombres lagarto. Está cercano a una zona conocida como las *Verrugas*, una serie de pequeñas colinas que sobresalen de la marisma por encima de la vegetación, a unos tres días al noreste, casi en el centro mismo del pantano. En el fondo de dicho valle, la semielfa superviviente mencionó que había un círculo de piedras monolíticas con extrañas inscripciones en un dialecto Élfico antiguo. Los clérigos de la orden les proporcionarán pociones, pergaminos curativos y también provisiones. Si consiguen detener esta amenaza, los distintos gremios mercaderes le han autorizado a sellar un documento de pago por valor de 3.500 piezas de oro, a cobrar en cualquiera de las ciudades del reino.

4 Eleint: Con **Elliot** como guía de la expedición el grupo se interna en el *Pantano Vasto*, siguiendo la ruta marcada en el mapa. El calor y la humedad hacen mella en ellos aunque por fortuna, dado el comienzo de la estación otoñal, la temperatura es relativamente asequible.

7 Eleint: Poco después del amanecer alcanzan la zona de las *Verrugas*. Efectivamente, entre las colinas se levanta un círculo de seis enormes piedras con inscripciones en Élfico que ninguno de los compañeros consigue traducir. Debajo de estas inscripciones hay un segundo grupo de escrituras que no parecen pertenecer a ningún tipo de lenguaje conocido. Además, de las piedras emana un aura mágica de conjuración. Dejando atrás el valle, vuelven a internarse en la marisma. Los finos sentidos de **Ivelios** detectan un sonido de criaturas acercándose y el grupo se oculta en la vegetación cercana. Entre la espesura surgen varios hombres lagarto, uno de los cuales avista a **El Kurgan**. Durante una breve fracción de segundo ambos grupos se

mantienen la mirada, y entonces se desencadena la lucha. **Iván** convoca un elemental de tierra para atacar a los hombres lagarto, al tiempo que éstos arrojan una oleada de jabalinas contra los aventureros. Otra de las criaturas hace sonar un ronco cuerno de caza. Llega la hora de los aceros y **El Kurgan** y **Elliot** atacan a las criaturas ayudados por **Ivelios**. Además, la magia bárdica de **Clara** pone fuera de combate a otro de los guerreros lagarto. Apenas unos segundos después cuatro de las criaturas yacen inertes en la tierra húmeda, mientras la otra mitad de la patrulla huye. Pero la alarma ha sido dada y la marisma parece llenarse de todo tipo de sonidos. Sabedores de que este terreno espeso les perjudica, deciden regresar al valle en las *Verrugas* y atrincherarse entre las piedras élficas.

Al cabo de unos minutos una avanzadilla de hombres lagarto surge de la zona cenagosa. Son dirigidos por un guerrero montado en una extraña bestia de largo cuello y cola bamboleante. Además, un extraño personaje, lleno de abalorios y huesos los acompaña también. **Clara** y **Evan** contienen la respiración cuando reconocen al druida **Cebo-de-Serpiente**, quien los guió en su anterior aventura en el *Pantano Vasto*. Usando toscamente la Lengua Común, **Cebo-de-Serpiente** les conmina a arrojar sus armas y rendirse. **Clara** trata de explicarle que no son enemigos pero el druida se limita a repetir su demanda de forma inflexible, mientras el resto de criaturas van rodeando las piedras. En ese momento, **El Kurgan** y **Evan** disparan contra los atacantes hiriendo a **Cebo-de-Serpiente**. A partir de ahí las cosas se precipitan. El druida convoca un enorme cocodrilo que ataca a **Elliot** derribándolo. A su vez, la criatura sobre la que va montada el líder hombre lagarto emite un extraño rayo desde sus ojos que hace retorcerse de dolor a aquellos a los que impacta. Por su parte, **Clara**, encaramada en una de las rocas comienza a animar a sus compañeros usando sus poderes bárdicos, e **Iván** y **Raska** combaten duramente contra otro grupo de guerreros hombres lagarto. Pero los asaltantes son muchos. **Ivelios** pelea valientemente junto a **Elliot**, hasta que éste se desploma repentinamente como si una magia maléfica lo hubiera alcanzado. El semielfo se ve rodeado de adversarios, e incluso la vegetación a su alrededor parece cobrar vida restringiendo sus movimientos, aunque también los de sus atacantes. Por su parte, **El Kurgan** derriba a otros dos guerreros lagarto pero no puede evitar ser herido también, y **Raffaella** usa su magia para ayudar como puede a sus camaradas. Percibiendo la situación muy difícil, **Evan** decide hacerse invisible y quedarse al margen, intentando buscar una oportunidad para actuar. La intervención del líder jinete y su criatura junto con el resto de guerreros lagarto acaba por derrotar a **Raska**, que se desmaterializa de regreso a su plano natal. También **Cebo-de-Serpiente** ha entrado en combate y un formidable golpe suyo tumba a **Ivelios**. Con dos aventureros caídos y a su merced, el druida repite su demanda de rendición, amenazando con acabar con los vencidos. Viendo la lucha perdida el resto de héroes se rinde, aunque la comadreja familiar de **Evan** permanece escondida por si acaso. Son puestos en línea y despojados de sus armas y objetos mágicos más visibles. Desgraciadamente, **Ivelios** no ha sobrevivido a la hemorragia sufrida y el grupo contempla como **Cebo-de-Serpiente** y el líder jinete discuten junto al cuerpo de su amigo. Finalmente, el cadáver del semielfo es cargado en la grupa de la extraña criatura mientras los guerreros lagarto se hacen cargo de sus propios caídos. Con un gesto duro pero firme, **Cebo-de-Serpiente** les indica que se pongan en marcha de regreso a las profundidades del pantano.

Varias horas después, ya atardeciendo, empiezan a escuchar los sonidos de actividad de una comunidad. Hombres lagarto de todas las edades y sexo contemplan su llegada, algunos siseando despectivamente. Los guerreros portan escudos con distintos diseños y colores, corroborando los peores temores de **Ser Cedric**. Muchas son las tribus que han sido reunidas en este poblado. Sin ceremonias ni miramientos son introducidos en una de las primeras chozas de la aldea. En la cabaña no son los únicos prisioneros. Un taciturno elfo llamado **Nidrran** comparte su destino, aunque no consiguen que les desvele las causas de su cautiverio.

Al poco, **Cebo-de-Serpiente** entra, acompañado por una joven hembra cuyos ojos parecen velados. La criatura los olisquea como si estuviera buscando algo, y al cabo de unos instantes intercambia unas frases en su idioma con el druida. Éste se acerca a ellos y les espeta una enigmática frase “no oléis como los pieles grises”, para luego marcharse junto con la hembra ciega.

8 Eleint: El tiempo pasa y poco a poco la oscuridad rodea la choza de los cautivos. En el exterior, en uno de los lados se adivina el resplandor de grandes hogueras y también se escuchan gritos y cánticos. Nuevamente se abre la cortinilla que tapa la puerta exterior y entran dos fornidos hombres lagarto que sin mediar palabra se llevan por la fuerza a **Iván**. El invocador es arrastrado hasta una zona oscura donde un anciano y encorbado hombre lagarto lo espera. La criatura posa una de sus largas garras sobre su pecho y las heridas del humano se curan. Luego, saca un cuchillo de pedernal y corta sus ligaduras. El ser habla un tosco dialecto Común pero logra hacerse entender. Dice llamarse **Ssij** y ser el gran chamán de la **Tribu de las Tres Torres**. Los sueños de su **Rey** han sido envenenados por un oscuro ser, un dragón esquelético espectral, que fue despertado en el pantano. Este fantasma, contra el que nada han podido hacer los chamanes, auguró una gran oscuridad a todas las tribus si no se unían en una guerra contra los humanos. Pero la situación es todavía peor. Hace un tiempo, unas extrañas criaturas llegaron al pantano, codiciosas en busca del tesoro de las torres de cristal de los **Antiguos**. El **Rey** les negó permiso para asentarse en el antiguo fuerte, pues ya tenía un acuerdo con los descendientes de los **Antiguos**. Sin embargo, los pieles grises no hicieron caso y mediante artimañas malvadas se introdujeron en el poblado, matando a varios guerreros y robando gran parte de los huevos de la tribu. Desde entonces, los han usado como chantaje mientras permanecen en el antiguo fuerte junto al lago. El **Rey** clama venganza y pretende atacar a los pieles grises, pero él y otros temen que destruyan los huevos, el futuro de la tribu. **Ssij** pide ayuda a **Iván**, aunque le advierte que los pieles grises son capaces de leer las mentes por lo que no debe contar nada de estos a sus amigos, pues las criaturas podrían averiguar sus intenciones. Debe encontrar los huevos y ponerlos a salvo. Le entrega un pequeño amuleto de cobre con la forma de una serpiente, que evitará que puedan entrar en sus pensamientos. Sólo él mismo y **Cebo-de-Serpiente** conocen este plan. Deben huir y fingir unirse a los pieles grises, puesto que cualquier otro hombre lagarto los considerará enemigos. Intentarán contener los planes de ataque del **Rey** todo lo que puedan para darle tiempo a encontrar los huevos, pero no sabe cuánto podrá demorarlos. Dicho esto, le señala la cabaña en la que sus compañeros están retenidos. Los dos guardias que montaban vigilancia en el exterior están ahora desvanecidos en el suelo, obra aparentemente de **Cebo-de-Serpiente**. El anciano chamán también le indica que en la cabaña en frente de la otra se encuentran todas sus pertenencias, así como las del elfo prisionero, que puede ser un aliado en su misión. Tras desearle buena suerte, **Ssij** desaparece en la oscuridad.

Sin perder tiempo **Iván** recupera sus pertenencias y libera a todos. Sin embargo, haciendo caso omiso por completo de las advertencias del chamán, les relata todo lo sucedido. El grupo, incluyendo a **Nidrran**, recupera sus armas y objetos mágicos y huyen a toda prisa. El elfo conoce la ruta hacia el lago, junto al que se levanta un antiguo fuerte cormyreano del que parecía hablar el hombre lagarto, por lo que encabeza la marcha. Al cabo de varias horas, comienzan a escuchar silbidos siseantes tras ellos, así como cuernos de caza resonantes. Está claro que los hombres lagarto han descubierto su fuga, y en la oscuridad los compañeros deben encender luces para poder moverse con mayor rapidez.

Poco antes del amanecer, cansados y con sus perseguidores cada vez más cercanos, descubren una extensión pantanosa libre de árboles. A su derecha una masa neblinosa cubre la superficie un enorme lago. Más allá se ve una estructura de madera, en medio de una zona en la que se ven varios bultos salpicando el terreno cercano al edificio. Los silbidos de los hombres lagarto cada vez suenan con más fuerza y parece que

la única opción de encontrar refugio se encuentra tras los muros de madera del fuerte. Conforme recorren la explanada se dan cuenta de que los bultos que veían son los cadáveres, acribillados a flechazos, de casi tres docenas de hombres lagarto. Además, un par de hileras de estacas afiladas forman un doble anillo que protege también la construcción defensiva. Es entonces cuando la neblina parece desvanecerse y vislumbran por encima de las aguas las cúspides de un trío elegantes torres completamente hechas de cristal, que brillan con los primeros rayos del sol.

Una voz los saca de su ensimismamiento. A horcajadas en el parapeto una figura les hace señas. El extraño, un enano barbudo, parece amistoso pero les demanda saber cómo han llegado hasta allí. Al conocer que son prisioneros escapados de los hombres lagarto, reconoce que sus camaradas y él defienden el fuerte también contra dichas criaturas y accede a darles cobijo siempre que prometan colaborar con la defensa del lugar.

Aceptando el trato, el grupo cruza las puertas. El interior del fuerte está en mal estado y muchas fortificaciones han sido reparadas apresuradamente. Apenas se ve una veintena de mercenarios, principalmente humanos. Muchos de ellos llevan vendajes ensangrentados, pero parecen bastante resueltos. En el patio, son recibidos por un contingente fuertemente armado y cauteloso. Su líder, un humano alto de túnica roja que porta una larga arma de asta, se presenta como **Makar Karios** y les exige que expliquen su presencia en el pantano. Admite abiertamente que no se fía de ellos y que él y sus hombres han sufrido muchas pérdidas por lo que se muestra ciertamente amenazador. La situación parece tensa. Además, todos los compañeros, excepto **Iván**, tienen una extraña sensación, como si algo o alguien los estuviera vigilando. Deciden arriesgarse y contar la verdad de lo sucedido, cómo los hombres lagarto parecen dividirse en dos facciones y que una de ellas los liberó con la esperanza de que encontrasen sus huevos robados. **Makar** sigue pareciendo suspicaz aunque admite que ellos tienen los huevos. Él y sus hombres son mercenarios que se cansaron de servir a *Sembia* cuando encontraron un antiquísimo mapa que señalaba la ubicación de las torres de tres antiguas hechiceras elfas, en un lugar cercano a un lago posteriormente engullido por el *Pantano Vasto*. Ansiosos por encontrar un valioso botín mágico su compañía abandonó *Sembia* y se internó en el pantano, donde se encontraron con las tribus hostiles de hombres lagarto. Perdió varios hombres pero consiguieron refugiarse en este antiguo fuerte. Gracias a una cuidadosa operación de infiltración varios de sus mejores exploradores lograron robar los huevos de la tribu dominante de la aldea, y los han usado desde entonces para ganar tiempo y fortificar el fuerte lo mejor que han podido. Se encuentran aislados, con las provisiones menguando día a día y sin medicinas ni magia curativa para sus heridos. Su mejor opción es resistir lo suficiente para que los hombres lagarto tengan demasiadas bajas o bien, usar la amenaza de destruir los huevos como chantaje. Sin embargo, admite que la situación es casi desesperada. Accede a acogerlos aquí y compartir su agua y provisiones, pero a cambio entregarán sus armas y objetos mágicos, que les serán devueltos si los hombres lagarto atacan el fuerte. También les solicita curaciones si alguno de ellos es un clérigo o poseen otros medios curativos, y se muestra agradecido sobremanera cuando **Raffaella** usa sus poderes de canalización con sus heridos. Después, permite que **Flomburg**, el enano que vieron en lo alto de los muros, les enseñe un poco el fuerte y les asigne barracones para que puedan descansar.

