

Por la tierra y el rey...

1338 DR Año del Vagabundo

1 Martillo: Poco después del mediodía, llegan a la aldea de *Hilp*.

4 Martillo: Retornan por fin a *Suzail*, donde se preparan para descansar durante una breve temporada. **Clara** se encuentra con una carta enviada por **Martin Cuernodraco** desde *Piedratrueno*.

5 Martillo: **Nidran** acude a la embajada élfica para ponerse en contacto con el embajador, **Ildar Canciónlunar**, pero no regresa al cuartel general del grupo.

7 Martillo: Preocupado por la aparente desaparición de su compañero, **Elliot** se presenta en la embajada élfica, preguntando por el paradero de **Nidran**. Aunque el embajador se encuentra ausente, el mayordomo elfo presente le confirma que **Nidran** partió con varios elfos pero sin indicar destino alguno. Sospechando que su camarada se encuentra en alguna misión de los suyos, **Elliot** regresa al refugio de la **Brigada Brutal** para contar a sus amigos lo que ha descubierto.

Ese mismo día, durante una de sus salidas tanteando a los magos locales para ofrecer sus servicios, un desconocido le pasa a **Clara** un papel, con el símbolo del **Gran Maestro Antorcha**.

Ajeno a todo esto, **Evan** pasa los días transcribiendo nuevos conjuros mágicos recién aprendidos en su libro.

8 Martillo: Tras la marcha sorpresiva de **Nidran**, **Raffaella** les manifiesta su intención de regresar a *Marsember*, para retomar sus tareas en el templo. El resto del grupo le desea buena suerte, y **Clara** y **El Kurgan** se ofrecen a acompañarla para ponerse en contacto con el **Gran Maestro Antorcha**.

9 Martillo: **Clara**, **El Kurgan** y **Raffaella** parten para *Marsember*.

Mientras, **Iván** aprovecha para frecuentar el templo de **Tymora** en la capital.

11 Martillo: Una vez en *Marsember*, **Raffaella** se despide de sus amigos, aunque antes les explica que conoce a una persona, **Alia de Sune**, una clériga de la **Iglesia de Sune**, con la que tiene amistad desde hace muchos años, y que podría estar interesada en unirse a una compañía itinerante, para poder difundir el mensaje y las enseñanzas de su deidad. Intrigados por la posibilidad de conocer a una sacerdotisa de la **Dama Cabello de Fuego**, aceptan reunirse con ella.

Esa noche, **Clara** y **El Kurgan** visitan el local del **Gran Maestro Antorcha**. Una vez reunidos con el enigmático personaje, éste les revela que ha llegado a sus oídos la compra de varios objetos de arte, algunos mágicos, e incluso algún grimorio, por parte de un acaudalado mercader de *Daerlun*, en *Sembia*. Se trata un hombre llamado **Folnir Jathnir**, del que se dice que tiene contactos con el gobierno.

12 Martillo: **Clara** y **El Kurgan** se encuentran con **Raffaella** y su amiga, **Alia de Sune**, quien acepta la oportunidad de tomar el relevo de la clériga de **Lathander** en la **Brigada Brutal**.

15 Martillo: Finalmente, todos vuelven a reunirse de nuevo en *Suzail*.

16 Martillo: **Clara** acude al mago **Maxer Hlarr**, ofreciéndole sus servicios en la creación de varitas mágicas. Ante la insistencia de la semiorca, el mago acepta quedarse una varita a cuenta y tratar de venderla, repartiendo los beneficios a medias. Debido a la falta de fondos para crear la varita, **Clara** acude a la **Dama Nzssar**, quien está de acuerdo en prestarle sin coste las 3.000 piezas de oro que necesita. También le comenta a la barda que una luchadora bastante competente, contratada por el **Coster Comercial Siete Soles**, podría estar interesada en unirse a la compañía aventurera, ya que las labores tediosas como guardia de caravanas son un desperdicio de sus habilidades. Ambas mujeres acuerdan que la mercenaria acuda al cuartel general del grupo para conocerla.

18 Martillo: **Karelle Louve**, la guerrera patrocinada por **Xuldra Nzssar**, se presenta ante ellos. Tras la reunión, los compañeros deciden aceptarla en la **Brigada Brutal**.

19 Martillo: **Iván** acude a las oficinas del **Heraldo Real** para pagar los impuestos para ese año e incluir a **Alia de Sune** y **Karelle Louve** en la carta oficial de la **Brigada Brutal**, además de dar de baja a los camaradas que se han marchado.

20 Martillo: Concluida la creación de una varita mágica capaz de encantar armas, **Clara** la deja en depósito a **Maxer Hlarr**.

23 Martillo: Ese día, reciben un mensaje procedente de la embajada élfica, del mismísimo embajador **Ildar Canciónlunar**, pidiéndoles que se reúnan con él. Tras acudir a la cita, **Ildar** les solicita su ayuda para que lo acompañen al *Pantano Vasto* en una misión de escolta algo delicada, pero no quiere dar más detalles hasta que se encuentren en la zona. A pesar del misterio, los compañeros acceden a ayudar al clérigo elfo.

24 Martillo: La nueva **Brigada Brutal**, junto con el embajador **Ildar**, parte hacia el *Pantano Vasto*.

26 Martillo: Arriban a la aldea de *Hilp*.

30 Martillo: El grupo alcanza la villa de *Wheloon*.

3 Alturiak: Por fin, los aventureros llegan a la aldehuela de *Batallaelevada*. **Ildar** les comenta que si quieren pueden visitar a los miembros de la **Iglesia de Helm** en el cercano castillo de *Puertabatalla*, mientras él hace los preparativos para su viaje al pantano. Los héroes aceptan y acuerdan reunirse al amanecer del día siguiente en las afueras de la población.

Una vez más, son recibidos cordialmente por los clérigos y paladines de **Helm** de *Puertabatalla*, donde se reúnen con **Balathiel Garvan**, el **Alto Vigilante** de los helmitas. Pasan la noche como huéspedes de la **Iglesia de Helm**, compartiendo relatos de viejas aventuras y nuevos hallazgos en el pantano.

4 Alturiak: Con los primeros y débiles rayos de sol, se encuentran con **Ildar**, que ha comprado provisiones para el viaje, y comienzan a internarse poco a poco por la zona de marisma.

5 Alturiak: Sobre media mañana, llegan a una zona de árboles adornados con calaveras, donde surge una figura que varios de los compañeros reconocen. Siempre con sus tatuajes y abalorios, y tan lacónico como siempre, **Cebo-de-Serpiente** se une a ellos para guiarlos por el interior del pantano. No obstante, a lo largo del camino, observan que en varios momentos, el hombre lagarto y el elfo parecen discutir, como si no estuvieran de acuerdo en alguna cosa.

6 Alturiak: Al atardecer, el grupo llega a una pequeña aldehuela de hombres lagarto donde son bien recibidos. Su fama, ayudando a la **Tribu de las Tres Torres** y expulsando a los orcos de este mismo lugar hace varios meses, se ha difundido entre los hombres lagarto. Esa noche son invitados del **Clan de la Piedra Rota**, e intercambian historias y hazañas con las criaturas reptilianas, con **Cebo-de-Serpiente** haciendo de traductor.

8 Alturiak: Comienzan a adentrarse en una zona más densa del pantano. Una bruma parece surgir del suelo, y los árboles que flanquean el paso a una pequeña quebrada pantanosa están decorados con los cráneos de dos enormes lagartos. **Cebo-de-Serpiente** les señala que este lugar es tabú para los hombres lagarto. Tanto **Clara** como **Evan** recuerdan que este era el paso donde el druida les contó que moraba un ser espectral que había acabado con un ataque de orcos muchos años atrás, y donde se toparon con varios sucesos extraños e inexplicables. **Ildar** les explica que cuando visitó la **Tribu de las Tres Torres**, **Ssij**, el gran chamán, le relató muchas historias sobre los **Antiguos**, como los hombres lagarto llamaban a los elfos que moraron aquí en los primeros días, antes de que el pantano se extendiera engullendo las tierras que lo rodeaban. Al escuchar la leyenda del espíritu de este lugar, pensó que era muy posible que se tratase de un elfo que hubiera sufrido una trágica muerte. Por ello no habría podido pasar a las praderas de *Arvador*, el reino de los **Seldarine**, sino que

quedando atrapado aquí como una criatura de ultratumba. A su regreso, solicitó a los superiores de su orden en la *Corte Élfica* que le concedieran un pergamino con un raro y preciado conjuro, el **Ritual del Exorcismo de la Llama Plateada**. Tras mucho insistir, accedieron a su petición. La magia del escrito sagrado le permitirá liberar el alma atormentada del espíritu, para que pueda pasar a la otra vida. Sin embargo, el ritual no está exento de riesgos, ya que primero debe confinar al fantasma furioso en un objeto que le perteneciera o en sus restos corpóreos, para luego liberarlo con los primeros rayos de sol. Durante todo el proceso debe estar concentrado, por lo que no podrá defenderse, corriendo gran riesgo. Si lo desean, pueden esperar al comienzo del valle con **Cebo-de-Serpiente**, pero si lo acompañan, deben saber que es posible que tengan que contener al espectro iracundo hasta que él pueda vencer su voluntad y encerrarlo.

Clara percibe que **Cebo-de-Serpiente** no parece estar de acuerdo con los planes del elfo. Para él, aunque el espíritu es un ser antinatural, ha protegido este lugar de cualquier invasión de orcos y otras criaturas hostiles a los suyos, y su desaparición puede poner en peligro a las gentes de su clan.

Finalmente, el grupo decide escoltar a **Ildar** y confiar en que el ritual sea llevado a cabo con éxito.

Ya oscureciendo, encuentran el esqueleto con antigua armadura y yelmo de aspecto élfico que **Clara** y **Evan** recuerdan de su anterior paso por la quebrada. La manufactura de la armadura permite descubrir que su portador era una mujer. Junto al esqueleto, hay una reluciente espada larga, cuyo pomo muestra un águila dorada, rematada con una piedra de jade.

Ildar comienza rociar el esqueleto y los objetos con agua sagrada. Según les explica, cuando la luna esté en lo alto y el poder de su diosa sea más fuerte, tratará de ligar el espíritu nuevamente a sus restos. El resto de la noche deberá permanecer orando, en vigilia, hasta que al amanecer complete el ritual.

Dispuestos a proteger al elfo, los compañeros rodean la zona vigilantes. Cuando el clérigo comienza a cantar las primeras estrofas del ritual, no sucede nada en absoluto. Sin embargo, al cabo de unos instantes, un viento helado recorre el pequeño cañón pantanoso y un estremecedor aullido resuena aproximándose. Frente a ellos, una delgada doncella elfa se materializa, con un rostro que es una máscara de ira y odio. Su cántico les hace estremecer, y **El Kurgan** y **Raska**, el eidolón de **Iván**, quedan paralizados por el dolor, mientras sus oídos sangran por el salvaje gemido. Con los ojos enrojecidos, el ser fantasmal se acerca a **Ildar**, pero la rápida intervención de **Elliot** primero, y luego del resto de héroes, bloquea su avance. El guerrero sembita sufre su gélido toque, que drena su energía interior, pero afortunadamente, sus camaradas lo apoyan rápidamente. **Alia** usa sus canalizaciones para debilitar al ser espectral, mientras **El Kurgan**, que ha conseguido liberarse del dolor, **Elliot** y **Karelle**, lo atacan por varios lados. **Clara** usa sus dotes bárdicas para animar a sus camaradas y **Evan** lanza varios proyectiles para contener al espíritu. Finalmente, tras algunos momentos desesperados, **Ildar** consigue vencer la voluntad del iracundo fantasma, y todos contemplan como su figura se desvanece, absorbida por los restos esqueléticos.

9 Alturiak: La noche transcurre tranquilamente. El susurro de las oraciones de **Ildar** se entremezcla con los sonidos propios del pantano, mientras los aventureros se turnan en sus guardias y mantienen encendida una pequeña hoguera. Es al comenzar a clarear el cielo nocturno con la inminente llegada del día cuando el peligro ataca de la manera más inesperada. Una descarga de flechas cae sobre los miembros del grupo dormidos alrededor de la hoguera, y varias figuras salen de las sombras. **Elliot** y **Evan**, que estaban de guardia, dan la voz de alarma sin perder un instante. En ese momento, una enorme serpiente se materializa de la nada junto a **Alia** y la ataca, intentando apresarla entre sus poderosos anillos. Los héroes empuñan sus armas y se aprestan para el combate contra estos inesperados enemigos. Un enorme bruto, un humano de ojos llameantes y rasgos escamosos, ataca a **Evan** con un poderoso mandoble. El mediano recibe un terrible tajo y

se mueve a un lado entre los árboles para poder recuperarse. Mientras, **Elliot** trata de ayudar a **Alia** a desembarazarse de la gran serpiente, al tiempo que **Clara** comienza a animar a sus amigos con sus poderes bárdicos. **Iván** protege a su eidolón y **El Kurgan** hace frente al humano de extraños rasgos, pero queda sorprendido al ver como su arma es partida por la mitad por un tremendo golpe del espadón de su enemigo. A pesar de ello no se acobarda, y empuña otra de sus muchas armas. Los arqueros que hasta entonces habían permanecido ocultos se unen a la refriega, blandiendo espadas cortas. A pesar de ser muchos, parecen ser meramente humanos. Al otro lado de la hoguera, una misteriosa figura se hace visible al disparar un proyectil de ácido contra **Elliot**. Por suerte, **Karelle** está atenta y con sus certeros flechazos obliga a retirarse al lanzador de conjuros antes de que pueda causar más daño. Un repentino relámpago proyectado por **Evan** sacude a las filas de los atacantes, pero no es suficiente para hacerlos flaquear, pues otra nueva amenaza se cierne sobre los compañeros. Una ráfaga de frío extremo los recorre cuando un enorme dragón negro fantasmal aparece sobre ellos. La criatura exhala su aliento sobre varios de los atacantes caídos, y una energía oscura los recorre, levantándolos de nuevo, animados por una oscura magia necromántica. **Alia**, que se ha librado de la serpiente gracias a la ayuda de **Elliot**, usa sus canalizaciones contra el espectro, pero su energía no es suficiente para hacerlo retroceder. Entretanto, el guerrero escamoso se ha hecho hueco, tras destrozar el hacha de **Elliot** y otra de las armas de **El Kurgan**, y lanzar a éste a la hoguera con un terrible golpe de su mandoble. Afortunadamente, la magia de **Evan** y los ataques del eidolón de **Iván** lo van desgastando poco a poco, hasta que el formidable luchador cae. Sin embargo, segundos después vuelve a levantarse, imbuido por la energía negra que el dragón fantasmal emite con su aliento. Muchos enemigos han caído, aunque han vuelto como seres de ultratumba, mientras que el misterioso conjurador y otro guerrero han huido. No obstante, la presencia del dragón fantasmal sigue siendo una amenaza, por lo que **Elliot** decide atacarlo directamente. Gracias a la magia de **Evan**, el sembita se eleva por los aires, apoyado por las flechas de **Karelle**. Sobreponiéndose al pavor que desprende el espectro, le ataca con su hoja mágica, mientras **Alia** sigue canalizando el poder de su diosa contra el espíritu. Un rayo de energía oscura conjurado por el dragón impacta a **Karelle**, que siente como las fuerzas la abandonan, decidiendo ponerse a cubierto. En el suelo, **El Kurgan** parte por la mitad el cuerpo reanimado del líder de los atacantes. Sus ropas todavía humean por las brasas de la hoguera, pero el duro rashemi no parece sentir el dolor en medio del éxtasis del combate. Vencidos nuevamente todos los cadáveres reanimados de sus sicarios, el dragón fantasmal se eleva entre las sombras menguantes de la noche y desaparece en el pantano, dejando a los héroes solos en medio de la carnicería de la batalla finalizada. El único sonido que se escucha es el cántico repetitivo y musical de la voz de **Ildar** quien, sumido en el trance del ritual, se ha mantenido ajeno a todo lo ocurrido.

Con la luz del sol iluminando tenuemente la zona, el clérigo elfo acaba la última repetición de estrofas del ritual sagrado, y la imagen fantasmagórica de una elegante guerrera elfa se materializa junto a los restos al pie del árbol. Tras intercambiar un saludo en élfico dedicado al clérigo que ha propiciado su liberación, la mujer les agradece su ayuda. En vida fue **Imvalia Snirel**, una guerrera maga de la *Corte Élfica*. Está en deuda por posibilitar la liberación de su alma, y que su espíritu pueda cruzar a los bosques de *Arvandor*. En su última misión, ella y su esposo, **Abbada Destellolunar**, un guardabosques de **Corellon Larethian**, fueron enviados para investigar un oscuro templo en la creciente marisma que amenazaba las tierras de los elfos. Descubrieron que un terrible dragón negro, conocido como **Maldición-de-Ébano**, se había transformado en un dracolich, una abominación de ultratumba, y había creado un culto a su alrededor de servidores del **Señor de los Muertos** que lo adoraban como una cuasideidad. Pretendían realizar una oscura ceremonia coincidiendo con un acontecimiento que ellos llamaban el **Ojo de Myrkul**. Su esposo se sacrificó para interrumpir ritual. Lo último

que **Imvalia** vio, mientras era rodeado por una horda de sectarios, fue que el esqueleto de **Maldición-de-Ebano** se desmoronaba por completo. Ella consiguió salir del templo, siendo perseguida por la marisma. Malherida y sabedora de que no podría escapar, decidió plantar cara, no sin antes esconder un anillo, un objeto mágico que parecía importante para el ritual, y que le habían arrebatado a uno de los sumos sacerdotes. Su dragón feérico familiar lo escondió en las raíces de un árbol cercano y luego usó su poder de creación de ilusiones para dar tiempo a su señora a lanzar sus últimos conjuros para la batalla. Ella acabó con todos los sectarios, pero no pudo evitar la muerte de su familiar ni recibir a su vez una herida fatal. Consciente de que cuando acabase la magia que le proporcionaba vitalidad también lo haría su existencia, dio rienda libre a la ira que invadía su espíritu por la pérdida de sus seres queridos. Al morir, su alma no pudo traspasar el velo y encontrar el reposo y se convirtió en algo odioso y abominable. Gracias a la intervención del grupo y de **Ildar** ahora su espíritu es libre.

Finalizado su relato, **Imvalia** les aconseja que recuperen el anillo que escondió. No sabe cuáles son sus poderes, pero si era importante para los cultitas no debe caer en malas manos. También les pide que quemem sus restos para que pueda elevarse hacia las estrellas. A **Ildar** le suplica que entregue la espada de su familia a sus descendientes, para que puedan traer honor a su casa. Dicho esto, el espíritu se disipa en medio de una ráfaga de viento.

Tras cumplir las últimas voluntades de **Imvalia** y atender **Ildar** a los heridos que quedaban por sanar, los héroes continúan por el valle, hasta que al cabo de unos minutos ven un enorme y retorcido árbol de ramas espinosas, que tanto **Clara** como **Evan** vuelven a reconocen. Bajo sus raíces, tras buscar un poco, encuentran un anillo de metal negro, rematado con una pequeña calavera blanquecina, similar al símbolo de **Myrkul**, el **Señor de los Muertos**. Varios de los miembros recuerdan haber visto un anillo muy parecido en manos de **Makar Karios**, el líder de los mercenarios y dopplegangers que encontraron en este mismo pantano, en el fuerte cerca de las torres de cristal élficas. Este descubrimiento arroja nuevas dudas acerca de los poderes o del propósito de tales objetos. Los intentos de identificar sus propiedades, por parte de varios de los usuarios de magia del grupo, no arrojan ninguna luz. Finalmente, acuerdan que será **Karelle** quien porte el anillo, aunque **Ildar** la previene de que tenga cuidado al usar sus poderes, pues al fin y al cabo están ligados a las energías de la magia necromántica, que siempre es peligrosa.

De vuelta en la entrada de la quebrada, se reúnen nuevamente con **Cebo-de-Serpiente**, que se muestra tan impertérrito como siempre frente a su retorno. Deciden descansar, antes de afrontar el viaje de vuelta.

15 Alturiak: Guiados por el druida hombre lagarto, regresan sanos y salvos sin incidentes hasta los límites del *Pantano Vasto*. **Cebo-de-Serpiente** se despide una vez más de ellos y desaparece en la marisma.

16 Alturiak: Los compañeros llegan a *Batallaelevada* donde, merced a **Clara**, acuerdan viajar a *Piedratrueno* para investigar ciertos asuntos que perturban a la semiorca. Acuerdan también acompañar a **Ildar** parte del camino, lo que el clérigo elfo les agradece.

19 Alturiak: Poco antes del anochecer, alcanzan la villa de *Wheloon*.

20 Alturiak: Tras despedirse de **Ildar**, los compañeros dirigen sus pasos hacia el noreste.

23 Alturiak: Sin incidente alguno, arriban a la aldea de *Hultail*.

26 Alturiak: Con las últimas luces del atardecer, llegan a *Piedratrueno*. La presencia de un contingente extra de **Dragones Púrpura** ha propiciado que se haya levantado un pequeño campamento militar a las afueras del pueblo, con tiendas y barracones de madera, así como una pequeña empalizada que rodea el recinto y varias atalayas de vigilancia.

Esa misma noche, en la *Posada del Unicornio Plateado*, algunos aventureros se topan con un viejo conocido, **Markus**, el veterano y cínico guardaespaldas de **Deimios Bleth**, quien los saluda afectuosamente. Lleva aquí varios meses, aburrido hasta la médula por la falta de acción, mientras su protegido se dedica al estudio de antiguas tablillas enanas y otros pergaminos y registros mágicos. Tras intercambiar historias y apurar varias jarras, **Markus** promete mantener el contacto y ayudarles si necesitan su concurso en cualquier empresa.

27 Alturiak: **Clara** pregunta por el paradero de **Martin Cuernodraco** a algunos **Dragones Púrpura** de la guarnición, pero ante la negativa de éstos a revelar nada, decide solicitar una audiencia con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**. El enano, a quien ya conoce de anteriores aventuras, le revela que **Martin**, y un clérigo enano de **Dumathoin** conocido como **Bosruk Buscasombras**, partió junto con un grupo de doce hombres para investigar la desaparición de una patrulla que realizaba la vigilancia de la ruta del río hasta las primeras estribaciones de los *Picos del Trueno*. Hace ya varios días que no tienen noticias suyas, y el **Mago de Guerra** a cargo de las tropas está pensando ya en informar al **Comandante del Ejército del Este** en *Arabel*.

Preocupada por la seguridad de su amigo, **Clara** se ofrece para investigar los hechos, y lo comenta con sus compañeros, quienes aceptan el desafío. Otro que también se apunta es **Markus**, quien promete que convencerá a **Deimios** para que abandone sus estudios por unos días, y poder así sacarlo para que vea el mundo exterior.

Por su parte, **Alia** realiza las gestiones para celebrar esa noche un oficio en honor de **Sune**. Quiere aprovechar la gran afluencia de soldadesca así como la de chicas de vida alegre que suelen acompañar a tropas numerosas. Como no se puede esperar otra cosa, el evento finaliza a altas horas de la madrugada. Pese al frío invernal, el ambiente es cálido, gracias a la presencia de bebidas espirituosas y al ánimo fraternal y amoroso de las enseñanzas de la **Princesa de la Pasión**.

28 Alturiak: Tras recuperarse como bien pueden de los excesos nocturnos y comprar provisiones para la ruta, la **Brigada Brutal**, con las incorporaciones de **Deimios Bleth** y **Markus**, se pone en marcha bordeando el *Bosque de Hullack*. La idea es llegar hasta el *Oráculo de Gorm*, y desde allí, rastrear la zona en busca de señales que puedan dar una pista sobre el paradero de las patrullas perdidas.

30 Alturiak: Llegan al *Oráculo de Gorm*, donde pasan la noche. **Clara** aprovecha para pedir iluminación al **Dios de los Guardianes** de los enanos, sacrificando algunos pergaminos mágicos a la deidad. Tiene una fugaz visión de varios de prisioneros maniatados, uno de los cuales es un enano ya entrado en años, sujetos alrededor del poste de una pequeña tienda de lona, azotada por el viento.

1 Ches: Preocupados por la visión de la barda, los aventureros se ponen en marcha. Guiados por **Elliot** y **El Kurgan**, encuentran un rastro de huellas que procede de las montañas al este y que se interna en el bosque. Al cabo de un rato, se topan con los restos de un combate. No hay cuerpos, pero sí sangre seca, algunas armas rotas y varias flechas clavadas en los árboles cercanos. Parece evidente que al menos una de las patrullas fue atacada aquí, aunque desconocen cuál de ellas. Es entonces cuando **Clara** vislumbra en las ramas altas de uno de los árboles circundantes a un pequeño hombrecillo. El inesperado testigo es **Fridkin**, uno de los extraños y escasamente conocidos gnomos de los bosques. La criatura les confirma que un grupo de soldados humanos fue atacado por bandidos y varios seres de ultratumba. Uno de ellos parecía ser capaz de controlar tanto a los bandidos como a los soldados. Otro extraída la fuerza vital de aquellos a quienes tocaba. Cogieron prisioneros a varios soldados y a los muertos los levantaron como cadáveres animados.

Estos hechos han sido la gota que ha colmado el vaso. Percibe como en el bosque se está empezando a sentir la maldad, como un veneno que está emponzoñando la tierra. Entre algunos de los seres del bosque corre el rumor de que los humanos despertaron un terrible mal, una maldición que va a consumir la tierra y a los seres

que en ella moran. Él mismo siente como dicha sombra se va extendiendo por el aire, por el agua, incluso por la tierra, entre las raíces de los árboles. **Syntira**, una de los **Primeros Nacidos**, ha anunciado que el bosque debe ser protegido y esto traerá consecuencias.

Perplejos ante las enigmáticas palabras del pequeño gnomo, y dudando por momentos de la cordura del hombrecillo, deciden seguir el rastro que se interna por el bosque para dirigirse al norte, entre la zona menos densa de la vegetación.

2 Ches: A media mañana, tras haber avanzado por el bosque siguiendo el rastro de los presuntos atacantes de la patrulla de **Dragones Púrpura**, **Elliot** y **El Kurgan** escuchan los sonidos amortiguados de un campamento cercano. Para evitar una posible trampa, **Evan** envía a su familiar para que investigue. La pequeña comadreja regresa tras unos minutos, relatando al mago que hay un campamento con tres tiendas grandes y una pequeña algo más apartada, además de un grupo de cuatro humanos junto a una hoguera. Asimismo, ha visto dos figuras inmóviles más allá del límite del campamento, que parecían **Dragones Púrpura**, pero que por su aspecto y olor, podrían ser zombies animados. Durante su aproximación, también cree haber visto un centinela en lo alto de un árbol.

Tras una breve discusión, planean intentar dejar fuera de combate al centinela usando la magia. Protegido por un conjuro de invisibilidad, **Evan** acompaña a su familiar de regreso hasta el árbol en el que la criatura situó al centinela. Sin embargo, el mediano no consigue avistar a nadie escondido entre las ramas superiores. Al regresar junto al resto de aventureros, **Clara** decide intentarlo ella, y repiten la estrategia, pero la barda tampoco es capaz de descubrir al centinela. Algo frustrados por los dos fracasos seguidos, los aventureros intentan aproximarse rodeando la zona presuntamente vigilada por el centinela oculto. **Elliot** y **El Kurgan** abren la marcha una vez más. Recorrida una cincuentena de metros, súbitamente el sembita cae en un pequeño foso con varias estacas de madera afiladas en el fondo. Aunque no se hace ninguna herida de consideración, su caída sí que provoca cierto alboroto, y se hace el silencio en los alrededores. Ya no es tiempo de demasiadas sutilezas. Tras ayudar a su camarada a subir del agujero, avanzan con decisión, vigilando sus lados. Pronto avistan las tiendas descritas por el familiar de **Evan**, pero no se ve a nadie. **Elliot**, todavía enfadado consigo mismo por haber disparado la trampa, va en cabeza, y al salir a campo abierto es recibido por varios disparos de ballesta. No obstante, sigue avanzando hacia la tienda más pequeña apartada de las otras. El resto del grupo se despliega, aprovechando la cobertura ofrecida por una pareja de elementales de tierra invocados por **Iván**. **El Kurgan** se adelanta también junto a **Elliot**, recibiendo algún disparo de ballesta. En ese instante, una figura encapuchada aparece en la entrada de la tienda pequeña y clava su mirada en el guerrero rashemi. **El Kurgan** siente como su voluntad es anulada y, mientras queda paralizado, un virote atraviesa las juntas de su coraza, perforándole un pulmón. En medio de la refriega, sus compañeros apenas se dan cuenta de que el luchador se ha detenido y comienza a toser y a boquear como si necesitase oxígeno. Varias formas humanas surgen entre las tiendas, disparando ballestas ligeras. A su vez, otras dos figuras se mueven hacia ellos con pasos titubeantes desde el otro extremo del campamento. Son un par de **Dragones Púrpura** cuyos cadáveres han sido animados, y que avanzan directamente contra los aventureros. Es el momento de la acción. **Karelle** responde a los disparos enemigos, acertando con una de sus flechas a un ballestero. Mientras, **Markus** rodea por el flanco derecho hasta una de las tiendas grandes, cuando inesperadamente se topa con varios asaltantes que le salen al paso, incluyendo un ser totalmente embozado de telas negras y ojos ardientes. **Clara** reconoce entonces a los engendros muertos vivientes que solían acompañar al padre vampiro del difunto **Expósito**. Otros dos embozados atacan la retaguardia de los héroes, donde están **Evan**, **Iván** y **Deimios**, y otro salta desde la vegetación contra **Elliot**. **Clara** advierte a sus camaradas de la naturaleza de los enemigos, a la vez

que comienza a usar sus aptitudes bárdicas. Junto con **Alia**, la barda se dirige al lado de **El Kurgan** para intentar auxiliarle. Ambas mujeres desconocen la lucha de voluntades que se produce en la mente del guerrero, al mismo tiempo que su cuerpo pugna por poder respirar. Aparece entonces un individuo con ropajes oscuros que avanza con cierto aire despreocupado desde el extremo del campamento, mientras ordena a los suyos que acaben con los atacantes pero que capturen prisioneros. Con un mero gesto, invoca el nombre de **Orcus**, y los elementales de **Iván** desaparecen. Esto no hace más que enfurecer al invocador, quien con un mero pensamiento vuelve a invocar a otros elementales para que le ayuden contra los encapuchados. Varios zombies de antiguos **Dragones Púrpura** surgen del bosque para unirse a la pareja que sigue avanzando hacia el grupo. **Elliot** se ve repentinamente rodeado de enemigos, pese a que su poderosa hacha ha dado cuenta ya del embozado que le atacó instantes antes. En el otro lado, **Markus** también hace caer a varios enemigos, obligando a retirarse al resto, aunque no sin sufrir algunas heridas. **Deimios** descarga un potente relámpago que calcina por completo a uno de los ballesteros y hiere de gravedad a otros dos enemigos. Por su parte, **El Kurgan** sigue asfixiándose y cae al suelo inconsciente. La figura encapuchada aprovecha para salir de las sombras de la tienda. Moviéndose vertiginosamente, pasa junto a **Elliot**, asestándole un terrible golpe. **Clara** se sobrecoge creyendo reconocer al vampiro que una vez fue el padre de **Expósito**. Rápidamente, **Evan** reacciona para ayudar a su camarada, y envía contra el encapuchado una oleada de proyectiles mágicos potenciados. Entretanto, **Iván** mantiene un duelo mágico contra el extraño cultista de **Orcus** que se acerca a él y **Deimios**. Aunque el desconocido vuelve a disipar sus elementales, él de nuevo convoca otros. **Karelle** le acierta con un par de flechas, pero ninguna de ellas parece dañarle. **Deimios** conjura también varios proyectiles mágicos contra él, pero éstos se desvanecen antes de tocarlo. En cuanto a **Markus**, el guerrero se abre camino poco a poco entre la nube de adversarios que lo rodea, aunque a un alto precio. Afortunadamente, **Deimios** lanza un segundo relámpago para ayudar a su guardaespaldas, y otro de sus atacantes cae al suelo medio carbonizado. Mientras, **Alia** y **Clara** tratan de salvar a **El Kurgan**. La clériga de **Sune** evita varios golpes gracias a su protección de santuario, y canaliza energía para curar a sus aliados. Tras examinar al rashemi, está claro que tendrán que intentar extraer el virote si quieren evitar su muerte. **Clara** ha sido herida seriamente, pues el zombie de un antiguo **Dragón Púrpura** sigue amenazando a ambas mujeres y, aprovechando su descuido, el vampiro la ataca a traición, causándole una profunda herida. **Evan** trata de apoyarlas, lanzándole un relámpago, pero el engendro vampírico lo evita con unos reflejos sobrehumanos. Por momentos, parece que el encapuchado va a atacar al pequeño mago, pero al ver que el cultista de **Orcus** está casi sobre ellos, decide dedicar su atención al pobre **Elliot**, quien sigue luchando contra varios atacantes. Por suerte, esto permite a **Clara** ayudar a **El Kurgan**, mientras **Alia** se dirige a ayudar al resto de héroes, pues el desconocido parece muy peligroso. Ciertamente, no parece apenas humano. Moviéndose como si no sintiera los golpes de los elementales de **Iván**, sus pupilas son pozos de negrura, y la sombra que proyecta se mueve de manera irracional. Su sola presencia hace huir aterrados a **Evan** y a **Karelle**, aunque tanto **Iván** como **Deimios** se mantienen firmes. El sirviente de **Orcus** ataca al invocador, y su mero toque succiona parte de la energía vital de éste. **Deimios** lanza contra él otra oleada de proyectiles. Esta vez el conjuro sí que parece dañar al misterioso ser, que permite que **Iván** pueda retirarse y ataca al joven mago. Sus apuros no dejan de pasar desapercibidos para **Markus**, quien redobla sus esfuerzos por deshacerse de sus oponentes con poderosos golpes de mandoble. En el flanco izquierdo del combate, **Elliot** sigue en problemas, hasta que uno de los bandidos le asesta un golpe que lo hace caer al suelo desangrándose. La situación no hace sino empeorar, cuando tras levantarse finalmente, **El Kurgan** se vuelve con la mirada perdida contra **Clara** y le propina un terrorífico golpe. La semiorca huye como puede de la amenazante hoja del guerrero, mientras

advierde a gritos al resto del grupo. **Evan** y **Karelle** consiguen sobreponerse al temor emanado por el cultista de **Orcus** y regresan a toda prisa hacia los sonidos del combate. Por su parte, **Alia** intenta usar sus poderes contra el desconocido, pensando que está poseído de alguna manera y que podría intentar romper la conexión entre la entidad que lo domina y su lacayo humano. Su intento no tiene éxito, y el extraño deja a **Deimios** a su merced, tras absorber también parte de su energía vital. Parece que será el fin del primogénito de los **Bleth** ya que aunque **Markus** corre, en un intento desesperado por ayudar a su patrón, no puede llegar a tiempo. Entonces, algo increíble sucede. La mueca desganada de superioridad del humano se convierte en un gesto de rabia y odio, y de sus ojos comienza a gotear una oscura sustancia que segundos después pasa a supurar por todo su cuerpo, formando un negro y denso charco, uniéndose a la antinatural sombra que proyectaba. En apenas instantes, el desconocido cae al suelo como un saco de piel sin vida, carente de huesos y carne. Del charco parece querer formarse una figura vagamente humanoide, que con una voz sobrecogedora promete venganza por haberlo expulsado de su recipiente material. Pero no será hoy el día de la revancha de este horror malévol, y sus palabras se desvanecen al igual que su forma física, que se filtra por la propia tierra. En ese mismo momento, los cadáveres animados de los **Dragones Púrpura** que quedaban luchando se desploman, como si la fuerza impía que los impulsaba hubiera desaparecido. Esto provoca también una reacción en el engendro vampírico, que al ver desaparecer a sus huestes, decide perseguir a **Clara** buscando vengarse de la barda semiorca que tantas veces ha interferido en sus propósitos. Quedan en el campo de batalla **El Kurgan** y otro de los humanos, aparentemente ambos bajo el control mental del vampiro, pues se dirigen a atacar a los aventureros restantes. Por fortuna, **Alia** consigue usar un pergamino mágico para disipar el poder de dominación mental que afectaba al rashemi, y luego emplea los poderes de su diosa para detener al otro atacante, lo que aprovecha **Karelle** para clavarle dos flechazos mientras se encuentra inmóvil e indefenso. Finalmente, **Iván** invoca a **Raska** y el eidolón deja fácilmente fuera de combate al último asaltante. A poca distancia del campamento, el vampiro da alcance a **Clara**, pero la barda astutamente usa un pergamino mágico para incrementar su velocidad, y consigue dar esquinazo a su perseguidor, regresando sobre sus pasos hacia el campamento. El vampiro, al ver a todos sus esbirros vencidos, se transforma en una nube vaporosa que se desvanece en el aire entre las sombras del bosque.

Llega la hora de las curaciones. Milagrosamente, **Elliot** no ha muerto desangrado y **El Kurgan** vuelve a ser él mismo. **Alia** usa sus vastos poderes curativos para sanar a todos sus amigos y aliados. Del desconocido sólo ha quedado su piel, como si fuera un pelele, en medio de sus vestiduras y un símbolo impío, presumiblemente dedicado a **Orcus**. Tras atar al bandido capturado, se dedican a investigar el campamento. Además de provisiones y una tienda llena de símbolos extraños, en la tienda pequeña encuentran a los cautivos, hacinados y maltratados. Entre ellos, están **Martin Cuernodraco**, el oficial de los **Dragones Púrpura**, y un enano ya entrado en años. Ambos han sido torturados, especialmente el enano, que muestra unas terribles quemaduras en el pecho. También hay dos **Dragones Púrpura**, pues un tercero está desangrado, obra sin duda del vampiro.

Después de curar a los prisioneros y quemar los restos de todos los caídos, los compañeros aguardan impacientemente el relato de éstos. Tanto **Martin** como el enano, a quien presenta como **Bosruk Buscasombras**, agradecen que hayan salvado sus vidas y posiblemente sus almas del oscuro final que les aguardaba. El joven noble se muestra especialmente agradecido a **Clara** pues no es la primera vez que la barda ha ayudado a su familia. Más tranquilos, con el peligro ya pasado, **Martin** les confirma muchas de las cosas que ya sabían. Su grupo siguió la ruta de la patrulla perdida en las montañas, llegando a adentrarse en los primeros pasos, donde la nieve todavía no había bloqueado los caminos. Encontraron restos de un

combate, pero ni un solo cuerpo. Sí descubrieron un rastro posterior, que luego descendía dirigiéndose hacia los límites del bosque. Decidieron seguirlo, pero su compañía fue emboscada en la primera noche que acamparon en el interior del bosque, y él y algunos de sus hombres fueron capturados. Tuvo que contemplar con horror como un oscuro clérigo, poseído por algo innombrable, se alimentaba de varios de sus soldados, reduciendo sus cuerpos a polvo y convertía a los caídos en el combate en zombies sin mente.

Por su parte, **Bosruk** les explica que el clérigo de **Orcus** era un humano llamado **Danaernos Vultur**, quien engañó a algunos miembros de su clan, en las lejanas tierras de *Damara*. Allí, mediante intrigas liberó un antiguo mal, un ser de sombras y oscuridad, convirtiéndose en su recipiente. Asesinó a su familia y a muchos de su clan, y él y su hijo lo han estado persiguiendo desde entonces. Hace unos meses se enteró de la muerte de su hijo, **Rûrik**, y ahora sólo queda él para reclamar su venganza. Encontró en **Martin** a un aliado para proteger esta tierra de las sombras y la oscuridad que ahora se ciernen sobre ella. Al ser capturado, **Danaernos** lo torturó terriblemente. Destruyó sus armas y armadura, ambos objetos ancestrales, y deritió su símbolo sagrado sobre su pecho causándole graves quemaduras y privándolo del poder de **Dumathoin**, el **Guardián de los Secretos Bajo la Montaña**, la deidad a la que sirve. Está en deuda con ellos por su rescate, y también impresionado con que hayan sido capaces de destruir a **Danaernos**, aunque les previene de que la sombra viviente tratará de encontrar otro recipiente adecuado a su vileza. No obstante, eso le llevará tiempo. Hace un par de noches, mientras el resto de prisioneros dormía, escuchó a sus captores hablar con alguien, una especie de intermediario al que entregaron un objeto, algo que tenían y que en un principio iban a usar para conseguir la participación de un tercer bando en algún tipo de conspiración, que sin duda pondría en peligro a las gentes de *Cormyr* y, posiblemente, de toda la región. El emisario, que no parecía tener un acento humano, les dijo que custodiaría el objeto en su refugio en las montañas hasta que pudiera hacérselo llegar a "ella". **Bosruk** desconoce de qué podría tratarse o quién podría estar implicado, pero está claro que si había un engendro vampiro y un clérigo de **Orcus**, es muy posible que alguien o algo esté intentando reclutar a una tercera facción de algún culto oscuro para algún terrible plan.

Finalmente, los compañeros interrogan al prisionero capturado, quien dice llamarse **Morcai VanOstra** y ser un "honrado asaltador de caminos". Él y un par de sus compinches, que ahora yacen muertos convirtiéndose en cenizas, se dedicaban al latrocinio, aunque no eran degolladores. Tuvieron la mala fortuna de cruzarse en el camino de **Lando Linvalkar**, el engendro vampírico, quien dominó sus mentes. Junto con otros desgraciados, un trampero, y una pareja de buscadores de oro, formó una banda de esbirros a los que controlaba en todo momento. Recuerda lo sucedido como si fuera un vago sueño, pero es consciente de que durante el tiempo que han sido dominados por el vampiro, han cometido varias atrocidades. De momento, por sugerencia de **Martin**, deciden mantenerlo atado por precaución.

3 Ches: Después de una noche de descanso, **Bosruk** sugiere que **Martin** y los **Dragones Púrpura** supervivientes regresen a *Piedratrueno* para informar de lo sucedido a sus superiores, mientras que él y los aventureros siguen la pista del objeto entregado y averiguan la identidad de sus portadores. **Martin** se despide de ellos, prometiéndoles que, a su regreso a *Piedratrueno*, serán sus invitados mientras permanezcan en el pueblo. Con ellos marcha preso **Morcai**, a quien se llevan para que comparezca ante la justicia.

Puestos en camino, **Bosruk** abre la marcha junto a **Elliot**. Además de usar las aptitudes del clérigo enano para comunicarse con las piedras, el sembita percibe que un rastro no demasiado antiguo se dirige hacia los *Picos del Trueno*.

Casi al final del día, el rastro desaparece bruscamente en la cara de una ladera montañosa. **Bosruk** examina la roca y repentinamente, su brazo desaparece en el interior para luego desaparecer él totalmente. Al cabo de

unos segundos, el enano surge de nuevo, e indica al grupo que se trata de una pared meramente ilusoria. Armándose de determinación, todos cruzan el muro ficticio.

Al otro lado, un túnel se interna en las montañas. En la entrada, brilla una pequeña runa que nadie es capaz de identificar, pero que se vislumbra incluso en la oscuridad.

6 Ches: Tras dos días recorriendo los túneles, una sensación de terrible opresión se ha apoderado de todos, salvo **Bosruk**. El clérigo enano los ha conducido por un entramado de incontables bifurcaciones y túneles, pequeñas cavernas e incluso arroyos subterráneos. Afortunadamente, su afinidad con la roca parece permitirle orientarse. No obstante, para el resto de aventureros, la impresión de falta de aire y la certeza de que cientos de toneladas de roca cubren sus cabezas es agobiante.

Durante esta jornada, en uno de los túneles principales descubren otra runa brillante, similar a la que encontraron en la entrada de las montañas. Surgiendo de la roca, el curso de un pequeño torrente recorre dicho túnel y, al cabo de varias decenas de metros, es encauzado en una especie de canal natural. A lo lejos, parece verse una cierta iluminación purpúrea que le da un aspecto fantasmagórico al lugar.

Precavidos ante la posibilidad de que pueda tratarse de una trampa o de alguna peligrosa localización de la temible *Suboscuridad*, **Iván** decide mandar a **Raska** a explorar. Confía en que, al estar protegido por un conjuro de invisibilidad, será capaz de investigar sin peligro y, gracias a su vínculo, podrá ver y oír todo lo que éste perciba. Al enviar a su eidolón más lejos de lo que su vínculo natural le permite, éste quedará debilitado y estará más expuesto, pero se trata de un riesgo a correr.

Raska avanza pegado al canal del arroyo, confiando en que el rumor de las aguas amortiguará cualquier sonido que su desplazamiento pueda provocar. Conforme se acerca, ve una muralla que cierra por completo el túnel. En las almenas, se vislumbran figuras armadas, y hay dos torres circulares en cuya cima arden fuegos mágicos purpúreos. Al acercarse más, se da cuenta de que unas robustas puertas de metal cierran el camino. El canal desaparece por una reja bajo las puertas, proporcionando agua a los misteriosos habitantes del lugar. Encima de las mismas hay un escudo de metal cubierto con un diseño rúnico. Siguiendo con su aproximación sigilosa, identifica a los centinelas como enanos de anchos hombros, con recias armaduras y provistos de ballestas de un diseño exótico. Su piel es grisácea, por lo que al transmitir este pensamiento a **Iván**, el invocador se da cuenta de que la muralla está defendida por enanos grises, también llamados duergar por algunos, y enemigos ancestrales de los enanos. Apenas tiene tiempo de recibir ninguna imagen más, pues de manera súbita, **Raska** percibe como los ballesteros se ponen en guardia y le apuntan directamente, como si pudieran verlo. Recibe un virote en el lomo, y acto seguido escucha gritos de alarma en un lenguaje gutural a ambos lados. Siente un tremendo dolor en el costado y vislumbra junto a él aparece de la nada un enorme enano grisáceo, portando un hacha a ambas manos. Un instante después, un terrible dolor en el otro costado hace que el vínculo de **Iván** con el eidolón se rompa, al ser la criatura enviada de regreso a su dimensión.

Tras lo ocurrido, se enfrentan a un dilema. Parece muy probable que aquellos a quienes siguen han atravesado la puerta duergar, pero acercarse a la fortificación de manera hostil puede ser suicida dependiendo del número de defensores de la misma. Por otro lado, la información acerca del objeto entregado y los planes de **Danaernos** y de la maestra vampiro de **Lando** puede ser crucial para el futuro de *Cormyr*. Finalmente, deciden aproximarse a la muralla fingiendo ser un grupo de mercenarios interesados en comprar armas y ofrecer sus servicios. **Bosruk** decide quedarse, pues la enemistad ancestral entre enanos y duergar podría ponerlos en peligro. Les esperará a cierta distancia y usará sus aptitudes y conocimientos para ocultarse y sobrevivir en los túneles.

Despidiéndose del clérigo, los compañeros se aproximan hacia la zona iluminada por los fuegos mágicos, después de esperar un tiempo, para que los duergar no puedan asociar la aparición del eidolón de **Iván** con su llegada. A unos veinte metros de la fortificación les dan el alto y un centinela se dirige a ellos en una lengua que desconocen. Después de varios intentos infructuosos de comunicarse, aparece otro duergar que chapurrea con cierta dificultad la Lengua Común. El enano gris les pregunta por los asuntos que les traen a *Griswald*, hogar del **Clan Zhungor**. La tapadera de compañía mercenaria parece satisfacer al duergar y, a una señal suya, una de las hojas metálicas de las puertas se abre para dejar paso a una amplia caverna que alberga una pequeña aldea y puesto comercial. Las edificaciones y construcciones se extienden tanto a lo largo y ancho de la misma como en la propia pared de roca.

Nada más cruzar las puertas, son abordados por un duergar más delgado y desprovisto de las recias armaduras metálicas de los centinelas. Domina con cierta soltura la Lengua Común y dice llamarse **Zalak**, ofreciéndose a ser su guía y traductor mientras permanezcan en *Griswald*. Según el duergar, aquí pueden encontrarse muchas mercancías que la gente de la superficie trae, o bien, pueden comprar cosas de la *Suboscuridad*. Es también un bastión del **Clan Zhungor**, dirigido por su **Thane, Dunmadden**, y un lugar de cierta importancia. Al ser un punto de paso de muchos viajeros que van y vienen por estas cavernas y túneles, es visitado incluso por dignatarios de la poderosa urbe de *Ar-Phâragor*, la ciudad más importante de toda la *Suboscuridad*.

Sopesando las ventajas de tener a mano a alguien que conozca el lugar y domine los idiomas usados aquí, aceptan el ofrecimiento de **Zalak**. Con el duergar como guía y traductor, recorren el bullicioso mercado, donde contemplan todo tipo de criaturas no humanas, comprando, vendiendo e intercambiando productos. Según el locuaz enano gris, *Griswald* es un asentamiento comercial, controlado por los duergar del **Clan Zhungor**, pero abierto a todas las razas. Existe una tregua dentro de sus límites, por lo que la estancia es relativamente segura. Pertenece a la zona de influencia de *Ar-Phâragor*, una gran metrópolis subterránea, donde muchas razas conviven en un ambiente de armonía relativamente estable.

Tras visitar las zonas públicas de la comunidad duergar, **Zalak** los lleva a la posada abierta a los visitantes de fuera, conviniendo con ellos que si necesitan de sus servicios mencionen su nombre a uno de los posaderos. Mientras toman algo de comer, contemplan a un humano de aspecto intrigante que se reúne con un duergar que porta una especie de insignia gremial o de clan. Después de una breve conversación, el duergar se marcha, y **Clara** aprovecha para presentarse al humano. Manteniendo su cobertura como mercenarios, se ofrece para realizar algún trabajo. Muy suspicaz, el desconocido permanece a la defensiva hasta que, finalmente, ofrece a la semiorca un trabajo fuera de los muros de *Griswald*. El objetivo sería atacar una caravana duergar que se dirige al pueblo, pero se niega a revelar ni el propósito, ni el lugar, ni la compensación, hasta saber si aceptan o no. La barda le promete transmitir su oferta al resto del grupo y ambos se despiden. Después de poner en común la conversación, los compañeros acuerdan que hay demasiadas incógnitas en la misión propuesta por este individuo y deciden declinar un trabajo tan oscuro y peligroso.

7 Ches: A primera hora de la nueva jornada, **Zalak** aparece por la posada para comprobar si sus servicios son necesarios. Los aventureros están algo desorientados, pues no saben hasta qué punto confiar en su guía. **Alia** habla un poco con el enano, interesándose por las caravanas y grupos que han venido hace poco al pueblo, y también por la situación de esta región de la misteriosa *Suboscuridad*. El duergar le revela que sólo dos expediciones llegaron desde la superficie en los últimos días. Por un lado, una caravana mercader dirigida por un comerciante llamado **Freedper**, que suele contratar mercenarios gnolls y ogros, y que visita el pueblo varias veces a lo largo del año. Por el otro, **Kamulak**, el capitán de la **Guardia**, y un pelotón de guerreros regresó

hace pocos días de una misión en la superficie. Sospechando que este último puede tener algo que ver con el objeto que los muertos vivientes entregaron a los misteriosos intermediarios, **Alia** sigue con sus pesquisas, intentando averiguar más. No obstante, el pícaro duergar también se da cuenta de su interés y le ofrece tratar de descubrir el objetivo de la misión de la patrulla duergar a cambio de 150 piezas de oro. Deciden confiar en **Zalak** y quedan con él en reunirse nuevamente en la posada cuando tenga la información.

Unas horas más tarde, el duergar regresa. Según su relato, un misterioso humano se presentó hace semanas ante los guardias de la puerta de la superficie, exigiendo una audiencia con el **Thane**. Al parecer, pactó con **Dunmadden** la entrega de un importante tesoro de gemas y joyas a cambio de que el **Clan Zhungor** fuese intermediario en una siniestra operación. **Zalak** desconoce los detalles, pero al día siguiente de marcharse el extraño visitante, del que los guardias mencionan que parecía haber sido tocado por algún poder oscuro, fueron enviados mensajeros a la gran metrópolis de *Ar-Phâragor*, con el encargo de solicitar que un enviado de los **Señores del Gris**, una cábala de necromantes asentada en la ciudad, visitase *Griswald*. Varias semanas después, el capitán de la **Guarida** del pueblo, **Kamulak**, fue enviado, junto a seis de sus mejores soldados, a la superficie. **Zalak** ha conseguido sobornar a uno de los miembros de la expedición, el cual le ha revelado que, tras salir al mundo de la superficie, se reunieron en un pequeño campamento con el misterioso visitante y un grupo de humanos. Con la descripción del extraño, comienzan a sospechar que podría tratarse de **Danaernos Vultur**, el clérigo de **Orcus** poseído por el ser sombrío al que derrotaron hace unos días. Según el duergar, les confió una piedra rúnica, un objeto de sus odiosos primos de la superficie, para que fuera entregado a los sirvientes de "ella", cuando fuera contactada. El guerrero duergar desconoce a qué o quién se refería, pero por la descripción del objeto, parece muy similar a la piedra rúnica enana que la difunta **McArra** vislumbró en la visión que tuvo en el *Oráculo de Gorm*, durante la búsqueda de su abuelo perdido. Todo esto les deja todavía más intrigados, pues temen una posible alianza entre las distintas y oscuras facciones implicadas. **Zalak** decide entonces poner las cartas sobre la mesa y les ofrece arreglar una entrevista con un miembro del entorno del **Thane**, que podría estar interesado en frustrar cualquier posible trato con el mundo de la superficie que pudiera afectar a la seguridad del pueblo y la región. La situación es complicada, pues los compañeros no saben si confiar o no completamente en su guía y traductor. Finalmente, visto que hasta ahora ha demostrado ser de palabra, acceden a que prepare el encuentro. Interesado por la piedra rúnica, **Deimios** pide estar presente en dicha reunión.

Poco antes de finalizar la jornada, **Zalak** aparece nuevamente. Ha concertado un encuentro para tres miembros del grupo en unos minutos, en el palacio-fortaleza del **Thane**. **Alia**, **Clara** y **Deimios** son los que acompañan al duergar. Una vez en el interior de los muros excavados en la roca, son conducidos a una sala de reuniones, donde se topan con un imponente enano provisto de armadura y símbolos clericales. **Zalak** lo presenta como **Dernfall**, el gran clérigo de **Laduguer**, la deidad más importante adorada por los enanos grises. Con **Zalak** actuando nuevamente como traductor, el clérigo les explica que, efectivamente, un poderoso clérigo de una deidad demoníaca se presentó ante **Dunmadden** hace semanas, ofreciendo grandes riquezas a cambio de que los duergar hicieran de intermediarios en una serie de transacciones. Por un lado, debían contratar a un necromante capaz de contactar con un poderoso ser muerto viviente. Por otro, custodiarían un objeto que les sería confiado, para entregárselo después a los enviados de dicho ser con una oferta de alianza. Codicioso como cualquier otro enano, el **Thane** aceptó, ansioso de engordar su tesoro y también aumentar su prestigio ante posibles rivales. Sin embargo, **Dernfall** no está tan contento con el trato. El ser al que pretenden contactar no es otra que **Aurgloroasa**, la **Sombra Sibilante**, una poderosa dragona de las sombras transformada en dracolich, que destruyó a los habitantes de la ciudad enana de *Tronales*. Al duergar no le

hace ninguna gracia aliarse con muertos vivientes, y menos si éstos emplean como soldados a una tropa de aberrantes enanos. Aprovechando el momento, **Alia** le expone al clérigo que si la alianza de muertos vivientes triunfase en la superficie, muy bien podrían amenazar luego, en sus ansias de expansión, al pequeño enclave comercial que representa *Griswald*. Sus argumentos parecen tener peso para el clérigo de **Laduguer**, quien reconoce que ya hace siglos, su raza, y una coalición de otras de la *Suboscuridad*, se enfrentaron a un terrible reino de ghoules conocido como el *Cáncer Blanco*. Un enemigo terrible que destruía o convertía a todos aquellos que trataban de oponérseles. Desde aquellos tiempos, muchos de los suyos odian profundamente a los no muertos y a sus aliados. **Clara** le explica que su grupo representa a poderosos aliados que luchan contra los seres de ultratumba y que ya derrotaron temporalmente al clérigo de **Orcus**. Impresionado por esta última noticia, **Dernfall** les pide unos momentos para transmitir su oferta al **Thane** y abandona la sala.

Mientras esperan, **Deimios** parece bastante interesado en la piedra rúnica enana que les fue entregada a los duergar. Según el joven mago, la piedra podría ser la clave para muchos de sus estudios mágicos, los últimos de los cuales giran entorno a la magia elemental de los enanos.

Varios minutos más tarde, el clérigo duergar regresa con un majestuoso duergar, al que **Zalak** presenta ceremonialmente como **Dunmadden, Thane** del **Clan Zhungor**. El líder duergar ha sido informado del motivo de su presencia en el pueblo y, tras deliberar con **Dernfall**, está de acuerdo en entregarles la piedra rúnica, si eso puede frustrar los planes de los muertos vivientes. Sin embargo, a cambio exige un favor. En la siguiente jornada se espera la llegada de una comitiva de *Ar-Phâragor*. Viaja en ella **Nissala Da'Balniss**, una elfa oscura sacerdotisa de **Lolth**, con grandes influencias en el **Consejo Regente** de la metrópolis. Normalmente, cuando llegan invitados de alcurnia, siempre suelen realizarse unos juegos gladiatoriales en su honor, lo que mantiene también contenta a la población. Desgraciadamente, la drow siempre se ha mostrado interesada en hacer competir a los gladiadores y esclavos de los duergar contra sus criaturas invocadas. Si aceptan ser sus campeones en la arena y derrotan a los seres invocados por la drow, **Dunmadden** accederá a entregarles la piedra rúnica. Viendo que esta puede ser la mejor oportunidad para frustrar los planes de los no muertos, **Alia** y **Clara** aceptan en nombre del grupo.

De regreso a la posada, **Clara** relata todo lo sucedido al resto de sus compañeros. **Markus** parece ansioso por combatir contra las criaturas invocadas por la drow, y **Clara** interroga a **Zalak** por la naturaleza de los seres que la sacerdotisa ha usado en otras ocasiones. El duergar no es un experto, pero recuerda que muchas de las criaturas tenían un aspecto realmente demoníaco, por lo que la barda semiorca deduce que podría ser tratarse de alguna raza de demonios esclavos o soldados menores. **Zalak** les explica también que lo normal es que el **Thane** acuerde con la drow las condiciones del combate. Eso sí, deben esperar seguramente juego sucio, pues la sacerdotisa es muy dada a usar sus propios conjuros para ayudar a sus monstruos desde el palco de honor. Poco después de marcharse **Zalak**, **Deimios** los sorprende con una inesperada propuesta. Desea a toda costa hacerse con la piedra rúnica enana, que para él podría tener una gran importancia, y está dispuesto a pagar 500 piezas de oro a cada uno de los miembros del grupo si le ayudan a conseguirla. Los héroes discuten su propuesta, pero les parece que la piedra es demasiado peligrosa y abogan por destruirla. **Deimios** insiste y sube su oferta hasta 1.000 piezas de oro para cada uno, pero la decisión tomada es inamovible, lo que provoca el enfado del mago. **Deimios** se muestra bastante contrariado y resentido, y pese a la mediación para aliviar la tensión de **Markus**, parece muy claro que se han ganado un enemigo, o al menos, es seguro que en el futuro no podrán contar con la ayuda del heredero de los **Bleth**.

9 Ches: Llega el día del combate. Son convocados por **Dunmadden** en la *Arena* de *Griswald*. Allí, **Zalak** les explica brevemente el procedimiento y les desea suerte. Pese a sus intenciones de luchar codo a codo con

ellos, a **Markus** le ha sido prohibido participar, dado que **Deimios** les sigue guardando rencor por su decisión de negarle la piedra rúnica.

El recinto está abarrotado de duergar y miembros de otras razas, que aúllan, gritan y patalean expectantes por la matanza que se avecina. En el palco de honor, se sientan el **Thane** duergar, **Dunmadden**, y una esbelta elfa oscura de aspecto elegante y cruel. Mientras el caudillo duergar hace las presentaciones en Bajocomún, los compañeros aprovechan para conjurar varios sortilegios que puedan ayudarles en la batalla en ciernes.

Apenas ha terminado de hablar **Dunmadden**, cuando repentinamente aparecen cinco humanoides de aspecto bestial a varios metros de los aventureros. **Clara** los reconoce como una extirpe de demonios esclavos inferiores, unos adversarios brutales pero no excesivamente peligrosos. Hablando en una extraña y oscura lengua, la drow da órdenes a las criaturas, al mismo tiempo que uno de sus conjuros disipa los efectos de varios de los que los héroes habían lanzado sobre sí mismos previamente. Con un gorjeo asqueroso, los seres gesticulan toscamente, y una hedionda neblina cubre a los luchadores. Todos consiguen salir conteniendo la respiración, excepto **Elliot**, que vomita violentamente conforme surge de los vapores. **Iván** contraataca conjurando varios elementales que atacan a los seres, mientras el resto del grupo adopta una posición más conservadora, protegiendo a **Alia** y a **Evan**, a la vez que **Clara** los anima con sus dotes bárdicas y **Karelle** dispara sus flechas contra las deformes criaturas. Está claro que esta primera oleada es un mero tanteo por parte de la sacerdotisa drow para conocer sus aptitudes y poderes. Segundos más tarde, **Karelle** siente como sus músculos se paralizan, y dos de las criaturas se acercan a ella. Afortunadamente, tanto **El Kurgan** como **Iván** están atentos y corren en su auxilio. Además, la fuerza de voluntad de la arquera consigue liberarla del hechizo de la elfa oscura. Sin embargo, instantes después **Clara** no tiene tanta suerte y siente con horror como un aura de silencio apaga sus ánimos, impidiéndole usar sus aptitudes mágicas o que sus compañeros la escuchen, y rodeándola de una zona silenciada que perjudica también a **Alia**, **Evan** e **Iván** para lanzar sus propios conjuros.

Pero no hay tiempo para lamentarse. **El Kurgan** acaba por la vía rápida con los pequeños demonios, mientras **Elliot** comienza a recuperarse poco a poco de las nauseas. Aparece entonces una segunda oleada de cuatro criaturas. Se trata de una especie de lagartos bípedos de aspecto infernal. Con un siseo, cargan y saltan con sus cuatro garras extendidas contra sus oponentes. Estos seres son mucho más peligrosos y los aventureros comienzan a recibir los primeros golpes, a la vez que evitan la magia perniciosa de la drow. **Alia** tiene que comenzar a usar sus canalizaciones curativas para evitar que sus amigos sufran graves heridas, al tiempo que **Iván** sigue conjurando sus elementales de tierra para combatir a estos nuevos enemigos. Los rasgos infernales de los seres se hacen más aparentes cuando uno de ellos, de repente, cubre sus garras y dientes de un aura maléfica al atacar al pequeño **Evan**, quien acusa el asalto, poniendo a prueba las dotes curativas de la clériga de **Sune**. Afortunadamente, **El Kurgan** y su espadón, y las mortíferas flechas de **Karelle** consiguen acabar con un par de las criaturas rápidamente, dejando a otras dos enfrentadas respectivamente a **Elliot** y a **Evan**. En medio de la arena surge entonces un torbellino impío, que daña levemente a varios de los compañeros, a excepción de **Alia**, que se ve más afectada por las cellisca oscura y rezumante de maldad.

Sin embargo, todavía está por llegar la parte más crítica de la contienda. Una criatura demoníaca, cubierta de un ácido oscuro y portando una larga lanza, aparece surgida de la nada a la espalda de **Elliot**. La punta de la lanza atraviesa al valiente sembita hasta reventar su pecho traspasándolo de parte a parte. Con un ruido sordo, el guerrero cae sin vida en la arena. A su vez, **El Kurgan** siente como sus músculos se contraen bajo una voluntad cruel y queda paralizado. Libre de su enemigo, el reptil bípedo carga saltando contra **Alia**, cubriendo sus armas naturales con un aura malvada. La bella clériga intenta usar su aura de protección, pero el ser

atraviesa la defensa mágica. Pese a que su doble ilusorio detiene uno de los golpes del reptil infernal, una de las garras y el mordisco la alcanzan, causándole una terrible herida en el cuello que sangra abundantemente y que la hace desplomarse inmóvil. **Clara** reconoce al nuevo adversario demoníaco como un babau, un demonio asesino y ejecutor, pero el aura de silencio que la rodea le impide advertir a sus amigos de la peligrosidad de este nuevo contrincante.

Es un momento terrible. **Evan** usa su varita para acabar con su oponente, merced a poderosas descargas eléctricas. Mientras, **Iván** conjura un arconte linterna, un ser celestial de luz, que al menos podrá herir al terrible demonio. Éste, tras atacar a **Evan** y ponerlo en fuga, se acerca al indefenso **El Kurgan**. Los rayos luminosos del arconte lo hieren, pero apenas son picotazos para la criatura abisal. Ataca a **El Kurgan** con su lanza, y aunque milagrosamente falla uno de sus golpes, el ataque de su mordisco provoca una herida al guerrero que le hace caer al suelo. Con el último reptil abatido por las flechas de **Karelle**, sólo quedan cuatro de los héroes en pie contra el demonio. Éste se acerca al arconte, que se ha quedado al alcance de la lanza y le propina un terrible golpe. **Evan** lanza una oleada de proyectiles mágicos, que se disipan inofensivamente antes de alcanzar su objetivo. **Clara** aprovecha para intentar dar una poción a la caída **Alia**, pero contempla horrorizada como el cuerpo de su compañera yace sin vida, más allá de toda curación. Son momentos desesperados. Con el demonio persiguiendo a **Iván**, que ha visto como su intento de invocar un nuevo arconte ha sido disipado por la sacerdotisa drow, **Evan** decide usar la cuenta de karma que encontraron en la lejana ciudad de *Topalina*. Una sensación de poder recorre al pequeño mediano, y descarga una nueva oleada de proyectiles mágicos que esta vez sí traspasa las barreras defensivas del demonio. Esto atrae la atención del babau, que carga contra el mago asestándole un terrible lanzazo que lo hace caer a la arena inerte.

Un bramido de rabia se escucha en el recinto por encima de los aplausos y gritos enfervorizados de los duergar. Los compañeros restantes contemplan como **Markus** se descuelga desde la grada hasta el foso y se apresta a combatir junto a ellos, a pesar de la mirada asesina que le dirige **Deimios** desde su asiento entre el público. Hay un estallido de aplausos, abucheos y miradas hacia el palco, donde la drow y **Dunmadden** parecen discutir, mientras varios guardias duergar apuntan a **Markus** con sus ballestas repetidoras. Finalmente, la sacerdotisa hace un gesto displicente, segura de su victoria, y a una indicación de su **Thane** los ballesteros se relajan.

Pero en la arena no hay momento alguno de relajación. **Markus** forma una línea con **Iván**, quien ha invocado un nuevo arconte linterna. **Clara** trata de dar un rodeo para poder curar a **Evan** y **Karelle** está preparada con su arco. Precavido ante esta nueva amenaza, el babau lanza un globo de oscuridad entre él y los héroes para cubrirse. El aura de silencio que rodeaba a **Clara** se disipa por fin, y ésta aprovecha para encantar las flechas de su compañera arquera, transformando las puntas de acero en hierro frío, un material que permitirá que los proyectiles atraviesen las defensas del demonio. Actuando ella misma como cebo, la barda se acerca poco a poco hacia su amigo caído, sin perder de vista el globo. Ve entonces al babau, que usa la oscuridad como protección, pero permaneciendo fuera de la misma. La criatura se lanza contra ella y le causa una desagradable herida. Sin embargo, su acción la ha proporcionado un blanco a **Karelle**, quien con dos certeras flechas acaba definitivamente con el espantoso ser. Rápidamente, **Clara** acude a estabilizar al caído **Evan**. Por un instante, la sacerdotisa drow está a punto de comenzar un nuevo conjuro, pero es detenida firmemente por el **Thane** duergar y, finalmente, con una mirada de odio hacia los supervivientes, reconoce su derrota mientras en las gradas los duergar estallan en vítores de júbilo.

Varios jinetes duergar montados en tarántulas gigantes se llevan a los caídos, siendo los vencedores conducidos hasta las cámaras subterráneas de la arena, donde **Zalak** los recibe casi con abrazos. Ahora son

campeones de la *Arena* y muchos de los habitantes de *Griswald* los miran con respeto. Tras unos minutos, en los que **Evan** es sanado hasta que recupera el conocimiento, aparecen **Dunmadden** y **Dernfall**. El caudillo duergar lleva con él una pequeña caja de hierro negro. Al abrir su interior, con su mano enguantada extrae una especie de ladrillo de roca que muestra una runa de diseño enano. Fiel a su palabra, el **Thane** les entrega la piedra rúnica enana, esperando que no traiga ningún tipo de desgracia a su clan.

De regreso a la posada guiados por **Zalak**, son aclamados por las calles de *Griswald* e invitados a una copiosa cena. Con una amplia sonrisa, los posaderos también les indican que sus gastos estarán pagados mientras permanezcan en su establecimiento.

La nota negativa es que no hay rastro de los cuerpos de los fallecidos, **Alia** y **Elliot**. Como **Zalak** les comenta, no hay piedad para los caídos en la arena, y a las tarántulas gigantes también les gusta comer carne muerta recientemente.

10 Ches: Con la llegada de una nueva jornada en este mundo sin luz, los héroes se enfrentan a varios dilemas. Por un lado, quieren destruir la piedra rúnica enana, pero de momento el único método que han empleado, golpearla con una maza normal, no ha surtido efecto. Paralelamente, saben que **Deimios** todavía les muestra rencor por su decisión de no cederle el objeto, y no saben cómo reaccionará **Bosruk**, el clérigo de **Dumathoin**, si se llega a enterar de la destrucción de la piedra. **Markus** es el único que parece de buen humor, aunque muchos anoche escucharon los gritos e insultos que le profirió su patrón por haber ayudado al grupo en la arena.

Por si fuera poco, algo después del desayuno, **Zalak** se presenta en la posada con noticias urgentes y preocupantes. Ha llegado hasta sus oídos que la sacerdotisa drow, furiosa por su derrota, ha estado contratando a diversos individuos en el mercado con el fin de emboscarlos fuera de *Griswald*. Cuanto más tiempo permanezcan en el pueblo, más probable es que la elfa oscura reúna mercenarios capaces de llevar a cabo su venganza. Vista esta nueva amenaza, los compañeros deciden abandonar la población rápidamente.

Sin embargo, primero debe llevar a cabo la tarea de destruir la piedra rúnica. Gracias a la magia bárdica de **Clara** encantan una herramienta, y es **El Kurgan** quien reduce el objeto mágico enano a polvo y grava.