Varias horas después, tras una frugal comida, **Makar** los hace llamar de nuevo. Les explica un poco la disposición defensiva de sus hombres y, como muestra de buena fe, permite que el grupo se mantenga junto, defendiendo la sección de muro que deseen. Los compañeros le comentan sobre la posibilidad de ponerse en contacto con los hombres lagarto opositores al **Rey** para intentar trazar un plan, aunque prevén que sólo será viable si **Makar** promete que no dañará los huevos cautivos, a lo que el líder mercenario accede.

Es **Clara** la elegida para salir en busca de **Cebo-de-Serpiente**, con la esperanza de que el druida esté entre los hombres lagarto que poco a poco se están congregando más allá del claro que rodea el fuerte. Protegida por un manto de invisibilidad conjurado por **Evan**, recorre rápidamente la explanada alrededor del fuerte y comienza a espiar con sumo cuidado a las criaturas que montan vigilancia. **Tymora** le sonrío y distingue la peculiar figura tatuada y llena de abalorios del druida. Tras tranquilizarle y buscar un sitio escondido para cuando se disipen los efectos de la invisibilidad, le explica todo lo sucedido. La clave parece el **Rey**. Está claro que los sueños del dragón esquelético han enloquecido al jefe de los hombres lagarto, y no se detendrá ante nada. Su muerte podría ser necesaria para apaciguar a las tribus y tratar de buscar una salida sin que tampoco los huevos sean dañados. **Cebo-de-Serpiente** le confía a la barda que **Ssavath**, su **Rey**, tiene previsto atacar al amanecer del día siguiente junto con sus dos hijos y un grupo de guerreros fieles. Con la ayuda de **Ssij** intentarán aislar al **Rey** para que tenga que enfrentarse solo, con sus partidarios, contra los defensores del fuerte. Si muere y si los huevos no han sido dañados, es posible que el chamán pueda contener las ansias de sangre de los otros líderes guerreros. No obstante, **Cebo-de-Serpiente** se muestra receloso, advirtiéndole a **Clara** de que los pieles grises son arteros. No sólo son capaces de leer la mente, sino también de adoptar otras apariencias, por lo que es posible que sus amigos en el fuerte estén ya muertos y al volver caiga en una trampa. Sin embargo, para la semiorca, este plan es la única esperanza del grupo.

Con dicho anhelo en mente, protegida por un nuevo pergamino de invisibilidad, **Clara** regresa. Para alivio suyo **Makar** acepta de buen grado el acuerdo y promete que los huevos serán entregados sin daño alguno. Después, les devuelve sus armas y objetos en señal de buena fe, y posteriormente se reúne con sus oficiales para planificar la defensa contra el ataque de los hombres lagarto al día siguiente.

Los compañeros aprovechan para descansar un poco y prepararse mentalmente para la batalla venidera. **Nidrran** les confiesa que es parte de una comitiva diplomática eficaz dirigida por **Ildar Canciónlunar**, el embajador de la *Corte Élfica* en *Cormyr*. Su propósito era llegar a un acuerdo con los hombres lagarto que les permitiera explorar las torres de cristal y recuperar todo aquello que pudiera quedar en ellas. Ha oído hablar de la **Brigada Brutal** y deja entrever que conocía de alguna manera a **Lía Amakair**, la difunta elfa de los bosques druida que formó parte de los héroes que fundaron la compañía aventurera.

9 Eleint: Poco después de que las brumas que cubren el lago se disipen, un clamor estalla en la vegetación que rodea el fuerte. De forma repentina, un par de enormes troncos salen disparados, impulsados como enormes proyectiles y hacen impacto contra el muro oeste del fuerte, abriendo una brecha. Inmediatamente, la alarma recorre todo el fuerte y los mercenarios de **Makar** aprestan sus arcos en las torres y muros. Una oleada de hombres lagarto surge de la vegetación y se lanza hacia la brecha. Paralelamente, pequeños grupos dispersos también se acercan por los otros costados de la fortificación, intentando dividir la atención de los defensores. Los arqueros de **Makar** tratan de contenerlos, pero las criaturas no detienen su carrera. Además, dos enormes lagartos gigantes surgen también de la vegetación y comienzan a correr, apoyándose de forma temible en sus patas traseras, mientras sus capuchas de escamas se hinchan amenazadoramente. Mientras los aventureros se aprestan a defender la brecha, **Makar** y sus lugartenientes forman una línea de contención en el patio principal del fuerte. El líder da órdenes por doquier y parece que sus hombres están asediados por todas partes. Los lagartos gigantes son los primeros en irrumpir en el fuerte, pero son recibidos letalmente por **El Kurgan**, **Elliot**, **Iván** y **Nidrran**. A su vez, **Clara** comienza a usar sus dotes bárdicas para animar a los defensores. Apenas han caído los lagartos cuando la primera oleada de atacantes se precipita por la grieta en los muros y empiezan a empujar a los defensores. Los arqueros de **Makar** les hostigan, pero tras un par de descargas abandonan sus posiciones y se retiran hacia el interior del fuerte. **Nidrran** queda aislado en uno de

los lados del muro y en el otro, **Iván** convoca elementales de tierra, uno tras otro, para ralentizar el avance de los hombres lagarto. Sin embargo, a pesar de que los compañeros acaban con varios de los guerreros reptilianos, la presión es demasiado fuerte y se ven obligados a replegarse. Además, los mercenarios de **Makar** no acuden en su ayuda, sino que se han refugiado en los muros y torres. Los pocos que se ven forman una línea defensiva en una de las esquinas del fuerte, junto al edificio principal y al almacén, donde según **Flomburg** se guardaban las provisiones, y que siempre estaba cerrado con candado. Sospechando una posible traición **Raffaella** intenta detectar el mal en los mercenarios que ve en el patio, y comprueba con horror como, efectivamente, todos ellos poseen un aura malévol. Pero no hay tiempo para lamentarse porque los hombres lagarto siguen llegando en la zona de la brecha. Por fortuna, la vegetación que crecía cercana al muro destrozado comienza a crecer, formando un auténtico muro de espinas y ramas, lo que sella esa posible vía de acceso a más atacantes. Sin duda, **Cebo-de-Serpiente** o **Ssij** se encuentran cerca, cumpliendo su parte del acuerdo, pues con dicha acción han aislado al **Rey Ssavath** y sus leales. No obstante, puede que no sea suficiente, ya que sin la ayuda de **Makar** y los suyos los héroes apenas logran resistir. **Raffaella** intenta usar su magia contra el **Rey** pero no tiene éxito. **El Kurgan**, **Elliot** y **Nidrran**, con la ayuda de los elementales de **Iván** y de **Evan** y su varita electrizante, consiguen derrotar a varios guerreros, pero sufren heridas que los van desgastando poco a poco. Finalmente, **El Kurgan** es derribado por un potente golpe de tridente del enorme **Rey** y la propia **Clara** tiene que entrar en combate cuerpo a cuerpo para ayudar a sus amigos. En el otro lado, encajonado en un pequeño pasillo junto al muro, **Nidrran** contiene a varios hombres lagarto mientras a su espalda ve como los mercenarios de **Makar** aprovechan la confusión para huir del fuerte. Uno de ellos le grita que se una a ellos, pues todo va a estallar, con lo que un escalofrío recorre al guerrero elfo, al tiempo que en su mente se forma una incógnita acerca de la trampa que los mercenarios han preparado. En el patio, la situación es realmente complicada. **Clara** y **Elliot** se retiran entre los muros, hostigados por varios hombres lagarto. **Evan** aprovecha para hacerse invisible y subir a lo alto de una de las torres. Por su parte, **Iván** y **Raffaella** salen corriendo por la parte alta de la empalizada, con la esperanza de que los elementales de tierra del invocador entretengan a los hombres lagarto. El **Rey** demuestra ser un terrible adversario, destrozando a las criaturas invocadas de **Iván**, pero entonces algo sorprendente sucede: otro elemental de tierra surge del suelo para enfrentarse a los invasores. No obstante, esta ayuda inesperada no es suficiente para detener a todos los incursores. Los gritos de una segunda oleada se escuchan cada vez más cercanos. Entre tanto, los mercenarios se han visto obligados a trabar un duro combate con los guerreros reptilianos, pero siguen retirándose poco a poco. Sus arqueros consiguen contener a alguno de los hombres lagarto e incluso enfurecer al **Rey**. Es entonces cuando uno de los lugartenientes de **Makar** aparece en lo alto del tejado del almacén del fuerte con una antorcha en la mano y provoca al **Rey** amenazando con destruir los huevos robados, que aparentemente están guardados en el edificio. Como resultado, el enorme bruto reptiliano y la mayoría de los guerreros convergen hacia dicho punto, lo que alivia la presión sobre los compañeros. Se produce una dura lucha cuando alguno de los hombres lagarto más osados trepan al tejado, donde el lugarteniente de **Makar** y otros dos mercenarios aguantan la posición, mientras por la trampilla comienza a subir un humo negro inquietante. En el otro lado del fuerte, **Clara** y **Elliot** consiguen refugiarse en el interior de una torre, conteniendo a tres hombres lagarto desde lo alto de las escaleras. Por su parte, **El Kurgan**, que ha quedado inconsciente y abandonado en el patio, se despierta al sentir como sus heridas están sanando. Sorprendido, descubre a una extraña iguana con varias conchas y abalorios subida a su pecho. Sospechando que puede tratarse del druida **Cebo-de-Serpiente**, finge seguir sin sentido para no alertar a ninguno de los otros hombres lagarto hostiles. Al cabo de pocos instantes, **Evan** se le une, permaneciendo invisible y entregándole también

una poción curativa. Pero las cosas no terminan de arreglarse, pues el muro de espinos, hierbas y ramas que se creó mágicamente para taponar la grieta en el muro atacado desaparece de la misma manera repentina que surgió. Una nueva oleada de hombres lagarto está a punto de acceder al interior de la fortificación. Entonces, una terrible explosión sacude todo el interior del fuerte. El almacén estalla violentamente, enviando una oleada de fuego y peligrosas astillas de madera a su alrededor. Varios hombres lagarto, incluido el **Rey**, son derribados y hechos trizas por la metralla, así como dos de los mercenarios que no habían tenido tiempo de ponerse a cubierto. Una nube de polvo cubre todo el lugar. En el parapeto, **Raffaella** apenas ha sufrido algunos rasguños, pues su magia clerical la ha protegido contra las llamas, pero **Iván** sí que ha recibido toda la fuerza expansiva y queda en el suelo desangrándose por momentos, hasta que su amiga consigue frenar la hemorragia con sus poderes curativos. Cuando el nuevo contingente de hombres lagarto se precipita hacia el lugar, **Cebo-de-Serpiente** retoma su forma natural y habla con ellos, disuadiéndolos de realizar ninguna acción hostil contra los aventureros. En el resto del fuerte, la explosión ha provocado también el cese del combate, y los hombres lagarto salen al exterior para ver lo sucedido. Por fin, cuando el polvo se aposenta de nuevo, en medio del rastro de destrucción se ve un pozo de piedra, que ha quedado sin dañar por el fuego y la metralla de madera. Con gritos de preocupación al principio y júbilo después, los guerreros reptilianos comienzan a sacar del agua unos extraños huevos del tamaño de pequeños melones. El muro de piedra del pozo y el agua en el que estaban sumergidos han salvado los huevos de ser destruidos. Tal vez esa fuera la intención de los mercenarios, o tal vez no. No hay ni rastro de ninguno de ellos y cuando **Raffaella** se acerca a los dos cadáveres destrozados por la explosión, contempla como sus cuerpos cambian lentamente, transformándose en unos extraños humanoides de piel gris con rostros sin ningún tipo de rasgo, excepto unos grandes ojos negros sin vida. El resto de los ¿hombres? de **Makar** ha huido, rompiendo el cerco en medio del caos del combate. Preocupados principalmente por la seguridad de sus huevos y debilitados por la pérdida de muchos guerreros, los hombres lagarto deciden no perseguirlos por el pantano.