Tras este desagradable, pero necesario acto, abandonan *Griswald*, tras despedirse del siempre servicial **Zalak**. Varias horas después, siguiendo la ruta que **Bosruk** les obligó a memorizar, se topan con el viejo clérigo enano. El reencuentro es agrí dulce, porque aunque el enano está contento por su llegada, se da cuenta de la ausencia de dos de los miembros del grupo. Todavía es peor cuando los aventureros deciden sincerarse con **Bosruk** y contarle la verdad de lo sucedido. Al saber de la existencia de la piedra rúnica y la posterior destrucción de la misma el enano palidece. Son duras las palabras que salen de sus labios. **Bosruk** no puede dejar de estar agradecido porque los héroes le salvaron de una muerte terrible, pero lo que han hecho, al destruir un antiguo objeto de su raza, ha sido un terrible crimen que pesará en sus almas. Hay dolor y pesadumbre en los ojos del enano, y está claro que han perdido a un importante aliado para el futuro.

El viaje de regreso es silencioso y tenso. Ni **Bosruk** ni **Deimios** intercambian casi palabras con los aventureros, y sólo **Markus** parece mostrar su despreocupación habitual.

14 Ches: Después de varios días de marcha llegan al *Oráculo de Gorm*. Allí, **Bosruk** se despide de ellos con escasas palabras. Los compañeros creen que es bastante posible que no lo vuelvan a ver nunca.

16 Ches: Sorprendente, pese a que la primavera tendría que estar casi al caer, el frío se ha hecho cada vez más intenso conforme se acercan a *Piedratrueno*. Al llegar al pueblo, la temperatura es completamente invernal, y no les sorprende ver los campos nevados y gran parte del *Arroyotrueno* cubierto de hielo.

En las afueras del pueblo se está levantando un campamento de carromatos y carpas, y hay decenas de personas trabajando junto al río. Parece un numeroso grupo de feriantes que, ayudados por bastantes lugareños, están preparando todo un recinto bordeado por muros de hielo, sin duda el trabajo de algún mago. Ya en el pueblo acuden al ayuntamiento, donde tras asearse un poco son recibidos por el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, y por los jefes de las tropas acantonadas, **Anzio Vulmis** y **Martin Cuernodraco**. El oficial de los **Dragones Púrpura** está especialmente contento de su regreso, aunque comparte el dolor por la pérdida de **Alia** y **Elliot**.

Es momento de relatar todos los hechos acaecidos en estos días. Aunque tanto el **Alcalde** como el **Mago de Guerra** conocen ya la conspiración orquestada por los muertos vivientes en el bosque, no pueden ni imaginarse la extensión del plan que preparaban, al tratar de involucrar a la dracolich de la que habló el clérigo duergar. El asunto de lo ocurrido con la piedra rúnica enana es también delicado. Para **Martin**, **Bosruk** era un buen amigo reciente, y para **Anzio Vulmis**, un valioso aliado, sin dejar de mencionar que para **Bodrin**, un enano cuya familia se rumorea que descendía de la perdida *Tronales*, es muy posible que significase mucho más. En todo caso, el **Alcalde** se mantiene inescrutable al escuchar las noticias, aunque tanto **Martin** como **Anzio** lamentan la marcha del clérigo de **Dumathoin**.

Finalizada la historia, **Anzio** acuerda enviar un mensajero a *Arabel* para poner al corriente a sus superiores de todo lo sucedido.

Martin, por su parte, insiste en que se queden unos días en el pueblo. Las cosas no terminan de estar bien. El frío sobrenatural que parece envolver la región ha provocado muchos enfermos y sus hombres están bajos de moral. Las tropas llevan mucho tiempo fuera de sus hogares, luchando contra un enemigo al que no están acostumbrados. Sabe que **Anzio** ha sido convocado por el **Mago Real** dentro de un mes, y espera que pueda enterarse de más cosas. Entretanto, como agradecimiento a que salvaran su vida y la de los hombres que también rescataron, lo menos que puede hacer es invitarles durante su permanencia en el pueblo. También es posible que quieran asistir como acompañantes suyos a la feria que se va a celebrar dentro de dos días. En principio, los feriantes venían a celebrar la llegada de la primavera, pero se han adaptado bastante rápido a lo sucedido y han preparado todo tipo de actividades, desviando incluso un ramal del *Arroyotrueno* para crear un pequeño lago de hielo artificial. Estas celebraciones vendrán bien, tanto a sus soldados como a los habitantes del pueblo, para superar la dureza de estos últimos meses. Por último, les comenta que el prisionero que llevaban, **Morcai VanOstra**, el asaltador de los *Valles* que había sido controlado por el engendro vampírico, escapó durante la primera noche de regreso. De alguna forma consiguió esconder una pequeña cuchilla con la que cortó sus ligaduras, huyendo durante la oscuridad en un descuido del soldado que montaba guardia. Pensaron tratar de seguirlo, pero dado que sus hombres no eran buenos rastreadores y que el bandido había podido tratar de matarlos mientras dormían y no lo había intentado decidieron dejarlo marchar.

Poco antes de marcharse hacia la posada, **Bodrin** les explica que hace tres días llegó al pueblo una pareja de visitantes, un elfo y una mediana, clériga de **Yondalla**. Le pareció entender que la mediana procedía de *Robles Negros*, al igual que **Evan**, pero no fueron demasiado específicos en los motivos que les traían aquí.

Intrigado por la presencia de una paisana, **Evan** y el resto de compañeros acuden a la *Posada del Unicornio Plateado*, deseosos también de poder gozar de ciertos lujos y comodidades tras muchos días sin apenas descanso. La sorpresa del pequeño mago es mayúscula cuando reconoce a **Agustina**, su prima y aprendiz de su madre en el pequeño altar de **Yondalla** de su comunidad. La sorpresa se vuelve superlativa cuando descubren que el misterioso elfo que la acompaña no es otro que el desaparecido **Nidranan**.

Es un reencuentro sorprendente sin duda. **Nidrran** les cuenta que viajó a *Robles Negros* en busca del mago elfo **Xefandir Xes Xeminión**, antiguo maestro de **Evan**, y a quien algunos ya conocieron, pues también enseñó el **Arte** a la difunta **Ilssa**. Había escuchado rumores de que el mago vivía en el *Bosque del Rey* como un ermitaño. Sin embargo, no fue capaz de encontrarlo, aunque sí tuvo un encuentro inesperado con un juglar elfo llamado **Barangon**. El pintoresco elfo decía portar un mensaje de ancianos seres del bosque. Según su historia, algunos de los **Primeros Nacidos** estaban furiosos por algo que habían hecho los humanos y que estaba envenenando la tierra, el aire, y los bosques y criaturas que ellos moraban. Pronto iba a ocurrir algo terrible y el viento helado soplaba hacia un pueblo situado junto al bosque, las aguas y las montañas. De regreso a *Robles Negros*, tras narrar a **Istébula**, la clériga de **Yondalla** y madre de **Evan**, el encuentro con el bardo, dedujeron que la población a la que se refería podría tratarse de *Piedratrueno*, dada su ubicación cercana al *Bosque de Hullack*, pasado el *Arroyotrueno* y cercano a los *Picos del Trueno*. Fue por ello por lo que decidieron encaminar sus pasos hasta este lugar.

Esa tarde, **Evan** acude al campamento militar de los **Dragones Púrpura**, donde pide entrevistarse con **Anzio Vulmis**. El pequeño mago está interesado en conocer los detalles y requisitos necesarios para poder llegar a convertirse en un **Mago de Guerra**.

Llegada ya la noche, **Clara** cena con **Martin Cuernodraco**, quien le reitera su agradecimiento por haberle salvado a él y a sus hombres. Ha mandado una carta a su familia en *Suzail*, relatándoles parte de los hechos, sólo lo que puede desvelar sin romper las órdenes de sus superiores. No obstante, ha hecho hincapié en su intervención y les ha pedido que le den permiso para poder entrar en el observatorio de su tío desaparecido, **Imvus**, quien fue un astrónomo de cierto renombre. El lugar está abandonado desde hace tiempo y no está seguro de si la barda podrá encontrar algo útil allí para sus investigaciones, pero es una de las pocas formas que se le ocurren de agradecerle sus acciones.

18 Ches: Los tibios rayos del sol iluminan el día de la feria. A pesar de ello el frío es intenso, pero gran parte de las gentes de *Piedratrueno* y de otras poblaciones cercanas han venido hasta aquí para tratar de pasar una gran festividad y levantar el espíritu. Los héroes también asisten junto con **Martin Cuernodraco**, quien los guía hasta el recinto ferial. Ya desde las primeras horas del día, el lugar está muy concurrido por familias enteras, leñadores, cazadores, granjeros y también un gran número de **Dragones Púrpura** que se encuentran de permiso. Pese a los reducidos precios del evento, no todos pueden permitirse asistir, pues el largo invierno ha hecho mella en los más necesitados. No obstante, **Agustina** y **Evan**, al ver a varios niños agolpados en las casetas de la entrada mirando con ojos suplicantes, deciden comprarles las entradas para que también ellos puedan disfrutar de la fiesta.

En el interior, las atracciones y prodigios se van sucediendo. **Martin** les explica que por lo que sabe, **Neidrel Quinn**, el jefe de los feriantes, fue un antiguo aventurero de cierto renombre, hasta que su compañía se disolvió. Junto con algunos camaradas, creó esta feria itinerante y ha pasado varios años recorriendo las rutas de los *Valles* y de las *Tierras Centrales Occidentales*.

La música invita al ambiente festivo, mientras en las tiendas de comida, hay concursos de tartas y degustaciones de diversos productos. Algunos se atreven a patinar en el lago helado, mientras equipos de forzudos leñadores o soldados compiten en el lago tirando la soga. Cerca de la entrada sur, unos trineos conducidos por unos grandes percherones hacen las delicias de los más pequeños. Muchos prueban sus fuerzas en la *Rueda del Titán*, mientras que los leñadores y comerciantes entran para ver el pabellón de las *Maravillas Modernas*, en el que algunos iniciados de **Gond** enseñan extrañas máquinas destinadas a cortar y moldear la madera. En una de las tiendas, donde se ha instalado un amplio bar, los compañeros se topan con

un viejo conocido, **Markus**, quien se encuentra en su salsa, compartiendo algunas de sus antiguas aventuras con su asombrado auditorio. **Clara y Karelle** visitan un espectáculo de bailarinas exóticas, en el que participan también muchas de las chicas del prostíbulo local. La barda se interesa por saber si la muchacha a la que suele frecuentar **Deimios** trabaja en esta tienda, lo que le confirma uno de los porteros semiorcos, aunque al parecer, el joven mago vino a buscarla a primera hora y ambos se fueron hace un buen rato.

Hay también una tienda de ilusiones, regentada por un alto y delgado elfo lunar llamado **Jozial Capalunar**, un antiguo miembro de la compañía aventurera original, que ahora usa su magia para que sus clientes puedan experimentar todo tipo de maravillas ilusorias, transmitiéndolas a través de un gran cristal espejado.

Aprovechando el ambiente festivo, **Agustina e Iván** visitan a una decidora de fortuna. Es con la pequeña mediana con quien los hados del destino parecen mostrarse más misteriosos. La anciana mujer le asegura que durante esta noche su destino penderá de un hilo, pero que tendrá la posibilidad de evitar una tragedia gracias a la intervención de la fortuna. La joven mediana queda intrigada por estas crípticas y enigmáticas revelaciones. También hay momentos para la competición sana. Unos pequeños gnomos preparan bloques de hielo en la orilla del lago para el concurso de esculturas de hielo que se celebrará por la noche. Además, se celebra un torneo de arquería, en el que tanto **Karelle** como **Nidrran** participan. Es la arquera humana la que se alza con el título de campeona de la feria, entregándosele una flecha encantada. Por su parte, **Nidrran** obtiene un premio de consolación, una pintoresca muñeca de trapo que regala cortésmente a **Agustina**.

Para celebrar su triunfo, los héroes se reúnen en la tienda de comidas, donde son agasajados por **Martin** y muchos de sus soldados, que conocen el relato del rescate de sus camaradas por parte de los aventureros.

Ya por la tarde, **Nidrran** decide volver al pueblo e intentar poner en alerta al **Alcalde**, ya que cree que es muy posible que durante la feria puedan aprovechar para realizar algún tipo de ataque contra el pueblo. El enano agradece su aviso, pero ante la falta de indicios poco puede hacer, pues ya existe un retén de guardia en la guarnición cormyreana, bajo el mando del propio **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra**.

Mientras, el resto de compañeros trata de relajarse después del gran banquete. Algunos visitan el puesto del monstruo **Gradzaal**, donde un enorme y peludo minotauro realiza tremendas proezas de fuerza ante un enjambre de asombrados niños. También hay un laberinto de hielo, donde muchos lugareños entran para ser asustados por varios feriantes disfrazados de espantosas criaturas. En cuanto a **Karelle**, decide buscar el relax en los brazos de una de las bailarinas exóticas del espectáculo de danza.

Está ya comenzando a oscurecer, cuando una gran multitud se congrega frente a la tienda del jefe del espectáculo y empiezan a encenderse pequeños farolillos por toda la feria. **Neidrel Quinn** resulta ser un adusto semielfo, vestido completamente de cuero negro y envuelto en una amplia capa del mismo color. Su mirada parece perdida, pero cuando comienza a sonar la música, dos espadas cortas aparecen como relámpagos en sus manos. Al son de los instrumentos, el semielfo se mueve como si luchase contra adversarios invisibles, realizando una espectacular danza de acero. Hay instantes en los que sus espadas parpadean e incluso desaparecen, por la pericia y rapidez de su manejo, e incluso él mismo parece moverse como un borrón delante de los asombrados ojos de los espectadores.

Entretanto, en su camino de regreso hacia la feria, **Nidrran** percibe por un instante un leve destello rojizo y ve a un pequeño zorro mirándole fijamente. El animal parece recular, como si quisiera que el elfo lo siguiera. Intrigado por su comportamiento, acude en busca del resto de sus compañeros. Reunido todo el grupo, regresan a la entrada donde el guerrero vio a la criatura. Tras un rato, el pequeño animal reaparece internándose en las sombras y alejándose de la feria. Los héroes lo siguen, dejando atrás las caravanas y también el pueblo. En un determinado momento la forma de la criatura se transforma en una pequeña bola de

luz que se eleva entre la oscuridad hasta una pequeña hondonada. Al llegar a dicho lugar, asisten a un increíble espectáculo. Un halo de luz se dibuja creando un portal radiante del que surge una bellísima mujer de rasgos feéricos que parece irradiar un nimbo luminoso.

La dama es **Syntira, Reina de las Ninfas del Bosque**, y una de los **Primeros Nacidos**. Está aquí para enmendar un terrible error, pues el mal que los humanos han desencadenado sobre la tierra y sus criaturas llenó de odio su corazón y, presa de la ira, forjó un pacto con un emisario de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, un jinete helado. Dispuestos a hacer pagar a los humanos por sus crímenes contra la naturaleza, algunas de sus fatas siguieron al jinete en su cruzada de venganza. Ahora reconoce lo erróneo de este camino. No puede combatirse un mal con otro mal. Los corazones de muchas fatas se han helado y ya no recuerdan los verdes bosques ni las canciones. Traídas por el frío antinatural del jinete, se preparan para exterminar y torturar a todos los humanos y participantes de la feria. Cubiertas por una magia antigua, forjada a través de una flor púrpura de hielo viviente, llamada el **Ojo Embelesante**, las fatas podrán manipular las mentes de todas sus víctimas, enmascarando el horror y la agonía bajo la apariencia de asombro y deleite. Para que puedan salvar a los suyos y detener al jinete helado, **Syntira** les proporciona una pequeña poción a cada uno que les hará inmunes a los efectos del **Ojo Embelesante**. También les entrega una varita hecha de hierro frío, que almacena un conjuro de sonido que puede hacer quebrar el hielo y servir como arma contra el jinete. Además, les advierte sobre **Neidrel Quinn**. Hace mucho tiempo, fue un aventurero amigo de las fatas, hasta que su mujer fue secuestrada por sirvientes de las fatas oscuras. Ahora ha sellado un pacto con la **Reina del Aire y la Oscuridad**, pensando que si se mantiene al margen de la matanza que va a suceder recuperará a su amor perdido. No sabe que ha sido engañado, pues el alma de su amor está presa en una esquirla de cristal brujo que porta uno de los lugartenientes del jinete helado.

En ese preciso momento, empiezan a verse estallidos multicolores en el cielo, conforme los fuegos artificiales de la feria comienzan. **Syntira** les ruega que se apresuren para frustrar los planes del jinete. Si lo obligan a aparecer, podrán derrotarlo y destruir el **Ojo Embelesante**, haciendo desaparecer el frío maligno que rodea a todo el pueblo.

De regreso a la feria, la luna brilla en el cielo, mientras los asistentes del espectáculo lanzan gritos de asombro por el espectáculo de fuegos artificiales y llevan con los pies el ritmo de la música de flautas que resuena alegremente. Decenas de cohetes surcan los cielos y explotan en centelleantes nubes de chispas que caen lentamente al suelo. Conforme las chispas descienden con el viento, una niebla invisible parece levantarse sobre la escena y, en un instante, todo cambia.

Los músicos continúan tocando, pero en lugar de una alegre tonada, es una melodía sobrecogedora que llena los corazones de tristeza y crueldad. Mientras tanto, en lugar de chispas de colores, una lluvia de sanguijuelas cae desde el cielo sobre la multitud con una serie de sonidos húmedos.

Al llegar a las casetas de entrada, contemplan horrorizados como en lugar de banderines de colores se muestran los rostros arrancados de los antiguos feriantes, y en vez de entradas un grupo de maliciosas fatas entrega a los nuevos visitantes dedos o lenguas cortados y ensangrentados.

En el interior, el espectáculo es todavía más grotesco. Todas las atracciones parecen haber sido retorcidas perversamente. Se escuchan por doquier gritos de asombro y aplausos entremezclados con gemidos agónicos y desencajados. En el pabellón de las *Maravillas Modernas*, una extraña criatura de aspecto vegetal invita a los visitantes a entrar al interior, mientras por encima del ruido de los engranajes, se escucha un coro de chillidos estremecedores, y en la parte de atrás, pequeñas fatas arrastran cubos llenos de sangre hasta el lago. Evitando el lugar, se dirigen hacia la tienda del mago **Jozial**, sospechando que el enorme cristal que muestra

en su interior, y desde el que proyectaba sus ilusiones, está relacionado con toda esta magia. Para su sorpresa, el ilusionista elfo parece no estar implicado, aunque al observar el exterior de la feria, es consciente de lo que está pasando realmente, como si los poderes del **Ojo Embelesante** tampoco le afectasen. **Jozial** reconoce que sabe que **Neidrel** realizó un pacto con las fatas oscuras, pero no puede hacer nada. Lo único que está en su mano es proteger y dar cobijo a los que se refugien en su tienda, donde el poder de las fatas no puede tocarles, pero no se interpondrá en la promesa de su amigo, ni saldrá a combatir a las fatas.

Sorprendidos por todo lo que sucede a su alrededor, el grupo recuerda entonces al enorme minotauro que hacía de forzudo en la feria. Alarmados ante la posibilidad de que la criatura haya regresado a su estado salvaje, se dirigen hacia su puesto, cerca de la entrada del laberinto de hielo. Sus peores temores se confirman cuando encuentran varios cadáveres decapitados y un rastro sanguinoliento que se interna en el laberinto helado. Con la máxima precaución, se adentran entre los pasadizos congelados. En la lejanía se escuchan extraños ecos de la macabra música, mezclados con chillidos aterrorizados y en ocasiones un bramido bestial, que parece confirmar la presencia de **Gradzaal**. Súbitamente, la capa de hielo del pasadizo por el que se mueven demuestra ser mucho más fina de lo que aparentaba, y una grieta se abre bajo los pies de los héroes que van en cabeza. **Karelle** consigue apartarse de un ágil salto, pero **El Kurgan** es engullido por la oscuridad. **Clara** se asoma con cuidado y con su visión oscura observa como su compañero está casi sumergido en un pozo de agua a varios metros de distancia. Apoyados en las paredes de hielo, pueden verse dos cadáveres blanquecinos de pobres víctimas que murieron a causa de las frías aguas. Su amigo trata de apoyarse en la resbaladiza pared y grita algo, pero un inusual silencio cubre el túnel, y la barda es incapaz de oírle. Es más, la película de hielo que cubría la superficie comienza a reformarse poco a poco. Con presteza, pues no saben lo que **El Kurgan** podrá resistir, comienzan a cortar con cuidado el hielo para evitar que el agujero vuelva a cerrarse. Entretanto, **Iván** y **Nidran** se dirigen rápidamente hacia la salida del laberinto para conseguir alguna cuerda o sogas de las tiendas de los feriantes. Con suerte, podrán volver y rescatar al rashemi antes de que el frío haga mella en él, o peor aún, que el monstruoso **Gradzaal** pueda hacer acto de presencia en busca de más víctimas. Sin embargo, con las prisas y la tensión del momento, los dos aventureros se pierden en su regreso por el laberinto. El resto del grupo sigue pensando como rescatar a **El Kurgan**, que aguanta apoyado en una de las paredes de hielo, pero al que el agua heladora va debilitando. Los ecos de gritos de muerte y rugidos del minotauro que reverberan en los muros no contribuyen a tranquilizar el ambiente. Finalmente, deciden que sea **Evan** quien baje a rescatar al guerrero. Ayudado por su magia, desciende volando, y gracias a uno de los pergaminos de **Clara** es capaz de aumentar el peso a soportar, lo que permite al guerrero agarrarse a las pequeñas piernecillas del mediano, mientras éste eleva a ambos lentamente. Arriba, **Agustina** se apresta para curar los efectos de la hipotermia, mientras **Clara** usa otro pergamino para asegurarse de que su amigo no sufra los efectos del agua que empapa toda su ropa. Es entonces cuando comienzan a escuchar sonidos de lucha a sus espaldas.

Volviendo atrás sobre sus pasos, **Iván** y **Nidran** regresan a la encrucijada donde encontraron a una de las víctimas sin cabeza de la bestia asesina. Intentan desandar el camino desde la entrada, cuando un siniestro resuello los pone en guardia. El terrible **Gradzaal** se cierne sobre ellos amenazador. Sin dudarlo un instante, **Nidran** cubre a su compañero y se enfrenta a la bestia. Con un rugido de rabia, el minotauro carga y, aunque recibe un preciso golpe por parte del elfo, su hacha barre todo el pasillo hiriendo tanto a **Nidran** como a **Iván**. La situación es peliaguda. El guerrero elfo aguanta como puede, mientras el invocador se retira al tiempo que invoca a una criatura de tierra, que golpea nuevamente al monstruo. Pero **Gradzaal**, cegado por su ansia de sangre, no acusa los golpes, y destroza al elemental, al tiempo que vuelve a herir a **Nidran**. Parece que la

única opción es huir, por lo que el elfo se retira alejándose del terrible filo del hacha. Sin embargo, **Iván** no calcula bien sus movimientos en el pasillo de hielo y queda a merced de la bestia, que carga sobre él lanzándole otro terrible tajo. En ese angustioso momento, **Nidrran** sopesa sus acciones. No tiene tiempo para sacar el arco y ayudar a su amigo, y avanzar cuerpo a cuerpo supondrá seguramente la muerte de ambos. Grita a su compañero para que huya y lo siga, ocultándose en un recodo del laberinto para atacar por sorpresa al monstruo cuando los persiga. Sin embargo, **Iván** no lo consigue. Herido por el último ataque, al tratar de huir recibe un postrer golpe que lo derriba en un charco de sangre. Con un horrible rugido, **Gradzaal** celebra su triunfo sobre una nueva víctima y se apresta a conseguir su trofeo.

El resto del grupo, guiados por el fragor del combate y por las indicaciones de **Evan**, que sobrevuela un poco por encima de los muros del laberinto, llegan para contemplar horrorizados como el minotauro añade una ensangrentada cabeza a la colección que cuelga de su cinto. Enfurecidos por el atroz fin de **Iván**, atacan a la bestia con furia. **Karelle** impacta con sus flechas al minotauro, que se lanza contra **El Kurgan**. Ambos poderosos guerreros intercambian terribles golpes, pero ninguno cede. Escuchando los ecos de la lucha, **Nidrran** regresa por el corredor de hielo para ayudar a sus camaradas. Afortunadamente, su concurso no llega a ser necesario esta vez, pues una certera flecha de **Karelle** pone fin a la brutal existencia de **Gradzaal**, que se desmorona como una pequeña montaña de carne y sangre en el frío suelo.

El eco de la fantasmal música de la feria, unido a los chillidos ocasionales de las víctimas de las malvadas fatas recuerda a los héroes que no hay tiempo para el duelo por la muerte de su amigo. Tras salir del laberinto helado, deciden encaminarse a las carpas de comida, donde se congrega una gran multitud. Al llegar, la visión es grotesca. Una enorme criatura, con el aspecto de un cerdo humanoide, está manejando una cocina en la que va creando tartas de bizcochos rellenas con entrañas sangrientas, que luego varios duendes sirven a los concursantes de una singular competición. En un par de pequeñas tiendas traseras se escuchan horribles chillidos de animales de granja, que sin duda están siendo descuartizados. Los comensales devoran con fruición las tartas, ajenos a sus repugnantes ingredientes, mientras el público expectante los jalea. Decididos a poner fin a este macabro banquete, se infiltran entre el público, que no repara en su presencia, influido por las ilusiones de las fatas. Es **Nidrran** el primero que golpea a la criatura porcina, seguido por **El Kurgan**. No obstante, no consiguen derribarlo, y frente a sus ojos el ser se vuelve invisible. Al mismo tiempo, varias pequeñas fatas de hielo oscuro surgen de una de las tiendas, atacando a **El Kurgan**, que sufre su toque helado y queda también confundido por la magia feérica. Los compañeros se aprestan a combatir las, descubriendo que varias de las fatas son simplemente imágenes ilusorias, hasta que por fin, las flechas de **Karelle** aciertan a una de las diminutas criaturas, haciéndola añicos, como si estuviera compuesta de cristales de hielo. La otra fata desaparece entonces en medio de un pequeño arco luminoso. Surge entonces un rayo ardiente de una de las tiendas, donde se ha refugiado el ser porcino, impactando a **Agustina** y provocándole quemaduras leves. La mediana le devuelve un rayo luminoso, pero falla su blanco. **Nidrran** avanza hasta el interior de la tienda, descubriendo que todo el suelo está cubierto de una sustancia grasienta y resbaladiza que a punto está de hacerle caer. Mientras el grupo contempla como **El Kurgan** se hiere a sí mismo con su arma, **Karelle** intenta sin éxito que los comensales dejen de engullir las horrendas viandas. Al volverse a hacer invisible el puerco, **Nidrran** y el resto se mantienen expectantes, hasta que escuchan unos pesados pasos que se alejan de la tienda. Rápidamente, acuden a la fuente del sonido, pero no encuentran nada. Sin embargo, otro rayo llameante sale disparado del interior de la tienda, aunque se pierde entre la nieve dejando un rastro de vapor siseante. Alertas ahora por la astuta estrategia de la criatura porcina, deciden sitiar la tienda, mientras **Clara** rasga la lona más allá del suelo resbaladizo para poder dar caza al ser. Ninguno se

acerca demasiado al errático **El Kurgan**, que tan pronto balbucea de forma incoherente, como se golpea nuevamente con el pomo de su espadón. Rodeado por todas partes, el puerco humanoide trata de escapar, pero es derribado finalmente por unos proyectiles mágicos conjurados por **Evan**. El público, ajeno a todo excepto a la presencia de **Karelle** sobre la mesa del comedor, a la que vitorean y lanzan piropos, sigue coreando a los comensales que están ya por acabar el asqueroso festín. En una de las tiendas pequeñas encuentran una pequeña piara de cinco lechoncillos gimoteantes, con otro abierto en canal en un bastidor de madera, junto a todo tipo de bandejas y cuchillos. En la otra tienda, donde el ser porcino está comenzando a desvanecerse, hay una jaula de metal con extraños símbolos.

En ese instante ocurre una nueva desgracia. **El Kurgan**, en uno de sus últimos arranques de locura, ataca a uno de los espectadores del concurso, partiéndolo por la mitad con un terrible tajo. Esto sí que provoca una reacción de la concurrencia, que se aparta aterrorizada ante el crimen. Se suceden los gritos alertando a los guardias, al tiempo que varios jóvenes **Dragones Púrpura** de permiso y algún leñador se acercan a **El Kurgan**, que comienza a recuperar sus sentidos. **Agustina** trata de razonar con la multitud, pero la mayoría salen del pabellón asustados por lo sucedido, y los **Dragones Púrpura** se muestran inflexibles en que el guerrero deponga su arma y se entregue. Está claro que no puede hacerseles entender lo sucedido, ni la gravedad de todo lo que está ocurriendo. Por ello, **Nidrran** avanza para apoyar a su compañero, mientras **Clara** se dispone a usar su magia bárdica para incapacitar a cualquier adversario. Al ver resistencia, los soldados exigen a todos que se rindan, y ante su negativa, estalla el combate. **El Kurgan** propina un tremendo golpe con el plano de su espadón, que deja inconsciente a uno de sus atacantes, mientras **Clara** usa su magia sobre otro, que acaba en el suelo carcajeándose sin parar. Sin embargo, es atacada por uno de los montaraces locales, que empuña un peligroso cuchillo de monte y parece especialmente motivado en acabar con la barda semiorca. **Nidrran** trata de defenderse sin usar una excesiva violencia, ayudando a **El Kurgan** a retirarse, pero al sentir un tajo hiriente en su costado, comienza a devolver los golpes a sus contrincantes. **Karelle** por su parte, corre a la entrada del pabellón, intentando despistar a los posibles refuerzos, engañándoles sobre lo que está ocurriendo en la carpa de banquetes. Finalmente, tras varios instantes de lucha, todos los asaltantes están inconscientes o fuera de combate en el suelo, y los aventureros se retiran apresuradamente antes de que nuevos guardias puedan seguir sus pasos. Con algo de fortuna, cualquier refuerzo del pueblo será afectado por la magia del **Ojo Embelesante**, lo que seguramente evitará que los persigan, aunque signifique que quedarán a merced de las fatas heladas. También es muy posible que si consiguen destruir el **Ojo**, todo lo sucedido en la feria sólo sea recordado por los asistentes en sus peores pesadillas, como parte de un horrendo y vivido sueño, lo que los salvaría de posibles represalias futuras.

Moviéndose rápidamente más allá de las tiendas de comida, los héroes se topan con una de las atracciones de la feria, la *Rueda del Titán*. Este antiguo molino, que antes aparecía remozado para ser una prueba de fuerza para los participantes, ahora está decorado macabramente con todo tipo de trofeos atroces, que cuelgan de la rueda de la atracción. Los asistentes continúan empujando una palanca, que hace mover la rueda, para probar su fuerza, al tiempo que del interior de la atracción surgen horribles chillidos de agonía. Decididos a frustrar los planes de las fatas, los aventureros se acercan a la parte posterior del molino, que alberga los mecanismos de la rueda y sus engranajes. Tras abrir las puertas, sólo encuentran oscuridad y un enorme charco de sangre que lo cubre todo. Repentinamente, **El Kurgan**, que es quien se acerca primero, comienza otra vez a actuar de manera extraña, golpeándose de nuevo. Esto revela la presencia de fatas heladas en el interior del lugar. **Nidrran** entra con rapidez, y siente como algo tira de él hacia los engranajes dentados, cubiertos de sangre y trozos de carne arrancada. Por fortuna, el ágil elfo consigue zafarse de dicha fuerza invisible, y se revuelve

contra las pequeñas fatas. **Karelle** logra acertar a una de ellas, convirtiéndola en un montoncillo de hielo, pero otra ataca a **El Kurgan** con su toque helador, lo que hace que el poderoso guerrero comience a dar muestras de rigidez en sus movimientos. **Evan** interviene, lanzando un terrible aliento de fuego sobre las fatas, pero su magia parece no tener efecto sobre los pequeños seres mágicos, que ahora rodean a **Nidrran** con sus afiladas garras. Varias de ellas han conseguido invocar a sus dobles ilusorios y el guerrero elfo tiene dificultades en combatirlos, hasta que por fin, consigue destruir a otra, al tiempo que **Evan** lanza sin éxito un segundo aliento ígneo. En el exterior, los compañeros se apartan de **El Kurgan**, salvo **Agustina** y **Clara**, que están atentas para curarlo, a pesar de conocer el riesgo que supone quedarse cerca del filo del mandoble de su inestable amigo. Por fortuna, el último aliento de fuego del mago mediano consigue convertir en volutas de vapor a la última fata de hielo oscuro, y el interior del molino queda nuevamente el silencio, a la vez que los efectos de la confusión mágica se desvanecen sobre **El Kurgan**.

Clara aprovecha para tratar de convencer a una pareja de jóvenes **Dragones Púrpura** de paisano para que avisen a **Martin Cuernodraco** acerca de la gravedad de lo que está ocurriendo en la feria. Mientras, **Agustina** usa sus poderes clericales para sanar a los heridos. Apenas han terminado de recuperarse de este encuentro, cuando **Evan** y **Nidrran** perciben un sutil movimiento, como si algo parpadeara por el suelo, al tiempo que observan una extraña piedra luminosa que cae al suelo entre ellos. Al ver como la piedra comienza a iluminarse con más fuerza, dan la alarma, y todos tratan de apartarse del lugar, justo en el mismo instante en que una onda mágica explosiona desde la piedra luminosa, causando daños a **Agustina**, **Clara**, **El Kurgan** y a los **Dragones Púrpura**. Rápidamente, **Karelle** y **Nidrran** buscan el origen del inesperado ataque. En la parte frontal de la atracción, otros participantes siguen probando su fuerza, moviendo la palanca que hace girar la rueda del antiguo molino. **Nidrran** revisa nuevamente el interior de la maquinaria, pero no cuenta con la fuerza invisible que encanta el mecanismo y que le deja aprisionado entre los engranajes. Afortunadamente para él, en ese mismo momento un nuevo lugareño se acerca a la atracción, por lo que las terribles ruedas dentadas permanecen inmóviles. **El Kurgan** se apresura para auxiliar a su camarada, al tiempo que los **Dragones Púrpura**, a instancias de la barda semiorca, corren en busca de su jefe. Por un segundo, **Karelle** cree vislumbrar a una pequeña figura encaramada en lo alto de la rueda del molino. Instantes después, una parte del mecanismo de anclaje cae al suelo. **Evan** también vigila la escena, y ambos escuchan una risita y una malintencionada chanza hacia el desprevenido leñador que se acerca a probar fortuna en la rueda. **Karelle** dispara una flecha contra la diminuta figura que se hace visible repentinamente, y que para su sorpresa, lleva un pequeño fragmento de cristal colgado en el cuello. Sin embargo, su disparo no hace blanco, y la criatura se ríe burlescamente al tiempo que con un hábil gesto suelta la otra sujeción de la rueda, para luego desaparecer invisible. La pesada rueda, fuera de sus pernos de seguridad, queda suelta al comenzar el leñador a hacer fuerza, y con un ruido sordo se desencaja del mecanismo, aplastando al pobre sujeto. Después, comienza a rodar poco a poco hacia el lago helado, donde la gente patina en la superficie ajena al peligro que se abalanza sobre ellos. La buena noticia es que al soltarse la rueda, los engranajes interiores ya no pueden triturar a **Nidrran**, quien consigue soltarse al fin. **Agustina** y **Clara** corren a toda prisa para alcanzar la rueda antes de que coja velocidad en la pendiente. La clériga mediana trata de desequilibrarla, pero no es lo suficientemente fuerte. Es **Clara** la que hace gala de sus múltiples recursos, usando un pergamino mágico de su vasta colección para crear una superficie resbaladiza por delante del paso de la rueda, lo que provoca que el pesado objeto patine y gire, desplomándose inofensivamente a un lado de la pendiente, unos pocos metros antes de llegar a la superficie del lago congelado.

Pasado el peligro inminente, el grupo opta por investigar otras atracciones y tratar de desbaratar los planes de las fatas, salvando al mayor número de asistentes posible. Se encaminan a la carpa en la que se exponen todo tipos de maravillas mecánicas, donde observan como el robusto leñador, que invitaba anteriormente a los visitantes a ver los prodigios mecánicos del interior del pabellón, ahora es una criatura de pesadilla de aspecto esquelético, cubierta por correosos tendones vegetales. Decididos a acabar con este ser, **El Kurgan** y **Nidrraran** se abalanzan por sorpresa contra el mismo, a la vez que **Karelle** dispara sus mortíferas flechas. Sin embargo, la criatura consigue recuperarse y hiere con sus garras al guerrero elfo, para empuñar después una afilada hacha de batalla. **Nidrraran** siente como sus heridas arden y contraataca ayudado por **El Kurgan**, que descarga un poderoso tajo que hace brotar un chorro de sangre verde de la herida. La criatura golpea esta vez al rashemi, que nota como un veneno le hace perder parte de su fuerza. No obstante, los héroes no ceden y finalmente, la criatura es derribada en un gran charco verdoso, que comienza a humear, conforme los restos se descomponen en una especie de masa vegetal. El interior parece estar vacío de gente, aunque entre el chirriar de la maquinaria pueden oírse débiles gemidos agonizantes. **Agustina** y **Nidrraran** atisban a ver una pequeña fata de hielo oscuro rodeada de varios dobles ilusorios en el interior del camino que recorre la gran carpa. Temiendo una posible trampa, deciden no adentrarse más en el interior. **Clara** y **El Kurgan** proponen destruir la carpa entera, para evitar que nuevas víctimas puedan verse atrapadas en su interior. Con la ayuda de **Evan**, prenden fuego a la lona que cubre el pabellón. En pocos minutos la carpa se desmorona entre las llamas, el humo y el asombro de muchos de los espectadores, que acuden alarmados al ver las espectaculares llamaradas, pensando que se trata de algún tipo de accidente provocado por las máquinas del interior de la atracción.

Aprovechando la confusión generada por el incendio, el grupo se mueve hacia la tienda donde se había instalado el ruidoso y concurrido bar. En ese instante, un repentino estallido de luz cruza el cielo, y contemplan durante unos breves momentos una siniestra figura montada en un enorme venado, observando el lugar desde una pequeña colina lejana en el exterior de la feria. Sin duda alguna es el temible jinete helado, el guardián del **Ojo Embelesante**, que ha provocado toda la pesadilla que envuelve ahora a la feria. No obstante, el resplandor apenas dura unos segundos, y de nuevo la oscuridad oculta la imagen.

Pese a esta visión inesperada, los compañeros creen que es mejor asegurarse de que no hay ningún peligro en el pabellón de bebidas fuertes, donde por encima de los cánticos de los borrachos y animados lugareños se escucha un preocupante sonido, como el del tronco de un árbol al talarse. Al entrar, la imagen confirma sus temores más salvajes. La gente sigue bebiendo, pero muchos de los bebedores parecen paralizados y han comenzado a experimentar una grotesca transformación. Su piel se ha cubierto de una capa de corteza y se están convirtiendo en pequeños árboles. Mientras, algunos de sus colegas más borrachos se pavonean de sus habilidades, mientras talan con sus hachas a las desafortunadas víctimas. En una de las esquinas, reconocen la familiar figura de **Markus**, quien es el único de su mesa que se mantiene en pie, frente a una colección de botellas vacías de todo tipo de licores. Inmediatamente, **Clara** trata de razonar con el ebrio mercenario, pero éste hace caso omiso de todos sus argumentos. A su vez, **El Kurgan** y **Nidrraran** vigilan la surrealista escena en busca de posibles amenazas. Su precaución se ve recompensada cuando escuchan unas tintineantes carcajadas desde un mostrador colgante, y ven repentinamente como una botella cae al suelo, como empujada por alguna pequeña criatura invisible. Sin dudarlo, **Nidrraran** acomete con su hoja élfica el espacio por encima de uno de los lados del mostrador y siente como el filo impacta con algo. Se escucha un grito de sorpresa y agonía, y durante una breve fracción de segundo, contemplan como una pequeña fata con pequeñas alas de libélula y atuendo forestal aparece cortada limpiamente por la mitad. **El Kurgan** trata de emular a su

compaero, pero su potente golpe encuentra sólo el vacío. Inmediatamente estalla el caos, pues **Agustina** siente una pequeña herida en el costado, como si hubiera sido víctima de un atacante invisible. Momentos después, un muro de hielo bloquea una de las salidas del pabellón y de cada uno de los extremos surge una pequeña criatura, de aspecto similar a un gnomo, pero cuyos rasgos formados casi enteramente de hielo. A su alrededor, varias formas ilusorias se entremezclan, haciendo difícil discernir cual de ellas es la real. Como un enjambre se lanzan sobre **Agustina**, causándole varias heridas. La lucha se generaliza al entrar en liza también **Evan** con su magia. **Karelle** intercambia varias flechas con una fata voladora, que se hace visible durante breves instantes, para disparar sus pequeñas flechas contra los aventureros. **Clara** usa sus aptitudes bárdicas para animar a sus camaradas, y **El Kurgan** y **Nidran** ayudan inmediatamente a la clériga mediana a defenderse de sus odiosos atacantes. Los pequeños seres de hielo son tenaces y al ser golpeados, sus barbas heladas explotan en peligrosas y afiliadas esquirlas gélidas que se clavan en la piel de sus contrincantes. Además, el artero y rápido ser que portaba el cristal brujo del que hablaba **Syntira** sigue acosándolos, aprovechando su manto de invisibilidad. Pese a todo ello, los héroes logran acabar con ellos, convirtiéndolos en sendos montones de hielo, y hacen huir a la fata de pequeñas alas y al diminuto portador del cristal.

Furioso por este juego inacabable del gato y el ratón, **El Kurgan** desafía el poder del jinete helado clamando al aire gélido de la noche. Su grito se eleva por encima de la música fantasmagórica de la feria y durante un momento, una luz fantasmal vuelve a iluminar la colina elevada al oeste del recinto de festejos. La siniestra figura del jinete eleva una de sus manos y una extraña luz brilla. Al momento, los compañeros escuchan en la zona del lago los sonidos inconfundibles de los bloques de hielo al quebrarse y partirse, arrojando a las frías aguas a todos los patinadores que surcaban su superficie. Los chillidos de las víctimas ahogándose en la gélida y oscura masa del lago se entremezclan con las notas de la embrujadora tonada de las fatas. Instantes después, una cellisca de viento y nieve cubre la colina lejana.

Jurando acabar de una vez por todas con la amenaza del jinete helado y destruir su terrible magia, se disponen a enfrentarse al mismo en lo alto de la colina cubierta por la nieve. Conforme se acercan, los héroes ven como una densa y espesa neblina baña la zona donde antes se erguía la amenazadora figura del jinete, con su casco de cuernos y su armadura ancestral. Súbitamente, la niebla se entreabre, revelando la forma del campeón gélido, y una tormenta de hielo se desata sobre ellos. Sólo **Karelle** consigue eludir esta magia helada, y dispara contra el guerrero feérico, pero sin éxito. Apenas unos segundos después, la niebla vuelve a cubrir a su enemigo. Mientras los compañeros tratan de curarse, el jinete helado surge de nuevo del interior de la niebla y carga montado en su venado muerto contra la arquera, a la que golpea con una cuchilla larga totalmente hecha de hielo brujo. Sin perder un instante, el resto del grupo se dispone a enfrentarse a este temible enemigo. **Evan** lanza sus proyectiles mágicos, pero su magia no es lo suficientemente poderosa para atravesar la defensa mágica del jinete. Al mismo tiempo, **El Kurgan** y **Nidran** cierran filas sobre el mismo, mientras **Karelle** toma distancia para poder usar su arco. El arma del jinete le permite golpear a sus adversarios mientras éstos se aproximan a su posición, pero además, los cuernos encantados de su yelmo de cazador se retuercen mágicamente golpeando a sus enemigos más próximos. Incluso el venado muerto que cabalga usa su cornamenta para ayudar a su amo en la lucha. **El Kurgan** trata de romper la cuchilla de hielo con uno de sus poderosos golpes, pero el arma de hielo brujo resiste. **Nidran** también le golpea, contemplando con desánimo como la herida provocada por su arma comienza a cerrarse rápidamente. Por su parte, **Clara** usa la magia de la varita de hierro frío que les entregó **Syntira**. Cada uso genera un estallido de sonido que parece fracturar y quebrar la piel del jinete helado, causándole daño. Además, **Agustina** permanece atenta para curar a sus amigos, aunque un intenso frío sobrenatural hace mella poco a poco en la pequeña clériga. También

Evan persevera, tratando de penetrar con sus conjuros la barrera mágica de su adversario. En cuanto a **Karelle**, parece haber sido abandonada por el toque de la **Dama Fortuna**, pues ni uno solo sus disparos consigue alcanzar dar en el blanco. Poco a poco, las heridas que va causando la fata oscura en los dos guerreros que lo contienen van debilitándolos. Desesperado, **El Kurgan** trata de golpear al venado muerto y descabalarlo, pero el ágil jinete consigue maniobrar su montura para evitar el tajo, y con un golpe de su hoja helada deja inconsciente en el suelo al rashemi. A su vez, los cuernos mágicos del yelmo golpean al guerrero elfo, desgarrándole parte de la mejilla, y haciéndole caer también. Ahora la lucha se hace verdaderamente crítica. El jinete está bastante dañado por la magia de la varita de **Syntira** y los golpes de **El Kurgan** y **Nidrran**, pero sus heridas continúan sanando, siendo todavía un peligro para los compañeros. **Karelle** vuelve a disparar contra él, con tan mala fortuna que resbala en el terreno helado y cae al suelo. Al ver esto, el jinete helado carga contra la arquera caída y, tras golpearla con su cuchilla, se refugia en el interior de la niebla. Los héroes aprovechan este breve respiro para curar a sus camaradas caídos y aprestarse a una desesperada resistencia final.

La ronca e inhumana voz del jinete helado resuena entonces desde el interior de la neblina, conminándoles a marcharse de la feria si desean vivir. Sabe de la traición de **Syntira**, merced a la magia de la varita de hierro frío, pero les dejará marchar, sin duda con algún propósito siniestro en mente. Dado lo desesperado de su posición, los aventureros se retiran mientras pueden y encaminan sus pasos hacia el cercano pueblo de *Piedratrueno*, donde rápidamente contactan con la guarnición de **Dragones Púrpura** bajo el mando del **Mago de Guerra, Anzio Vulmis**. Tras relatarle rápidamente lo sucedido, haciendo hincapié en el peligro que podrían correr sus hombres si caen bajo la influencia del hechizo ilusorio de las fatas, deciden volver a la feria. Gracias al mago han podido sanar en parte sus heridas, merced a algunas pociones curativas, pero están lejos de encontrarse en plena forma para enfrentarse nuevamente a las fatas de hielo oscuro y a su terrible líder.

19 Ches: Es ya de madrugada para cuando regresan al recinto de la feria, y la música fantasmal se está desvaneciendo. Poco a poco, los visitantes que han tenido la fortuna de sobrevivir se despiertan de su ensoñación y contemplan horrorizados la pesadilla que los rodea. Muchos de ellos recordarán en sus sueños más oscuros y profundos las vivencias que experimentaron mientras estaban bajo el influjo del **Ojo Embelesante**. Serán terribles visiones que los atormentarán durante el resto de sus vidas. No queda rastro alguno de las fatas, y las víctimas se cuentan por decenas, incluyendo mucha gente que simplemente está más allá de poder ser reconocida o que incluso han desaparecido sin rastro alguno.

Afortunadamente, **Martin Cuernodraco** se encuentra entre los que han sobrevivido. Sobreponiéndose a la terrible experiencia, se pone al mando de los suyos y envía un mensajero a **Anzio Vulmis**, confirmándole que el peligro ha pasado y rogándole que envíe hombres y carromatos para transportar a las víctimas y a los supervivientes. También pide su ayuda a los compañeros durante estos momentos de desesperación y tragedia. Por supuesto, ninguno de los héroes puede negarse ante tal panorama de desolación.

30 Ches: Un contingente de tropas procedente de *Arabel* llega al pueblo, incluyendo varios **Magos de Guerra** y clérigos. Estos últimos días han pasado como instantes de un mal sueño para todos. Durante las largas horas del día han tenido que ayudar a los heridos y mutilados, así como consolar a las familias de las víctimas, muchas de las cuales no han podido recibir una explicación coherente de lo sucedido.

El **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, decidió realizar varias piras funerarias en el lugar donde se levantaba la feria y erigir un sencillo monumento en memoria de las víctimas, que han superado la cifra de trescientos entre cadáveres y restos no identificados y desaparecidos.

Anzio Vulmis ha prohibido el acceso al *Bosque de Hullack* sin un permiso especial, considerándolo el origen de las fatas malvadas. Incluso ahora que la primavera ha llegado a *Cormyr*, no termina de desvanecerse la sensación gélida de este terrible invierno sufrido, como si la presencia de las fatas de hielo oscuro todavía fuera palpable.

Muchos de los presentes se refieren ya a esa trágica noche de pesadilla como el **Carnaval de las Lágrimas**. La compañía de feriantes ha sido también diezmada por las fatas, y sólo unos pocos han sobrevivido. Entre estos últimos está **Jozial Capalunar**, el ilusionista elfo, quien ha estado ayudando a las víctimas junto con otro de los antiguos miembros de la compañía aventurera que fundó la feria itinerante, un humano monje llamado **Karras**. De quien no hay rastro alguno es del jefe del carnaval, **Neidrel Quinn**, a quien tras conocer los hechos que relataron los aventureros, **Anzio Vulmis** ha ordenado que sea llevado a su presencia para ser interrogado. Quienes también se han marchado sin ninguna noticia son **Deimios Bleth** y su guardaespaldas **Markus**. Según parece el joven mago sobrevivió a los acontecimientos de la feria y probablemente ha regresado a su hogar.

1 Tarsakh: Los aventureros se despiden tristemente de **Martin Cuernodraco** y del **Mago de Guerra Anzio Vulmis**. Ambos les agradecen su valor combatiendo a las fatas. Sin su concurso, seguramente habría muerto mucha más gente. También valoran su ayuda durante estos últimos dolorosos días, auxiliando a los supervivientes y sus familias. Han enviado un informe alabando su actuación al **Comandante del Ejército del Este**, quien ya recibió una mención de su participación en el rescate de la patrulla perdida de **Martin**. Esperan que puedan ser recompensados por sus honorables acciones.

Martin por su parte, le recuerda a **Clara** que envió hace ya unos días a su familia en *Suzail* una carta pidiéndoles que le permitieran visitar el antiguo observatorio de su pariente, **Imvus**, por si eso podía serle de ayuda de sus investigaciones.

En su viaje a *Suzail*, se ha unido a los héroes un inesperado viajero, el monje **Karras**, quien ha decidido tomar su propio camino después de la disgregación de la compañía de feriantes. Ha quedado impresionado por el espíritu de los aventureros al luchar contra las fatas y ayudar a los necesitados y desea compartir su destino.

3 Tarsakh: Poco antes del anochecer llegan a la aldea de *Hultail*. Esa noche, en la *Posada de las Seisvelas*, muchos vecinos les preguntan por los terribles hechos del **Carnaval de las Lágrimas**.

8 Tarsakh: A pesar de que las lluvias de la primavera han embarrado los caminos, alcanzan la villa de *Wheloon* sin ningún percance.

12 Tarsakh: Los compañeros llegan a *Hilp*.

15 Tarsakh: Finalmente, llegan a *Suzail*. En su cuartel general encuentran una carta de crédito expedida a nombre de la **Brigada Brutal**, por parte de **Thurbrand**, el jefe de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**. En ella se autoriza a pagarles 8.000 piezas de oro en cualquiera de las ciudades del reino. Esta buena noticia alegra levemente el ánimo del grupo.

Clara aprovecha para poner al día la carta de constitución como compañía aventurera, registrando a los nuevos miembros.

16 Tarsakh: **Agustina** parte hacia *Robles Negros*, con intención de ver a los suyos y a su maestra.

El Kurgan visita una de las armerías de la ciudad para encantar su coraza completa.

Por su parte, **Evan** se presenta ante el **Concilio de Magos** para presentar su solicitud de ingreso a los **Magos de Guerra**.

Mientras, **Clara** y **Karelle** visitan cada una por su cuenta a la **Dama Nzssar**, relatándole sus diversas peripecias durante su estancia en *Piedratrueno*. La mujer les advierte que **Deimios** está furioso con ellos y le

ha exigido que los expulse de su cuartel general en el almacén cercano a los muelles. **Xuldra** se ha negado a tal medida, pero tampoco quiere enturbiar las relaciones familiares entre su esposo y su hijastro.

Finalmente, **Nidran** acude a la *Mansión Verde* para presentar sus respetos a **Ildar Canciónlunar** y explicarle los motivos de su repentina marcha meses atrás.

17 Tarsakh: **Clara** y **El Kurgan** parten hacia *Marsember*.

19 Tarsakh: Tras llegar a la ciudad portuaria de *Marsember*, **Clara** y **El Kurgan** visitan el *Salón de la Nieblamatinal*, donde entregan su parte de la recompensa de **Thurbrand** a **Raffaella**. También piden a los clérigos de **Lathander** que eliminen cualquier influencia negativa que la dominación mental del engendro vampírico hubiera podido tener sobre **El Kurgan**.

En *Suzail*, **Evan** encarga a un estudioso que investigue sobre los acontecimientos astronómicos que se vayan a producir en las próximas fechas, intentando averiguar algo más sobre el misterioso **Ojo de Myrkul**.

20 Tarsakh: **Agustina** llega a *Robles Negros*. Tras visitar a su familia, se reúne también con su tía y mentora, **Istébula**, a quien le cuenta todo lo sucedido durante el **Carnaval de las Lágrimas**.

21 Tarsakh: **Clara** y **El Kurgan** abandonan *Marsember*, de regreso a *Suzail*.

23 Tarsakh: **Clara** y **El Kurgan** llegan a *Suzail*.

24 Tarsakh: **Agustina** se despide de los suyos y vuelve a la capital.

Clara y **Evan** comienzan a investigar el observatorio de **Imvus Cuernodraco**, un antiguo erudito y astrónomo que desapareció hace años en una misión para la **Sociedad de Aventureros Resueltos**.

28 Tarsakh: **Agustina** retorna a *Suzail*.

1 Mirtul: El grupo recibe una invitación a la *Corte*, por parte del **Señor Magistrado, Lucius Markarim**. En la reunión, muy ceremonial, el **Señor Magistrado** les indica que su **Majestad Azoun IV** se ha mostrado complacido por los informes del **Comandante del Ejército del Este**, en los que se menciona a la **Brigada Brutal** participando en el rescate de varios **Dragones Púrpura**. Como compensación, ha decretado que sean nombrados **Héroes Notables** del reino y les es concedida una exención vitalicia de impuestos y tasas como compañía aventurera. Durante la recepción, **Clara** se encuentra con **Hani Coronacazadora**, el jefe de la **Corona**, e intenta hablar con él. Sin embargo, el noble se muestra esquivo y elude cualquier tipo de conversación con la barda.

10 Mirtul: Los compañeros reciben un extraño mensaje que los cita en la taberna de las *Mandíbulas del Dragón*. Tras sopesar la misiva, deciden acudir. Su misterioso contacto resulta no ser otro que **Hani Coronacazadora**. El dignatario les pregunta si siguen deseosos de realizar una misión para el reino y unirse a la **Corona**. El grupo no lo tiene claro. Desde su último encuentro ha habido varios cambios, por lo que el noble decide ofrecerles la posibilidad de que tomen su decisión tras cumplir la misión, siendo recompensados sea cual sea su elección. Los aventureros aceptan esta opción y el cormyreano les revela los pormenores del asunto que les ha reunido. Uno de sus agentes, **Randall Boudreaux**, está investigando una serie de extraños crímenes en *Marsember*, donde **Hani** sabe que tienen conexiones. La naturaleza de dichos crímenes sugiere que hay algo sobrenatural tras ellos. A pesar de que los **Dragones Púrpura** y los **Magos de Guerra** de la **Guardia** ya están investigando los hechos, **Hani** prefiere tener a sus propios hombres sobre el terreno. Una goleta les espera mañana antes del amanecer en los muelles, con órdenes de llevarlos a toda vela a la vecina ciudad portuaria, y a su llegada **Randall Boudreaux** los pondrá al corriente.

11 Mirtul: Poco antes de la salida del sol embarcan en la **Dama Sonriente** rumbo a *Marsember*. El viaje transcurre sin ningún incidente y poco después del anochecer avistan las luces del puerto. Una extraña e intensa música de tambores resuena en la lejanía y se percibe el resplandor de grandes hogueras en una de

las isletas cercanas a los muelles comerciales. Al desembarcar, se reúnen con **Randall Boudreaux**, el agente de la **Corona**, quien les saluda amistosamente. Mientras abandonan los muelles, pasan cerca de una multitud que contempla a un grupo de músicos y danzantes que bailan frenéticamente al son del pegadizo ritmo. **Randall** les explica que se trata de un festival de los Gur, también llamados los **Hijos de Selûne** o "la gente del camino". Se trata de una etnia de nómadas que vagan por las *Tierras Centrales Occidentales y Orientales*. La mayoría de ellos son miembros de extensos clanes familiares que viajan juntos de asentamiento en asentamiento en caravanas. Se dice que practican una extraña magia que muchos denominan como brujería, y que adoran a extraños espíritus familiares. Existe una colonia relativamente numerosa en la ciudad, pero además, con motivo de la proximidad de una de sus festividades, varios clanes de ellos han llegado tanto en caravanas como por barco en los últimos días.

En ese momento, la música y el baile se detienen y una hermosa mujer de piel oscura se abre paso hacia el centro del círculo de danzantes que han caído al suelo retorciéndose como en trance. Lleva una sinuosa serpiente enroscada entre los hombros y un escueto vestido. Una vez en medio de todos, el ritmo de la música se reaviva y la mujer comienza a realizar una exótica danza. Casi todos los espectadores parecen hipnotizados por el espectáculo. Es entonces cuando un desconocido delgado saluda a **Randall** y se presenta como **Larry Lander**, un iniciado de **Oghma** y escritor de los **Ecós de la Marisma**, una pequeña gaceta local. El recién llegado parece interesado en la ceremonia, aunque explica a los aventureros que esto se trata sólo de un pequeño espectáculo de cara a la galería, para irritar a los clérigos locales. La verdadera celebración se realizará dentro de dos noches fuera de los muros de la ciudad.

Tras despedirse de su interlocutor, **Randall** los lleva a la posada del *Frasco Ahogado*, donde ha reservado habitaciones para ellos. Allí, durante la cena les explica un poco los acontecimientos acaecidos.

Al parecer, la primera muerte fue la de **Ern Whitmarsh**, un importante comerciante del **Priakos Mercado Seis Cofres**. Fue encontrado muerto en las oficinas de la compañía con un fetiche de magia oscuro, un objeto Gur, en la mano. La **Guardia** no ha podido determinar la causa de la muerte todavía.

La segunda muerte inusual fue la de un trampero, **Ron Gagliano**, descubierto cerca de la marisma, en las afueras de la ciudad. El cadáver estaba bastante magullado y le habían arrancado por completo el brazo derecho. En uno de sus bolsillos encontraron también un amuleto de magia oscura Gur.

Después, el **Consejero Will Broussard**, un hombre de confianza del **Señor** de la ciudad, estaba regresando a la ciudad tras un viaje al pueblo de *Arroyocenagoso* cuando su carruaje fue atacado. El conductor, un sirviente chesentio llamado **Nicolos Psmoas**, huyó enloquecido, atacando a un grupo de lugareños que acudían al rescate. Durante la lucha resultó muerto y la **Guardia** cree que pudo perder la razón debido a la situación o a algún tipo de encantamiento. No se encontró al **Consejero Broussard**, aunque sí un fetiche de magia Gur cerca del carruaje. Tampoco se ha recibido ninguna exigencia de rescate.

El ataque final sucedió la semana pasada. La nieta de la **Baronesa Plataverdadera**, **Camile Plataverdadera**, una acaudalada noble, volvía a la ciudad tras patrocinar una festividad religiosa en el cercano pueblo de *Eterluna* cuando, de repente, los caballos de su carruaje cayeron muertos en el acto. Fue acosada por un grupo numeroso de asaltantes, pero afortunadamente, sus lacayos y su acompañante, el clérigo **Scott Lemonir** del *Salón de la Nieblamatinal*, se enfrentaron a ellos. Al ver a los protectores de la dama, los forajidos huyeron, aunque uno de ellos dejó caer un objeto maldito de magia oscura Gur.

A partir de ese hecho, la **Baronesa Micaela** le contrató para investigar, ya que como antiguo **Dragón Púrpura** licenciado, tiene contactos con la **Guardia**. **Randall** supone que se ha empleado algún tipo de magia o

elemento sobrenatural en todos los crímenes, aunque por supuesto, la principal conexión entre todos ellos es la presencia de objetos Gur.

Al acabar la cena, **Randall** les desea buenas noches y queda con ellos en recogerles al día siguiente.

12 Mirtul: Ese amanecer, tras levantarse, **Nidrran** se encuentra con la desagradable sorpresa de que alguien ha clavado un pequeño muñeco de tela y paja en la hoja exterior de la puerta de su habitación. Al reunirse con **Randall**, le comentan el extraño suceso, lo que perturba al normalmente animoso cormyreano. Según el agente de la **Corona**, es un fetiche Gur, y suele usarse para asustar a sus víctimas. Desde luego, es obvio que su llegada a la ciudad no ha pasado desapercibida.

Dejando este preocupante suceso a parte, deciden visitar los barracones de la **Guardia**. Son recibidos por **Ben Bivona**, el oficial de los **Dragones Púrpura** a cargo de la investigación. Es un antiguo compañero de armas de **Randall**, por lo que les presta toda la colaboración que le solicitan. Al parecer, el fetiche encontrado en posesión del comerciante **Whitmarsh** estaba envenenado, pero no han podido identificar el tipo de veneno. Con el resto de evidencias no han tenido suerte alguna. A requerimiento de los aventureros, **Bivona** arregla que puedan visitar la morgue que se encuentra en el cementerio fuera de los muros de la ciudad. Esa es la segunda parada del grupo, siempre de la mano de **Randall Boudreaux**. Se entrevistan con **Clarence Sneed**, el enterrador, y **Charles Seeman**, un clérigo de **Lathander** que ayuda a la **Guardia** con las autopsias de los cadáveres. Efectivamente, el cuerpo de **Whitmarsh** muestra los síntomas de un envenenamiento rápido. En cuanto a **Gagliano**, cree que el brazo le fue arrancado por el ataque de un aligador o un lagarto grande, los cuales abundan en la zona de la marisma. Además, le ha sorprendido bastante que el cadáver de **Psomas**, el sirviente del desaparecido **Consejero Broussard**, carece de corazón, hígado y bazo. Además, dichos órganos no le han sido extraídos por medios convencionales, sino que parece como si hubieran desaparecido, lo que implica nuevos interrogantes para los héroes.

Aprovechando que se encuentran fuera de la ciudad, el grupo le pide a **Randall** que los lleve hasta la cabaña de **Ron Gagliano**, donde encuentran a su viuda y sus cuatro hijos. Hablando con la mujer, descubren que **Gagliano** tenía contactos con los Gur, y su hijo mayor accede a guiarlos hasta un lugar cercano donde su padre solía ir a pescar y cazar. Investigando el lugar del ataque al trampero, gracias a **El Kurgan**, son capaces de seguir un rastro de sangre seca que los lleva hasta un tronco semihundido en la charca y junto al que encuentran a un enorme aligador muerto, con el cuchillo del trampero clavado en la articulación de una de sus patas delanteras.

Mientras, **Agustina**, que ha decidido investigar por su cuenta, visita el *Salón de la Nieblamatinal*, intentado reunirse con el clérigo **Scott Lemonier**, pero al carecer de cualquier tipo de credenciales, su solicitud no es considerada urgente, por lo que los sacerdotes que la reciben se limitan a prometerle que transmitirán la petición a su hermano cuando éste regrese al templo. Lo que sí que saca en claro es que los clérigos desconfían de las prácticas de brujería de los Gur, ya que incluso han intentado presionar al **Señor** de la ciudad para que los expulse de la misma.

Tras reunirse todos nuevamente para comer en la posada del *Frasco Ahogado*, ponen en común sus descubrimientos. Durante la comida, un lacayo de los **Plataverdadera** aparece con una invitación a cenar para **Randall** y el grupo para que asistan esa noche a la *Mansión Plataverdadera*.

Sospechando de la insistencia del erudito **Lander**, le piden a **Randall** que lo investigue usando sus contactos. Después visitan el *Salón de la Nieblamatinal*, donde finalmente se reúnen con **Scott Lemonier**, quien les relata brevemente el ataque que él y la nieta de la **Baronesa Plataverdadera** sufrieron.

Cansados por el ajeteo de las investigaciones y apremiados por **Randall**, que les advierte de la estricta etiqueta que los **Plataverdadera** exigen, regresan a la posada para asearse y cambiarse antes de la cena a la que estan invitados.

En la *Mansion Plataverdadera* son recibidos por sus anfitrionas, la **Baronesa Micaela Plataverdadera** y su nieta **Camile**. Tras la cena, la noble se interesa por los descubrimientos de su investigacion. Los compaeros aprovechan este giro de la conversacion para hacer varias preguntas a **Camile** acerca del ataque que sufrio hace una semana. Queda evidente que la **Baronesa** no muestra ninguna simpata por los Gur, a quien considera poco mas que ladrones y pordioseros.

Cuando la velada esta a punto de concluir, un criado interrumpe la velada, transmitiendo un mensaje a la **Baronesa**. La noble les comunica que un mensajero de los **Dragones Purpura** los espera en la puerta. Se ha producido otro asesinato y el oficial **Bivona** requiere su presencia.

Guiados por un **Dragon Purpura** de la **Guardia**, acuden a una plaza en la que se levanta una estatua ecuestre del antiguo **Rey Rhigaerd II**. Hay un cuerpo en el suelo cubierto con una manta y una soga cuelga de una de las pezunas delanteras del caballo. El oficial **Bivona** trata de advertir a **Randall** cuando este se dispone a descubrir el rostro del cadaver. Se trata de una mujer rubia de rasgos esbeltos y delicados. Al verla, **Randall** cae de rodillas y comienza a llorar desconsoladamente. **Bivona** explica a los aventureros que se trata de **Lisette Houssay**, la prometida de **Randall**. La encontraron ahorcada con una pequena muñeca de trapo y paja, con un pequeno lazo en el cuello, muy similar a la que recibo **Nidrran**.

Al cabo de un rato, los guardias se llevan el cuerpo, y **Randall** los acompana con la mirada perdida. Sospechando de la posible conexion de **Larry Lander** con los crmenes, el grupo acude a su taller, donde comprueban que el erudito y otros dos jvenes colaboradores estan trabajando en una curiosa mquina que produce varias hojas de papel, que luego encuadernan artesanalmente. Deciden espiar el trabajo de los escritores, hasta que los jvenes se marchan, ya de madrugada. Es entonces cuando **Clara** aprovecha para llamar a las puertas del taller e intentar sorprender a **Lander**, relatndole los ltimos acontecimientos. El erudito parece genuinamente sorprendido con los hechos, y cuando les muestra a los aventureros una copia de la ltima edicion de su gaceta, stos constatan que no incluye ninguna referencia al nuevo asesinato.

Dndose cuenta de que ya es bastante tarde, regresan a la posada para descansar y proseguir su investigacion al da siguiente.

13 Mirtul: Mientras desayunan en la posada, reciben un mensaje de **Randall** en el que les manifiesta que no se siente capaz de ayudarles en la investigacion y les desea suerte para que puedan esclarecer los hechos. Tamben les aconseja visitar a **Mara Laveau**, la **Reina Gur** que vive en la ciudad desde hace aos.

Siguiendo el consejo de **Randall**, el grupo acude a la parte mas apartada del ncleo urbano, en los islotes cercanos a la marisma. Son recibidos por una mujer de piel oscura regordeta, que parece la criada de la **Reina Gur**. Al enterarse de que quieren hablar sobre los asesinatos ocurridos, la suspicaz mujer les deja pasar. El interior de la casa esta decorado de forma totalmente extica. Hay amuletos, mscaras, telares, alfombras y todo tipo de objetos pintorescos. Tamben ven un extrao altar de huesos, donde arden varias velas aromticas. En una estantera hay toda una serie de estatuas de distintas criaturas fantsticas, junto con tarros que contienen polvos de colores. Una nia de color de unos diez aos est jugando con unas muñecas de trapo y con un pequeno gato negro. Segundos ms tarde, una hermosa mujer, a la que reconocen como la bailarina que vieron en el muelle hace dos noches, se presenta. Es **Mara Laveau**, descendiente de una extirpe de brujas Gur que se establecieron en *Marsember* hace varias generaciones. Cuando le explican los distintos sucesos acaecidos y la presencia de talismanes Gur en las escenas de los crmenes, **Mara** no puede sino

sorprenderse. Les cuenta que esos oscuros hechos no son los primeros que se han estado produciendo últimamente. Desde hace meses comenzó a percibir que los espíritus de los difuntos estaban inquietos, como si una gran maldición hubiera sido arrojada sobre esta tierra. Con el paso del tiempo, escuchó rumores sobre personas que desaparecían en la marisma, pero la **Guardia** no le dio demasiada importancia, por tratarse de gente pobre y humilde, cazadores, tramperos y viajeros descuidados. No ha sido hasta ahora, cuando la maldición ha tocado a los importantes, que han empezado a preocuparse. Su mayor temor es que **Gran John**, un antiguo brujo Gur enemigo de su familia, haya regresado de entre los muertos. Su propia madre, **María Laveau**, fue la **Reina Gur** hace años, igual que su abuela antes que ella. Se establecieron en la ciudad ofreciendo sus prácticas a los hermanos que habían decidido viajar, siguiendo los dictados del camino, el aire y las olas del mar. Su magia es extraña para las gentes civilizadas, pero principalmente porque no la comprenden. Durante su reinado, su madre tuvo varios rivales, siendo el peor y más malvado de ellos **Gran John**. Pese a no poderlo destruir abiertamente, su madre usó su magia para expulsarlo de la ciudad. Él se recuperó del golpe y se estableció en una casa en la marisma. Su brujería se hizo más fuerte pues se cuenta que encontró cosas oscuras y terribles entre las aguas pantanosas. Influyó en gentes de la ciudad y también en varias familias de la colonia Gur. A pesar de ello, su magia nunca pudo superar la de la familia **Laveau**. **Gran John** tuvo que recurrir a tenebrosos pactos con seres caídos y, hace unos diez años, cuando su madre rondaba los 70, un diablo asesino la mató mientras dormía. Descubrir la verdad le costó mucho, pero durante tres años planeó su venganza hasta que finalmente reunió todo su poder y desafió a **Gran John** en un antiguo cementerio en el pantano, cerca de su guarida. El brujo trató de maldecirla, pero sus defensas volvieron su conjuro en su contra y lo transformaron en un aligador sin mente, que desapareció entre las aguas del pantano. Destruyó los altares malignos que había erigido y rompió las cadenas místicas con las que había esclavizado a los espíritus de los muertos de la marisma. Ahora su casa permanece vacía, aunque **María** cree que uno de sus descendientes, un tal **Bebé Langlois**, cuida de la misma.