Reunidos de nuevo junto con **Cebo-de-Serpiente**, **Ssij**, el anciano chamán, les presenta a **Hossk**, el nuevo **Rey** de la **Tribu de las Tres Torres**. El líder guerrero les anuncia que ha sabido por parte del chamán de su participación en la lucha y aunque lamenta el fin de **Ssavath**, el antiguo **Rey**, agradece su ayuda en la recuperación de los huevos y la expulsión de los pieles grises. Les promete que su tribu detendrá la llamada a la guerra entre los distintos clanes y evitará cualquier incursión fuera del pantano contra los humanos vecinos. También le manifiesta a **Nidrran** su intención de mantener el pacto realizado con los elfos y permitirles explorar las torres de cristal del lago. Finalmente, les ofrece ser huéspedes de su poblado mientras deseen permanecer en la marisma y reponerse de sus heridas. Ya de regreso, **Cebo-de-Serpiente** devuelve a **Evan** su comadreja familiar, a la que ha mantenido a salvo durante estos días.

11 Eleint: Ayudado por la magia drúidica de **Cebo-de-Serpiente**, **Nidrran** desciende a las profundidades del lago, pero se encuentra con que la única torre de cristal que permanece en buen estado tiene bloqueada su puerta principal por una especie de muro traslúcido. La única opción, con la ayuda del druida hombre lagarto, es intentar ascender hasta lo alto de la torre. Montando una enorme libélula convocada por el druida, ambos ascienden hasta lo alto de la cúpula cristalina de la torre, descubriendo unas aberturas por las que podrían descolgarse al interior.

De regreso en el poblado, **Nidrran** ofrece a la **Brigada Brutal** la promesa de una recompensa por parte de su embajador si le ayudan a explorar la torre y recuperar cualquier objeto élfico de valor.

12 Eleint: Nuevamente con la ayuda de **Cebo-de-Serpiente**, los héroes acceden al interior de la majestuosa torre de cristal. Una poderosa aura mágica emana del lugar. Sin embargo, tras unos cuantos minutos en su

interior se dan cuenta de que no son los primeros en explorar el lugar. Hay rastro de botas y barro, y prácticamente todos los objetos valiosos, a excepción de unos pocos libros y pergaminos, han desaparecido. Si los responsables son los antiguos moradores de la torre o bien los mercenarios de **Makar**, cuyo plan original pretendía hallar los tesoros ocultos de los elfos, es un completo misterio. En uno de los pisos inferiores encuentran una puerta dimensional todavía activa. Un estudio más cuidadoso les permite descubrir que el portal es inestable, y muy posiblemente el otro extremo haya desaparecido, por lo que usarlo podría ser tremendamente peligroso. Con esta información, los compañeros sospechan que es muy probable que la gran explosión que destruyó el almacén del fuerte pudiera haberse debido a que los mercenarios encontraron un método de desestabilizar el portal mágico, oculto en el almacén del fuerte, y hacerlo estallar.

Con sumo cuidado siguen explorando la torre. En una pequeña habitación encuentran una escalerilla de metal que desciende más profundamente y allí se topan con una escena impactante. Los cuerpos calcinados y ennegrecidos de cuatro **Dragones Púrpura** y otro esqueleto con un extraño amuleto fundido a los huesos salpican el suelo de la habitación. Los restos de los blasones en los escudos y yelmos de los soldados cormyreanos parecen tremendamente antiguos, por lo que **Nidrran** supone que pueden ser miembros de la expedición cormyreana que construyó el fuerte en el pantano hace casi dos siglos. Más allá, un canal de agua forma un pequeño foso alrededor de un segundo anillo de mármol negro, decorado con runas plateadas. El centro de la habitación está dominado por un enorme pilar de luz azul que se levanta hasta el techo de la cámara. Una poderosa magia irradia de todo el conjunto. Usando sus poderes, **Evan** y **Raffaella** tratan de comprender el sentido de la magia que se respira en el lugar. El agua parece tener algún tipo de propiedades y el círculo de runas plateadas son defensas de distintas categorías y potencia contra varios tipos de conjuros, especialmente magia de desplazamiento y conjuros de oscuridad y drenaje de energía vital. Finalmente, está el pilar de luz, cuya magia es tan poderosa que la clériga de **Lathander** queda conmocionada durante unos breves instantes. Los finos sentidos de **Nidrran** incluso le revelan que puede entreverse una silueta humanoide en medio de la luz.

Decididos a averiguar el secreto, **Iván**, **Nidrran** y **Raffaella** comienzan a estudiar el sitio. Mientras, el resto del grupo sigue explorando la torre. Son el guerrero y la clériga quienes se aventuran cerca del pilar de luz. A esa distancia, el elfo atisba una pequeña figurita acristalada con la forma de un unicornio rampante que se encuentra entre el haz de luz azul y el exterior de la cámara, como un nexo entre ambos espacios. La figura es bellísima y sin duda una elaborada obra de arte. Pinchado por la curiosidad, **Nidrran** recoge el pequeño unicornio del suelo. Por un momento, tiene la sensación de que la propia figurita se resiste a ser desplazada hasta que por fin queda en sus manos. Un instante después, se deshace en diminutos fragmentos cristalinos mientras una voz musical pero firme resuena en sus mentes lanzando un enigmático aviso "Guardaos, pues el Heraldo del **Caos** y la **Maldad** ha sido liberado". La pared de luz azul desaparece por completo y una oscura figura emerge. Negras alas membranosas lo cubren como si fueran una capa. El ser tiene un aspecto de gárgola, pero la maldad que arde en sus ojos es mucho más temible y más antigua. Con suma rapidez, la criatura atrapa a **Raffaella** entre sus garras y tanto **Iván** como **Nidrran** escuchan en sus mentes como les ordena que se alejen si quieren salvar a su amiga. Pero los compañeros no van a entrar al juego del oscuro engendro. Con el odio de sus antepasados impulsando su acero, **Nidrran** carga contra la criatura. Parte de sus ataques son desviados por la dura piel del demonio, pero su espada élfica le asesta varios golpes que sí la dañan. Mientras, **Iván** trata infructuosamente de convocar a una de sus criaturas pues las runas de la cámara bloquean también su magia. El resto de aventureros acude con presteza al lugar del combate. Viendo que el elfo es el enemigo más peligroso, el oscuro ser suelta a **Raffaella** y lo intenta herir con sus ganchudas garras.

Afortunadamente, sus aliados comienzan a descender por la escalerilla y pronto **El Kurgan** y **Elliot** unen sus fuerzas a **Nidaran**. El ser parece contemplar con especial odio el espadón de hierro frío del guerrero rashemi, que se hunde salvajemente en su carne impía. A su vez, **Evan** y **Raffaella** tratan de ayudar con sus conjuros de ataque pero su magia parece incapaz de superar las tremendas defensas de la criatura. Para sorpresa de todos, al tiempo que el ser sigue luchando salvajemente con sus zarpas y colmillos, una feroz carcajada se extiende por sus mentes agradeciéndoles el haberlo liberado. Aunque acaben con su manifestación material aquí, en los *Reinos*, esto devolverá su esencia al *Abismo*, donde podrá planear su venganza, libre ya de las ataduras que las magas elfas impusieron sobre su prisión. Los héroes no tienen tiempo para pensar en estas consideraciones filosóficas ya que la amenaza física del demonio sigue siendo muy real. Finalmente, los poderosos golpes de los guerreros acaban con la criatura, que se desvanece en medio de una densa nube negra. Toda la torre vuelve a quedar en calma, pero parece claro que ya no queda nada aquí que pueda ser reclamado por los elfos.

De vuelta al exterior, **Cebo-de-Serpiente** y los otros hombres lagarto de la expedición se encuentran alarmados pues también ellos escucharon la advertencia resonar en sus mentes cuando la criatura fue liberada. No obstante, se muestran impresionados al saber que han derrotado a un adversario tan formidable y los acompañan de regreso a su poblado, donde **Ssij** el gran chamán escucha atentamente las nuevas noticias de lo sucedido en la torre con gesto impasible.

14 Eleint: Descansados y recuperados, se despiden de **Hossk**, **Ssij** y del resto de la **Tribu de las Tres Torres**. **Cebo-de-Serpiente** se ha ofrecido para ser su guía hasta los límites del *Pantano Vasto*, por lo que el grupo avanza por terreno firme durante gran parte del viaje de regreso.

21 Eleint: Tras un viaje sin incidentes avistan ya la colina más allá de la marisma sobre la que se levanta el castillo de *Puertabatalla*. El druida hombre lagarto se despide de ellos y vuelve a internarse en las profundidades de la ciénaga.

En el campamento de la **Iglesia de Helm** les aguarda una cálida bienvenida. Son recibidos por antiguos conocidos, como **Vastar Escudorrojo**, y conducidos a la sala principal, donde los líderes de la misión, **Ser Cedric Makreides** y **Balathiel Garvan**, escuchan con atención el relato de sus peripecias. De acuerdo con lo que han decidido, los compañeros relatan todos los hechos, a excepción de su encuentro con el demonio en el interior de la torre de cristal élfica. Después de escuchar su historia ambos líderes helmitas quedan impresionados por las aventuras acaecidas al grupo y, una vez más, manifiestan su agradecimiento. Prometen que las noticias de estos logros llegarán a *Suzail* y también estudiarán tratar de llegar a un acuerdo pacífico con los hombres lagarto, ofreciéndoles algún tipo de ayuda o protección mágica contra el espíritu oscuro que dicen que atormentó a su antiguo **Rey**, a cambio de que mantengan su actitud pacífica con los enviados de la **Iglesia de Helm**.

Esa noche se celebra una gran fiesta en *Puertabatalla* en la que hombres de armas, clérigos, paladines y otros aventureros homenajean a los héroes de la **Brigada Brutal** y alaban sus hazañas junto al silencioso pantano.

22 Eleint: Los compañeros se despiden de **Ser Cedric** y de **Balathiel** y marchan hacia *Suzail*. Con ellos, como delegación de la **Iglesia de Helm**, viajan **Vastar Escudorrojo** y algunos clérigos menores. Antes de partir, **Ser Cedric** les entrega una carta de crédito por valor de 3.500 piezas de oro como recompensa.

25 Eleint: La comitiva arriba a la villa de *Wheloon*.

29 Eleint: Sin incidentes, el grupo y los miembros de la **Iglesia de Helm** llegan a *Hilp*.

2 Marpenoth: Una vez más, regresan a *Suzail*, encontrándose la ciudad engalanada y en medio de celebraciones festivas. Además de la reciente fiesta de la **Buena Cosecha**, la capital celebra dos importantes victorias contra los piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*.

Por un lado, el **Música Infernal** ha sido hundido. Uno de los galeones del **Coster Comercial de Siete Soles**, el **Orgullo de los Soles**, capitaneado por el propio **Señor Martos Bleth**, fue atacado por la nave pirata pero la inteligencia y el valor del **Señor Bleth** y de sus hombres sorprendieron a los malvados. Sus argucias no pudieron vencerlos y la nave pirata fue destruida en una espectacular explosión.

Por otro lado, tras la derrota en la bahía de *Marsember*, la flota pirata, maltrecha y derrotada, se desperdigó por el *Mar de las Estrellas Caídas*. Aprovechando el momento y gracias a una audaz y arriesgada maniobra, el **Capitán Arkios Domador-del-Mar**, paladín de **Torm** y azote de los piratas, consiguió acercarse por sorpresa con su galera armada a la infame nave capitana, el **Colmillo de la Hidra**. Ambas embarcaciones quedaron trabadas en un abrazo mortal hasta que finalmente el valeroso paladín y sus hombres prevalecieron. Por desgracia, los daños en su galera fueron tan graves que no pudieron salvarla y **Arkios** trasladó su pabellón a la nave capturada. Ahora el **Colmillo de la Hidra** se convertirá en el terror de los piratas en el *Mar de las Estrellas Caídas*.

3 Marpenoth: Tras descansar de su viaje y cobrar el dinero de la carta de crédito, los héroes se dedican a diversos quehaceres. No obstante, antes de dispersarse **Nidrran** se presenta ante **Ildar Canciónlunar**, el embajador de la *Corte Élfica* en *Cormyr*, y le hace un relato de todo lo sucedido en el *Pantano Vasto*. El diplomático queda impresionado, prometiendo recompensar a la **Brigada Brutal** por su ayuda y por la recuperación de los libros y pergaminos traídos de la biblioteca de la torre de cristal. También accede cuando el guerrero le solicita una licencia temporal para unirse a los aventureros y poder así averiguar más cosas sobre los miembros desaparecidos de la familia **Amakair**.

Clara aprovecha para visitar a su amiga, la dama **Nzssar**, contándole sus aventuras y desventuras. La noble se muestra muy agradecida por el desempeño de los compañeros en *Puertadeloeste*, pues gracias a la información descubierta el **Música Infernal** ha podido ser destruido definitivamente. También le comenta que su esposo está bastante contento con su trabajo, y es posible que sea invitada en próximas fechas a una recepción en el *Palacio Real*.

4 Marpenoth: Despidiéndose de sus amigos, **Evan** marcha a *Robles Negros* para ver a su familia y **Raffaella** decide regresar unos días al templo de **Lathander** en *Marsember*.

Por su parte, **Iván** acude a las oficinas del **Heraldo** para actualizar los papeles de la compañía aventurera e incluir al elfo **Nidrran**.