Después de escuchar este estremecedor relato, los compañeros deciden investigar la mansión del brujo. **María** no puede ayudarles, pues debe prepararse para el festival de brujería Gur que se va a celebrar esta noche. Sin embargo, sí les proporciona varios amuletos y pociones curativas, así como la ubicación de la morada de **Langlois**.

El descendiente del temible brujo es un joven mestizo que tiene un pequeño negocio de reparación de botes en la parte baja de los muelles. El hombre les comenta que no sabe nada de las prácticas de su abuelo. Suele visitar la casa una vez al mes para limpiar un poco y ver si necesita algún tipo de reparación, pero nunca ha entrado porque le da cierto miedo. Está convencido de que el lugar está embrujado y ha intentado venderla en varias ocasiones, aunque sin éxito. Tuvo un comprador hace unos pocos meses, un tipo estirado, que venía del norte y hablaba con un acento raro. Le dio permiso para visitar la hacienda pero nunca volvió, por lo que cree que salió echando pestes cuando vio lo que había en el interior. El grupo le comenta entonces acerca de la posibilidad de visitar la casa. **Bebé** accede a dejarles una copia de las llaves, a cambio de una fianza de 500 piezas de oro, una pequeña parte de lo que pide por la propiedad.

La casa se encuentra a una hora de camino al este de la ciudad, cerca de la marisma. Para cuando llegan, está atardeciendo y la luz del sol menguante proyecta una fantasmagórica sombra de la mansión de dos pisos. Exteriormente, el lugar parece cerrado y abandonado, aunque no se ven desperfectos visibles en la construcción. Hay dos puertas principales de acceso, una cerca del porche que da a la marisma y otra que parece la de algún tipo de negocio, seguramente relacionado con las prácticas de brujería de **Gran John**. También hay una puerta secundaria en uno de los laterales.

Tras explorar los alrededores sin ver ningún tipo de señal anormal, acceden por la zona de la tienda, usando las llaves que les ha proporcionado **Bebé Langlois**. Hay bastante polvo en el lugar, pero no tanto como para un lugar que ha estado abandonado tantos años. La zona de la tienda muestra infinidad de talismanes y abalorios Gur, muy similares a los que pudieron ver en la casa de **María Laveau**. Destacan un par de extraños altares, uno de mármol blanco y otro de mármol negro. En ambos hay extrañas ofrendas: hierbas, cuencos con extraños líquidos y velas apagadas parcialmente consumidas. Hay también un antiguo pergamino en el que se muestra un enigmático mensaje, con el símbolo de una mano esquelética de seis dedos, y en el que se le aconseja a **Gran John** que sea discreto en su venganza contra la bruja Gur. Es presumible que se refiere a la madre de **María Laveau**, asesinada por una criatura enviada por el brujo.

En la zona de la vivienda, las habitaciones están cerradas y parece como si no hubieran sido empleadas en muchísimo tiempo. En el dormitorio principal, encuentran ropa vieja de hombre y mujer, y debajo de la cama un pequeño cofre metálico que no son capaces de abrir, por lo que optan por dejarlo. Al llegar al amplio salón de la planta baja, se sorprenden cuando una antigua pianola comienza a tocar al acercarse a ella. Parece que el instrumento musical está encantado de alguna manera. Es entonces cuando, aprovechando la confusión del momento, un ser sombrío ataca a **Karelle**, drenando parte de su fuerza con un toque gélido. Rápidamente, los compañeros reaccionan. **Agustina** invoca el poder de **Yondalla** contra el espíritu y **Evan** usa sus proyectiles mágicos contra el mismo. Sin embargo, la criatura incorpórea aguanta los ataques y su toque helado hace mella en **El Kurgan**, que siente como gran parte de sus fuerzas le abandonan. Afortunadamente, el ser de ultratumba no llega a causar más daño, pues la hoja élfica de **Nidrran** lo deshace en jirones.

Sorprendidos por este inesperado ataque, continúan con la exploración de la mansión, pero extremando las precauciones. Las puertas de roble que parecen conducir a las escaleras se encuentran protegidas mágicamente. Nuevamente, es **Agustina** la que emplea su magia para disipar las barreras mágicas y permitir el acceso de los aventureros.

Una vez en la segunda planta, encuentran lo que parece ser una espantosa cámara de torturas. Por suerte, parece que tampoco ha sido empleada recientemente. Sin embargo, la siguiente cámara sí que supone una sorpresa. En la sala, dibujados en el suelo, hay cinco círculos distintos con elaborados trazados. En uno de ellos puede verse una extraña criatura de alas membranosas que parece estar sollozando. En los dos círculos laterales hay sendas sombras incorpóreas que se arremolinan sin poder escapar de su prisión. También hay una extraña estatua humanoide en una de las esquinas y un pequeño altar de madera oscura, sobre el que está tendido un gato negro de aspecto inquietante. El lloroso ser parece algún tipo de diablo menor invocado por **Gran John**, que les promete su ayuda a cambio de su libertad. Sin embargo, sus súplicas, ofrecimientos e incluso amenazas no convencen a los héroes, que prefieren no inmiscuirse con una criatura infernal. La presencia de las sombras sí es más preocupante para ellos, por lo que **Agustina** decide usar su magia clerical contra los muertos vivientes. Apenas ha descargado una oleada de energía positiva, cuando el peculiar gato parece enfurecerse y la pequeña mediana siente como los ojos verdes del felino se clavan en su alma, al tiempo que su energía vital disminuye. Reaccionando instantáneamente, **Karelle** dispara contra la criatura, pero su pequeño tamaño y la protección del altar le hacen fallar sus disparos. Finalmente, es **El Kurgan** quien acaba con el pequeño gato con un tajo de su mandoble. Sin oposición alguna, **Evan** usa una varita entregada por **Clara** para acabar con las sombras, que se mantienen encerradas por los círculos. El diablillo les explica que el gato era su guardián y les promete llevarlos hasta donde está **Gran John** si lo liberan. **Karelle** sigue desconfiando del ser, por lo que la arquera, harta de las propuestas de la diabólica criatura, le dispara una de sus flechas, sólo para contemplar como la herida causada se cicatriza rápidamente.

Decididos a seguir investigando la mansión, abandonan la sala haciendo oídos sordos a las amenazas del ser infernal. Entran en una amplia cámara, que **Clara** y **Evan** reconocen como un laboratorio para embalsamar cuerpos. Hay otra extraña estatua de formas humanoides y una pila de calaveras cubriendo una parte de la pared. También han puesto una curiosa verja de madera en la que se ve un ataúd lacado. Tras la verja, hay una puerta cerrada, la única salida visible de la habitación. Varios ataúdes más sencillos, algunos meras cajas de madera, están abiertos, entre restos de tierra y barro de la marisma. Todos ellos se encuentran vacíos. El grupo explora brevemente la habitación pero no consiguen encontrar nada relevante. Mientras, en el exterior está comenzando a oscurecer y seguramente el festival de magia oscura Gur habrá empezado ya a las afueras de *Marsember*.

El Kurgan decide entrar en la pequeña cámara donde descansa el ataúd. Se abre paso rompiendo los barrotes de madera sin problemas, pero cuando se dispone a tocar el sarcófago, una mano momificada surge de su interior, destrozando la plancha de madera. Inmediatamente, los héroes se ponen en guardia. La tapa de madera sale disparada, impulsada por una tremenda fuerza, y contemplan como el cadáver momificado de una mujer, ataviado con un elegante pero antiguo vestido se yergue ante ellos. Los ojos de la criatura son pozos de negrura, pero consiguen resistir la sensación de miedo que emana de ellos. Es entonces cuando una manada de pequeños gatos esqueléticos, que han surgido de una puerta oculta en uno de los muros, se lanzan contra **Agustina**, que se encontraba en la retaguardia. **El Kurgan** se enfrenta a la criatura de ultratumba e intercambia poderosos golpes con ella. La mujer parece tan dura como el mármol, pero por fortuna, las curaciones de sus compañeros le permiten afrontar las terribles heridas recibidas durante la lucha. Entretanto, **Karras** y **Nidran** dan buena cuenta de los felinos esqueléticos. Segundos más tarde, con un potente tajo, el guerrero rashemi pone fin a la existencia de no muerto de la mujer, que ya no vuelve a levantarse.

En la cámara de la que han salido los gatos esqueléticos hay varias estanterías que almacenan decenas de recipientes de barro con extraños diseños de colores. Todos parecen despedir una intrigante aura mágica. En la otra sala, **Nidran** consigue forzar la puerta que guardaba la estancia con el ataúd. Inmediatamente, siente la humedad y el ambiente del pantano al otro lado. Apenas ha abierto la hoja de la puerta, se da cuenta de que está mirando directamente a las profundidades de una marisma. Los ecos de las criaturas nocturnas y otros sonidos del pantano resuenan como si la estancia diera paso a un lugar más allá de la mansión, un portal que conduce a alguna oscura parte de la ciénaga. Como precaución ante lo que pueda esconder este paraje, el guerrero elfo cierra la puerta y permanece en guardia mientras sus amigos discuten cual va a ser el siguiente paso del grupo.

Recelosos del posible contenido de las vasijas, **Karelle** decide romper una a distancia usando su arco. El recipiente de barro se hace añicos fácilmente, dejando ver algo envuelto en telas y un líquido denso de aspecto desagradable. Segundos después, la arquera contempla como unos tenues vapores surgen de los restos. Por un momento, cree percibir una forma humanoide dibujándose entre los hilillos que se elevan en el aire hasta finalmente desaparecer. Todavía más sorprendidos por lo ocurrido, deciden romper todos los recipientes. Pronto es necesario protegerse, pues el olor de los líquidos conservantes es insoportable. Efectivamente, multitud de formas humanoides traslúcidas se elevan entre los vapores de los restos de las vasijas para desaparecer en el aire. Al cabo de unos minutos, todas están rotas. Sorprendentemente una de las formas humanoides permanece ante ellos, incluso haciéndose más definida. Los aventureros contemplan la figura de una anciana mujer de rasgos Gur. Una tenue voz llega hasta ellos resonando como un eco entre las paredes de la habitación. La anciana fantasmal dice ser **Senité Dedé**, la primera **Reina Gur** cormyreana. El malvado brujo **Gran John** encontró sus restos y encadenó su espíritu para que le revelase oscuros secretos de brujería

que sus antepasados habían prometido no emplear nunca más. A pesar de la maldición que su descendiente, **María Laveau**, lanzó contra el brujo, éste ha regresado de las profundidades de la marisma. Sus pactos con seres oscuros le han hecho poderoso, y gracias a su brujería, que le ayudó a levantar su mansión, abrió un portal a lo más oscuro del pantano, donde habitan cosas innombrables. Sin embargo, no puede alejarse demasiado de la marisma y ha enviado a sus esbirros para algún tenebroso propósito. **Senité** sospecha que quiere realizar un ritual durante esta noche mágica, usando la sangre de sus descendientes para adquirir todavía más poder y revertir así la maldición que le afecta. El fantasma también sabe que si el brujo es derrotado de una vez por todas, la mansión, el portal y todo lo que su brujería ha levantado se destruirá. Les desea buena suerte, mientras su espíritu traspasa el velo hacia el mundo de los muertos.

Nuevamente el grupo se encuentra indeciso sobre el camino a seguir. **El Kurgan** se da cuenta de que las habitaciones que han explorado en el segundo piso, incluso teniendo en cuenta la que alberga el portal a la marisma, no parecen coincidir con las dimensiones de la planta baja ni las del exterior de la mansión. Sospechando la existencia de otra puerta secreta que se les haya pasado por alto, los compañeros comienzan a explorar nuevamente las habitaciones y la cámara donde estaban almacenados los recipientes que encerraban las almas capturadas por el brujo. Sus esfuerzos se ven doblemente recompensados. Por un lado, **Nidrran**, al retirar el montón de calaveras de la habitación donde se encontraban los ataúdes abiertos, percibe una hendidura en la pared, aparentemente algún tipo de cerradura o dispositivo para insertar un objeto alargado. A su vez, **Karras** encuentra un panel de madera disimulado en la esquina entre dos estanterías de la cámara de las vasijas. Deciden probar suerte primero con la misteriosa cerradura de la pared. **Evan** usa uno de sus pergaminos mágicos y consigue activar el dispositivo de apertura. Ambos lados de la pared se desplazan para revelar una espantosa escena. Decenas de cuerpos en diversos estados de descomposición yacen sobre el suelo de la cámara que se ha desvelado ante sus ojos. El hedor es casi insoportable. Ante semejante visión, los aventureros optan por alejarse del tétrico lugar e investigar el otro camino encontrado. El panel falso en la sala de las vasijas deja paso a una amplia habitación en la que se levanta un altar de madera, lleno de ofrendas y velas negras parcialmente consumidas. Un pasillo de columnas de madera de ébano conduce hasta la silueta de un esqueleto, cubierto con una capa oscura y provisto de una afilada guadaña. En las esquinas de la sala se ven varias estatuas de madera y barro representando a seres humanoides dotados de rasgos espantosos, mitad humanos, mitad animales. **Agustina** percibe aquí la maldad que el altar emite. Sobre la madera del mismo yacen varias pequeñas muñecas, como la encontrada en la escena del crimen de la prometida de **Randall**, o la que clavaron en la puerta de la habitación de **Nidrran**. Una de ellas representa a una mujer joven, elegantemente vestida. Otra a una niña de rasgos oscuros. La tercera muestra a un hombre que parece llevar un uniforme y una espada, pero al que los aventureros no reconocen. El suelo y el techo están cubiertos de hiedra y plantas que parecen extenderse por toda la habitación, como si una parte del pantano también hubiera invadido este espacio. Temerosos de que perturbar el altar pueda desencadenar algún tipo de magia oscura, abandonan la cámara sin tocar nada. Gracias al fantasma de **Senité Dedé** saben que si acaban con **Gran John**, toda la mansión, incluyendo el portal y este altar siniestro, será destruida.

Los héroes vuelven a estar en una encrucijada mientras su tiempo se agota. El brujo no puede andar muy lejos, pero sólo les queda aventurarse a través del portal, o bien seguir la pista de la historia que les contó **María Laveau**, acerca de su enfrentamiento con el brujo junto a un viejo cementerio en la marisma, cerca de la mansión. Después de sopesar ambas opciones, deciden arriesgarse con esta última.

Tras seguir una de las sendas que se dirigen al este durante varios minutos, se ven recompensados cuando atisban el muro de piedra y las lápidas de un pequeño y abandonado cementerio. Muchas de las fosas se

encuentran abiertas y es evidente que alguien ha desenterrado gran cantidad de cuerpos recientemente. **Karras** escucha entonces el gemido de una niña traído por el viento, así como un sonido de crujir de ramas. En la lejanía, entre la vegetación le parece vislumbrar un destello de luz verdosa parpadeante. Guiados por el monje, los aventureros se apresuran a la vez que se preparan para enfrentarse a los peligros del pantano. Nuevamente escuchan un entre crujir de ramas, así como los sollozos asustados de alguien. Cuando por fin alcanzan la última línea de vegetación espesa, contemplan un círculo de varios árboles descarnados y retorcidos que rodean una piedra larga y lisa sobre la que está atada una niña. Una llama verde de fuego brujo ilumina la escena de manera fantasmagórica. Gracias a su luz, reconocen los rasgos de la hija de **María Laveau**, a la que conocieron cuando visitaron su casa. La joven está terriblemente asustada, pero no parece haber sufrido daño alguno. Avanzando con precaución, **El Kurgan** se adelanta con su acero listo. Súbitamente uno de los árboles sin hojas parece cobrar vida, al tiempo que un rostro maléfico se dibuja en su tronco. Afortunadamente, la magia protectora que le envuelve y su propia pericia le salvan de las peligrosas ramas que se ciernen sobre él como garras. Inmediatamente todos los compañeros entran en acción. Otro de los árboles comienza a moverse también hacia ellos y de la oscuridad surge una figura de ojos llameantes. El desconocido, que lleva un atuendo relativamente elegante y empuña un estoque, se sitúa amenazadoramente tras la niña. **Evan** dispara una oleada de proyectiles mágicos contra el recién llegado, pero éste parece no acusar el dolor. De repente, varios tentáculos oscuros surgen de la tierra bajo los pies de **Agustina, Clara, El Kurgan** y **Karelle**. Sólo el guerrero rashemi consigue evitar el macabro apéndice, al tiempo que descarga un poderoso mandoble contra la criatura planta que lo acecha, y que provoca que ésta comience a exudar una densa savia oscura por su tronco. Pronto se hace evidente quien ha conjurado los tentáculos. Una poderosa figura, mitad humana, mitad reptil, de escamas negras y poderosa cola se muestra bañado por la luz verdosa. Todavía se aprecian los rasgos humanos de **Gran John**, pero la maldición de **María** lo ha convertido en una especie de híbrido entre humano y aligador. Sobre él flota una extraña arma espectral. Sin dudarlo, **Nidrran** se lanza contra el brujo siendo recibido por un terrible tajo del cuchillo ceremonial que éste empuña. La hoja le rasga un párpado, provocando una terrible herida que lo deja parcialmente ciego de dicho ojo. A su vez, el arma espectral se mueve por sí sola hasta su espalda, atacando al elfo como si estuviera dotada de vida propia. **El Kurgan** sigue atacando brutalmente al árbol oscuro, mientras el otro se dirige hacia donde están **Evan** y también **Agustina**, que milagrosamente ha podido soltarse del tentáculo que la aprisionaba. **Clara** y **Karelle** no son tan afortunadas y son estrujadas por los apéndices de brujería. Viendo a su compañero en problemas con el brujo, **Karras** le ataca con una lluvia de golpes, pero ninguno de sus ataques consigue impactar al Gur. Éste le toca entonces con una de sus manos garrudas y el monje siente como si parte de su fuerza vital le fuera extraída. Sin embargo, gracias a la intervención de su aliado, **Nidrran** tiene un respiro para retirarse y poder usar una de sus pociones curativas. Haciendo un tremendo esfuerzo, **Clara** consigue liberarse también del tentáculo que la aprisionaba y corre cerca del elfo para curar sus heridas. Por su parte, los medianos tienen graves problemas con el árbol oscuro y el misterioso atacante de ojos llameantes. **Evan** lanza una nueva oleada de proyectiles mágicos contra él, pero parecen no afectarle en absoluto. Sospechando que puede tratarse de un servidor de ultratumba del brujo, **Agustina** se prepara para usar el poder de **Yondalla**. Pero no consigue llevar a cabo su propósito, pues las retorcidas ramas del árbol animado la atrapan. Aprovechando la ocasión, el desconocido la ataca con saña con su estoque. Apenas a unos metros, **El Kurgan** consigue tumbar finalmente al árbol que lo atacaba. El guerrero se encuentra ahora en un dilema. Sus compañeros medianos están en apuros, con el otro árbol y el ser muerto viviente que les ataca. Por otro lado, **Karras** lucha solo contra **Gran John**, al que todavía no ha conseguido ni tocar. Sus habilidades de esquivo le

han permitido tener a raya al brujo, pero es muy posible que no pueda mantener su concentración defensiva por mucho más tiempo. El chillido de **Agustina** cuando siente los afilados dientes de la boca del árbol en su carne le saca de sus dudas. Con un grito de furia, descarga su mandoble sobre la otra criatura planta, pese a recibir un feo corte de sus ramas. Entretanto, **Clara** ha sanado las heridas de **Nidran**, quien ha aprovechado para soltar a la niña cautiva y se prepara para retornar a la lucha en ayuda de **Karras**. Incluso **Karelle** ha podido finalmente soltarse del tentáculo oscuro que la aprisionaba y estrujaba inmisericordemente. Furiosa por no haber podido participar en la lucha, la arquera dispara contra el árbol que retiene a su compañera clériga y se mueve para ayudar a **Karras** y a **Nidran**, que rodean ahora al brujo. El guerrero elfo descarga su ira contra el bestial híbrido, devolviéndole la tremenda herida que sufrió con un poderoso tajo de su hoja élfica. Pero **Gran John** no se resiente y se defiende brutalmente. Más allá, **Agustina** sucumbe a las heridas sufridas y cae inconsciente al húmedo suelo. **Evan** usa su magia para desatar un aliento ígneo sobre el ser, pero aunque su primer envite sí daña a la criatura, una segunda llamarada apenas le hace daño alguno. Afortunadamente, **El Kurgan** consigue abatir al oscuro árbol con su mandoble. Viendo que sus camaradas están en apuros con el brujo y que **Clara** acude para curar a la mediana caída, decide ir a luchar contra el malvado Gur. Todavía queda el temible zombie de ojos rojos, que hiere con su estoque una y otra vez al pequeño mago mediano. **Evan** sabe que muchos de sus conjuros no son efectivos contra este ser, contra el que ya les previno **María Laveau**, sin embargo, no se desespera y le arroja una flecha de ácido, lo que sí parece causarle daño. A escasos metros, **El Kurgan** descarga un temible golpe sobre **Gran John**, quien acusa la herida, pero su brujería actúa de inmediato y a través de la hoja de su propia arma el guerrero rashemi siente como le es extraída su fuerza vital que cierra parte de la herida recibida por el brujo. Sin embargo, ni él ni **Karras** o **Nidran** desfallecen y continúan atacándole. También **Karelle** les ayuda, aunque no todos sus disparos se muestran certeros. **Clara** consigue despertar a **Agustina** y ataca con su hoja mágica al zombie que sigue hostigando a **Evan**. Sus ánimos se ven redoblados cuando contemplan como la espada de la semiorca abate definitivamente al muerto viviente. **Agustina** aprovecha para usar sus oleadas curativas y ayudar a sus compañeros en su lucha contra el brujo y **Clara** se suma a la lucha. Rodeado por todas partes, **Gran John** está decidido a vender cara su derrota. Proyecta un rayo de energía que deja bastante debilitado a **El Kurgan** y sigue golpeando a **Nidran** con su cuchillo ritual. Sin embargo, su derrota es inevitable. Acosado por los disparos de **Karelle** y los ataques de **Clara**, **El Kurgan**, **Karras** y **Nidran**, el brujo Gur cae abatido para no levantarse. Su cuerpo experimenta una última metamorfosis cuando recupera completamente sus rasgos humanos. Su cuchillo ritual queda en el suelo, el único objeto que irradia algo de magia y que es custodiado por **Karras**.

Es el momento de saborear la victoria. La pequeña hija de **María Laveau** se encuentra asustada, pero sana y salva. Comprobando los cadáveres, se dan cuenta de que, muy posiblemente, el zombie de ojos rojos que los atacó era el desaparecido **Consejero Will Broussard**, una víctima más de la brujería oscura.

Apenas han recuperado el aliento tras la lucha, cuando escuchan un tremendo estruendo en la lejanía. Vienen a su mente las palabras del espíritu de **Senité Dedé**, recordándoles que la muerte del brujo traería la destrucción de muchas de sus obras, especialmente la mansión que levantó usando sus artes malignas.

Es hora de regresar. Tras alguna discusión, deciden enterrar los cuerpos de **Broussard** y de **Gran John** en el pequeño cementerio de la marisma. Luego, acompañan a la niña rescatada hasta las afueras de **Marsember**, al lugar en el que se está celebrando el gran ritual Gur. Al ver a su hija en compañía de los aventureros, **María Laveau** se muestra alarmada, hasta que la pequeña y éstos mismos le relatan toda la historia. Al parecer, **Will Broussard**, ya convertido en un zombie juju, un peligroso sirviente no muerto, secuestró a la pequeña de su

casa aprovechando la ausencia de su madre en el festival. **Gran John** planeaba sacrificarla para obtener la sangre de sus odiados enemigos y poder levantar la maldición que le impuso **María**. La **Reina Gur** se muestra extremadamente agradecida por el rescate de su hija y promete ayudar en todo lo que necesiten a los compañeros. La historia de su hazaña, derrotando al malvado brujo, corre entre las familias Gur asistentes al ritual y pronto los héroes tienen que volver a narrar el relato de su combate ante un público mayor. **María** también les promete que se encargará de salvaguardar los cuerpos de **Broussard** y del brujo, para que no puedan ser perturbados, y que hablará **Bebé Langlois**, el descendiente del brujo, para que no acuda a las autoridades debido a la destrucción de la mansión en la marisma. También promete a **Agustina** su ayuda para levantar la maldición que el guardián felino de **Gran John** invocó sobre la pequeña clériga.

14 Mirtul: Tras descansar en el improvisado campamento Gur, donde son tratados con gran reverencia, el grupo regresa a la ciudad, despidiéndose de **María** y de su hija. Una vez en la urbe, acuden a los barracones de la **Guardia**, para hablar con el oficial **Ben Bivona**. Éste les comenta que **Randall** está destrozado por la muerte de su prometida y que lo dejaron descansando en su casa, aunque él mismo aprovecha cuando acaba su turno para pasar por allí e intentar animarle. Deciden hablar primero con **Randall**, antes de contar nada de lo ocurrido a los **Dragones Púrpura**, por lo que se dirigen a la casa del agente de la **Corona**. Una vez allí, relatan a **Randall** todo lo sucedido. Tras la larga historia, **Randall** les agradece que hayan vengado la muerte de su amada. Sin embargo, se encuentran en una difícil disyuntiva. Si revelan los detalles de su investigación a la **Baronesa Plataverdadera**, y por consiguiente al oficial **Ben Bivona**, es muy posible que el uso de la brujería Gur en estos crímenes repercuta muy negativamente sobre la colonia Gur en la ciudad, pudiendo incluso ser expulsados o detenidos muchos de sus miembros. De otra manera, todo el tema quedará sin resolver, aunque ellos sabrán que se ha hecho justicia y que la amenaza ha sido eliminada. Conscientes del daño que podrían causar la ignorancia y los prejuicios de muchos cormyreanos, los compañeros eligen apoyar a **Randall** con esta última opción. Éste les promete que enviará un informe elogiando su actuación y que también arreglará todo el asunto con **Bivona** y con la **Baronesa**. Finalmente, les desea buena suerte antes de volver a su melancólica meditación.

Esa tarde, visitan la casa de **María Laveau** para que la bruja pueda levantar la maldición que pende sobre **Agustina**, lo cual hace con éxito. También les vuelve a agradecer una vez más su ayuda y les promete que el pueblo Gur estará en deuda con ellos por lo que han hecho.

16 Mirtul: Tras descansar un par de días a cuenta de la **Corona** y haber aprovechado la mediación de **Raffaella** para adquirir en el *Salón de la Nieblamatinal* varios pergaminos clericales parten hacia *Suzail*.

18 Mirtul: Sin incidente alguno, el grupo regresa a la capital del reino, donde deciden descansar para terminar de recuperarse y poder planear sus aventuras futuras, mientras esperan que **Hani Coronacazadora** se vuelva a poner en contacto con ellos. La ciudad parece tranquila, aunque por las tabernas circulan multitud de historias sobrecogedoras acerca de criaturas que se mueven por la noche, en campos y lugares olvidados. Sucesos recientes como la matanza en *Piedratrueno* o la movilización de las tropas en las fronteras también mantienen encendida la llama de la preocupación en el corazón de los cormyreanos. Corre también el rumor de que la campaña contra los *Piratas del Mar de las Estrellas Caídas* se ha recrudecido. Se dice que entre los corsarios al servicio del reino está destacando especialmente el capitán **Arkios Domador-del-Mar**, al mando de la antigua nave capitana, el **Colmillo de la Hidra**.

20 Mirtul: Como era de esperar, un mensajero cita a los aventureros en la taberna de las *Mandíbulas del Dragón*, donde se reúnen con el jefe de la **Corona**, que acude una vez más de incógnito. **Hani** les felicita por el papel desempeñado y la resolución del asunto. Sin embargo, sigue sin ver al grupo completamente entregado

a la idea de entrar al servicio de la **Corona**, por lo que decide no presionarlos y les deja las puertas abiertas en el futuro, siempre y cuando la decisi3n sea un3nime. Tambi3n les permite elegir su recompensa, entre varios objetos m3gicos que sus hombres han recopilado de diversas fuentes en los 3ltimos tiempos. Agradecidos por la confianza del noble, prometen mantener el secreto de todo lo ocurrido durante la misi3n y eligen quedarse con un anillo m3gico y una varita de magia arcana.

24 Mirtul: Inesperadamente, una misteriosa carta llega al cuartel general de la **Brigada Brutal**. El sello muestra una pequea llama, un signo que **Clara** reconoce como la marca del **Gran Maestro Antorcha**. En ella, el intrigante personaje se congratula de los 3xitos de los aventureros durante su reciente visita a su ciudad. Asimismo, les manifiesta que ha llegado la hora de pagar la deuda que contrajeron con 3l por la ayuda que les prest3 durante el intento de invasi3n de la flota pirata en *Marsember* hace varios meses. Un antiguo mentor y amigo, **Targos Min-Kather**, falleci3 recientemente en la villa de *Tilverton*, m3s all3 de las fronteras del reino. **Targos** era amigo de las tribus Bedine del *Gran Desierto de Anauroch*. Gracias a sus influencias, ha arreglado que un cl3rigo local preserve el cuerpo hasta la llegada del grupo. Una vez all3, deber3n escoltar los restos del difunto hasta el pueblo mercader de *Tel-Badir*, en el l3mite oriental del desierto, donde los D'tarig, una raza semihumana de enanos que viven all3 podr3n mandar un mensaje a la tribu Bedine de los **Maurani**, quienes se llevar3n el cuerpo para enterrarlo seg3n sus costumbres.

Tras sopesar la misi3n que se presenta ante ellos, los h3roes deciden prepararse para la partida y un largo viaje. **Clara** acude a la torre del mago **Maxer Hlarr** para adquirir nuevos pergaminos m3gicos.

Mientras, **Karras** y los dem3s se ocupan de las provisiones y el resto de preparativos.

25 Mirtul: Antes de partir, **Clara** y **Evan** visitan la **Sociedad de Aventureros Resueltos** para conocer algunos datos sobre la regi3n que van a visitar y el fiero e ind3mito pueblo de los Bedine. Averiguan muchas cosas, pero la gran mayor3a son de fuentes indirectas y dudosa fiabilidad ya que poca gente se aventura en el *Gran Desierto de Anauroch*, y a3n menos son los que han tenido tratos con los n3madas de las arenas.

26 Mirtul: El grupo abandona *Suzail* camino al norte.

29 Mirtul: Pasado el mediod3a, llegan a la aldea de *Hilp*.

1 Kythorn: Los compa3eros alcanzan *Immermar*.

4 Kythorn: Casi al anochece, arriban a la *Posada Piempollado*.

5 Kythorn: La **Brigada Brutal** llega a la ciudad de *Arabel*. Se nota mucha tranquilidad en el lugar, ya que gran parte de las tropas del ej3rcito y las unidades mercenarias que suelen tener la urbe como base se encuentran desplegadas, una vez m3s, en las fronteras del reino.

8 Kythorn: El grupo avista la fortaleza del *Castillo Peñasco*, donde son autorizados a pernoctar.

13 Kythorn: Al atardecer, y sin ning3n incidente, llegan al pueblo de *Cubremidad*.

17 Kythorn: Finalmente, despu3s de un viaje carente de ning3n suceso fuera de lo normal, su periplo concluye en la villa caravanera de *Tilverton*. El lugar es un hervidero de actividad, dado el comienzo de la temporada estival. Deciden hospedarse en la posada de la *Venganza de Grimwald* y, tras asearse un poco, se encaminan al 3nico templo del lugar. Son recibidos por **Gharri de Gond**, un amable cl3rigo del **Portador de Maravillas**, quien les confirma que sus ac3litos se han encargado de mantener incorrupto el cuerpo del difunto **Targos Min-Kather** siguiendo las instrucciones que recibieron. Asimismo, les da una carta lacrada. Seg3n la nota que 3l recib3, los restos han de ser llevados al pueblo de *Colina de Grifo*, donde suelen reunirse las caravanas que se preparan para internarse en el desierto. Deben entregar la carta al jefe de la caravana que les lleve. Supone que ser3 alg3n tipo de estipulaci3n del pago de la comida, agua y transporte del grupo. Por 3ltimo, les entrega tambi3n varios pergaminos para que puedan preservar el cuerpo durante su viaje por el desierto y les indica la

dirección de la casa del difunto. Antes de despedirlos, les confía que **Targos** era un hombre muy querido y famoso por cuidar de los más necesitados, por lo que los alrededores de su morada han sido tomados por multitud de mendigos y gente desamparada a los que habitualmente ayudaba.

Al ser ya muy avanzada la tarde, optan por regresar a la posada para pasar la noche confortablemente y visitar la casa de **Targos** para llevarse el cuerpo al día siguiente.

18 Kythorn: Tras una buena noche de descanso después de muchos días de viaje, se dirigen a media mañana a la hacienda de **Targos Min-Kather**, que se encuentra a las afueras de la villa. Efectivamente, como les previno **Gharri**, el lugar está bastante concurrido con casi una veintena de individuos que parecen bastante harapientos y que parecen haber tomado la casa de su antiguo benefactor como un lugar de peregrinación. **Karras**, siguiendo las enseñanzas de **Ilmater**, les da una pequeña limosna a cada uno, mientras el resto de compañeros acceden a la entrada principal. Son recibidos por un extraño individuo cubierto de vendajes y cuyo rostro también está tapado por una extraña máscara ceremonial. El hombre, de ademán enfermizo, les comenta que él y alguno de sus ayudantes están preparando el cuerpo del difunto para el largo y duro viaje que le espera. Quieren cubrirlo con una mortaja para evitar que pueda sufrir daños y les aconseja que regresen algo más tarde, cuando su tarea haya concluido. Sin embargo, **El Kurgan** y **Karelle** se muestran algo impacientes e insisten en estar presentes durante el proceso, que parece desde luego tedioso. El resto deciden esperar frente a las puertas, rodeados de la nutrida concurrencia de pobres y gente sin techo.

Transcurre cerca de una media hora, en la que **El Kurgan** y **Karelle** observan como el extraño enmascarado y otros cuatro hombres cubiertos de telas y también con apariencia de sufrir algún tipo de enfermedad, manipulan el cadáver del anciano aventurero. Tras realizar varias plegarias aparentemente dirigidas a bendecir los restos, el enmascarado indica algo a sus ayudantes y éstos salen del salón principal. En ese momento, se gira hacia los dos amigos y al tocar un extraño símbolo entre sus vestiduras rasgadas, ambos sienten una oleada de energía oscura que les roba parte de su fuerza vital. Segundos más tarde, mientras **El Kurgan** grita para avisar a sus camaradas, los cuatro individuos cubiertos por túnicas y vendas surgen de las puertas laterales armados con espadas cortas. En el exterior, apenas se ha escuchado el grito del rashemi cuando un par de individuos se lanzan empuñando cuchillos contra los desprevenidos héroes que aguardaban fuera. Afortunadamente, los atacantes no parecen demasiado expertos y la intervención de **Nidrran** y de **Karras** hace que, segundos más tarde, los dos estén muertos en el suelo. Esto provoca la huida y el pánico de todos los demás indigentes que rodeaban la casa, más aún cuando los compañeros no saben muy bien cómo diferenciar a los posibles enemigos de los inocentes y se mantienen en guardia ante cualquier movimiento extraño.

Dentro de la casa, **El Kurgan** se lanza contra el enmascarado, pero no consigue golpearle y pronto se ve rodeado por una pareja sicarios armados. El misterioso líder toca al rashemi mientras se retira, al tiempo que invoca un poder desconocido y el guerrero siente como su mente se nubla por momentos, asediada por pensamientos inconexos. Segundos después, mientras sus secuaces mantienen a raya a **El Kurgan**, vuelve a tocar su medallón y **Karelle** nota como sus músculos se ponen rígidos dejándola incapaz de moverse. Esto es aprovechado por los otros atacantes, que se acercan a ella mientras está indefensa. Viendo que su compañera está en peligro grave, **El Kurgan** acude en su ayuda, descargando un tremendo golpe que deja muy malherido a uno de los encapuchados. Entretanto, el enmascarado vuelve a lanzar otro conjuro y junto a él aparece un doble idéntico, que hace difícil decir cual de ellos es real y cual una ilusión.