5 Marpenoth: Transcurren varios días de descanso para los héroes. **El Kurgan** encarga una coraza completa con su parte del botín y dinero prestado por sus camaradas en una de las armerías de la ciudad.

Clara visita la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y solicita acceso a su biblioteca, donde comienza a buscar referencias del culto de **Jergal**. Por las tardes, acude a la torre del mago **Maxer Hlarr** ofreciéndole trabajar para él durante estas semanas como copista de pergaminos mágicos.

Entretanto, **Iván** se presenta en el templo de **Tymora** de las *Torres de la Buena Fortuna*, donde entrega una pequeña donación a los clérigos de la **Dama Fortuna**.

Elliot por su parte, se dedica a visitar las diversas tabernas de la capital, intentando recopilar rumores sobre su hogar. Así se entera de que los ataques de grupos de insurrectos elfos se han multiplicado, siendo cada vez más audaces. En *Cormyr* hay un cierto sentimiento de simpatía hacia los rebeldes elfos pero está claro que es muy probable que los sembitas estén a un paso de declarar una nueva guerra contra la *Corte Élfica*.

En uno de sus escasos momentos libres, **Clara** aprovecha para enviar una carta a *Piedratrueno* interesándose por **Martin Cuernodraco**, el oficial de los **Dragones Púrpura** allí destinado.

6 Marpenoth: **Raffaella** llega a *Marsember* y retoma sus deberes en el *Salón de la Nieblamatinal*. También le describe al **Alto Señordelamañana**, **Chansobal Dreen**, todo lo ocurrido en el *Pantano Vasto*, incluyendo el episodio con el demonio liberado de la torre élfica.

7 Marpenoth: **Evan** llega a su hogar en **Robles Negros** donde es calurosamente recibido por sus familiares. No hay noticias nuevas del paradero del mago elfo **Xefandir**, excepto que algunos buhoneros medianos lo han visto deambular por el *Bosque del Rey*.

9 Marpenoth: **Iván** y **Nidrran** abandonan *Suzail* para viajar hacia *Encrucijada*, donde fue enterrado el cuerpo de la difunta **Lía**, entregado a los druidas del *Bosque del Rey*.

13 Marpenoth: **Clara** recibe esa mañana un presente de parte de la dama **Nzssar**, un elegante vestido de noche y también una invitación a la recepción real que se realizará esa noche en palacio. Poco antes del anochecer, el carruaje del **Señor Bleth** y la dama **Nzssar** la recoge, y **Martos Bleth** obsequia a la barda con un collar de plata rematado por un diamante. Una vez en la fiesta, **Clara** es presentada al propio **Rey Azoun IV**, que asiste al evento con su esposa **Filfaeril** y con el siempre presente **Mago Real**, **Vangerdahast**. Sorprendentemente, el joven **Rey** parece sorprendido cuando le es presentada la semiorca, como si se hubieran conocido anteriormente, lo que es motivo de algunas chanzas de varios cortesanos. Súbitamente **Clara** tiene un segundo de clarividencia y recuerda unos rasgos muy parecidos a los del monarca en **Balin el Caballero**, el líder de la compañía aventurera de los **Hombres del Rey**, que los rescató de los yuan-ti en el *Pantano Vasto* y a la que también pertenecían conocidos como **Dimswart el Joven** o el **Hermano Vinoaguado de Tymora**. Tras recuperarse un poco de esta revelación descubre a otro personaje interesante, el noble **Hani Coronacazadora**, supuesto jefe de la **Corona**, la red de inteligencia cormyreana, y de quien se dice que mantiene una cierta rivalidad amistosa con los **Magos de Guerra**.

14 Marpenoth: **Iván** y **Nidrran** llegan a *Encrucijada* y contactan con los druidas del **Círculo de los Nueve Caballeros-del-Bosque**. Consiguen reunirse con **Draguth Endroun**, **Gran Druida de Silvanus** y amigo de la difunta **Lía**, quien les confirma que su cuerpo fue enterrado junto a un gran roble en honor a sus creencias compartidas con las de la druida elfa. También les comenta que desde hace varias semanas, los viajeros cuentan historias sobre un juglar elfo itinerante que vaga por el bosque. Canta antiguas canciones de magia y hazañas, y de antiguos secretos de la tierra y del bosque. Este hecho ha preocupado un poco a su comunidad, pues ninguno de sus guardabosques ha visto a dicho vagabundo.

18 Marpenoth: Tras haber presentado sus respetos en el último lugar de reposo de **Lía Amakair**, **Iván** y **Nidrran** regresan a *Suzail*.

22 Marpenoth: **Evan** vuelve a *Suzail*, no sin antes hacer una pequeña ofrenda en el altar de **Yondalla**. Su madre, la clériga de la aldea, le proporciona varias pociones curativas para afrontar los peligros de sus aventuras.

28 Marpenoth: **Raffaella** se despide de sus hermanos en el *Salón de la Nieblamatinal* y se dispone a retornar a *Suzail*. Antes de partir, **Chansobal Dreen** le entrega una maza consagrada por la magia del altar de **Lathander** para que le ayude en sus futuros combates.

30 Marpenoth: Tras haberse reunido de nuevo todo el grupo, **Ildar Canciónlunar** los visita para agradecerles en persona su ayuda en la torre de cristal. Como obsequio, les regala cinco pequeñas lágrimas dotadas de la magia de **Sehanine Arcolunar**, la diosa élfica de la luna.

2 Uktar: Un mensaje llega al cuartel general de la **Brigada Brutal**. Es de **Thurbrand**, el jefe de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**. En el mismo les relata que su tropa ha sido desplegada nuevamente, pero ha dejado el mapa de la ubicación de la antigua fortaleza que sus exploradores descubrieron a un contacto en la ciudad de *Arabel*. Dicho contacto espera su llegada para entregarles el mapa.

Ante estas nuevas noticias, **Clara** visita la torre de **Maxer Hlarr**, así como el templo de **Tymora** y encarga algunos pergaminos mágicos útiles para su viaje.

4 Uktar: Después de pertrecharse adecuadamente, el grupo parte hacia esta nueva aventura.

7 Uktar: Los compañeros arriban a la aldea de *Hilp*.

9 Uktar: Alcanzan el apacible pueblo de *Immermar*.

12 Uktar: Tras un periplo sin incidencia alguna, la **Brigada Brutal** llega a la ciudad de *Arabel*. La urbe está especialmente tranquila, ya que la mayoría de las tropas reales y compañías mercenarias que normalmente se acantonan en la misma se encuentran desplegadas por estas fechas. Siguiendo las indicaciones de la carta de **Thurbrand** acuden a la posada del *Ganso Salvaje*, donde **Shult**, el propietario, les entrega un mapa con la ubicación del paso montañoso donde los **Espolones del Halcón** encontraron el túnel que conducía a la antigua fortaleza.

15 Uktar: Poco después del atardecer avistan la aldea de *Arroyorojo*. Esa noche, mientras cenan en la taberna del *Mojón Misterioso*, escuchan un grito aterrado de mujer. Sin apenas dudar, los aventureros se aprestan para investigar la causa. Desde una ventana, el pequeño **Evan** ve a una mujer perseguida por lo que parecen sombras vivientes. Gracias a su magia arcana consigue impactar a uno de los seres que, enfurecido, atraviesa la pared como si fuera insustancial y ataca a los héroes. Entretanto, **Elliot** abre la puerta, encontrando el cuerpo caído de la mujer casi a sus pies. **Iván** y **Nidrran** salen al exterior y éste último escudriña con su vista élfica entre la oscuridad, más allá de la luz de los farolillos de la fachada del edificio, pero no ve nada. En el interior, la criatura es atacada por **El Kurgan**, pero su arma, al no ser mágica, la traspasa sin daño alguno. En el exterior, repentinamente de la oscuridad surgen otras dos criaturas que atacan a **Iván** y a **Nidrran**. El invocador siente como su fuerza le es arrebatada por el toque helado de los seres. No obstante, **Nidrran** está preparado y esta vez la hoja de sus ancestros sí que daña a las criaturas. **Clara** aprovecha para entregar su espada larga encantada a **El Kurgan**, mientras **Raffaella** invoca los poderes del **Señor de la Mañana** para abatir a las criaturas. Poco a poco, los seres de ultratumba van perdiendo terreno hasta que finalmente desaparecen en jirones de vapor oscuro. Sin embargo, apenas han acabado con las sombras cuando el cuerpo sin vida de la mujer perseguida experimenta una terrible transformación y se convierte a su vez en una sombra. Rodeada rápidamente por los aventureros, el engendro no tiene la más mínima oportunidad de escapar, y es destruido en segundos.

Tras recuperarse de la sorpresa, el posadero, **Andy Mason**, les revela que hace unos días, **Lencross**, el mago de la aldea, manifestó su intención de realizar varios experimentos en el mojón que hay al norte del pueblo. Se trata de una piedra cubierta de extrañas runas que nadie ha sido capaz de descifrar o traducir y que ha mantenido en jaque a muchos eruditos a lo largo de los años. Ayer por la noche, su joven aprendiz llegó asustado a la taberna contando que su maestro había desaparecido a través de una ventana brillante de energía y que poco después había surgido una especie de fantasma oscuro que lo había perseguido hasta la entrada de la aldea. Estaba tan histérico que uno de los miembros de la milicia lo acompañó a su casa para que se tranquilizase. Hoy no ha aparecido por la taberna, por lo que suponen que todo había sido un susto.

En ese momento, aparecen en escena dos milicianos, que ayudan a caminar a una mujer de mediana edad. La recién llegada tiene los ojos velados y se presenta como **Alicia Loore**, oráculo de **Selúne**, la **Doncellalunar**, y

sanadora de la aldea. Les explica que soñó con ellos, que llegarían para liberarlos de la **Muerte Oscura**. Mientras la alerta va extendiéndose por la aldea, cuyos milicianos encienden todas las fuentes de luz posibles para intentar mantener alejados a los monstruos, **Alicia** les explica toda la historia.

Lencross es un viejo conocido, también oriundo del pueblo, al igual que **Andy** y ella misma. Tras pasar juntos su juventud los tres tomaron caminos separados, pero eventualmente regresaron a afincarse de nuevo en su aldea natal. Durante mucho tiempo, el mago estudió el mojón que hay al norte y sus extrañas inscripciones. Hace unos pocos días, le contó que había descubierto un método para descifrar las runas. Ella siempre le había prevenido contra sus experimentos, como si supiera que algo oscuro y amenazante aguardaba tras dicho objeto. Ayer por la tarde acudió a su casa e intentó disuadirlo de sus intenciones, pero el mago mezcló algún tipo de somnífero en su bebida y cayó dormida hasta hace unas pocas horas. Durante su sueño, vio la llegada de la **Muerte Oscura** y también a los héroes. Al despertarse, se dio cuenta de que la casa estaba vacía y que **Lencross** se había llevado sus notas sobre la piedra, así como sus artefactos mágicos y su libro de conjuros de viaje. Pidió consejo a la diosa mediante un augurio y sintió una conexión con el diario del mago, que estaba en su estudio. Lo ha leído, pero no ha encontrado nada de interés. Durante el sueño, el propio **Lencross** se le apareció hablándole de cosas banales, incluyendo un cotilleo sobre la viuda **Drusilla**, su antiguo amor de juventud. También le recordó que cuidase de **Susurros**, su gato familiar, durante su ausencia. Todo esto le parece extraño, ya que la viuda falleció recientemente y aunque ella sí acostumbraba a cuidar del familiar del mago cuando éste se iba de aventuras, el pobre gato murió hace cinco años.

Con la llegada de un grupo de milicianos, deciden escoltar a **Alicia** hasta la piedra misteriosa. También les acompaña **Andy Mason**, quien se ha pertrechado con su antigua espada y una vieja cota de mallas, herencia de su servicio en los **Dragones Púrpura** hace bastantes años.

Al acercarse al lugar, vislumbran la ventana de energía de brillantes colores de la que hablaba el aprendiz del mago. Se proyecta directamente desde la losa cubierta de grabados. Apenas se han aproximado, cuando **Alicia** da un grito de alarma y todos ven como una criatura sombría comienza a atravesar el portal. Sin embargo, el ser es destruido gracias a la rápida intervención de los aventureros. Ya más tranquilos, **Clara**, **Evan** y **Raffaella** examinan el diario del mago, ya que la escritura de la piedra es totalmente incomprensible para ellos, como ya les habían adelantado. Sorprendentemente, la última página en blanco parece irradiar un aura mágica de ilusión, por lo que sospechan que puede esconder algún texto oculto. Tras probar varios métodos, **Clara** encuentra la solución, susurrando por dos veces el nombre de **Drusilla**, lo que hace que una escritura aparezca en la página en cuestión. Se trata de un mensaje de **Lencross** para **Alicia**. En él, el mago se disculpa por haberla drogado. Efectivamente, consiguió descubrir la forma de traducir las runas de la piedra, usando un prisma velado y concentrándose mentalmente de una forma especial. Las runas tomaron significado en su mente y obtuvo el conocimiento para activar el mojón. Se trata de un artefacto creada por la raza de los **Místicos**, que se referían a ella como una **Piedra de Viaje**. Las inscripciones le desean buena suerte al viajero que la atraviese y hablan de algo llamado el **Velo Destelleante**. Según el mago, es posible que en dicho lugar se encuentre la clave que explique los misteriosos poderes que **Alicia**, **Andy** y él mismo comparten desde niños.