Fuera, una vez derrotados los atacantes y puestos en fuga los demás mendigos, el resto de héroes se encuentra con que, de alguna manera, las puertas dobles se encuentran cerradas. **Evan** trata de abrirlas

mediante un pergamino mágico, pero no tiene éxito. Es **Agustina** la que debe invocar los poderes de su diosa para disipar la magia que bloquea las hojas.

Mientras, en el interior la situación se hace crítica. A pesar de toda su fuerza de voluntad, **Karelle** no puede librarse del hechizo que la domina y se encuentra inmóvil ante las espadas de sus atacantes, que aprovechan para hierla gravemente hasta que la arquera cae al suelo inconsciente. Decidido a vender cara su piel, **El Kurgan** rompe el arma de uno de sus contrincantes y se prepara para hacer frente él solo al resto de atacantes, pero en ese momento, las dobles puertas se abren y sus amigos acuden en su ayuda. **Agustina**, **Karras** y **Nidrran**, los primeros en entrar, son recibidos por una nueva oleada de energía negativa, pero no se detienen y, mientras la clériga mediana acude en ayuda de la caída **Karelle**, el monje y el guerrero se lanzan contra los encapuchados. En una segunda línea llegan **Clara** y **Evan**. Al tiempo que la semiorca comienza a animar a sus aliados usando sus dotes bárdicas, el pequeño mediano dispara sus proyectiles mágicos contra el enmascarado y su doble ilusorio, disipando a éste último. Pero los embozados parecen también dominados por un fanatismo extremo y continúan atacando a los aventureros sin tregua, hiriendo a varios de ellos. Sin embargo, los héroes poco a poco imponen su mayor pericia en combate y uno a uno caen todos, incluyendo un último oponente al que **El Kurgan** deja sin sentido con un golpe con el plano de su espada. Sólo queda el clérigo enmascarado, que ha conseguido mantenerse fuera del alcance de **Karras** y **Nidrran** volviéndose invisible. Súbitamente, una oleada de oscuridad cubre gran parte del salón, y los compañeros deben tomar medidas urgentes, al sentir una nueva oleada de energía negativa que se extiende desde la negrura, consumiendo sus energías vitales. **Karelle**, que se encuentra ya consciente tras haber sido curada por **Agustina**, sale de la zona de oscuridad y toma posiciones en lo alto de las escaleras. **Agustina** y **El Kurgan**, llevándose con ellos al atacante inconsciente, salen por una de las puertas laterales, que resulta acceder a la cocina, y bloquean la puerta a sus espaldas. Mientras, **Clara** saca a rastras el cuerpo del difunto **Targos** para evitar que sus restos puedan ser profanados por el enmascarado. Por su parte, **Evan** trata de dañar al escurridizo enmascarado usando un conjuro de fuego sobre la zona de oscuridad. Su primer intento parece lograrlo, al escuchar el grito ahogado de dolor de éste, pero su segundo no consigue un nuevo éxito y, para su sorpresa, poco a poco percibe como sus llamas han prendido fuego en parte del mobiliario de la casa, provocando que la parte superior del techo comience a llenarse poco a poco de humo. **Karras** y **Nidrran** permanecen alertas, en el lateral del salón que no se encuentra cubierto por la negrura, al tiempo que **Evan** sale del manto oscuro por el otro extremo, cubriendo la única puerta restante. Es allí donde se hace visible repentinamente el enmascarado, al intentar atacarlo con una mano cubierta de llagas y pústulas. **Karelle** reacciona como un rayo, pero su flecha no consigue acertarle. El mago mediano siente un escozor cuando la repugnante mano le toca, pero su fortaleza le permite sobreponerse al contacto. Sorprendido por el fracaso de su ataque, el desconocido se precipita hacia una de las paredes de piedra de la casa y, para asombro de todos, se funde completamente con la roca, desapareciendo de su vista.

No hay tiempo para reflexiones. El fuego provocado por **Evan** sigue extendiéndose lentamente por el interior del conjuro de oscuridad que cubre gran parte del salón. Además, los indigentes que huyeron asustados al comenzar la lucha han alertado posiblemente a los guardias de la villa. Los compañeros deciden salir apresuradamente, llevándose el cuerpo de **Targos** y al prisionero al que **El Kurgan** dejó sin sentido.

Después de alejarse por varias callejuelas hacia una zona exterior de almacenes y establos escasamente transitada, se detienen para curar sus heridas y poder interrogar a su cautivo. Como sospechaban, el hombre es un fanático y más aún, un cultista de **Talona**, la **Señora de la Enfermedad**. Parece aquejado de algún tipo de dolencia y le faltan varios dedos de una mano, además de tener tremendas llagas infectadas en el rostro,

que cubría con vendajes. **Agustina** las reconoce como efectos de la lepra y advierte a sus amigos del peligro de contagio. De hecho, el infame individuo trata de lanzar un esputo sanguinoliento contra **El Kurgan** cuando éste comienza a interrogarlo. Presionado por los golpes del rashemi y por la desesperación de su propia locura, el talonita les revela que **Targos Min-Kather** fue un enemigo de su culto, que profanó un templo de la **Madre de Todas las Plagas**, y por ello fue señalado por la deidad para ser castigado. Su líder, **Ben-Gadri**, los condujo hasta la villa al enterarse de su muerte, y se prepararon para vengarse realizando un ritual que corrompería para siempre su alma al servicio de **Talona**. Según el fanático, el grupo ha impedido que robasen el cuerpo, pero simplemente han retrasado los planes de venganza de la **Dama del Veneno**, ya que su toque ponzoñoso los alcanzará allá donde vayan. Cansado de los desvaríos del sectario, **El Kurgan** pone fin a sus amenazas con su espada.

Rápidamente trazan un plan. No confían en poner el asunto en manos de las autoridades, ya que han provocado el incendio en la mansión de **Targos** y también han matado a un cautivo a sangre fría. Por todo ello, deciden no arriesgarse esperando en la villa más tiempo y partir cuanto antes.

Clara acude al templo para intentar adquirir antídotos o pergaminos contra venenos, pero desgraciadamente, los clérigos de **Gond** no disponen de ese tipo de magia.

Por su parte, **Karras** adquiere en el mercado una mula y un pequeño carro de un eje para poder transportar el cuerpo del difunto sin problemas.

Poco después de mediodía, y manteniéndose muy alertas ante un posible ataque, abandonan *Tilverton*, dirigiéndose al oeste.

22 Kythorn: Después de varias jornadas de viaje en las que los compañeros han extremado las precauciones, llegan finalmente a la pequeña aldehuela de *Colina del Grifo*. El lugar es poco más que una posada fortificada, rodeada de varias casas sobre una loma rocosa de las *Tierras Pétreas*, en mitad del *Sendero del Pernopétreo*. A menudo, el lugar es hostigado por incursores goblinoides, orcos y bandidos, por lo que los habitantes son gente dura y desconfiada con los extraños. Alrededor de la posada se ha establecido un campamento provisional de una caravana. En el mismo, contemplan por primera vez en sus vidas a unas extrañas bestias, a las que los lugareños llaman camellos, y que se supone que serán sus monturas durante el viaje al *Gran Desierto*.

Tras buscar un poco, encuentran al jefe de la caravana. Es una mujer de piel oscura y belleza exótica, lo que parece indicar algo de sangre Bedine, con varios tatuajes visibles y gesto duro en el rostro. Trata al resto de caravaneros con mano rígida y parece claro que éstos la respetan y temen. La mujer se llama **Jamila al-Shafah**, y al principio se niega en redondo a llevarles, argumentando que su inexperiencia pondrá en peligro al resto de la caravana. Sin embargo, cuando se le entrega la carta lacrada que les confió **Gharri de Gond**, el semblante de la mujer parece cambiar y, un poco a regañadientes, consiente incluirlos en el itinerario a *Tel Badir*. Mientras habla con ella, **Clara** se da cuenta de que la mujer exhibe un anillo de oro liso casi idéntico al que lleva el cuerpo de **Targos**. La barda decide arriesgarse y le comenta a la mujer la lucha que tuvieron con los talonitas en *Tilverton*, insinuando que entre ella y el difunto hay algún tipo de relación. **Jamila** niega tajantemente cualquier vínculo con el anciano muerto y, de hecho, al saber de los cultistas de **Talona**, se vuelve a negar a llevar al grupo con ella. Afortunadamente, la intervención de **Nidran** es oportuna. Haciendo gala de su diplomacia ácida y de un acicate de 300 piezas de oro, el elfo consigue que la mujer cambie de opinión. No obstante, **Clara** se da cuenta cuando menciona el nombre de **Ben-Gadri**, el clérigo talonita que escapó en el ataque, de que **Jamila** sí conoce al cultista, aunque prefiere no hacer más insinuaciones que puedan poner en peligro la misión.

23 Kythorn: A mediodía, **Jamila** reúne a todos los miembros de la caravana y les explica sus posiciones en la marcha, así como el itinerario a seguir y su plan de ruta. También presenta a los aventureros al resto de integrantes. Junto con los caravaneros de **Jamila** está **Atmar**, un joven con sangre Bedine, que es el sirviente de la mujer y al que trata con cierta rudeza. Como mercaderes que se dirigen a *Tel Badir* están **Mancor Muuden** y **Hokama Pashket**. **Mancor** es un comerciante con acento norteño que parece bastante afectado por el calor y protesta casi todo el tiempo. Lleva un cargamento de armas para vender a los Bedine, los feroces nómadas del desierto. Junto a él suele andar cerca **Gaspar du Mer**, un humano ya veterano que casi siempre va enfundado en un antigua media armadura de placas. Sin embargo, y a pesar de sudar abundantemente, aguanta de manera estoica, lo que es un contrapunto radical a su quejumbroso acompañante. En cuanto a **Hokama**, es un zahorí y mercader de agua, que también posee sangre Bedine. Se trata de un hombre callado y reservado, y a menudo puede vérselo contemplando el horizonte como si mirase a lo lejos algo invisible para los demás.

Durante los preparativos, **Clara** comienza a entablar relación con el joven **Atmar**, intentando sonsacarle más información sobre **Jamila**. Sin embargo, el joven no sabe demasiado de su ama, o bien le tiene demasiado miedo. Únicamente sabe que tiene sangre Bedine, al igual que él mismo, pero desconoce si pertenece a una tribu determinada, es una desterrada, o tiene algún otro tipo de vínculo con los nómadas.

24 Kythorn: Unas dos horas antes de la salida del sol, la caravana se pone en camino. A los héroes se les ha asignado la posición de cola, el peor puesto del convoy, ya que tienen que tragar todo el rastro de polvo y arena del resto de los miembros. Delante de ellos, viaja el grupo de **Hokama**.

25 Kythorn: Pasado el mediodía, la caravana se interna por la región del *Gran Desierto* conocida como *La Espada*. A partir de aquí la expedición se mueve principalmente en las horas del amanecer y del anochecer, descansando en tiendas durante la noche y las horas del mediodía, cuando las temperaturas son más extremas.

27 Kythorn: Algo después de iniciar la marcha matinal, una tormenta de arena comienza a formarse frente a la caravana. Poco a poco, la visibilidad se va haciendo más dificultosa, hasta que finalmente la tempestad de arena engulle a todos los camellos. Guiados por **Nidrran**, los compañeros tratan de seguir a los camellos de **Hokama** y sus ayudantes, pero en algunos momentos los pierden por completo de vista. Los minutos se hacen interminables y es difícil saber cuánto tiempo han estado sometidos a la furia del desierto. Afortunadamente, la tormenta parece amainar un poco y, pese a que el viento todavía es fuerte, la visibilidad mejora levemente, lo que les permite atisbar un camello con jinete que va por delante de ellos. Agradecidos por su buena fortuna se apresuran a acortar distancias con el otro caravanero, pero entonces **Nidrran**, con su aguda visión elfa, contempla como varias flechas vuelan hacia el jinete desconocido. Algunas le fallan, debido a la fuerza del viento, pero otras le impactan, derribándolo de su montura.

Alarmados por el sorprendente ataque, los aventureros desmontan de sus camellos y aprestan sus armas. Por encima del sonido del viento escuchan gritos de alarma, combate y el sonido metálico de entrechocar de aceros. Al acercarse, **Nidrran**, que es el primero en reaccionar junto a **El Kurgan**, contempla como un grupo de varios camellos y sus conductores están siendo atacados por una numerosa tropa de pequeñas figuras con ropajes oscuros. Al aproximarse algo más, reconocen a los atacantes como goblins. Además de su griterío, se escuchan las voces roncas y más fuertes de sus líderes, varios hobgoblins ataviados con ropajes del desierto. Rápidamente, **El Kurgan** y **Nidrran** acuden para ayudar a los camelleros, apoyados de cerca por **Agustina** y **Clara**. **Evan** y **Karelle** los cubren desde atrás, mientras **Karras** permanece cerca de los camellos por si intentasen flanquear al grupo.

La aparición de esta nueva fuerza hace que los goblinoideos dirijan su atención hacia los héroes, que reciben varios disparos por parte de los goblins, al tiempo que los hobgoblins ordenan a los suyos atacarles. Por fortuna, el intenso vendaval hace que muchas de las flechas fallen de largo sus objetivos, aunque no todas. Desatadas las hostilidades, los guerreros comienzan a abrirse paso entre los incursores, con **Agustina** atenta para proporcionarles curaciones. Mientras, **Clara** auxilia a **Hokama**, quien se encuentra en apuros. Uno de sus camelleros ha caído por las flechas goblin y el otro está rodeado y en una precaria situación. En la retaguardia, **Evan**, **Karelle** y **Karras** hacen frente a un grupo de goblins que, dirigidos por un hobgoblin, se lanzan sobre ellos. El combate es breve pero brutal. Al cabo de breves minutos, todos los atacantes yacen muertos o bien han huido aprovechando la cobertura de la tormenta, que ya está amainando. De los caravaneros, sólo **Hokama** ha sobrevivido, ya que sus dos ayudantes han caído en la lucha.

Tras curar sus heridas y reunir de nuevo a los camellos que se habían escapado durante la refriega, los compañeros se dan cuenta de que no hay ni rastro del resto de la caravana. Seguramente, **Hokama** y los suyos los perdieron durante el fragor de la tempestad de arena, hasta que al ir amainando ésta, se toparon con los goblinoideos. El comerciante de agua les agradece su ayuda, pues han salvado su vida y su mercancía. A pesar de su desesperada situación, el zahorí les explica que él ha recorrido el desierto en otras ocasiones, y se ofrece a actuar como guía.

Varias horas después, durante la marcha previa a la puesta de sol, avistan varios chacales que están devorando un cuerpo en las dunas. Al espantarlos y acercarse, descubren que se trata del cadáver de **Mancor Muuden**, que lleva una daga clavada en el espalda. Este acontecimiento genera muchas dudas e interrogantes, pues parece claro que el hombre fue asesinado, y no por un goblinoide.

28 Kythorn: Poco después del amanecer, **Hokama** les comenta que están cerca de una zona que conoce relativamente bien. Las caravanas suelen seguir una ruta entre las montañas y el nacimiento de uno de los ríos, pero lo más seguro es que les hayan dado por muertos y hayan seguido sin ellos. Existe un paso secundario a través de una garganta en una zona del desierto rocoso por el que podrían atravesar de forma más rápida con un pequeño número de camellos. Además, la sombra del cañón hace que la temperatura sea más soportable y se puedan recorrer más kilómetros por jornada, por lo que podrían salir al encuentro de la caravana cuando ésta supere el último río camino a *Tel Badir*. La pega es que hay un antiguo altar en el cañón que para los Bedine es sagrado, y en el que los hombres del desierto suelen depositar ofrendas. Es muy probable que los Bedine consideren a cualquiera allí como un intruso, por lo que tendrían que tener cuidado. Sopesando sus opciones de volver a unirse a la caravana, deciden arriesgarse a tomar esta nueva ruta.

Efectivamente, tras un par de horas de marcha por terreno más pedregoso, se internan por una profunda garganta, que desciende casi una cincuentena de metros en las profundidades de la tierra. El lugar parece ominosamente silencioso, más allá de los ecos producidos por las monturas de los propios compañeros.

Cerca del atardecer, atisban la figura de una enorme estatua tallada en la pared norte del cañón. La efigie, de un tamaño ciclópeo, muestra a un humano con atavíos Bedine en posición meditabunda. A los pies de la imagen se adivina la entrada de una pequeña gruta, donde está ubicado el altar del que les hablaba **Hokama**.

Apenas se encuentran a unos pocos metros de la escultura, cuando un hermoso canto comienza a resonar, procedente de la boca de la gran estatua. La canción no parece tener una letra comprensible, pero es tan maravillosa que varios de los miembros del grupo, **Agustina**, **Karelle** y el guía **Hokama**, quedan embelesados por la misma, y dirigen sus camellos hacia la entrada de la gruta. El resto de los aventureros, pasados los instantes iniciales de sorpresa, se muestran precavidos, hasta que **Clara** decide usar sus aptitudes bárdicas para tratar de evitar que sus amigos sean afectados por la embriagadora canción. Una forma alada sobrevuela

entonces el cañón y una pesada piedra golpea a **Nidrran** en el hombro. Mientras, **Karelle** ha desmontado de su camello y súbitamente un ser de pesadilla, un mujer de rasgos bestiales y provista de alas, surge de uno de los laterales de la estatua, capturando a la arquera y levantando el vuelo con ella en brazos. **Clara** consigue romper el hechizo que atenaza a **Agustina**, al tiempo que todos los héroes echan pie a tierra. **Eva** comienza a lanzarse sus conjuros defensivos, mientras **El Kurgan**, **Karras** y **Nidrran** corren hacia la boca de la gruta. Otro ser volador pasa por encima de sus cabezas y arroja otra piedra que hiere a **Clara**, aunque no consigue silenciar su canción bárdica, que también rompe el encantamiento sobre **Karelle** y **Nidrran**. La guerrera es llevada en volandas hacia la boca de la efigie y trata de liberarse usando el **Anillo de Myrkul**. La magia necromántica del objeto hiere a la criatura pero no impide que deposite a la humana en la apertura de la estatua, donde se prepara para acabar con ella. Al mismo tiempo, una segunda criatura aterriza en la boca y se dispone a ayudar a su compañera. Es ahora cuando **Clara** reconoce a los monstruos como arpías, terribles criaturas capaces de dejar indefensas con su canto a sus víctimas para luego destrozalas con sus garras. Sin perder un instante, **Karras** y **Nidrran** comienzan a trepar por las piernas de la escultura. **Evan**, que ha usado sus proyectiles mágicos contra una de las criaturas, prepara un conjuro sobre **El Kurgan**, que permitirá al guerrero volar por los aires. En la entrada de la gruta, **Agustina** y **Hokama** contemplan el altar donde se depositan las ofrendas de los Bedine que, extrañamente, no han sido perturbadas por las monstruosas féminas. En la boca de la estatua, **Karelle** intenta hacer frente a los seres usando la magia del **Anillo de Myrkul**. Sin embargo, aunque el poder del anillo debilita a una de las arpías, no es suficiente para acabar con la misma y entre los dos seres derriban a la humana, dejando sus sanguinolentos restos en el suelo. La tercera arpía trata de derribar sin éxito a **Nidrran**, mientras éste está trepando. Avisadas por su compañera, las otras arpías atacan a los héroes restantes. Una de ellas intenta golpear a **Karras**, mientras que la otra baja al suelo para enfrentarse al aparentemente indefenso **Evan**. Afortunadamente, el mago mediano demuestra ser un hueso demasiado dura de roer, y gracias a su magia y a la ayuda de su prima **Agustina**, mantiene a raya a la criatura. Entretanto, **Karras** ha conseguido llegar hasta uno de los hombros de la estatua, abriendo el camino a **Clara**, que también escala por la efigie de piedra. En el otro lado, **Nidrran** sigue ascendiendo acosado por una arpía, que queda sorprendida al ver llegar a **El Kurgan**, elevándose por el aire con su enorme espadón. El golpe casi parte por la mitad a la criatura, haciéndola caer al suelo convertida en un amasijo de sangre, carne y plumas. La muerte de esta arpía provoca que las otras dos entren en una especie de frenesí y atacan furiosamente a los compañeros. **Agustina** y **Evan** continúan luchando con su magia contra la que está en el suelo, hasta que una piedra mágica lanzada por la clériga de **Yondalla** acaba finalmente con el horrible ser. En lo alto de la figura, **Karras** mantiene a distancia a la última arpía, al tiempo que cubre la ascensión de **Clara**. Esto da tiempo a que **El Kurgan** acuda hasta allí para rematar a la última mujer monstruosa. Por su parte, **Nidrran** ha conseguido acceder a la boca de la estatua, donde encuentra el nido de las arpías, un revoltijo de huesos humanos y de otras víctimas. También está el cuerpo ensangrentado de **Karelle**. A primera vista, su compañera está muerta, por lo que el elfo comprueba el resto del lugar. Hay monedas de diversas acuñaciones y metales esparcidas entre los huesos y restos. Pero algo llama la atención del guerrero. Una pequeña daga curva, un kukri, de hoja brillante y empuñadura de oro destaca sobre el conjunto, por lo que decide cogerlo como botín del grupo. Posteriormente, **El Kurgan** acude para recuperar el cuerpo de **Karelle**. Impulsado por la codicia, el guerrero recoge todas las monedas del cubil de las arpías, mientras sus amigos restañan sus heridas en la base del risco. Entre las ofrendas del altar de los Bedine, hay varios objetos que poseen una indudable aura mágica, pero **Agustina** insiste en que no debe profanarse el altar de los hombres del desierto, algo con lo que el asustado **Hokama** coincide fervientemente.

Con todos reunidos nuevamente, ocurre un inesperado suceso. Una de las curaciones de **Agustina** parece tener efecto sobre **Karelle**, aunque **Nidrarán** la había dado por muerta. Milagrosamente, la arquera ha salvado la vida, aunque se encuentra tremendamente débil por la pérdida de sangre.

Apenas se han podido recuperar de la lucha, pero optan por alejarse rápidamente del lugar de la refriega, por si ha podido atraer la atención de otros moradores del desierto. Tras caminar durante varias horas más, y poco después de la puesta de sol, alcanzan el otro extremo de la garganta, donde deciden acampar cobijados por las paredes rocosas y vigilando ambos lados del cañón.

29 Kythorn: De regreso a la zona arenosa del *Gran Desierto*, casi finalizando la primera marcha matinal, **Karras** vislumbra a lo lejos una nube de polvo y, por detrás de ella, lo que parece ser una fina columna de humo negro. Cuando están más cerca del lugar, tanto él como **Nidrarán** distinguen formas humanoides con ropajes oscuros que parecen moverse entre la nube de polvo, que poco a poco se va posando. En la lejanía resuenan varios gritos inconexos, pero incomprensibles para los aventureros. Podría tratarse de la caravana de **Jamila**, y parece haber sufrido algún percance, por lo que **Evan** y **Nidrarán** deciden acercarse, ocultándose entre las dunas.

Conforme el polvo se va asentando, los dos exploradores comprueban con horror como efectivamente se trata de la caravana de **Jamila**. Ella, el joven **Atmar** y los cuatro camelleros se encuentran de rodillas, frente a más de una veintena de hobgoblins, ataviados con túnicas del desierto, que han reunido los camellos de la caravana y están inspeccionando sus mercancías, al tiempo que vigilan también los alrededores. Varios hobgoblins están maltratando a uno de los mercaderes, mientras la pobre víctima parece suplicar por su vida. También se escucha la voz de **Jamila** que parece desafiar a las criaturas en una lengua que no comprenden. Segundos más tarde, el camellero es decapitado ante los ojos de los demás de prisioneros. Ante esto, el elfo y el mediano regresan a toda prisa para informar al resto del grupo.

La situación parece dramática, pero el número de hobgoblins acobarda a los compañeros quienes, para alivio del cada vez más nervioso **Hokama**, deciden abandonar a su suerte a **Jamila** y a los suyos, y regresar hasta la entrada de la garganta, para refugiarse allí hasta que los incursosres goblinoides se hayan marchado.

30 Kythorn: Poco antes del amanecer, vuelven a ponerse en camino. Viajan con suma cautela, para evitar que sus monturas levanten nubes de polvo que puedan alertar a cualquier enemigo. Al pasar cerca del lugar del ataque a la caravana vislumbran varias aves de rapiña volando y aterrizando sobre la zona. La marcha continúa silenciosa bajo el caluroso sol del desierto.

2 Flamarul: Finalmente, el grupo llega a *Tel Badir*. Se trata de un pueblo que no llega al millar de habitantes, en el límite oriental de la región de *La Espada*. La disponibilidad de agua hace que sea un punto de paso de muchas caravanas y que la gran mayoría de las casas estén hechas de adobe, además de estar rodeado por un pequeño muro defensivo. La mayoría de la población pertenecer a los D'tarig, humanos descendientes de los enanos exiliados de *Tethyamar* y de las tribus humanas aquí asentadas hace varios siglos.

Tras entrar en la población, son recibidos por un mercader D'tarig llamado **Dawasir Thaerintauhn**, quien es el responsable de haber organizado la expedición. Al ver únicamente a los aventureros y a **Hokama** se queda terriblemente alarmado. Sus temores se ven confirmados cuando le relatan el trágico fin de los restantes miembros de la caravana. El hombre parece tremendamente consternado por lo sucedido. También le explican que escoltan los restos de **Targos Min-Kather**. Al escuchar el nombre del difunto, **Dawasir** parece reaccionar. Les indica que por supuesto él se hará cargo de la custodia del cuerpo, y les ofrece alojamiento gratuito para todos ellos mientras se encuentren en *Tel Badir*. Se encargará de enviar un mensaje a la tribu Bedine de los **Maurani**, ya que tanto **Targos** como **Jamila** eran muy queridos. Al escuchar esto, **Clara** le pregunta al D'tarig

si ambos tenían algún tipo de relación, a lo que éste responde que eran marido y mujer desde hacía más de cuarenta años. Esta noticia deja todavía más asombrada a la barda, quien sospecha que detrás del propósito de la caravana y el encargo del **Gran Maestro Antorcha** de escoltar el cuerpo de su antiguo mentor había muchos más motivos ocultos. Finalmente, los compañeros comentan a **Hokama** que les avise cuando se disponga a regresar a la civilización, ya que estarían dispuestos a escoltarlo a cambio de que los guíe de regreso. El asustadizo mercader acepta el acuerdo, bastante contento de haber salvado sus mercancías y de haber sobrevivido a todo el accidentado periplo por el desierto.

6 Flamarul: Ese día, **Dawasir** les presenta a un Bedine enviado por los **Murani**. Se trata de un alto y callado hombre del desierto, llamado **Musalim**. Su piel es oscura y está salpicada de algunos tatuajes de color azul. Mira con fiereza en sus ojos y se le nota que no está acostumbrado a estar rodeado de paredes. El hombre habla la Lengua Común con cierto esfuerzo, pero se hace entender. Está aquí para hacerse cargo del cuerpo del hermano de sangre de los suyos, **Targos**. Durante unos segundos, **Dawasir** y él hablan en una lengua que los compañeros no entienden. Es entonces cuando el adusto Bedine les comenta que ya saben de la muerte de **Jamila**, la **Caminante-del-Viento** y esposa de **Targos**, y de su caravana de armas. Los suyos vieron un extraño remolino de viento surcando el desierto y cuando se acercaron a investigar, encontraron a un joven casi moribundo al que rescataron. El muchacho, con sangre Bedine, dijo llamarse **Atmar** y les relató el destino de la caravana a manos de guerreros monstruosos que servían a los **Capas Negras**. **Dawasir** les explica que los **Capas Negras** pertenecen a una organización mercader sin escrúpulos, que desde hace varios meses han estado infiltrándose en diversos oasis y poblaciones del borde oriental del desierto. A base de oro y amenazas están comprando influencias en las poblaciones, aunque no se han llegado a expandir demasiado, debido a la hostilidad de los clanes Bedine ante estos extranjeros. El cargamento de armas que transportaba **Jamila** iba destinado principalmente a las tribus Bedine, para que pudieran hacerles frente.

8 Flamarul: Tras la partida de los Bedine, el grupo empieza a impacientarse, deseoso de regresar a *Cormyr*. Después de hacer algunas pesquisas, gracias a la mediación de **Dawasir**, averiguan que **Hokama** parece haberse desvanecido por completo, poco después de vender el cargamento que transportaba. Su inesperada desaparición provoca nuevas dudas en los aventureros, que comienzan a sospechar que se encuentran metidos en medio de algo más grande y turbio de lo que imaginaban.

Según el D'tarig, se ha corrido la voz del destino de la caravana de **Jamila** y ninguna caravana se atreve a abandonar *Tel Badir*, por miedo a ser atacada por los monstruosos guerreros.

Esa noche, los aventureros tienen un extraño sueño compartido. Se encuentran en lo que parece una amplia sala de armas de una fortaleza. A su alrededor, decenas de hombres de armas y otros ataviados con túnicas arcanas o ropajes clericales están pertrechándose, como si se preparasen para el combate. Los rasgos de los otros miembros de la compañía están extrañamente indefinidos, aunque sí escuchan los ecos conocidos de sus voces. A través de los altos ventanales de la cámara, parece apreciarse que comienza a clarear, como si se estuviera acercando el amanecer, aunque una extraña mancha de oscuridad permanece en un punto lejano en la lontananza. Al abrirse las puertas, se dan cuenta de que abren paso a un amplio patio amurallado, repleto de soldados y estandartes ondeantes. Todo un ejército está formándose preparado para partir. Conforme el resto de la gente abandona la sala de armas, un vacío comienza a apoderarse de los héroes, como si presintieran que en apenas unos instantes fueran a enfrentarse al mayor reto de sus vidas. Entonces, una voz resuena en sus mentes. Aunque no pueden identificarla del todo, les resulta extrañamente familiar. La voz narra los inicios de un grupo de desconocidos, que posteriormente formaron la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, a la que ahora pertenecen. Su relato menciona sus primeras aventuras, sus primeras victorias

y derrotas, y como se vieron sumergidos en una trama de conspiración que amenazó la nación de *Cormyr* y todas las *Tierras Centrales Occidentales*. Para algunos de los compañeros, estos sucesos son recuerdos compartidos, aunque para otros son totalmente desconocidos. El misterioso narrador parece contar los hechos como si estuvieran en una especie de futuro distante, aunque indefinido, momentos antes de enfrentarse a un enemigo desconocido para los héroes. Su historia acaba inconclusa, justo cuando menciona que en una ocasión, la **Brigada Brutal** se vio atrapada en el *Gran Desierto de Anauroch*. Es en ese preciso instante cuando todos se despiertan.

9 Flamarul: Con la incógnita de si el extraño sueño ha sido una visión premonitrice de los acontecimientos que están por venir, los aventureros se enfrentan a un nuevo día en *Tel Badir*. No obstante, la jornada les depara varias sorpresas. Ni **El Kurgan** ni **Karelle** se reúnen con el resto de los compañeros por la mañana, y los criados de **Dawasir** les informan de que tampoco se encuentran en sus habitaciones. Sólo había una escueta nota de puño y letra de la arquera. En ella, les cuenta que en la lucha contra las arpías en el cañón del desierto sufrió terribles heridas y pensaba que había muerto, pero al parecer, el anillo que encontraron en el *Pantano Vasto*, cuando liberaron al espíritu élfico, le salvó. No obstante, quiere comprender la magia que ahora corre por su cuerpo y lo mejor es abandonar la compañía. **El Kurgan** ha decidido acompañarla. Ambos han hallado una forma de dejar *Tel Badir*, pero no piensan regresar a *Cormyr* y les piden a sus antiguos camaradas que no les sigan.

Estas noticias, junto con el misterioso sueño compartido, no hacen sino perturbar todavía más a los amigos restantes. Pero por si fuera poco, la pequeña **Agustina** tiene una desagradable noticia que darles. Unas ronchas rojizas han comenzado a aparecer en sus brazos y piernas. Al principio, lo atribuía a la arena del desierto, pero después de varios días en la aldea sin viajar las molestias han continuado.

Sospechando algún tipo de dolencia, **Clara** intenta detectar magia por si algún conjuro está afectando a su amiga y, efectivamente, una leve aura mágica de necromancia parece rodear a la clériga mediana.

Decidida a averiguar lo que la afecta, **Agustina** visita al sanador del pueblo, un anciano D'tarig. Sin embargo, éste, al reconocer los síntomas, se asusta bastante. Lo que está afectando a la mediana es una forma de lepra especialmente virulenta, que está más allá de sus habilidades. Sin muchas más explicaciones, el hombre la echa de su casa.

De nuevo en el caravanseraí de **Dawasir**, los compañeros recuerdan ahora que la mayoría de los acólitos de **Talona** a los que se enfrentaron en *Tilverton*, así como el misterioso clérigo que los lideraba, parecían todos aquejados por esta dolencia, en un grado muchísimo mayor. Sin una curación, es cuestión de tiempo que **Agustina** vaya empeorando o peor aún, que pueda contagiar a otros. Ante esta perspectiva, el grupo se arriesga a contar lo ocurrido a su anfitrión. El D'tarig se muestra también alarmado al conocer las nuevas, pero pronto se recompone. Existe una posible solución. Al norte de *Tel Badir* hay un oasis, llamado el *Pozo Amargo*. Allí mora una semielfa, **Jazeela Alsairan**, a la que los Bedine llaman la **Bruja Sabia de las Arenas**. La toleran porque es una druida, que protege el oasis y además se encarga de cuidar y sanar a sus heridos y enfermos. El oasis es un lugar de tregua entre las distintas tribus Bedine. Conoce a un buhonero itinerante que suele visitarlo para comprar hierbas y otros componentes para sus pociones y extractos, y que podría servirles como guía. Suele viajar acompañado por un hombre de armas y ambos son de total confianza. Sin embargo, es mejor que el grupo parta inmediatamente, para evitar que la noticia de la enfermedad de **Agustina** se extienda por la población, y esto pueda provocar un incidente. Al anochecer, sus guías se reunirán con ellos al norte del pueblo.

Tras preparar rápidamente sus pertenencias, los héroes abandonan *Tel Badir* sin levantar demasiado revuelo. Después de alejarse un par de horas, buscan un sitio para poder descansar y esperar a los conocidos de **Dawasir**.

Como el D'tarig prometió, poco tiempo antes de que se oculte el sol, una pareja de figuras se acerca a ellos desde la ruta que han dejado atrás. Sorprendentemente, los recién llegados son humanos, con acento de la *Costa de la Espada*. Se trata de **Berto Ferroli**, un alquimista itinerante, de la reputada familia **Ferroli**, que vende sus productos y estudia nuevas aplicaciones por todos los *Reinos*. Con él viaja su guardaespaldas, **Vittorio Rompicoglioni**, un espadachín con un verbo tan rápido como su acero.

Tras efectuar las presentaciones y comentar un poco el plan de ruta y lo que pueden encontrarse en *Pozo Amargo*, el grupo decide aprovechar algunas horas nocturnas para avanzar sin el calor sofocante diurno.

11 Flamarul: Mientras caminan durante las horas crepusculares, los compañeros se meten de lleno en un nido de escorpiones gigantes. Por fortuna, las criaturas no son un reto para las aptitudes marciales del grupo, y tanto **Berto**, con sus ingenios explosivos, como **Vittorio**, son su mortal estoque, demuestran ser unos combatientes dignos de la pericia de la **Brigada Brutal**.