Llegados a este punto, la oráculo reconoce que siendo jóvenes los tres amigos descubrieron que poseían extraños poderes que desaparecían si se alejaban durante mucho tiempo de la aldea. Parece evidente que **Lencross** ha cruzado la puerta abierta, y también que es el camino que han usado las sombras para llegar a los **Reinos**. Los aventureros se ofrecen a atravesar el velo multicolor y buscar al desaparecido mago. **Alicia** se quedará junto con **Andy**, usando sus poderes divinos para evitar que ninguna sombra pueda poner en peligro a

los habitantes de *Arroyorojo*. No obstante, antes de que los héroes crucen envía a dos milicianos a su casa, para que traigan unos pergaminos curativos que guardaba y que podrían serles útiles en su viaje al otro lado.

Día 1 tras el Velo Destelleante: Atravesar la ventana de colores hace que los compañeros sufran una terrible sensación de ahogo y desorientación, especialmente en el caso de **Raffaella**. Tras el viaje, se encuentran en un pequeño mirador pétreo, en el que hay otra **Piedra de Viaje** que mantiene abierto el portal de salida. Sobre ellos hay un cielo oscuro estrellado en el que se ciernen tres lunas. Un sendero desciende suavemente por la ladera hacia lo que parece una enorme pirámide de un tamaño impresionante.

La sensación de entumecimiento desaparece en unos segundos, pero todos notan como si una parte de su mente, que nunca antes habían considerado, se hubiera abierto. Algo que había estado oculto para ellos ha despertado una sensación de poder más allá de su comprensión. No obstante, ninguno se atreve por el momento a experimentar esa nueva aptitud que ha surgido en sus mentes.

Ayudado por la luz mágica de sus camaradas, **Elliot** descubre unas huellas que desaparecen en la cornisa, no en el camino de bajada. Esto parece extraño, a menos que **Lencross**, el mago al que buscan, usase algún tipo de conjuro para moverse.

Decididos a descubrir donde los ha llevado el misterioso **Velo Destelleante** comienzan a descender, para descubrir que su llegada no ha pasado desapercibida. Repentinamente, **Nidrran**, quien abre la marcha, nota un terrible dolor, como si un potente ácido atravesase sus botas. Apenas unos momentos antes, **El Kurgan** ha sentido la desagradable sensación de que algo intentaba anular su voluntad. Con horror, el guerrero elfo ve como lo que antes parecía un simple charco en la roca forma unos pseudópodos hacia él intentando engullirlo. Por fortuna, puede escapar de su abrazo mortal y el resto de compañeros entran inmediatamente en acción para acabar con esta cosa informe. Aunque el ser es lento no deja de ser un peligro. Su mero contacto es extremadamente ácido y **Nidrran** comprueba como incluso el acero encantado de su hoja sufre daño al hundirlo en su blanda masa. También **El Kurgan** experimenta la peligrosidad de este légamo viviente, pues durante unos segundos, la mente aberrante de la criatura confunde sus sentidos y está a punto de suicidarse con su propia arma. Sin embargo, los héroes son demasiado numerosos y resueltos, y finalmente es el familiar de **Evan** el que, cargado con un conjuro electrizante, consigue acabar con este ser de pesadilla, que se disuelve como si volviese a ser un mero líquido normal.

Tras recibir las atenciones curativas de **Raffaella**, los aventureros se plantan frente a un puente de piedra que conduce a unas dobles puertas metálicas cubiertas de runas similares a las que se hallaban en las **Piedras de Viaje**. Las puertas están protegidas por torres fortificadas y parecen la única entrada a la gran pirámide.

Evan decide que es el momento de intentar descubrir el don otorgado por el viaje que han realizado entre los mojones místicos. Tras concentrarse, nota como la puerta de su mente se abre y comienza a percibir a los distintos seres vivos que lo rodean como pequeñas luces azules palpitantes. Curiosamente, también hay cuatro luces en las torres frente a ellos. **Iván** hace lo mismo y siente como si fuera capaz de ubicar una sombra oscura en el interior de la fortificación. Un ser de ultratumba, como un reflejo oscuro del poder de su compañero. Por su parte, **Raffaella** descubre que tiene la sensación de poder leer el aura residual de los objetos, averiguando cosas sobre su anterior poseedor.

Intrigados por estos extraños poderes, **Clara** decide adelantarse y probar suerte con el prisma velado que **Alicia** les entregó antes de partir. Abriendo su mente a esta nueva energía psíquica descubierta, las runas adquieren un significado coherente para ella. Se trata de un mensaje de bienvenida a los viajeros que llegan a a *Topalina*, la ciudad de los **Místicos**. Se les pide que entreguen su peaje en el foso y se les desea que en su estancia obtengan iluminación y provecho. Así pues, con el ánimo de no ofender a los posibles guardianes de

las puertas que **Evan** ha percibido, arrojan varios pergaminos mágicos al foso. Varios instantes después, **Evan** escucha como las barras de una pequeña poterna incrustada en las hojas de acero se abren. Conforme el mediano se acerca, escucha un segundo sonido de otra puerta interior abriéndose más allá. Al empujar la hoja descubre que el metal es extremadamente delgado y se encuentra al comienzo de un pasillo flanqueado por aspilleras. El final está rematado por otro par de dobles puertas, en una de las cuales se adivina una segunda poterna abierta. Con cuidado pero con decisión, atraviesan esta especie de barbacana que desemboca en el interior de la pirámide. Al cruzar la segunda puerta, se dan cuenta de que están en el interior de una gran ciudad totalmente silenciosa. La pirámide está hueca y construida por enormes placas de algún tipo de cristal. Una débil luminiscencia, procedente sin duda de las estrellas y del trío de lunas exteriores, ilumina el lugar. Hasta donde les alcanza la vista todo está lleno de edificios de una y dos alturas, pero completamente silenciosos y abandonados. Es como si la urbe hubiera sido abandonada por completo hace mucho tiempo. Segundos después, a sus espaldas escuchan como las puertas que han atravesado se cierran.

Intrigado por la presencia de seres vivos, **Evan** usa su magia para abrir una de las puertas que conducen al interior de las torres de guardia. Apenas se asoma al interior, cuando un extraño humanoide de piel grisácea y aspecto feérico parece materializarse de las sombras y le ataca con una cadena armada. Intentando evitar cualquier posible enfrentamiento, los compañeros se retiran con rapidez sin hacer ningún tipo de gesto hostil.

Tras alejarse de las torres, deciden recorrer una de las avenidas principales. El silencio sigue siendo abrumador y da la sensación de que muchos edificios y aparentes comercios fueron abandonados apresuradamente. Finalmente, después de caminar un buen rato, la avenida da a una enorme plaza dominada por tres altas estatuas. Otras avenidas confluyen aquí, pero les llama la atención que hacia su izquierda el final del paseo que sigue atravesando la ciudad está iluminado con una especie de luminiscencia azul. Las estatuas parecen representar a algún tipo de deidad o héroe de los habitantes de la ciudad y poseen inscripciones en su lengua. Además, en los pedestales sobre los que se levantan hay sendas puertas de metal.

Decididos a investigar la extraña fuente de luz, se encaminan siguiendo la otra avenida secundaria. Sorprendentemente, el camino acaba en un parque iluminado que rodea un estanque. Árboles frutales crecen entre los arbustos, e insectos y pájaros vuelan entre las flores y la vegetación. Más allá se levanta una enorme torre rectangular cuyas paredes están cubiertas de hierba enredadera. Un enorme arco conduce a su interior y no se ve puerta alguna. La torre es la fuente de la luz azulada, que conforme se expande se va haciendo más neutra. También se siente una temperatura más suave, lo que sin duda ha permitido el crecimiento de las plantas y la presencia del resto de criaturas en este lugar. Para evitar cualquier violencia innecesaria, se acercan a la entrada anunciando su llegada. Para su total sorpresa, una curiosa criatura aparece en las puertas. Se asemeja a una gran lechuza de tamaño y andares humanoides, con sus alas dotadas de manos y unos pequeños anteojos colocados en su pico frente a sus enormes ojos. El ser los saluda educadamente en su propio idioma presentándose como **Kinguapus**, bibliotecario y cuidador de este lugar.

El grupo se muestra bastante estupefacto por su aspecto y presencia en dicho lugar, en medio de una ciudad totalmente abandonada. Es **Kinguapus** quien los tranquiliza contándoles la historia de *Topalina*, la ciudad en la que ahora se encuentran. La urbe fue construida hace muchos años por los **Místicos**, una raza de humanos que evolucionaron con el paso del tiempo hasta desarrollar asombrosos poderes mentales. Obsesionados con los viajes planares, los **Místicos** construyeron ciudades en lugares recónditos de muchos mundos. Para unir las y permitir el viaje entre las mismas crearon las **Piedras de Viaje**, como la que les trajo aquí. Este mundo era famoso por contener un mineral especial, la topalina, el cual poseía la propiedad de poder canalizar energía psiónica y transformarla en luz y calor. De hecho, todas las placas de cristal que cubren la gran pirámide, y las

ventanas de muchas de las casas están hechas de este material refinado. Los antiguos sacerdotes de la ciudad usaban un artefacto psiónico, el **Orbe Solar**, que les permitía proporcionar energía a toda la ciudad, creando un ciclo artificial de luz y calor que duplicaba la presencia de un pequeño sol para la población. Desgraciadamente, la tragedia alcanzó a sus habitantes. Por alguna razón, las **Piedras de Viaje** comenzaron a quedar bloqueadas o funcionar mal. Los artefactos empleaban una conexión con el *Plano de la Sombra*, y pronto algunas sombras comenzaron a penetrar en la ciudad. Al principio se mostraban asustadas por la luz y la evitaban, pero se volvieron más audaces y comenzaron a atacar a la población. Poco a poco, fueron transformando a los habitantes y los **Místicos** se vieron obligados a huir como pudieron, usando las **Piedras de Viaje** que conectaban con otras ciudades y destruyéndolas al cerrarlas. Lamentablemente, esto provocó graves desperfectos en la urbe. Él permaneció aquí, protegiendo y custodiando este lugar de saber, como había prometido a los **Místicos**. Desde entonces, han pasado muchos años y sólo ha tenido contacto con unos pocos seres: **Gantus**, el **Guardián de las Puertas**, el último de los **Místicos** que queda en la ciudad; **Erasmus**, un shadar-kai, una fata de las sombras, perteneciente a un grupo de ellas que llegaron a la ciudad a través de la grieta que conecta con el *Plano de la Sombra* y ahora sirven a **Gantus** en su tarea de custodiar el acceso a la metrópolis; también está **Sombranocturna**, una curiosa maga humana que vino aquí hace tiempo y a menudo visita la biblioteca en busca de conocimiento, y a la que permite recoger frutos y agua de su parque; y finalmente, **Mishcaron**, un ser tocado por el *Plano de la Sombra* cuya presencia en la ciudad es un misterio, aunque sospecha que alberga un motivo oscuro. Otros grupos de viajeros han visitado la ciudad, pero la mayoría fueron convertidos por las sombras que todavía moran en ella, o bien regresaron por donde habían venido. Asimismo, quedan algunos lugares intactos, como el *Estanque la Visión*, donde los **Místicos** acostumbraban a meditar. Por lo demás, **Kinguapus** los invita a que consulten lo que quieran en la biblioteca y descansen en el parque si lo desean.

Ansiosos de averiguar más sobre las **Piedras de Viaje**, los compañeros buscan información sobre las mismas, ayudados para traducir la escritura de los **Místicos** por el prisma velado y por los propios anteojos de **Kinguapus**. Tras varias horas de búsqueda y lectura, mientras el resto de sus amigos descansa, **Clara**, **Evan** y **Raffaella** encuentran varios tratados sobre el tema. En dichos libros, los eruditos de los **Místicos** previenen contra el uso continuado de las **Piedras de Viaje**, ya que con el paso de los años corren el riesgo de bloquearse y desalinearse, lo que pondría en peligro la vida de los viajeros y crearía brechas abiertas al *Plano de la Sombra*, lo que podría atraer a criaturas nativas de dicho plano. En el caso de una puerta bloqueada, sólo sería factible cerrarla descargando su energía con otro objeto, anulando el potencial de ambos. Un objeto válido para tal fin serían los amuletos planares que los eruditos estaban desarrollando en aquellos tiempos en el *Templo Subterráneo*.

Kinguapus no sabe nada sobre los amuletos, pero sí que el *Templo Subterráneo* estaba bajo la plaza principal, aunque con la destrucción de las **Puertas de Viaje** se provocaron derrumbes en gran parte de la ciudad, y cree que dicha zona quedó aislada. Recuerda que una vez, la maga **Sombranocturna** le comentó que ella había descubierto una ruta oculta a ese lugar, pero él nunca se interesó por el tema.

Esperanzados por estas noticias, deciden descansar para recuperar su magia y sanar sus heridas.

Día 2 tras el Velo Destelleante: La oscuridad sigue dominando *Topalina* más allá de la luz de la biblioteca. Después de despedirse de **Kinguapus**, los aventureros planean visitar la zona donde les ha señalado que vive **Sombranocturna**. No obstante, antes acuerdan regresar a la plaza principal y revisar los accesos al *Templo Subterráneo*, por si no todo los túneles estuvieran bloqueados.

Al llegar a la plaza, **Evan** consigue abrir una de las puertas metálicas usando su magia. El descenso es tenso, pues las escaleras y túneles que se internan bajo la plaza dan muestra de ser bastante inestables. Tras caminar algunos minutos, cerca de una encrucijada que parece conectar con el túnel que viene desde el pedestal en el otro extremo de la plaza, **Nidrran**, quien abre la marcha, comienza a sentir una presencia extraña. Un ser incorpóreo se materializa frente él y un frío sobrenatural invade el pasillo. Atenazado por el miedo el guerrero elfo huye, y es **Raffaella** quien debe hacer frente a esta aparición que se lanza contra ella. El toque del espíritu la debilita, pero los poderes de **Lathander** y el uso por parte de sus compañeros de las lágrimas mágicas entregadas por **Ildar Canciónlunar** consiguen destruir a este malvado ser.

Tras recuperarse de este temible encuentro el grupo sigue adelante, para comprobar que las palabras de **Kinguapus** eran ciertas, y el túnel principal de acceso al *Templo Subterráneo* está bloqueado por toneladas de roca.

Sin desanimarse por esto, se dirigen a la parte de la ciudad donde el peculiar bibliotecario les indicó que se encontraba la morada de la maga **Sombranocturna**, rodeada por un antiguo parque. Pronto se dan cuenta de que sus pasos son seguidos por varias sombras. De momento los seres incorpóreos no se atreven a acercarse a la luz. Pero poco a poco se van volviendo más audaces, y otras sombras se unen a la comitiva que sigue al grupo, hasta que finalmente **Raffaella** decide invocar los poderes de su dios para tratar de desembarazarse de tan siniestros compañeros de viaje. Se produce un breve pero intenso combate, en el que los muertos vivientes son todos destruidos, aunque varios de los héroes ven parte de su fuerza absorbida por el toque helado de los seres. Por fortuna, la magia curativa de la clériga de **Lathander**, así como los pergaminos obsequiados por **Alicia**, demuestran ser de gran ayuda.

Reanudando la marcha, deambulan en medio de la oscuridad y el silencio hasta que por fin el paisaje de monótonas casas y comercios abandonados es sustituido por la tapia de un alto muro. Siguiendo su recorrido se topan con las puertas de una verja metálica que da paso a un antiguo parque. Unas extrañas runas purpúreas coronan la puerta, aunque ninguno de los compañeros es capaz de descifrar la magia que poseen. En el interior se extiende un laberinto de caminos rodeados por altos setos, entre los que crecen exóticas flores de color gris, rojo y violeta, que exhalan un aroma ciertamente embriagador. El grupo pasa bastante rato recorriendo el laberinto, intrigados también por otras huellas que encuentran en los distintos senderos. Es el sentido de la orientación de **El Kurgan** el que los saca del apuro. Siguiendo los instintos del rashemi logran salir frente a una antigua construcción, bordeada por arbustos con flores y un pequeño huertecillo en su parte trasera.

Al acercarse a la casa se sorprenden cuando una voz mágica, activada por un conjuro, da un aviso en perfecto Chondathano a la propietaria de la casa. Segundos después, una alegre voz femenina les insta, en el mismo idioma, a aguardar unos instantes a que pueda ponerse presentable. Cada vez más intrigados, los aventureros se ven recibidos por una elegante y hospitalaria mujer que apenas pasa la treintena. Tras asegurarse de que sus huéspedes están cómodos y atendidos, la dama les pregunta acerca de su procedencia y el motivo de su viaje a la ciudad de *Topalina*. Finalizado su relato, la maga se ofrece a ayudarles, afirmando ser una experta en gran parte de la sabiduría de los **Místicos**. **Sombranocturna** les confía que pertenece a una familia noble de *Aguasprofundas* aunque, por los acontecimientos que sucedieron durante la época de su marcha, se dan cuenta de que es muy posible que lleve más de un siglo en la ciudad. Vino en busca de conocimiento y para alejarse de las intrigas del poder que rodeaban la vida de su familia, así como de un matrimonio concertado que tampoco era de su agrado. Aquí permanece cuidando sus flores y el jardín, y estudiando el saber de los **Místicos**. Siempre en soledad, salvo sus visitas a **Gantus**, a **Erasmus** en las puertas, a **Kinguapus** en la

biblioteca y, por supuesto, a **Mishcaron**, en el antiguo templo. Admite que mantiene una relación romántica con éste último, aunque no deja de ser algo complicado, ya que a menudo él se burla de ella por sus orígenes. Según la maga, **Mishcaron** es orgulloso, engreído, y además, su contacto con el *Plano de la Sombra* lo ha convertido en algo difícil de decir. Estaría dispuesta a ayudar al grupo, mostrándoles el camino oculto al templo y revelándoles los poderes de su amante a cambio de que le diesen una buena lección aunque, por supuesto, sin que éste sufriera ningún daño permanente. Sabe que **Mishcaron** puede manipular la luz y la oscuridad; es más fuerte y capaz de sanar sus heridas mientras permanece entre las sombras; y puede controlar también a los muertos vivientes sombríos. Desconoce el propósito que le trajo, pues él siempre se ha negado a revelárselo, pero sospecha que busca algo en el antiguo templo. Ella también ha querido durante mucho tiempo visitar las antiguas forjas de los **Místicos**, donde forjaban sus objetos con una magia especial, pero **Mishcaron** siempre se lo ha prohibido. Asimismo, **Sombranocturna** les confirma que su amante muchas veces se ha jactado de poseer el último amuleto planar, que le permite ir y venir de la ciudad a su antojo.

Viendo esto como una gran oportunidad de hacerse con el amuleto y poder usarlo para cerrar la **Piedra de Viaje**, los compañeros acceden a tratar de rendir a **Mishcaron** sin matarlo y no tocar ninguno de los otros objetos de los **Místicos**. **Sombranocturna** les ofrece la seguridad de su casa o su jardín para que puedan descansar, lejos de la amenaza de las sombras, que el grupo acepta de buen grado.

Día 3 tras el Velo Destelleante: Después de descansar y de tomar un desayuno frugal, son guiados por **Sombranocturna** a través del laberinto hasta un callejón sin salida, junto a uno de los muros del recinto. Allí, la maga emplea su magia para retirar una cubierta de tierra suelta y grava, que esconde una trampilla metálica. En tiempos, puede que fuera una ruta de escape secreta del templo, pero ahora puede invertir su utilidad y servirles como acceso. Tras recorrer durante minutos el túnel, alcanzan otro punto sellado, donde nuevamente, **Sombranocturna** les revela el mecanismo que abre una puerta oculta en la pared, y que da paso al complejo del templo. Aquí se despiden de ellos, deseándoles suerte y prometiendo esperarles en la superficie, para acompañarlos a las puertas de la ciudad y evitar cualquier posible malentendido con **Gantus** y los shadar-kai.

A partir de este punto, comienzan a avanzar con suma precaución. Gran parte de las estancias del templo son habitáculos de los antiguos monjes y fueron abandonados hace largo tiempo. Sospechando la presencia de un temible adversario, **Clara** decide usar sus pergaminos mágicos para imbuir a sus amigos de un poder heroico, que les ayude en la batalla venidera. Finalmente, encuentran una gran cámara en la que arde una llama azul, rodeada de estatuas de las antiguas deidades o héroes de los **Místicos**. A la izquierda llama la atención la presencia de una extraña puerta octogonal con runas. Apenas han entrado en esta sala, cuando la luz de sus conjuros comienza a menguar, extendiéndose las sombras, excepto en la zona de la llama azul y las estatuas. Una fría voz en un arcaico Chondathano les ordena marcharse, si quieren evitar su muerte. Decididos a conseguir el talismán a toda costa, el grupo hace caso omiso de la amenaza y se dispone para la lucha. Todo sucede extremadamente rápido. Al tiempo que media docena de sombras se materializan y atacan a los héroes, un individuo surge de las sombras. Podría decirse que una vez fue humano, pero su piel es de un tono grisáceo y un halo sombrío parece rodearlo. Sus ojos se han vuelto blancos por completo, como si no tuviera pupilas. Dobles ilusorios lo rodean y en su mano, a una orden suya, una vara de madera negra se transforma en un pedazo más de sombras. **Mishcaron**, pues no puede ser otro, se lanza como un relámpago contra **Elliot**. Afortunadamente para el sembita, aunque sus golpes le causan daño, parece que su enemigo busca más incapacitar que matar, por lo que el guerrero aprieta los dientes e le hace frente. Mientras, el resto de compañeros se enfrenta como mejor puede a los seres de ultratumba incorpóreos que les atacan. **Raffaella** sigue siendo su principal arma, dados los grandes dones de **Lathander**, que la convierten en un adversario

formidable para los no muertos. **Evan** usa sus proyectiles mágicos para debilitar a las sombras, mientras que los demás tratan de ayudar al máximo de sus posibilidades. El combate se desarrolla entre las sombras y la fantasmagórica luz de la llama azul. Gracias a **Raffaella** y al apoyo de sus amigos, la mitad de las sombras caen durante los primeros momentos de la lucha y **Nidrran** puede maniobrar para auxiliar a **Elliot**, quien está viéndose superado, al combatir solo contra **Mishcaron**. El elfo también recibe duros golpes de la vara sombra de su enemigo, pero aguanta el dolor. **Clara**, **El Kurgan** e **Iván** acuden también en su ayuda. Casi rodeado y disipados sus dobles ilusorios, **Mishcaron** huye, desvaneciéndose invisible ante sus ojos. Sin embargo, viendo que sus criaturas muertas vivientes están siendo abatidas por **Raffaella**, decide atacar a la clériga abandonando su ocultamiento. La tenaz servidora de **Lathander** es cogida por sorpresa y cae inconsciente. Es hora del todo o nada. Los aventureros se lanzan sobre **Mishcaron** y las sombras restantes, cortándole la retirada. **Iván** aprovecha para invocar un elemental de fuego que les ayude y **El Kurgan** intenta dejar inconsciente este peligroso enemigo, que ya ha sufrido varios golpes precisos de la hoja élfica de **Nidrran**. Finalmente, un poderoso mandoble de **El Kurgan**, con la parte plana de la espada, hace caer a **Mishcaron**. Pese a ello, las sombras siguen luchando, y **Elliot** se ve cada vez más debilitado por su toque helado. El elemental de **Iván** y **Nidrran** acuden en su auxilio, pero les resulta difícil alcanzar a los seres incorpóreos. La lucha se va prolongando y, para su sorpresa, **Mishcaron** vuelve a ponerse en pie, herido, pero sin perder ni un ápice de su agilidad. Hay un furioso intercambio de golpes, hasta que por fin, los héroes consiguen destruir a las sombras restantes y volver a incapacitar a **Mishcaron**, al que atan fuertemente para evitar que pueda liberarse. Sabedores de que gran parte de sus habilidades provienen de las sombras, lo dejan atado junto a las estatuas, a la luz de la llama azul, lo que parece bloquear sus poderes de autocuración. Aprovechan también para quitarle el talismán de los planos que lleva colgado al cuello.

Es el momento de investigar el resto del lugar. Una de las puertas da al túnel de acceso al templo, que se encuentra bloqueado por un derrumbe del techo, conectando sin duda con los pasadizos que encontraron bajo la gran plaza de la urbe. Otra da a una cámara que parece ser la forja de la que habló **Sombranocturna**, donde los **Místicos** creaban sus objetos. No obstante, la que atrae su atención es la tercera, la gran puerta octogonal. Una cerradura con forma de prisma sella la hoja. Las runas del metal indican que se trata de la *Cámara del Orbe Solar*. Los compañeros deciden intentar activar dicho artefacto, pues con ello podrían evitar que las sombras pudieran perseguirlos a su regreso a las puertas. Sin embargo, todos sus intentos de abrir la puerta por medios comunes fracasan. Incluso parece como si el objeto tuviera una cierta voluntad propia. A pesar de este obstáculo, no se rinden. **Clara** hace uso de uno de sus muchos pergaminos mágicos para buscar una posible puerta oculta por todo el complejo. La magia le revela una cámara en la que hay un icono sagrado que emite un aura mágica. Tras presionar dicho objeto, la pared se desliza dejando ver un pequeño pasillo con un cofrecillo metálico sobre un pedestal. Al abrirlo hallan una llave con forma de prisma, en cuya empuñadura hay un pequeño rosario con varias cuentas que también irradian magia.

De regreso frente a la puerta octogonal, la llave encaja perfectamente, y la hoja se desplaza hasta el interior de la pared, dejando ver una amplia cámara. En su interior, se levanta una estructura similar a una pequeña torre, a la que puede subirse por unas escaleras que la rodean. Una esfera metálica dorada descansa en la cúspide, sin duda alguna el legendario **Orbe Solar**. Decididos a activarlo, varios de los aventureros lo rodean y posan sus manos en el mismo, mientras intentan liberar su potencial psiónico. Poco a poco, sus reservas son drenadas, agotándolos en el proceso, pero también perciben como la luz en la habitación se va intensificando y la temperatura sube algunos grados, haciéndose más agradable.