13 Flamarul: Al atardecer llegan a *Pozo Amargo*, donde son recibidos por **Samuul Zazalaar**, el cabeza de la aldea. Es un Bedine que poco a poco ha abandonado las costumbres nómadas de los suyos, debido al trato con los mercaderes que transitan por el oasis, acostumbrándose al lujo y las comodidades. Sin embargo, parece hallarse en buenos términos con **Berto**, más aún cuando este le entrega como obsequio dos de las pociones mágicas de su inventario. **Samuul** les ofrece la hospitalidad del oasis y les promete que hablará con **Jazeela** para que atienda sus peticiones. Sin embargo, su conversación se ve interrumpida por cierto revuelo que se escucha en el exterior. Un imponente guerrero semiorco, a lomos de un gran caballo negro, ha entrado en el oasis y se dirige hacia la tienda de audiencias, rodeado de guardias y otros habitantes del oasis. Del pomo de su silla se extiende una cuerda a la que va atado un prisionero que camina con dificultad, siguiendo el paso del caballo. Sus ojos están vendados y porta también una mordaza. El recién llegado se dirige con tono decidido en la Lengua Común a **Samuul**, informándole que ha capturado a uno de los líderes de los esclavistas y que también ha logrado coger una extraña piedra rúnica de su campamento, señalando un pequeño cofre de madera que está asegurado detrás de la silla de monta. Puede que **Jazeela** sepa lo que significan dichas runas, pues parecen importantes. Inmediatamente, **Samuul** manda llamar a la druida, mientras se despide con cortesía de los aventureros. No obstante, **Berto** y **Clara** le insisten para poder quedarse, argumentando que también ellos son expertos en lenguas extrañas, por lo que el Bedine accede. El semiorco, llamado **Charnos**, no deja de maltratar al prisionero arrastrándolo al interior de la tienda, por lo que **Agustina** se enfrenta al corpulento luchador. Por fortuna, la intervención de **Samuul** y de **Berto** evita que la cosa vaya a mayores.

De nuevo en el interior de la tienda de audiencias, mientras esperan la llegada de la druida semielfa, **Samuul** explica a **Berto** y **Clara** los hechos. Hace unos meses, varios jinetes Bedine le contaron que se produjo un extraño temblor en las arenas al oeste del oasis. Supersticiosos como pocos, los nómadas se acercaron, para contemplar un extraño monolito de piedra negra que surgía de las dunas. El miedo a lo desconocido hizo que lo tomaran como un mal presagio y, desde entonces, evitan dicha zona. Lo sorprendente es que pocas semanas después de esto, una caravana de esclavos llegó por la ruta del este, donde apenas hay asentamientos conocidos. Los esclavistas eran unos tipos bastante raros, que decían pertenecer a la **Orden del Ojo de Obsidiana** y servir a un maestro al que llamaban el **Nuncio**. Tras descansar y reaprovisionarse en el oasis, continuaron camino hacia el oeste, a la misma región donde los Bedine habían visto surgir el obelisco de entre las arenas. Otras caravanas de esclavos siguieron a esta primera, y **Samuul** decidió investigar un poco. La

esclavitud no es rara entre las tribus Bedine, pero él quería asegurarse de que los misteriosos extranjeros no eran una amenaza para el oasis o para las tribus de la zona. Por ello contrató a un mercenario de cierta reputación, que no es otro **Charnos**.

Finalmente, llega a la tienda **Jazeela**, una atractiva semielfa que viste también ropas del desierto. **Charnos** le vuelve a contar brevemente cómo escapó del monolito negro, junto con su prisionero y la extraña piedra rúnica que ha traído en el pequeño cofre de madera. Cuando la druida abre el contenedor, tanto **Berto** como **Clara** contemplan con una mezcla de sorpresa y horror que el interior alberga la cabeza decapitada y cubierta de sangre seca de un semiorco. Un segundo después, un estallido de llamas engulle el cofre, a ambos aventureros, junto con **Jazeela**, **Samuul** y uno de sus guardias. Los acontecimientos se precipitan entonces. **Charnos** parece sorprendido y se aparta cubriéndose con sus brazos del prisionero, que se yergue de forma antinatural. Sus rasgos cambian y tanto la venda como la mordaza se desprenden de su rostro. Ya no parece un inofensivo humano, sino una criatura humanoide de casi dos metros, con cabeza de chacal. Cuando sus ojos se cruzan con los de uno de los guardias, refulgen rojizos y el guerrero Bedine cae al suelo desplomado. **Clara** siente en sus oídos un extraño zumbido rítmico, aunque es incapaz de identificar su origen. Mientras, los guerreros Bedine del oasis se aprestan a defender a **Samuul** y **Jazeela**. Sin embargo, cuando la druida trata de invocar sus poderes drúidicos, una segunda criatura, mitad humanoide, mitad chacal, se hace visible a su lado y le asesta un fuerte golpe con una vara rematada con huesos, aunque el ser usa la parte roma para atacar a la semielfa. **Berto** y **Clara** emplean sus poderes para protegerse y entonces, el presunto **Charnos** termina de realizar unos complicados gestos que provocan que varios de los guardias caigan al suelo desvanecidos. A su vez, se quita el yelmo y sus ojos refulgen con malignidad, lo que provoca que también **Samuul** se desplome. El fuego iniciado por el estallido inicial comienza a expandirse y los gritos de los guardias alertan al resto del oasis. La esperanza de **Berto** y **Clara** es aguantar lo suficiente hasta que llegue la ayuda. Pero los hombres chacal parecen implacables. El falso prisionero avanza hacia **Jazeela** empuñando una cimitarra y un kukri y descarga contra ella una lluvia de golpes, aunque usando la parte plana de las hojas. Por su parte, la criatura de la vara invoca una extraña magia sobre la druida, y ésta comienza a sudar y a respirar con cierta dificultad. Finalmente, mientras se transforma también en un híbrido, el falso **Charnos** posa su mirada en **Berto**. El alquimista se derrumba sobre las alfombras de la tienda, con su mente adormecida por completo. El último guardia en pie recibe un tajo que le abre la garganta y cae abatido sobre un charco creciente de sangre. Mientras **Clara** trata de resistir a duras penas, un nuevo conjuro del portador de la vara provoca que **Jazeela** se desplome exhausta también. Es entonces cuando la barda contempla como el hombre chacal que se hacía pasar por **Charnos** da una orden a los otros e invoca un disco flotante mágico. Luego, su mirada se posa en **Clara** y la semiorca siente como su mente se adormece bajo el peso de las pupilas llameantes de su adversario. Lo último que contempla es como la criatura con la vara termina de recitar un conjuro y los postes de madera de la tienda se quiebran.

En el otro extremo del oasis, cuando los gritos de alerta se han propagado por todo el asentamiento, el resto de aventureros se apresuran para auxiliar a sus compañeros. Al acercarse a la tienda de audiencias, contemplan como está desplomada, con humo surgiendo por debajo de las lonas. Cerca de lo que sería la entrada, varios guerreros Bedine del oasis luchan contra unos extraños luchadores de negras vestiduras y ojos rojos. Cuando los héroes se acercan al combate, alguno de los misteriosos atacantes se enfrentan a ellos sin proferir grito alguno. Es **Karras** quien, de repente, se da cuenta de que el adversario que está ante él se vuelve translúcido, como si fuera una mera ilusión. De hecho, al tocarlo con sus manos, desaparece sin dejar rastro alguno. Pero para sus aliados, los guerreros negros son auténticamente reales y de hecho, uno de los guardias del oasis cae

bajo los golpes de sus cimitarras. Sin embargo, ya sea por la magia o las espadas de los aventureros, las armas de los Bedine, o la propia fuerza de voluntad de **Karras** que acaba con otros dos espectros ilusorios, todos los seres son derrotados, desvaneciéndose en el aire y la arena como las meras ilusiones que eran.

Mientras, tanto **Agustina** como otros moradores del oasis han conseguido evitar que el fuego se propagase entre los restos de la tienda de audiencias y han rescatado con vida a todos los que estaban en su interior, adormecidos por la magia de los hombres chacales. Sin embargo, no hay ni rastro de la druida **Jazeela**.

Cuando todos recuperan la consciencia, los Bedine creen que se han enfrentado a espíritus malignos del desierto. **Berto** ha reconocido a las criaturas como hombres chacal, una especie de bestias mágicas cambiaformas, malévolas y retorcidas, capaces de adoptar forma humana. Está claro que querían secuestrar a la semielfa por alguna razón, y que el auténtico **Charnos** no sobrevivió a su expedición al monolito negro. Ningún Bedine se acercará a la zona, pero **Samuul** les ofrece un camello con provisiones y agua y les comenta que **Jazeela** posee un halcón del desierto, **Solath**, al cual le tiene un cariño especial. No es la primera vez que la criatura ha sido capaz de seguir el rastro de su ama, pues parece tener con ella algún tipo de vínculo. Sin embargo, sería poco prudente partir completamente en la oscuridad, pues ni el ave ni varios de los compañeros podrían viajar sin problemas.

14 Flamarul: Pertrechados para la travesía y con **Solath** volando por encima de sus cabezas, el grupo parte hacia el oeste, con la bendición de los habitantes de *Pozo Amargo*. Efectivamente, encuentran un rastro relativamente fácil de seguir, dejado por dos humanoides. Sin embargo, al cabo de unas decenas de metros, las criaturas parecen adoptar cuatro patas y avanzar más rápido, y apenas unos doscientos metros más allá de la vista del oasis, el rastro desaparece por completo.

Confiado en el vínculo del halcón con su compañera druida, el grupo se interna de nuevo en las peligrosas arenas del *Gran Desierto de Anauroch*.

17 Flamarul: Durante la madrugada, mientras descansan antes de la marcha previa al amanecer, el campamento de los héroes es atacado por un par de extrañas criaturas. La lucha es breve y los seres son abatidos, pero su presencia es motivo de alarma. Su aspecto es el de dos zombies muertos por deshidratación y exposición al sol y al calor. Sin embargo, lo más preocupante es que las propias criaturas parecían irradiar un aura de calor que provocaba efectos de fatiga. Sin duda, una multitud de dichos seres muertos vivientes podrían poner en problemas a un contingente reducido de combatientes.

19 Flamarul: Poco después del amanecer, la perseverancia del grupo se ve recompensada. En la lejanía contemplan un obelisco oscuro que surge de las arenas como la hoja de una espada. Al irse acercando, escuchan un extraño sonido, que poco a poco identifican como repicar de herramientas contra la piedra.

Resguardados a una distancia prudencial, **Karras** se aproxima usando sus aptitudes de ocultamiento y provisto también de un extracto alquímico de invisibilidad, creado por **Berto**. Desde su posición, contempla un monolito negro, cubierto de extrañas runas, que se eleva por encima de un manto de arena y rocas. Precisamente dichas rocas son las que están apartando algo más de una veintena de esclavos, que trabajan casi sin descanso, liberando cada vez una mayor porción de la estructura. Cerca de una decena de individuos, aparentemente humanos, con vestiduras negras parecen montar guardia y dar órdenes a los esclavos. **Karras** reconoce algunas de las palabras como Damarano, la lengua hablada en la región del *Mar de la Luna*, más allá de los *Valles*. Lo extraño es que ninguno de los guardias parece portar armas visibles. Unas cuerdas permiten acceder a una plataforma de acceso, en mitad de una de las aristas del obelisco. Por otra parte, más allá de la sombra del monolito hay una grieta redondeada, en cuyo centro se eleva una pequeña meseta, donde hay un pequeño campamento de tiendas de piel de camello y lona. Un improvisado puente de cuerdas y huesos de

grandes animales está colgando de la ladera interior, sujeto con cuerdas a la zona principal. Parece evidente que en dicho campamento confinan a los esclavos cuando no están trabajando, ya que el puente sólo puede levantarse desde el área de tierra próxima al monolito.

Con toda esta información, el intrépido monje de **Ilmater** regresa hasta donde lo esperan sus camaradas y les relata todo lo que ha visto. Tras discutir el curso de acción a tomar, deciden vigilar la actividad de los esclavistas durante al menos un día.

Durante la noche, cuando la oscuridad se hace más intensa y el frío aumenta, los esclavos son devueltos al campamento en la meseta y los guardias de negras vestiduras suben hasta la balconada abierta en el obelisco negro, donde dejan encendido un brasero y retiran las cuerdas que proporcionan acceso. Es el turno de vigilancia de **Karras** y **Nidrran** cuando ambos escuchan un extraño aleteo por encima de sus cabezas. Temiendo un posible ataque, ambos salen de su escondite y corren hacia el campamento del grupo. Sobre ellos, un agudo chillido parece delatar que la criatura ha percibido su huída. Por un momento, el guerrero elfo cree vislumbrar las alas membranosas de un gran murciélago que revolotea sobre ellos, para luego desaparecer.

Una vez en el campamento, donde **Evan** está haciendo guardia, despiertan al resto de sus compañeros, que apenas acababan de dormirse. Deciden que si han perdido el elemento sorpresa es momento de la acción, así que se pertrechan y avanzan resueltos hacia el monolito.

Al llegar al pie del manto de rocas, otean una figura junto al brasero. **Clara** manifiesta que el grupo viene en son de paz, pero exige al misterioso vigía que liberen a la druida semielfa, pues saben que está prisionera en este lugar. El hombre admite que la druida es, efectivamente, su prisionera, pero está cumpliendo un castigo por haber cometido varios crímenes contra la **Orden del Ojo de Obsidiana**. La barda insiste en conocer dichas ofensas, a lo que el desconocido responde que sólo su líder, el **Nuncio**, puede responder a eso. Si desean entrevistarse con él, uno de ellos puede subir.

Una cuerda es tendida hasta la base. Lo cierto es que este recibimiento no ha hecho sino avivar los recelos de los aventureros. Finalmente, **Nidrran** es el único con valor para aceptar el ofrecimiento del extraño y se aferra a la cuerda, que es izada poco a poco.

En lo alto de la balconada, el elfo se encuentra con el resto de los extraños cultistas. Ahora que ya no llevan sus capuchas para protegerse de la arena, se da cuenta de que todos son humanos. Pero no es eso lo que maravilla a **Nidrran**. El interior del obelisco parece estar hecho de un tipo de obsidiana semitranslúcida. Además, una fuente mana del centro de la cámara, elevando un surtidor de agua que casi llegaría hasta el alto techo, aunque está algo torcido. Varios bancales repletos de arbustos con flores del desierto se extienden alrededor de la fuente, cuyo origen parece evidentemente mágico. Antes de ver al **Nuncio**, uno de los monjes le pide sus armas, y le conduce al piso superior. En este nivel, contempla una estructura similar. Hay un pequeño agujero en el centro, por el que originariamente podría haber salido el agua de la fuente del nivel inferior. Los bancos que antes albergarían vegetación son sólo repisas de arena. Un movimiento capta entonces su atención, y el elfo se da cuenta de que tres extraños guerreros insectoides lo rodean. Se asemejan a enormes mantis religiosas, con cuatro brazos, que portan unas largas armas de obsidiana con cuchillas en ambos extremos. Sus mandíbulas cliquean algo incomprensible para él, pero que está claro que es algún tipo de lenguaje. De las escaleras que suben al tercer nivel desciende una figura de túnica negra, que parece remolinear como si fuera azotada por un viento invisible. El **Nuncio** sí va cubierto por una capucha y un embozo, que oculta todos sus rasgos salvo sus ojos, de brillante color negro. El líder de los monjes admite que **Jazeela** es su prisionera. Durante sus excavaciones, la semielfa profanó y robó lugares sagrados de su orden,

y por ello han decidido castigarla para que pague por sus acciones. Debe ayudarles a traducir unos s3mbolos que encontraron en una puerta en el interior del obelisco, pues este lugar perteneci3 a sus descendientes largo tiempo atr3s. Si colabora, ser3 liberada sana y salva, pues no desean mal alguno. **Nidrran** desconf3a de la amabilidad del misterioso l3der, pero trata de ganar tiempo. Pide entrevistarse con la semielfa, aduciendo que puede convencerla para que colabore con ellos. Esto parece satisfacer al monje, que accede a su ofrecimiento y le indica que la prisionera est3 retenida en el nivel superior.

La c3spide del monolito alberga una peque1a maravilla. La maqueta de una gran ciudad se extiende en el centro de la sala. En el centro de la poblaci3n se levantaba el obelisco negro en el que est3n ahora y a su alrededor centenares de peque1as casas, hasta llegar al l3mite meridional, donde se levantan dos pir3mides gemelas enfrentadas. En una esquina de la sala, est3 **Jazeela**, atada firmemente de pies y manos. Tras una breve presentaci3n, **Nidrran** le pide que colabore con los cultistas. 3l explicar3 la situaci3n a sus compa1eros y tratar3n de conseguir su liberaci3n. Esto convence a la semielfa, aunque ella sigue albergando dudas sobre las motivaciones de los monjes. Ha visto como tratan a los esclavos y adem3s, este lugar parece exudar magia, pues se trata de los restos de una ciudad de los supervivientes del antiguo **Imperio Nether3s**. La c3mara donde est3 la puerta cubierta de runas que quieren que traduzca es el escenario de una carnicer3a, donde yacen los restos de m3s de una veintena de monjes y esclavos. El estado de los cuerpos es atroz, y est3 claro que perecieron enfrent3ndose a un guardi3n o tras activar una trampa. Sin duda, los cultistas van detr3s de alg3n tipo de tesoro m3gico o secreto arcano, y teme el uso que puedan darle.

Cuando el elfo informa al **Nuncio** de que **Jazeela** les ayudar3 voluntariamente, parece complacido y deja marchar al guerrero cumpliendo su palabra.

Ya en la base del monolito, despu3s de contar a sus camaradas todo lo ocurrido, el grupo toma la decisi3n de ofrecer su ayuda a los monjes para acelerar la liberaci3n de la druida y poder averiguar m3s cosas sobre lo que buscan en el obelisco. Cuando **Nidrran** sube de nuevo para transmitir esta oferta al **Nuncio**, 3ste se muestra genuinamente sorprendido y acepta la ayuda de los aventureros.

20 Flamarul: Mientras los esclavos contin3an desescombrando la base del obelisco, **Agustina, Berto y Clara** ayudan a **Jazeela** a traducir unas dobles puertas ubicadas en una de las estancias inferiores bajo la fuente m3gica. Como les cont3 la druida, el lugar est3 repleto de cuerpos destrozados. Algunos de los cad3veres parecen consumidos, dejando s3lo pellejos de hueso y piel. Una leve pero indescifrable aura m3gica rodea las grandes puertas de obsidiana negra. Seg3n la semielfa, las runas son un extra1o lenguaje, mezcla del Drac3nico y del Nether3s, y pese a la ayuda de los compa1eros, gracias a sus conjuros de traducci3n, la compresi3n de esta escritura es lenta.

23 Flamarul: Pasado el mediod3a, **Jazeela** y el grupo de traductores completan su tarea. El resultado es bastante sorprendente, pues las puertas narran una especie de relato 3pico, en la que un h3roe, **Anuk-Saal**, supera nueve desaf3os para ganar el amor de una bella princesa, la **Dama Fierna de Phlegethos**. Durante su viaje, es guiado por una peque1a esfera de obsidiana, que le permite conseguir su objetivo. Este descubrimiento no calma precisamente las dudas y temores de la druida semielfa, pues seg3n sus conocimientos, **Fierna** es el nombre de la hija del **Archiduque Belial**, uno de los gobernantes de los *Nueve Infiernos*.

Sin embargo, los h3roes ya no pueden dar marcha atr3s. Despu3s de revelar lo que han descubierto al **Nuncio**, el extra1o monje cumple su promesa y deja marchar en libertad a **Jazeela**.

Confundidos por el extra1o giro que est3n tomando los acontecimientos, los aventureros se retiran al campamento que mantienen a cierta distancia del obelisco. Al cabo de unas horas se dan cuenta de que han

dejado de escucharse los sonidos del trabajo de los esclavos y de hecho, se escuchan algunos gritos procedentes de la excavación. Al investigarlos, contemplan como todos los esclavos están siendo llevados hasta la terraza de acceso al monolito, hasta que finalmente todos ellos, junto con los cultistas desaparecen en su interior.

Al caer la noche, deciden que alguien debe investigar lo que está ocurriendo en el interior del monolito, por lo que **Karras** vuelve a ofrecerse voluntario. Usando sus aptitudes místicas, consigue saltar hasta la terraza de acceso y descolgar una de las cuerdas. Luego, con una poción de invisibilidad, se adentra en la cámara de la fuente. Está a punto de bajar las escaleras hacia la sala de las puertas rúnicas cuando un movimiento capta su atención. Por un momento reconoce la figura de uno de los guerreros insectoides de los que le habló **Nidrran**. Al tratar de bajar, está claro que han escuchado sus movimientos, porque dos de los seres suben por las escaleras. No obstante, cubierto por su manto de invisibilidad, **Karras** permanece en completo silencio. Alertados por el ruido de los guerreros mantis, de las escaleras del piso superior descienden dos de los hombres chacal que raptaron a **Jazeela** en el oasis. Sin embargo, ninguna de las criaturas percibe nada raro y, tras unos breves segundos, ambos grupos de guardianes regresan a sus guaridas.

Aliviado por no haber sido descubierto, **Karras** regresa hasta el lugar donde sus aliados le esperan. Está claro que los monjes están tramando algo y muy posiblemente el destino de los esclavos está en juego. Decididos a averiguar el secreto del obelisco, se preparan para un posible enfrentamiento, haciendo uso de todos sus conjuros disponibles. **Karras** y **Nidrran** vuelven a subir, invisibles gracias a la magia de sus compañeros. Momentos después, el resto de los héroes les acompañan. **Jazeela** también va con ellos, adoptando la forma de un lobo. Mientras que unos cubren las escaleras de bajada, otros protegen las que llevan al nivel superior. **Clara** toma la iniciativa y comienza a usar sus aptitudes bárdicas para animar a sus aliados. Esto alerta a los moradores del obelisco y en el piso superior comienzan a escucharse algunos aullidos y chasquidos, como si los hombres chacal se hubieran puesto en guardia.

Al pie de las escaleras de descenso, uno de los hombres insecto aparece frente a **Nidrran** y el resto de aventureros que cubren esa zona. La criatura emite un chasquido de alerta y momentos después aparece otro a su lado. El guerrero elfo no lo duda, lanzándose contra estos seres, pero su hoja atraviesa la figura de uno de ellos sin causarle daño alguno, como si su imagen hubiera sido proyectada de manera ilusoria. Por contra, varias armas, garras y pinzas de mandíbula se precipitan contra él, aunque la magia defensiva y su pericia evitan que sufra daño alguno.

En el otro lado, los aullidos se hacen más fuertes y, repentinamente, un trío de enormes chacales se precipitan escaleras abajo. Son recibidos por el estoque de **Vittorio** y los proyectiles mágicos de **Evan**, pero los animales no ceden. **Jazeela**, en su forma lobuna, corre para ayudar al jaque de *Puerta de Baldur*, mientras **Agustina** trata sin éxito de impactar a otro con uno de sus rayos solares.

Viéndose superado numéricamente, **Nidrran** retrocede escaleras arriba, seguido ahora por los tres guerreros mantis. **Berto**, transformado en una imponente y peluda criatura mitad humana, mitad algo bestial, y **Karras** se aprestan a auxiliarle. Se desata un terrible combate, pues las criaturas son un torbellino de cuchillas de obsidiana, garras y pinzas, y sus formas ilusorias frustran más de un ataque de los compañeros, pero poco a poco los héroes se van imponiendo.

En la escalera superior, los chacales terribles han caído, aunque han herido considerablemente a **Jazeela**, y uno de los híbridos aparece en lo alto de la escalera. La criatura trata de lanzar algún tipo de conjuro sobre **Vittorio**, pero la voluntad del guerrero es demasiado fuerte y no resulta afectado. **Evan** descarga otra oleada de proyectiles mágicos contra el ser, pero son detenidos por un escudo arcano. **Agustina** y **Clara** aprovechan

para sanar las heridas de la druida semielfa. Entonces el impetuoso y bravo **Vittorio** se precipita escaleras arriba. Al llegar a lo alto de las mismas, se topa con que los otros dos hombres chacal también lo están esperando. Haciendo acopio de sus fuerzas, consigue sobreponerse a la mirada hipnótica del hechicero al que se enfrenta y le asesta una estocada en una de sus garras. El ser aulla de dolor y le dispara varios proyectiles arcanos al tiempo que otro de los híbridos hunde una afilada cimitarra en su costado y le apuñala con su otra arma. El dolor nubla sus sentidos y, finalmente, se desploma en el suelo.

Por su parte, **Berto**, **Karras** y **Nidrran** han conseguido acabar con dos de los guerreros insectoides. El tercero parece sopesar sus opciones y huye dando un gran salto hasta el borde de la terraza. Es perseguido por **Berto** y **Karras**, pero el ser salta hacia el exterior del monolito, donde la oscuridad lo envuelve.

No hay tiempo para nuevas dudas, ya que un nuevo grupo de chacales terribles desciende por las escaleras, para ser recibido por los aceros de los héroes. **Berto** aprovecha para lanzar una de sus bombas flamígeras sobre uno de ellos, mientras **Nidrran** y la magia de **Evan** dan cuenta de los otros. El pequeño mago mediano, que vuela en el aire gracias a su magia, ve con sorpresa como un gran murciélago surge de lo alto de las escaleras y se precipita contra él. Afortunadamente, el ser parece más preocupado en huir y escapar del obelisco que de luchar, y tras un frustrado ataque desaparece también por la entrada de la balconada abierta.

Tras acabar con todos los chacales invocados, **Nidrran** sube al piso superior, encontrándose a **Vittorio**, inconsciente y a merced de las armas de un hombre chacal. Escucha también la voz de otro, oculto por la magia, que le ofrece la vida de su aliado a cambio de que se les permita salir del monolito. Por un momento, los héroes dudan, pero para ellos la vida de uno de sus camaradas es más importante que acabar con estos dos seres malvados. A regañadientes, permiten la huída de los hombres chacal, que dejan a **Vittorio** inerte, pero vivo, al pie de la estructura.

Una vez recuperados todos gracias a la magia curativa de **Agustina** y **Clara**, descienden a la cámara de las dobles puertas. Allí, la semiorca usa sus aptitudes bárdicas para lograr abrir el acceso, dado de que carecen de una esfera de obsidiana. En el interior, hay una gran sala vacía y unas escaleras que se internan más profundamente en la base del obelisco, más allá de las cuales se escucha un cántico rítmico y repetitivo. Una luz de un azul acuoso refulge iluminando tenuemente los últimos escalones. Con sigilo y discreción, **Karras** y **Nidrran** se adelantan para observar lo que está ocurriendo.

La escena que contemplan es ciertamente sobrecogedora. Los muros de piedra de esta amplia cámara están salpicados por unas grandes cadenas cuyos eslabones se introducen en las paredes como parte de un enorme mecanismo. Una serie de escalones circulares en el centro conducen hasta un estanque de aguas que refulgen como si bajo la superficie descansase la extraña fuente de luz. Un pedestal surge del mismo y sobre él, flota el ennegrecido cráneo de un enorme dragón, inmóvil y coronado por un prominente cuerno. Entre sus mandíbulas abiertas está suspendida una esfera de piedra negra. Una figura de túnica negra remolineante y bajo la que latiguea una extraña cola tiene sus manos extendidas casi tocando el misterioso orbe. Descargas de energía eléctrica fluyen del mismo hasta los dedos del **Nuncio**, pero éste no parece afectado por ellas. A su alrededor, la decena de monjes de la **Orden del Ojo de Obsidiana** entonan una especie de cántico de alabanza. En el borde del estanque yacen los cadáveres de todos los esclavos, con su sangre fluyendo en el agua burbujeante. Sobre ellos, con pose victoriosa y gesto cruel está **Mio**, la segunda al mando del líder del culto, con sus kamas ensangrentadas cruzadas sobre su pecho. A su espalda hay un ser que todavía sobrecoge más a los testigos de esta dramática escena. Se trata de una figura humanoide ataviada con nada más que lo que parece inacabables cadenas de extremos afilados y eslabones cortantes. Su rostro está parcialmente oculto, aunque

sus ojos brillan con un reflejo rojizo. Las cadenas que rodean su cuerpo parecen tintinear y moverse, como si tuvieran vida propia.

El monje y el guerrero regresan para contar al resto del grupo lo que han visto. **Agustina** y **Jazeela** carecen ya de cualquier recurso mágico, y la lucha contra los mercenarios de los esclavistas ha drenado las reservas mágicas de los aventureros, pero todavía algunos de ellos quieren tratar de frustrar lo que quiera que estén realizando los malvados monjes y vengar al menos la inmisericorde muerte de los esclavos. Sin embargo, la mayoría de los compañeros piensan que enfrentarse a los cultistas es un suicidio, y que es mejor escapar con vida antes de que se percaten de que los guardias del obelisco han huido derrotados. Conseguir rescatar con vida a **Jazeela**, sanar la enfermedad de **Agustina** y poder regresar a las tierras más allá de *Anauroch* compensan el haber ayudado a la malvada orden de monjes a desenterrar un antiguo y misterioso secreto en las profundidades del desierto.

Conforme se van alejando del obelisco, observan negros nubarrones que se arremolinan sobre las ruinas. Pronto comienzan a destellar relámpagos en el cielo, aunque no se escucha trueno alguno, ni cae una sola gota de agua.

24 Flamarul: Esa madrugada una violenta tormenta eléctrica descarga sobre el área que han dejado atrás. En ocasiones, casi pueden contemplar la figura del monolito negro en el horizonte, como un enorme pararrayos que surge del desierto.

De noche, mientras duermen, comparten un nuevo sueño, tan enigmático como el anterior, pero mucho más perturbador. Una ciudad se levanta en mitad de una árida llanura. En su centro se erige un obelisco negro y al fondo está dominada por dos pirámides enfrentadas. Un grupo de peregrinos de negros ropajes abandonan la ciudad, alejándose en el horizonte. Momentos más tarde, un estallido de fuego mágico emana del obelisco, arrasando toda la ciudad. Algunos habitantes, que se encontraban en las afueras o en los escasos campos de cultivo de los alrededores, consiguen sobrevivir a duras penas, pero luego se observa como el sol y la sed acaban con ellos, hasta que caen para no levantarse y son cubiertos por la tierra, que poco a poco se convierte en un desierto. Cuando las dunas han cubierto todo por completo, de repente, los cadáveres desecados, animados como seres muertos vivientes, comienzan a surgir de las arenas, hasta formar una enorme horda, al tiempo que terribles tormentas se abaten sobre las ruinas de la urbe.

En ese instante, el sueño parece cambiar y muestra una enorme masa de aguas tranquilas, con forma de estrella, rodeada de verdes tierras. Al acercarse hacia las aguas y al interior del lago, parte del mismo aparece cubierto de brumas. Poco a poco, la neblina se va haciendo más vaporosa y tenue, hasta dejar ver la efigie de un castillo de antiguos muros ennegrecidos que surge directamente de las aguas. La oscuridad va haciéndose más palpable y, repentinamente, un halo de negrura surge de los muros y ventanales de la antigua fortaleza, oscureciendo los cielos y las aguas, y expandiéndose más y más hacia las orillas del lago, amenazando con cubrir todo bajo su manto.

Al despertar y revelar esta visión, que misteriosamente **Jazeela** no ha experimentado, **Clara** y **Evan** reconocen el lago como el *Aguadewyvern*, situado en el corazón mismo de *Cormyr*. Con este inquietante pensamiento en sus mentes, los aventureros se ponen en marcha de regreso al oasis.

30 Flamarul: De nuevo en el *Pozo Amargo*, son recibidos calurosamente por **Samuul** y el resto de habitantes del oasis, que se regocijan al ver que la druida semielfa está sana y salva.

Una vez asentada de nuevo y tras recuperar parte de sus pertenencias, **Jazeela** se dedica a sanar los síntomas de **Agustina**. También invoca plegarias curativas sobre el resto de héroes, en previsión de algún posible contagio.

Mientras, **Samuul** les explicará que varios Bedine le han contado que se han avistado violentas tormentas eléctricas en la lejanía, especialmente hacia el oeste del oasis, en la zona donde se ubicaban las ruinas de la ciudad y el obelisco negro. Sin embargo, los supersticiosos nómadas no se han atrevido a acercarse para investigar.

4 Elesias: Guiados por **Jazeela**, quien se ha ofrecido a conducirlos más allá del *Gran Desierto*, el grupo abandona el *Pozo Amargo*. **Berto** y **Vittorio** han decidido aprovechar la ayuda de la druida para regresar también a tierras civilizadas, ya que la familia del alquimista posee intereses comerciales en *Cormyr*, que podrían verse amenazados si lo que ha mostrado el sueño que tuvieron fuera cierto.

6 Elesias: Llegan al pueblo de *Tel Badir*, hospedándose en el caravanseraí de **Dawasir Tharintauhn**. El D'Tarig les comenta que el **Consejo de Ancianos** ha movido sus contactos para contratar mercenarios que permitan reabrir el tráfico de mercancías. Al parecer, alguno de los **Capas Negras** ha ofrecido al **Consejo** mediar en la contratación de hombres de armas que puedan mantener a raya a los goblinoides que han atacado las últimas caravanas.

8 Elesias: Tras reaprovisionarse de agua y víveres, los aventureros abandonan *Tel Badir* para internarse en el *Gran Desierto de Anauroch*. **Jazeela** planea llevarlos por rutas poco frecuentadas y usar una serie de cañones y grietas para evitar las zonas más calurosas y expuestas del desierto, que ahora en verano son extremadamente duras de transitar. Durante la travesía, **Clara** aprovecha para que la druida le vaya enseñando los fundamentos básicos de la lengua Dracónica, en la que estaban basadas las runas que encontraron en la base del obelisco negro.

4 Eleint: Finalmente, consiguen alcanzar *Colina del Grifo*, en mitad de las *Tierras Pétreas*.

5 Eleint: **Jazeela** se despide ellos, para regresar transformada en un halcón del desierto al oasis del *Pozo Amargo*. La druida está extremadamente preocupada por la amenaza de la **Orden del Ojo de Obsidiana** y la magia que han podido desencadenar en el obelisco negro. Con pesar en sus corazones, especialmente en el caso de **Vittorio**, que se ha encariñado de la semielfa, los compañeros la ven marchar volando hacia el horizonte.

8 Eleint: Los héroes llegan al pueblo de *Cubremitad*. Aquí escuchan rumores sobre enfrentamientos entre tropas cormyreanas y compañías mercenarias contratadas por el reino con bandas goblinoides que se esconden en las *Tierras Pétreas*.

13 Eleint: El grupo llega a la fortaleza de *Castillo Peñasco*.

17 Eleint: Arriban a la ciudad de *Arabel*. La ciudad está especialmente tranquila, ya que gran parte del **Ejército del Este** y las unidades mercenarias que la usan como base de operaciones, el caso de los **Espolones del Halcón**, han sido desplegados, bien en las *Tierras Pétreas* o bien cerca de los *Picos del Trueno*, donde hay informes de ataques de grupos de orcos salvajes que descienden de las montañas.

Clara aprovecha para dejar un mensaje a su jefe y amigo, **Thurbrand**, para reunirse con él cuando sea posible.

Hay también rumores de que alrededor del *Bosque de Hullack* continúan las desapariciones de viajeros. Las tropas de **Exploradores Reales** y **Dragones Púrpura** patrullan las rutas, pero pocos son los que se atreven a internarse en el bosque. El clima sigue siendo inusualmente frío y parece como si la propia fauna y flora se hubiera vuelto hostil.