Al regresar al jardín de **Sombranocturna** pueden contemplar por sí mismos su éxito. Una suave luz se expande por toda la ciudad desde los paneles de cristal de la gran pirámide. Al no haber podido cargar totalmente el artefacto, la luz no es más intensa que un tenue amanecer, pero probablemente sea suficiente para mantener a raya a las sombras. La propia **Sombranocturna** los recibe con júbilo al enterarse de que han cumplido con su misión y les asegura que liberará a **Mishcaron** después de que éste haya tenido tiempo para reflexionar sobre sus mezquindades.

Guiados por la maga, vuelven hasta las puertas de la ciudad. A una voz de **Sombranocturna**, las pequeñas poternas se abren, dejando paso libre hasta el puente exterior. Luego se despiden de ellos, deseándoles buena fortuna, y regresa hacia su jardín. Tras cerrarse las hojas, arrojan la llave de la puerta octogonal al foso, para que en el futuro la maga, o tal vez **Kingupus** o el enigmático **Guardián de las Puertas**, puedan volver a activar el **Orbe Solar**, aunque deciden conservar las cuentas mágicas.

En lo alto del serpenteante sendero, el portal abierto por la **Piedra de Viaje** sigue activo, por lo que sin perder un instante, los héroes lo atraviesan sin dudar.

16 Uktar: Tras unos breves instantes de mareo y ahogo, los compañeros surgen nuevamente en los *Reinos* bajo un cielo estrellado. A pocos metros de ellos se desarrolla una desesperada contienda. **Alicia Loore** está haciendo frente ella sola a cinco sombras. Los muertos vivientes también han sufrido el castigo de las canalizaciones de la oráculo, pero lo más impresionante es que el propio cuerpo de la mujer brilla como si de él emanase energía positiva. Cada vez que una sombra la toca, el ser parece recibir también daño. Pero no es momento para el asombro, pues la vida de la mujer corre peligro. Auxiliada por el grupo, pronto todas las criaturas de ultratumba son destruidas.

Ya sólo queda sellar el portal a *Topalina*. Usando su magia, **Evan** arroja el talismán de los planos sobre la **Piedra de Viaje**. Se produce una tremenda explosión cuando ambos objetos interactúan. Saltan esquirlas de la roca y el amuleto se funde ante la descarga de energía mística, pero finalmente la ventana, el **Velo Destelleante**, se disipa como si nunca hubiera existido.

De regreso a *Arroyorojo*, **Alicia** les pregunta por el éxito de su misión. Al saber que no pudieron encontrar al desaparecido mago **Lencross** se entristece, pues teme que muy probablemente haya muerto, víctima de su obsesión por desentrañar el secreto de la **Piedra de Viaje**. Ella misma les cuenta que sólo ha pasado un día desde que atravesaron la puerta. Tras detener a un par de sombras errantes, decidió mandar de regreso a **Andy Mason**, el valiente posadero, al llegar nuevamente la noche. Temía que sólo pudiera ser una posible víctima de las sombras. Cuando se vio rodeada, y pese a invocar todo el poder de **Selúne**, se daba por muerta. Habría sido una víctima más de no haber sido por su afortunada intervención. Percibe también que con la destrucción de la energía de la **Piedra de Viaje**, los misteriosos poderes mentales que desarrollaron ella, **Andy** y el pobre **Lencross**, así como los que obtuvieron los aventureros, han desaparecido.

17 Uktar: La luz del sol hace disipar los temores de la amenaza sombría que se había abatido sobre la aldea. Gracias a **Alicia Loore** y **Andy Mason**, la noticia de las hazañas del grupo se difunde y pronto una multitud de agradecidos lugareños se congrega junto a la taberna de **Andy**, donde han estado descansando.

Esa noche, una gran fiesta se celebra en honor de los **Héroes de Arroyorojo**. **Alicia** les promete que, pase lo que pase, tendrán siempre un hogar aquí si lo desean, así como el agradecimiento eterno de las buenas gentes de la aldea.

19 Uktar: Tras descansar y ser objeto de todo tipo de agasajos, deciden viajar a *Estrellavespertina*, donde **Raffaella** espera que sus hermanos de **Lathander** puedan recuperar la fuerza vital que le fue absorbida por el ataque del terrible espíritu al que se enfrentaron en los túneles que llevaban al templo de los **Místicos**.

21 Uktar: Pasado el mediodía llegan a *Estrellavespertina*, siendo calurosamente recibidos por los aldeanos y por **Randal de Lathander**, el clérigo que dirige la *Casa de la Mañana*. Tras conocer sus vicisitudes, gustosamente se dispone a proporcionar curación para **Raffaella** y a crear una varita mágica para **Clara** con un conjuro menor que pueda servir contra criaturas de ultratumba.

Por su parte, **Nidrran** aprovecha para que el herrero local repare el daño que el ácido del lógamo causó en su hoja élfica. Queda sorprendido cuando el artesano reconoce el diseño del arma, y le relata que hace unos años, un guerrero elfo con extraños tatuajes pasó por la aldea portando un arma muy similar. El misterioso elfo rastreó y dio muerte a una pareja de licántropos hombres lobo que habían causado varias muertes.

24 Uktar: Tras el ritual curativo de **Raffaella**, el grupo retorna hacia *Arroyorojo*, con la esperanza de llegar a las montañas antes de que se eche encima lo más duro del invierno.

26 Uktar: Arriban nuevamente a *Arroyorojo*, donde se reaprovisionan para el largo viaje a las montañas.

27 Uktar: Equipados con ropa de abrigo y provisiones, tiendas y cuerdas, parten hacia el lugar marcado en el mapa de **Thurbrand**.

2 Noctal: Tras una semana de viaje sufriendo los rigores del incipiente invierno, se encuentran en las primeras estribaciones de la parte septentrional de los *Cuernos Tormentosos*. **Iván** es el que peor ha soportado el frío clima, pero los conjuros de **Raffaella** le han permitido seguir adelante. Esa tarde, poco antes del anochecer, vislumbran la pequeña ruta bloqueada por rocas y la entrada a la cueva de la que hablaba la carta de **Thurbrand**. Para resguardarse del viento, deciden pasar la noche en el interior de la cueva.

3 Noctal: Con las primeras luces, atraviesan el túnel hasta el otro extremo en la cara interior de la montaña. Desde su privilegiado mirador se contempla un pequeño valle incrustado entre las montañas. Los restos de una pequeña fortaleza se levantan en lo más profundo. Es extraño, porque los muros y edificios auxiliares parecen haberse desmoronado sobre sí mismos, como si la roca hubiera perdido su resistencia, y sólo la torre central permanece erguida, aunque una de sus alas parece estar dañada.

Por momentos, **Clara** y **Evan** creen ver el resplandor de algún tipo de brasero o llama que se adivina en el interior del último piso de la torre.

El descenso desde la salida del túnel es complicado, porque el temblor ha dejado toda la pendiente llena de rocas sueltas y grava. De hecho, **El Kurgan**, **Elliot** y **Raffaella**, sufren una aparatosa caída durante el mismo.

Tras sanar las heridas de los accidentados y recuperar las compostura, los aventureros se acercan precavidamente a los desmoronados muros. No hay ningún indicio de lo que provocó la destrucción de las murallas y tampoco se ve otra señal de violencia. La presencia de antorchas parece indicar que la torre está ocupada, por lo que para evitar poder ser tomados por bandidos deciden anunciar su presencia a cualquiera de sus posibles moradores. Sin embargo, pasan los segundos y nadie ni nada responden.

Liderados por **Nidrran**, atraviesan la zona desolada del patio, en el que crecen todo tipo de matorrales y pequeños arbustos. Rodean la torre y consiguen llegar a la cara opuesta, donde un enorme boquete ha destrozado la puerta que presumiblemente había así como los muros de los primeros pisos. Una roca suelta cae muy cerca de **Raffaella**, pero la clériga no está segura de si se ha soltado por el precario estado de los muros o ha sido arrojada a posta.

Una vez en el interior, **Nidrran** comienza a escalar hacia el segundo piso, mientras **Evan** e **Iván** inspeccionan la planta baja. Toda la zona está desierta y la construcción parece haber sufrido algún tipo de ataque, porque muchas piedras se han fracturado de los techos y muros laterales. Hay unas huellas recientes de criaturas bípedas, pero nadie es capaz de reconocer dichos rastros. Las puertas son de una madera oscura extraña y,

aunque han soportado el paso del tiempo, los goznes se encuentran en muy mal estado, y están cerradas bloqueadas por mera fuerza física.

El grupo decide acceder directamente al segundo piso. Ayudados por cuerdas ascienden hasta la repisa de suelo que todavía se mantiene. **Nidrran** examina la puerta que bloquea su camino y hace fuerza para desbloquear la hoja. Repentinamente, un dardo de hueso dentado sale disparado de entre las rocas y se le clava profundamente. En el interior, un nauseabundo hedor invade toda la sala. El lugar parece haber sido una armería, con armas y armaduras antiguas, en distintos estados de conservación, esparcidas por los suelos y paredes. Un casco vuelto al revés todavía humea, como si alguien lo hubiera usado como improvisado brasero. Haciendo caso omiso de su sentido del olfato **Nidrran** entra, para ver una puerta en la zona central y otra más alejada que está abierta, de la que parece emanar cierta humedad.

El resto de aventureros va entrando. Algunos, como **Clara**, **El Kurgan** e **Iván**, quedan bastante afectados por el terrible olor que satura el lugar. Al haber visto el dardo de hueso que hirió a **Nidrran** y sentir este hedor, la barda semiorca recuerda haber leído relatos sobre una raza reptiliana de criaturas, llamadas trogloditas, que moran en la *Suboscuridad* y son capaces de emanar un olor nauseabundo mediante sus glándulas. Son primitivos, salvajes y brutales.

Entretanto, **Nidrran** se acerca a la puerta central, aunque un repentino siseo procedente de la habitación abierta lo pone en alerta. Al abrir la puerta con cuidado se da cuenta de que la parte interior, que ha soportado sorprendentemente intacta la estructura, alberga una escalera circular de piedra que recorre de arriba a abajo la torre. También descubre que hay una especie de cabello trenzado cruzando la parte baja del hueco, sin duda el disparador de otra trampa. Mientras el resto de sus compañeros se mueve por la habitación, el guerrero elfo corta el cabello desde un lateral, y un nuevo dardo sale disparado hacia la puerta para clavarse inofensivamente en la hoja de madera. Sin embargo, el peligro no ha desaparecido. Un extraño zumbido a su espalda atrae a **Nidrran** y, repentinamente, una violenta sacudida eléctrica le recorre. Decidido a enfrentarse a esta nueva amenaza, el elfo entra en la sala entreabierta para ver que está cubierta de musgo y hongos en techos y paredes. Varios charcos de humedad se han formado en el suelo, y una pareja de pequeños y extraños lagartos azulados lo contemplan. **Clara** y **El Kurgan** se acercan para apoyarlo. Entonces, una especie de arco eléctrico se forma alrededor de ambas criaturas, entrecruzándose frente a ellas para luego salir disparado hacia los tres aventureros, provocándoles algunas heridas leves. Ya no hay tiempo de dudas, y el trío se abalanza contra las criaturas, que pese a defenderse a mordiscos, caen bajo los aceros de los héroes.

Es momento de decidirse entre ascender por la escalera o descender por la misma. Una vez más, **Nidrran** encabeza la marcha. Su fino oído le revela los ecos de una especie de habla siseante y cortante que procede de los niveles superiores. Con el arma dispuesta, se topa en el piso superior con una puerta bloqueada y en cuya hoja de madera alguien ha dibujado extraños y sanguinolentos símbolos con las garras.

En el siguiente nivel, los sonidos de gritos y chasquidos en la extraña y gutural lengua se hacen más fuertes. La puerta de acceso está abierta, y deja ver una amplia habitación que parece el cubil de los trogloditas. Aquí el hedor es casi insoportable pero el grupo no se echa atrás en su determinación.

Sabedores de que seguramente las criaturas les esperan preparados, **Clara** y **Evan** hacen invisibles a **Elliot** y a **Nidrran**, que van los primeros, mientras el resto espera en la escalera circular a que sus compañeros tomen por sorpresa a los seres. Pero no todo sale según lo planeado. **Nidrran**, siempre el primero, asciende sigilosamente los escalones para contemplar como la escalera desemboca en una especie de gran sala de audiencias. El último tramo ascendente está flanqueado por varios trogloditas, armados con mayales de hueso y piedra, pero lo que casi le detiene es un desagradable lagarto albino, que abre sus mandíbulas amenazador

cuando se acerca al mismo. Decidido a no fallar, el elfo intenta pasar entre el lagarto y el troglodita más próximo. El animal intuye su presencia, pero sus dientes fallan al ágil guerrero. Esto alerta a los trogloditas que esperan arriba, aunque no son conscientes de la presencia de **Nidranan**. Al menos hay media docena de ellos, además del gran lagarto. Le sigue **Elliot**, que también se encuentra con la amenaza de la criatura. Es entonces cuando detrás de los dos guerreros, para sorpresa todos, se materializa una esfera llameante que desciende por las escaleras abrasando a **El Kurgan**, que era el siguiente en la fila. Rápidamente, **Nidranan** se mueve para localizar al posible mago o chamán y descubre a una troglodita hembra, adornada con grotescos tatuajes y abalorios. Porta una terrible guadaña de hueso, confeccionada con el cráneo de una extraña bestia, y a su lado se encuentra una rana del tamaño de un pequeño oso. Por su parte, **Elliot** golpea al lagarto abandonando toda precaución y también su manto de invisibilidad. Pronto se ve rodeado por varios trogloditas que intentan golpearle, aunque afortunadamente su armadura y agilidad le salvan del peligro momentáneamente. Atrás, **El Kurgan** comienza a subir, pero sus compañeros titubean, al tener que atravesar la zona donde la esfera llameante bloquea el paso. Al acercarse a la extraña hembra, **Nidranan** contempla como súbitamente la enorme rana dispara su pegajosa lengua hacia él, pero nuevamente su camuflaje le salva, y él descarga un golpe contra la troglodita. Ésta se retira hacia la escalera mientras se cura la sangrante herida. Al mismo tiempo, la rana gigante se interpone en el camino del elfo, protegiendo a su ama. Mientras, **El Kurgan** intercambia los primeros golpes contra los trogloditas situados a los lados del último tramo de escalera, pero no consigue abrirse paso. **Clara** va detrás suyo, sufriendo algunas quemaduras, y consigue usar su magia bárdica para hacer huir de miedo a uno de los seres. **Raffaella** aprovecha el hueco y conjura un arma espiritual contra otra de las criaturas, a la par que **Iván** invoca un elemental de tierra para que suba atravesando el techo de piedra y ayude a sus amigos. Arriba, **Elliot**, que sigue rodeado, se topa con un guerrero troglodita que blande una peligrosa hacha de hueso. Sufre algunas heridas pero consigue aguantar, y sus bríos se ven renovados cuando ve surgir del suelo al elemental de **Iván** que se une a la lucha. **El Kurgan**, continúa sin poder llegar a lo alto de la escalera, y recibe varios golpes, incluyendo un tajo de guadaña de la hembra. **Nidranan** también se encuentra en problemas, pues aunque ha herido a la rana, ésta consigue morderle, atrapando uno de sus brazos e inmovilizando su arma. **El Kurgan** sigue luchando en inferioridad y, aunque impacta a uno de los trogloditas, no consigue avanzar, mientras recibe nuevos ataques. Entretanto, la esfera llameante se mueve de nuevo, abrasando al rashemi, que queda extremadamente maltrecho. Con la llegada del elemental de tierra, **Elliot** logra finalmente acabar con el lagarto albino, y contiene al resto de trogloditas, incluyendo al del hacha, pero su situación se hace cada vez más dura. Igual suerte corre **Nidranan**, que no puede con la enorme rana. Es entonces cuando **El Kurgan** sufre nuevas heridas, que lo hacen caer al suelo. Viendo a sus compañeros en peligro, **Raffaella** se arriesga a lanzar una onda de canalización curativa, que sana tanto a amigos como enemigos. **Clara** hace huir a otro troglodita usando su magia bárdica, y sigue dando ánimos a sus camaradas. Pero todavía quedan nuevos peligros, pues tanto la barda como la clériga de **Lathander** contemplan como súbitamente las escaleras se llenan de una multitud de pequeñas y maliciosas arañas que empiezan a morderles y a subírseles por todos los lados. Con parte del grupo inmovilizado en la escalera, la hembra troglodita fija su atención en **Nidranan**, que lucha contra una de sus mascotas. Dejando su guadaña en la garra izquierda, el elfo contempla como su garra derecha se ennegrece como si acumulase algún tipo de magia maléfica e intenta tocarlo. Milagrosamente evita el contacto, aunque no parece que pueda esquivar durante mucho tiempo dichos ataques. **Elliot** acaba con uno de los trogloditas, ayudado por el elemental de **Iván**, y **Clara** acude desesperada con su varita de curación para salvar a **El Kurgan**, antes de que el poderoso guerrero pueda desangrarse. Aprovechando que los otros trogloditas están todavía asustados por la magia de

la semiorca o están rodeando a **Elliot** y al elemental de tierra, **Raffaella** sube arriba de la escalera. Abajo, tras haberse lanzado varios conjuros de protección, **Evan** e **Iván** comienzan a subir precavidamente pues la esfera llameante todavía se encuentra activa. **Elliot** consigue acabar con otro de los seres, pero las heridas le van haciendo mella y tiene que cubrirse con el elemental para poder gastar una de las cuentas curativas que encontraron en la ciudad de los **Místicos**. La situación es grave, y todavía empeora más cuando la hembra consigue tocar a **Nidrraran** con su mano. El elfo siente como una ponzoña se extiende por todo su cuerpo, y empieza a debilitarse. Además, no logra matar al peligroso anfibio gigante, que lo ha atrapado ya en dos ocasiones, pudiendo zafarse a duras penas. En la escalera, las llamas se apagan, pero todavía queda la amenaza de las arañas. **Evan** lanza un conjuro usando su varita de electricidad, pero eso no parece dañar al enjambre. Por su parte, **Clara** le arroja un frasco de fuego de alquimista, pero tampoco consigue un impacto limpio y sólo chamusca a una pequeña parte de las alimañas. Más aún, el elemental de tierra de **Iván** cae hecho arenisca por los golpes del troglodita del hacha, aunque por suerte, el invocador está ya al tanto para llamar a un nuevo elemental. Más acuciada está **Raffaella**, pues tiene que arriesgarse a lanzar una nueva canalización curativa, tanto para aliados como para adversarios. Esta vez el poder de **Lathander** es mucho menor y apenas tiene efectos sanadores. Debilitado por la pérdida de sangre y el veneno que corre por sus venas, **Nidrraran** se desploma, no sin antes haber conseguido acabar con la enorme rana. La hembra aprovecha entonces para moverse hacia **Raffaella**, quien trata de paralizarla sin éxito. Al ver en dificultades a sus compañeros, **Clara** se acerca a la clériga para auxiliarla, pero también es atacada por los trogloditas a quienes se les ha pasado los efectos del miedo. Afortunadamente, el enjambre de arañas desaparece en las escaleras, y **Evan** e **Iván** suben por fin a la gran sala. El pequeño mediano abate con su varita electrificada a uno de los trogloditas, mientras éstos intentan en vano traspasar sus defensas mágicas. En el otro extremo de la sala, temiendo por la vida de **Nidrraran**, **Raffaella** usa uno de sus pergaminos para neutralizar el veneno que afecta al guerrero elfo, y con la ayuda de **Clara** detiene su hemorragia, pese a que la hembra y otro guerrero troglodita intentan impedirlo. La garra de la hembra arde ahora en un fuego mágico que es capaz de arrojar a distancia y amenaza a la clériga de **Lathander**. También **Elliot** está en apuros cuando un golpe de refilón de uno de los trogloditas lo deja inconsciente. Sin embargo, la llegada de los magos ha marcado un punto de inflexión en el combate. Desafiando los intentos por atraparlo, **Evan** acaba con otro de los trogloditas, mientras el elemental de tierra de **Iván** mantiene a raya a los restantes, lo que aprovecha el invocador para curar mediante una poción al guerrero sembita. Para dar más peso al giro de la batalla, **Clara** hace huir con su magia al troglodita del hacha. Viendo que sus huestes van a ser derrotadas, la hembra deja de hostigar a **Raffaella** y huye, aprovechando que ninguno de los aventureros cubre el hueco de la escalera. La clériga decide no perseguirla y concentrar sus esfuerzos en curar a **Nidrraran**, que parece estar extremadamente débil por los efectos del veneno. Con su líder huída y su mejor guerrero fuera de combate, los trogloditas se defienden desesperadamente, pero acaban cayendo uno tras otro hasta que sólo los héroes permanecen en pie en la ahora silenciosa sala.

Después de recuperar a los heridos, el grupo comienza a explorar la torre, incautándose del botín que los trogloditas habían saqueado previamente. En una de las cámaras inferiores encuentran a un prisionero terriblemente maltratado. Gracias a los cuidados propiciados por los compañeros, el maltrecho humano consigue recuperarse lo suficiente para narrarles su historia. Su nombre es **Balnar Forsentis** y es un aventurero procedente de la lejana *Lunaplateada*. Pertenece a una organización conocida como los **Heraldos**, que se dedica a investigar y recopilar todo tipo de conocimientos sobre historia, magia, leyendas y otras artes. Hace algunos meses encontró unos registros que mencionaban el antiguo *Reino de Esparin*, donde se

mostraba la ubicación de algunos de sus enclaves que, tradicionalmente, albergaban altares de adoración a **Mystra**, la **Dama de los Misterios**. Vino aquí siguiendo dichos mapas pero fue capturado por los trogloditas, los cuales estuvieron torturándolo e intentando interrogarlo durante varios días. Agradecido por su rescate, les pide que le permitan acompañarles en su viaje de regreso. Para evitar ser un estorbo durante la exploración del resto de la torre, decide permanecer oculto entre los escombros de la planta baja.

Llega la hora de enfrentarse a la puerta que mostraba los extraños símbolos sangrientos. Forzando la puerta, **Clara** y **El Kurgan** entran en una amplia cámara. Ambos extremos muestran sendos altares, rematados con estatuas de **Mystra**, una de aspecto benevolente y la otra de apariencia más combativa. En los altares, además de varios objetos de plata, hay dos diademas que emiten un aura mágica. **Elliot** entra también en la cámara y decide coger una de las diademas, al tiempo que **El Kurgan** hace lo mismo con la otra. Casi instantáneamente, comienzan a escuchar un eco de voces fantasmales en antiguo Chondathano que les tachan de saqueadores y ladrones. Una neblina se extiende por toda la sala y entre sus vapores, una figura fantasmal se materializa, invocando un terrible relámpago que impacta a varios compañeros. De inmediato **Elliot** se lanza contra el ser espectral, pero su hacha lo traspasa sin causar daño. La aparición, que parece ser uno de los antiguos moradores de la torre, sigue lanzando conjuro tras conjuro contra aquellos que han robado las diademas del altar. Se suceden rayos ígneos, proyectiles mágicos, flechas ácidas, descargas eléctricas y rociadas llameantes. **Elliot** cae inconsciente en uno de estos ataques, mientras **Nidran** y **El Kurgan** tratan de acabar con el furioso espíritu vengativo, y **Raffaella** invoca los poderes de **Lathander** contra este ser de ultratumba, para después recoger la diadema que su compañero sembita ha dejado caer. La lucha prosigue, desarrollándose por varios niveles de la torre cuando **Clara** y **El Kurgan** huyen de la cámara de los altares. Sin embargo, el fantasma arcano no cesa en su persecución de los ladrones de los objetos sagrados, hasta que finalmente, la hoja mágica de **Nidran** lo hace desvanecerse en el aire entre furiosos aullidos.

Después de curar al caído **Elliot** y de saquear los restos de los altares, se reúnen con el asustado **Balnar** y optan por pasar la noche en lo alto del túnel que da acceso a este pequeño valle, resguardados del frío.

4 Noctal: Con las primeras luces del día, parten de regreso a la civilización.

12 Noctal: Tras una dura marcha por las montañas, soportando un frío cada vez más intenso, consiguen llegar a *Arroyorojo*, donde son amigablemente recibidos por la población.

14 Noctal: Después de ser agasajados durante un par de días, parten camino de la ciudad de *Arabel*.

16 Noctal: Llegan a *Arabel*, donde se ponen en contacto con **Shult**, en la posada del *Ganso Salvaje*. Éste se hace cargo de todos los objetos encontrados en la torre y también les comenta que es muy posible que, en unos pocos días, **Thurbrand** y el resto de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón** regresen a la ciudad para pasar el invierno. Es por esta última razón, que deciden esperar al capitán mercenario.

Por su parte, **Balnar Forsentis** les agradece una vez más su rescate de los trogloditas y se despide de ellos.

23 Noctal: **Thurbrand** y sus hombres hacen acto de presencia, refugiándose en la comodidad de *Arabel* para pasar aquí los rigores de la estación invernal. El líder mercenario se muestra amigable y entusiasmado con los hallazgos de los compañeros, y especialmente satisfecho con **Clara** y **El Kurgan**. Tras escuchar el relato de las aventuras de la **Brigada Brutal**, hace un resumen de sus propias andanzas, sin dejar pasar el hecho de que han tenido varios encuentros con hobgoblins bien pertrechados y organizados en las *Tierras Pétreas*, así como con bandas de brutales bugbears. En muchos de los enfrentamientos, sus hombres tuvieron que rematar a enemigos caídos o quemar los cuerpos para evitar que volviesen a levantarse. Los **Magos de Guerra** ya están al corriente de la situación, pero han exigido la máxima discreción para que no se extienda el pánico entre la población. Finalmente, tras una cena de celebración por el reencuentro con sus antiguos camaradas,

Clara y El Kurgan, Thurbrand invita a todo el grupo a pasar unos días con él y sus hombres en *Arabel*; ofrecimiento que es aceptado.

27 Noctal: Despidiéndose de **Thurbrand**, los aventureros parten de regreso a *Suzail*. Antes de marchar, el mercenario les promete que les enviará a la capital su parte del botín, una vez vendido.

29 Noctal: Los compañeros alcanzan *Immermar*.