20 Eleint: Alcanzan la *Posada Pieampollado*.

23 Eleint: Su siguiente etapa es el pueblo de *Immermar*. Esa noche, **Karras** tiene una extraña pesadilla, pero parece que es el único que ha sufrido esta vez de malos sueños.

24 Eleint: El grupo llega a la aldea de *Hilp*, ya en el corazón de *Cormyr*.

27 Eleint: Finalmente, regresan a *Suzail*. **Berto** y **Vittorio** están de acuerdo en hospedarse temporalmente en el cuartel general de la compañía aventurera. A su llegada, encuentran varios mensajes esperándoles, custodiados por el criado de la **Dama Nzssar**, que se encarga del cuidado del lugar y del fiel **Barón** durante sus ausencias.

28 Eleint: **Agustina** marcha hacia *Robles Negros*, para visitar a su mentora y tía, **Istébula**.

En cuanto a **Evan**, ha recibido una carta urgente de la **Corte**, en la que se le invita a presentarse a las pruebas de acceso para los **Magos de Guerra**. Una vez allí, es entrevistado por **Gideon Brunner**, un **Mago de Guerra** que se encargará de su aprendizaje y formación si supera los exámenes.

Durante estos primeros días, los compañeros escuchan otros rumores que circulan por la capital. Por un lado, las incursiones piratas en el *Lago de los Dragones* han disminuido notablemente. La derrota de la flota pirata en *Marsember* y la feroz campaña realizada por el capitán corsario **Arkios Domador-del-Mar** han hecho mucho más seguras sus aguas. Por otro lado, aunque los **Yelmos**, las fuerzas militares sembitas, siguen desplegados, los ataques y sabotajes de los guerrilleros elfos en la vecina *Sembla* parecen haberse mitigado en las últimas semanas.

29 Eleint: **Berto** se pone en contacto con **Sulabrinder Manosligeras**, un alquimista gnomo que posee intereses comerciales con la familia **Ferrolí**, frecuentando a menudo el establecimiento del hombrecillo.

Karras vuelve a experimentar un nuevo sueño especialmente perturbador. Parece claro que estas nuevas pesadillas sólo le afectan a él, por lo que decide volcarse en trabajar ayudando a los más necesitados en uno de los hospicios de la ciudad, con la esperanza de que el duro trabajo y la ayuda al prójimo le hagan olvidar estos malos sueños.

Mientras, aprovechando que su amigo y compañero está ocupado con los negocios familiares, **Vittorio** se dedica a conocer y frecuentar todos los locales de ocio, salas de fiesta y tabernas de la capital, dejando libre su espíritu aventurero.

30 Eleint: **Clara** visita la *Mansión Bleth*, pero se encuentra con que su amiga la **Dama Nzssar** ha viajado a *Puertadeloeste* por asuntos personales. Sí se entrevista con su esposo, el noble **Martos Bleth**, a quien le reitera la disponibilidad de la **Brigada Brutal** para posibles misiones de la familia o la compañía comercial **Siete Soles**, de la cual es uno de los máximos representantes.

La barda aprovecha también para responder una carta de **Martin Cuernodraco**, en la que el oficial le comentaba que su unidad había abandonado *Piedratrueno* para ubicarse en el *Alcázar Martilloígneo*, al norte del valle del mismo nombre, junto a los *Picos del Trueno*. Asimismo, envía otro mensaje al **Gran Maestro Antorcha**, informándole de lo ocurrido durante el traslado del cuerpo de su amigo hasta el lejano pueblo caravanero de *Tel Badir*. La barda sospecha que **Antorcha** tenía planes que no compartió con ellos al encargarles la misión y prefiere no arriesgarse a un encuentro cara a cara si su misterioso patrón se entera del fracaso de sus propósitos ocultos.

La Buena Cosecha: Las festividades inundan las calles de *Suzail*, y hay una gran exaltación popular durante esta fiesta otoñal. Ajeno a las celebraciones, **Nidrran** visita la *Mansión Verde*. **Neunar Dasciel**, el sobrio e impertérrito mayordomo de **Ildar**, le informa que el embajador y **Tulanar Tormenta-de-Espadas** viajaron a la *Corte Élfica* hace unas semanas. Sin embargo, **Jossiah Amakatel**, una de las guerrilleras elfas de *Sembla* se encuentra en la embajada. No obstante, antes de que **Nidrran** pueda hablar con ella, **Neunar** le hace una extraña advertencia. Su amistad con **Arundell**, el líder prisionero de los luchadores elfos en *Sembla*, le pueden poner en una posición clave para afrontar el futuro de su raza en esta parte de los *Reinos*. Algunos, como el

embajador **Ildar**, quieren la paz y que los elfos aprendan a adaptarse a los nuevos tiempos. Otros, como **Gylthan Dracomyr**, el líder de los guerrilleros en ausencia de **Arundell**, prefieren luchar y defender su orgullo y costumbres, y caer si hace falta en una última y gloriosa llamada mágica. Es muy posible que la elección del camino a tomar recaiga sobre los hombros del propio **Nidrran**.

Con las misteriosas palabras de **Neunar** todavía resonando en su mente, **Nidrran** se reúne con **Jossiah**, quien vuelve a disculparse por pensar que había tenido algo que ver en la captura de **Arundell**. La danzarina sombría le informa que siguiendo su pacto, han cesado todos los ataques contra objetivos sembitas y las distintas células se están reorganizando. También han mantenido una cierta vigilancia sobre **Folnir Jathnir**, un acaudalado mercader de *Daerlun*, del que se rumorea que obtuvo hace un tiempo algunos objetos élficos valiosos, incluyendo artefactos mágicos y grimorios, lo que podría tener relación con el saqueo de las torres de las hechiceras que **Nidrran** presencié en el *Pantano Vasto*.

1 Marpenoth: **Agustina** llega a *Robles Negros*. Tras ver a su familia es recibida por **Istébula**, su tía y sacerdotisa de **Yondalla**, a quien le relata las aventuras del grupo. También le transmite saludos de su hijo, **Evan**. Por su parte, su mentora le comenta que el mago elfo **Xefandir**, que fue maestro de **Evan** y que a menudo deambulaba por la región, ha desaparecido sin dejar rastro alguno. Otros elfos han preguntado por él, algunos con modales bastante hoscos. Por otra parte, ha visitado la aldea otro elfo, un misterioso juglar que canta extrañas canciones de antiguos y terribles portentos. Siente en su corazón que su llegada puede ser un designio de **Yondalla**, y que tal vez sería provechoso que **Agustina** y sus compañeros conocieran a este peculiar personaje. Es en ese momento cuando la joven clériga siente repentinamente un frío atroz que la deja paralizada. Las ventanas de la casa de **Istébula** se abren de par y par y una ráfaga de viento helado entra en la sala. Por un momento, **Agustina** contempla a su tía levantarse y mover sus labios, invocando una plegaria, pero ningún sonido llega hasta sus oídos. Entonces, una figura se hace visible de la nada junto a ella, surgida totalmente de las sombras de la habitación. A pesar de sus ropajes oscuros y del movimiento remolineante de dos espadas cortas, la mediana reconoce a **Neidrel Quinn**, el semielfo jefe de la feria que fue atacada por las fatas oscuras en *Piedratrueno*. Sus armas se mueven como un torbellino de acero, descargando un vendaval de golpes sobre **Istébula**, hasta que ésta cae al suelo inerte. El sombrío semielfo se cierne sobre ella, pero en lugar de descargar un golpe de gracia, con un grácil movimiento, una de sus armas desaparece para ser reemplazada por un extraño cristal de hielo negro. Al tocar con el mismo el cuerpo de su tía, la figura de **Istébula** comienza a cubrirse de escarcha y nieve, hasta ser finalmente absorbido por el cristal. En el suelo, sólo queda un pequeño manto helado donde antes estaba la clériga de **Yondalla**. Es entonces cuando **Neidrel** repara en **Agustina**, que continúa indefensa, paralizada por el frío. Con un gesto de desgana, el silencio mágico impuesto en la sala desaparece y la mediana escucha un susurro en sus oídos. El semielfo le espeta que no va a matarla, pues quiera que conozca el sufrimiento por la pérdida de sus seres más queridos. Luego, **Neidrel** desaparece tragado por las sombras, y con él la sensación de frío, quedando **Agustina** sola con la amargura del momento. La mediana recuerda que **Tressa**, la mujer a la que amaba el semielfo, había sido hecha prisionera por las fatas oscuras de la misma manera. En su mente atormentada, **Neidrel** parece haberles hecho responsables del fracaso de su liberación, habiéndose aliado con los mismísimos seres que le arrebataron a su amada.

2 Marpenoth: **Clara** comienza a investigar los papeles y anotaciones almacenados en el observatorio del desaparecido **Imvus Cuernodraco**, pariente de **Martin** y miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Poco a poco, las cartas astronómicas, diagramas, libros y otros manuscritos van adquiriendo algo de significado en la búsqueda del misterio que rodea el culto a **Jergal**.

7 Marpenoth: **Evan** supera con éxito los exámenes de la primera fase de acceso a los **Magos de Guerra**. Tras felicitarlo, su tutor **Gideon** le explica que cuando se sienta preparado podrá preparar la segunda fase de ingreso.

Ya de vuelta al cuartel general, el mago mediano se da cuenta de la existencia de un segundo mensaje a su nombre. El escueto mensaje procede de **Blaso Neimm**, un joven erudito al que encargó investigar sobre el **Ojo de Myrkul**. En ella, le pide que se reúna con él en la posada de la *Mandíbulas del Dragón*. Sin embargo, cuando el joven mago acude al lugar, uno de los propietarios le informa que su contacto no ha frecuentado el lugar desde hace varios días.

8 Marpenoth: **Agustina** regresa a *Suzail* para transmitir a todos los trágicos acontecimientos ocurridos en *Robles Negros*. Esto afecta especialmente a **Evan**, hijo de **Istébula**, y a **Karras**, pues **Neidrel** fue amigo suyo durante muchos años.

Intentando olvidar la rabia que siente, **Evan** decide centrarse en la investigación de la desaparición de **Blaso Neimm**. Acude al *Museo Espadaplateada*, el lugar en el que trabajaba. Sin embargo, se topa con que el edificio está cerrado y el director del mismo, un hombre mayor llamado **Nigel Aldain**, le informa que **Blaso** falleció hace un par de semanas por causas naturales.

9 Marpenoth: Un poco desorientado por el cariz que ha tomado su investigación, **Evan** decide vigilar el museo. No hay apenas ningún movimiento durante toda la mañana, lo que parece extrañamente sospechoso. Gracias a algunas pesquisas, averigua que desde hace varios días, ninguno de los trabajadores del lugar ha frecuentado las posadas o tabernas cercanas.

Esa noche, decide comentar al resto de compañeros lo sucedido. Al revisar de nuevo la nota del joven astrónomo, descubre para su sorpresa la existencia de varias líneas ocultas por una fina capa de vitela adherida. En ellas, el erudito le advertía de que alguien estaba vigilando su investigación y le comunicaba que había pedido ayuda a su compañero del museo, **Argil Mirenn**.

10 Marpenoth: Sabedora de que el *Museo Espadaplateada* está financiado por la familia noble del mismo nombre, **Clara** visita la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, para entrevistarse con **Lucien Espadaplateada**. El noble le confirma la historia del museo, la antigua residencia de un mago llamado **Ralzeros**, obsesionado con la astronomía y el estudio de mundos distantes. Tras su desaparición hace ya más de quinientos años, de la que existen historias y leyendas de lo más diverso, sus antepasados adquirieron el edificio y en él han ido almacenando los frutos de décadas y expediciones y tesoros hallados por la rama más aventurera de la familia. Actualmente es un auténtico museo, que se abre al público cada cierto tiempo para deleite de nobles y plebeyos. Gracias a la mediación de la semiorca, **Lucien** accede a escribir una pequeña nota de recomendación para que **Nigel**, el conservador jefe y director del museo, les permita acceder al mismo. Sospechando que algo raro sucede en el museo, ya que por la mañana sigue sin haber apenas actividad alguna, **Berto**, **Clara** y **Nidrran** se presentan en el mismo, siendo recibidos una vez más por **Nigel Aldain**. El resto de compañeros están en una de las tabernas cercanas, dispuestos a acudir en su ayuda si sucede cualquier cosa extraña. Parece como si el hombre se hubiera abandonado completamente, presentando rasgos evidentes de no haber apenas dormido, ni de haberse aseado, además de estar tremendamente nervioso. Al presentarle la nota de **Lucien Espadaplateada** y presionarle un poco, el erudito se derrumba. Les cuenta que una de las jóvenes hijas de la familia *Espadaplateada*, **Imrizade**, desde muy pequeña creció pasando largo tiempo en las dependencias del museo, lo que la llevó a desarrollar una gran pasión por las antiguas maravillas que atesora. Al hacerse mayor decidió unirse a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y desde entonces se ha dedicado a realizar todo tipo de expediciones, especialmente a la lejana *Mulhorand*. Hace cinco días

regresó de un viaje, trayendo varios pergaminos antiguos y otros artefactos consigo, y se encerró en los archivos del sótano para estudiarlos. Parecía bastante excitada, por lo que le preguntó si había encontrado algo interesante. Ella le respondió de forma evasiva, con un galimatías acerca de “los que susurran en la oscuridad” y “antiguos tapices”, pero no le dio ningún detalle concreto. Como no era raro que a veces **Imrizade** pasase varios días enteros enfrascada en sus estudios, hace tres días envió a uno de los porteros con alimentos y para cerciorarse de que la noble había descansado algo durante su estudio. En principio no volvió a darle importancia, pero al día siguiente empezaron a notar un extraño olor procedente del sótano y también descubrieron que el portero no se había presentado a trabajar. De hecho, ni siquiera había vuelto a ser visto el día anterior. Uno de sus ayudantes, **Argil Mirenn** bajó a comprobar si pasaba algo raro, pero no regresó. Fue entonces cuando decidió enviar a otro de los porteros junto con tres guardias. Ninguno de ellos ha vuelto.

Nigel sabe que su deber es avisar a la **Guardia** y a la familia **Espadaplateada**, pero teme que si algo grave ha pasado, repercuta en el trabajo y la reputación del museo, y éste sea cerrado para siempre; o que si la dama **Imrizade** ha sufrido algún daño, los **Espadaplateada** le exijan responsabilidades. Este trabajo es toda su vida y, a pesar del cariño que siente por la joven y la preocupación por sus empleados, no sabe qué hacer.

Clara consigue tranquilizarle, ofreciéndole la ayuda del grupo. Gracias a la conexión telepática con el familiar de **Evan**, el resto de aventureros se presenta en el edificio minutos después. **Nigel** les entrega un juego de llaves de los sótanos, aunque cree que varias puertas permanecen abiertas, ya que **Argil** y el resto de trabajadores también tenían copias de las mismas.

Descendiendo con cuidado por una ligera rampa usada para bajar arcones y mercancías, atraviesan una puerta entreabierta. Efectivamente, un fuerte y extraño olor pende del aire, una mezcla de olores vegetales, pero también un misterioso aroma dulzón que empalaga los sentidos. La cámara a la que acceden está repleta de todo tipo de estatuas, de diversos materiales, tamaños y formas. Al iluminarla, descubren un rastro de sangre seca que parte del centro de la misma y atraviesa una puerta en la pared más lejana, en la que una placa marca la zona del *Escritorio*. Al avanzar, repentinamente dos de las estatuas cobran vida y atacan al grupo, hiriendo con sus armas de piedra a **Agustina** y a **Berto**. Inmediatamente, el resto de héroes rodean a los seres de piedra en auxilio de sus camaradas. Sin embargo, al golpear con sus armas, **Nidrran** y **Vittorio** perciben con alarma como las hojas de metal vibran peligrosamente, estando a punto de romperse. Con rapidez, **Evan** usa su magia contra ellas, al igual que **Agustina**, pero el arma espiritual de la clériga se desvanece al tocar a una de las estatuas. Afortunadamente, **Karras** no parece sufrir ningún tipo de daño al golpear duramente con puños de hierro a las criaturas, esparciendo restos de piedra y arenisca. Finalmente, la constancia del monje y del resto de compañeros, así como las bombas de ácido de **Berto**, acaban con ambos seres reducidos a escombros.

Prosiguiendo ahora con mucho más cuidado, el grupo entra en el *Escritorio*, donde descubren que todas las paredes más alejadas del acceso a la superficie están cubiertas por una masa de moho y extraños hongos. Además, el rastro de sangre lleva hasta uno de los rincones, donde descubren el cadáver de uno de los porteros cubierto totalmente de esporas. Las piernas del hombre han desaparecido también, como si hubieran sido devoradas por un potente ácido. En cuanto a la zona de los copistas, todos los pupitres parecen vacíos a excepción de uno, cuya superficie está cubierta de pergaminos, útiles de escritura, varios libros y un par de lámparas de aceite totalmente consumidas. **Clara** observa que todo está escrito en lengua Mulhorandi, pero es incapaz de extraer ningún sentido de los mismos. Tampoco descubre nada al registrar el pupitre, por lo que deciden continuar hacia adelante.

Más allá encuentran los *Archivos*, donde la capa de hongos cubre por completo techo, suelo e incluso las altas estanterías repletas de pergaminos y libros. Extrañamente, **Nidrran**, que es quien abre la marcha, escucha una extraña voz inhumana que resuena en su mente. Sin embargo, las palabras de su misterioso interlocutor carecen de todo significado. Junto con **Evan**, que también empieza a escuchar las voces nada más cruzar el umbral, recorren los pasillos de la gran sala. En mitad de uno de los corredores parece haber una forma humanoide tumbada y totalmente cubierta por el moho, aunque por precaución no se acercan. Además, hay una mesa de estudio en el extremo final de la sala, pero ninguna otra salida. Al no haber otro camino, optan por regresar y explorar las otras salas que han dejado atrás. Al volver, durante un breve instante, el guerrero elfo cree percibir una figura de rasgos completamente inhumanos, una mezcla de zarcillos, vainas vegetales y esporas, pero cuando se acerca, el ser ha desaparecido por completo sin dejar rastro.

El resto de salas incluye un taller de taxidermia, donde se guardan esqueletos de diversos seres y varias criaturas preparadas para ser disecadas y expuestas en el museo. Por fortuna, ninguno de los mismos cobra vida, ni se muestra como una amenaza para el grupo. La otra sala es un amplio almacén, en el que se guardan cajas con todo tipo de herramientas diversas, así como equipo de acampada y exploración, que sin duda ha sido usado por los **Espadaplateada** en sus expediciones.

Lo infructuoso de esta búsqueda hace que los compañeros regresen de nuevo a los *Archivos*, donde nuevamente son abordados por voces que escuchan en sus mentes y que siguen si tener ningún sentido para ellos. **Karras** aprovecha para investigar la forma humanoide que vieron en los pasillos centrales, pero al acercarse a la misma, siente un frío intenso que drena su calor corporal y se retira rápidamente. Junto con **Agustina**, el monje revisa el extremo final con la mesa de estudio, mientras que los demás aventureros vigilan la parte central de los pasillos. Buscando bajo la mesa, la clériga mediana encuentra una baldosa cubierta de hongos que sobresale respecto al resto del suelo. Al presionarla, las losas del suelo delante de la mesa comienzan a hundirse en medio de una nube de esporas, para revelar una escalera de caracol que penetra en las profundidades. Es en ese momento, cuando las voces telepáticas que escuchan se vuelven más acuciantes y **Karras** vislumbra ahora una criatura, de aspecto vegetal y fungoide que avanza hacia donde está la mediana. Sin dudarlo, el monje descarga un golpe sobre el ser, que no emite ruido alguno, pero su cuerpo sí comienza a exudar una extraña savia vercosa. Al escuchar el sonido de la refriega, el resto de compañeros acuden hacia el final de la sala. Casi al mismo tiempo, **Evan**, que se queda rezagado ve como otra criatura fungoide aparece de entre las estanterías y trata de tocarlo con uno de sus zarcillos. Siente como si el ser quisiera penetrar en su mente, pero su voluntad permanece inalterada. Rápidamente, **Nidrran** y **Vittorio** ponen sus aceros a trabajar, animados por **Clara** y sus aptitudes bárdicas, y apoyados por las bombas ígneas de **Berto** y la magia de **Agustina** y **Evan**. Los seres vegetales no atacan físicamente a los compañeros, pero intentan tocarles con sus zarcillos, mientras sus heridas se cierran lentamente. Uno de ellos consigue enrollar uno de sus apéndices en **Berto**, y el alquimista siente como su intelecto, ya disminuido por los efectos del mutágeno que ha ingerido, queda abotargado por el contacto con la mente alienígena de la criatura. No obstante, es el único que sufre perjuicio alguno, pues momentos después sólo quedan restos vegetales y savia verde esparcidos por el suelo de esporas, y el silencio vuelve a adueñarse de la gran cámara de archivo. Inmediatamente, **Agustina** investiga la escalera oculta, pero se topa con que los escalones son resbaladizos, debido a la moqueta de hongos y esporas que los cubren. Mientras discuten como bajar, **Nidrran** decide investigar el cuerpo que vislumbraron en los pasillos. Apenas se acerca a la forma humanoide, siente como su calor corporal empieza a serle drenado. Sin embargo, el tenaz elfo no cesa en su empeño, y comienza a abrir el manto de hongos, revelando una forma esponjosa, un tipo de hongo más duro y de aspecto marrón que no reconoce. El frío se

hace más intenso y **Evan** usa su magia ígnea para abrasar parte del manto fungoide del suelo. Para sobresalto del elfo y del mediano, el hongo marrón no sólo no es abrasado, sino que experimenta un crecimiento espectacular. Ambos se retiran rápidamente hacia las escaleras, donde **Agustina** sana la hipotermia que afecta al guerrero.

Finalmente, con sumo cuidado descienden por las escaleras hasta una caverna natural, totalmente cubierta de un manto de hongos, algunos de ellos con propiedades luminiscentes. Las paredes y techo de la misma revelan formas orgánicas, como si se tratara de la garganta de una enorme bestia. Al final de la misma, se puede atisbar una especie de cortina vegetal, que separa esta caverna de otra cámara natural. Por momentos, parece escucharse un extraño zumbido, y hay un ligero resplandor verdoso tras ella. En mitad de la gruta descansa una extraña caja de metal, de casi un metro de lado, en cuyas aristas está dibujada la efigie de un ojo sin pupila.

Al acercarse a la misma, un arco de electricidad sale disparado de la pupila del ojo, bañando en su haz a todos menos al ágil **Karras**, que evita la descarga. Junto a **Nidrraran**, que es quien más se acercado al artefacto, se materializa una masa de enormes ciempiés, que comienzan a atacar al guerrero elfo por todos los lados. El resto de héroes se lanzan a ayudar a su aliado, pero la mayoría de sus armas parecen inútiles contra la masa de sabandijas y ninguno de ellos posee fuentes de fuego como antorchas naturales. Sólo **Berto**, con sus bombas flamígeras, causa estragos en las criaturas, aunque se ve atacado él mismo, sufriendo el veneno de las mordeduras, lo que le provoca una débil parálisis que ralentiza sus movimientos. Por fortuna, con la última de sus bombas, el ingenioso alquimista acaba con los seres, que se desvanecen como si nunca hubieran estado allí. Aprovechando la tregua, **Agustina** invoca el poder de **Yondalla** para sanar las heridas de sus camaradas y **Clara** ayuda también usando los poderes de su varita curativa.

Es el momento de enfrentarse a lo que aguarda más allá de la cortina vegetal. Los muros y techumbre de la nueva cámara muestran una arquitectura de formas orgánicas similar a la de la caverna anterior. Una especie de nódulos brillantes que emiten una luz verdosa enfermiza brotan de las paredes esponjosas. Un arco esculpido en una extraña roca de piedra azul verdosa cierra la habitación, con una altura cercana a los cinco metros de altura. El centro de la estructura está vacío, mostrando la pared tras el mismo, pero el espacio ocasionalmente parpadea, revelando por un instante una visión de oscuridad verdosa y perturbadora, como si algo más acechase al otro lado. Un coro de susurros fantasmales parecen provenir de la puerta, en un lenguaje totalmente irreconocible, pero que pone los nervios al límite. Frente al arco, se yerguen cinco figuras humanoides, cubiertas en su mayor parte de esporas amarillentas, que se giran con ojos inexpresivos hacia los aventureros al percibir su presencia. Al acercarse, los compañeros contemplan con horror por sus ropajes que son los desaparecidos trabajadores del museo.

Sin dudarlo ni un instante, **Nidrraran** se lanza contra las criaturas. Mientras corre hacia ellas, un pequeño dardo de ballesta le impacta. Afortunadamente, el preparado de antitoxinas que había tomado al enfrentarse al enjambre de ciempiés gigantes sigue protegiéndolo y el veneno del proyectil no le afecta. Ve entonces a su atacante. Una joven mujer de aspecto descuidado surge del manto vegetal que cubre la pared más próxima al arco. Varios zarcillos parecen estar conectados a ella, en su nuca, hombros y caderas. Sus ojos tienen un aspecto lechoso, pero en su mano porta una pequeña ballesta de mano. Parece muy probable que se trate de la noble **Imrizade**, pero **Nidrraran** no se detiene a hacer suposiciones. Con un potente tajo de su hoja élfica derriba a uno de los porteros cubierto de hongos y moho amarillento. Desgraciadamente, el resto de seres reaccionan con rapidez y rodean al guerrero elfo, atacándolo brutalmente con sus garras e hiriéndolo gravemente. Al ver a su compañero en peligro, **Agustina** y **Vittorio** entran a toda prisa en la sala. La pequeña

clériga invoca por última vez una onda de energía divina, pero para su asombro, los cadáveres vivientes no se muestran afectados. En cuanto al bravo, se dirige directamente hacia **Imrizade**, pero ésta esquivada con facilidad su primera acometida.

En ese momento cuando el coro de voces susurrantes se hace más intenso. El resto de héroes siente como las voces taladran sus cerebros, confundiendo sus voluntades. **Karras** consigue sobreponerse a este ataque mental y se lanza en ayuda de **Nidrran**. También **Clara** hace caso omiso de las voces y se adentra en la caverna, comenzando a animar a sus compañeros con sus aptitudes bárdicas. Por su parte, **Berto** ataca ferozmente a los extraños zombies, mientras **Evan** descarga un relámpago sobre ellos. La lucha prosigue e **Imrizade** desenvaina un estoque, atacando a **Vittorio**. Éste, mientras trata de defenderse, percibe un extraño movimiento a su espalda. Un juramento aflora a sus labios cuando un tentáculo vegetal surge de pared esponjosa y lo aferra por la cintura. Al ver esto, **Nidrran** trata de golpear a la noble, quien parece estar poseída o dominada de alguna forma. Sin embargo, sus golpes no llegan a impactarla, pues la mujer también está protegida por una extraña magia. De hecho, uno de sus brazos se alarga hasta un extremo inimaginable mientras su mano se carga con un halo eléctrico. **Karras** sigue combatiendo contra los zombies y **Agustina**, viendo la difícil situación de su compañero elfo, avanza con valentía para sanar sus heridas. Pero todavía aguardan más sorpresas desagradables para los héroes. Mientras combate con los zombies, **Berto** recibe una descarga de proyectiles mágicos. Afortunadamente, sus elixires protectores evitan el daño, pero al girarse contempla a su compañero **Evan**, que lo mira con determinación. Parece como si las extrañas voces susurrantes hubieran vencido la voluntad de su pequeño aliado. Esto enloquece al alquimista, cuya mente todavía está algo abotargada por su propio mutágeno, el toque de los seres vegetales que le afectó en los archivos y los efectos del veneno de los ciempiés. Los susurros se apoderan también de su mente y, pese a recibir varios ataques de los zombies, carga contra el mediano con furia.

La situación es complicada. **Vittorio** pugna por librarse del tentáculo que lo retiene, intentando cortar con su daga los zarcillos vegetales que unen a **Imrizade** con el extraño arco de piedra azul. **Nidrran** está herido de consideración, pese a que la intervención de **Agustina** y la ayuda de **Clara** con su varita curadora han evitado que desfallezca. **Karras** continúa luchando contra los zombies de los antiguos trabajadores del museo, pero sus golpes no parecen ser totalmente efectivos contra estas criaturas. Incluso **Agustina** se ve en apuros, pues ha recibido varios ataques de los zombies, así como un toque electrificante de la propia **Imrizade**. Para mayor apuro, la noble realiza un gesto extraño con su mano y, repentinamente, la barda semiorca siente como si su voz le fuera arrebatada, acallando sus expresiones de ánimo para sus compañeros.

Finalmente, **Vittorio** consigue zafarse de su tentáculo, justo cuando otro de estos apéndices vegetales aferra a **Nidrran**. **Clara** corre hacia **Karras** y encanta sus manos para que puedan dañar a estos zombies vegetales, que siguen atacando sin cesar al guerrero elfo y a la clériga mediana. La propia **Agustina** tiene que curarse a sí misma, pues las garras de los zombies y los toques de energía eléctrica de la noble la han llevado casi a las puertas del desfallecimiento. Sorprendida al ver más allá de la caverna como **Berto** se golpea furiosamente a sí mismo hasta caer mientras perseguía a su primo **Evan**, abandona la refriega y trata de disipar la influencia mental que afecta a sus amigos. Desgraciadamente, su plegaria no es lo suficientemente poderosa. Acosado por su propio compañero, **Evan** retrocede más allá de la cortina vegetal que divide ambas cavernas. Sorprendentemente, las voces susurrantes en su mente se apagan. Sin embargo, al volver a penetrar en la cámara del arco, su cerebro es asaltado una vez más por un coro de confusas voces y queda paralizado sin saber qué hacer.

En las cercanías del arco, **Vittorio** logra cortar uno de los zarcillos que parecen controlar a **Imrizade**, pero todavía quedan otros cuatro activos. De hecho, las pocas heridas que ha sufrido la mujer se han ido cerrando poco a poco, como si una sabia invisible la fuera sanando. **Nidrarán** cae bajo la presión del tentáculo que le aferraba, lo que alerta a **Clara**, quien permanece cerca con su varita curativa. Por fortuna, **Karras**, dotado ahora de la magia bárdica de su compañera, comprueba como sus golpes derriban a los zombies con facilidad y se aproxima a **Imrizade**, tratando de dejarla sin sentido. La noble aventurera parece reparar en esto y usa sus extraños poderes. Una de sus manos se vuelve de un color negruzco, pero falla al intentar tocar a **Vittorio**, quien sigue cortando otro de los zarcillos. Gracias a las curaciones recibidas, **Nidrarán** se pone de nuevo en pie, aunque su primer golpe le desequilibra, quedando de nuevo a merced de **Imrizade** y el último de los zombies.

Entretanto, **Berto** ha conseguido sanarse mediante sus misteriosos poderes alquímicos y se pone de nuevo en pie. Sin embargo, todavía está bajo el dominio de los susurros caóticos que dominan su mente y vuelve a golpearse a sí mismo, lo que lo lleva de nuevo a la inconsciencia. Al acercarse para curarlo, **Agustina** ve con horror como su primo **Evan** le lanza una andanada de proyectiles mágicos, y la pequeña clériga se ve envuelta en las tinieblas desmoronándose en el suelo. Desde el otro extremo, **Clara** contempla lo sucedido, pero también **Nidrarán** necesita de su ayuda, por lo que cura primero al elfo, para luego retroceder hacia la cortina vegetal, donde **Agustina** y **Berto** yacen ensangrentados.

Junto al arco, varios tentáculos tratan de proteger a **Imrizade**, quien ha puesto su atención en **Vittorio**. El intrépido bravo sigue cortando los zarcillos, a pesar de cualquier amenaza. Con **Nidrarán** recuperándose todavía, es **Karras** quien logra salvar la situación. Primero, uno de sus puñetazos destroza una de las manos de **Imrizade**, quien suelta el estoque para poder usar su magia aberrante. Pero apenas tiene tiempo de emplear una de sus descargas contra **Vittorio**, pues el implacable monje consigue aferrarla en una firme presa. Es en ese momento cuando **Nidrarán**, ya en guardia, contempla algo que se les había pasado por alto a todos. En lo alto del arco, donde estaría la cúspide, hay montado un extraño cilindro metálico con runas. Una luz verdosa emana de su interior, palpitante, casi como si fuera una parodia de una respiración. Dicha luz, ilumina las runas del cilindro, y adquieren mayor luminosidad cuando los tentáculos tratan de aferrarlos. Sospechando que esto puede tener que ver con la misteriosa y maligna voluntad que acecha sus mentes, el elfo avisa a sus compañeros.

Sin embargo, **Clara** está harto ocupada. Usa su varita para evitar que **Berto** muera desangrado, al tiempo que mantiene un ojo vigilante sobre **Evan**, pues sabe que el pequeño mago no es consciente de sus propios actos. Por suerte, esta vez el mediano parece absorto por pensamientos insondables y no realiza ninguna acción hostil. Al escuchar los gritos de aviso de sus amigos, la barda usa otro poder curativo sobre la caída **Agustina** y corre hacia el arco donde sigue el combate.

Karras va debilitando poco a poco **Imrizade**, tratando de sofocarla para dejarla sin sentido, mientras **Vittorio** cercena los zarcillos vegetales de la chica. Rápidamente, **Nidrarán** se une a sus esfuerzos y pronto también **Clara** les presta su ayuda. Pero la oscura voluntad que domina a **Imrizade** no se rinde. Con una fuerza salida de dicha desesperación la noble se suelta de la presa del monje, para tratar de evitar que los héroes corten los zarcillos vegetales. **Vittorio** vuelve a ser apresado por otro tentáculo y **Nidrarán** recibe otra descarga de electricidad de **Imrizade**, al tiempo que **Karras** fracasa en volver a agarrarla.

Con sus pensamientos ya libres de toda influencia maligna, **Evan** contempla incrédulo lo que ha hecho. Inmediatamente se acerca a **Agustina** y trata de darle una poción curativa. Desgraciadamente, la joven clériga

está más allá de toda ayuda terrenal. Junto a ella, increíblemente, **Berto** vuelve a abrir los ojos y a duras penas se bebe una de sus pociones curativas.

Encorajinado por la muerte de su prima, **Evan** vuela hacia lo alto del arco, donde está el cilindro que han visto sus compañeros. A sus pies, el resto de los héroes han acorralado a **Imrizade**, que lucha de manera mecánica pero desesperada. Varios tentáculos surgen de las paredes tratando de proteger el arco y, de hecho, uno de ellos está a punto de atrapar al pequeño mago mediano. Afortunadamente, su magia le vuelve a proteger y, con la determinación de la venganza, arranca la tapa del cilindro metálico. Una luz verdosa enfermiza y pulsátil emana de su interior. Al contemplar el contenido, ve algo, unos restos apergaminados y momificados. Las voces susurran en su cabeza prometiéndole poder y gloria si la **Puerta al Más Allá** se abre, pero ya no tienen poder sobre él. Con una fría calma, introduce su varia electrizante y apaga para siempre el coro de voces con una descarga de la misma. Bajo él, **Imrizade** se desploma como una marioneta a la que le hubieran cortado todos sus hilos y los tentáculos vegetales se deshacen en cientos de esporas y materia verdosa.

Al destruirse el cerebro momificado que contenía el cilindro, la luz verdosa y el halo de energía que destelleaba cada cierto tiempo en el interior del arco desaparecen. La calma llena por completo la habitación, así como una oscuridad natural que es disipada por las luces de los héroes.

Con tristeza, contemplan el cuerpo muerto de su amiga **Agustina**, así como los cadáveres de los pobres trabajadores del museo, que fueron víctimas de esta amenaza aberrante.

Tras asegurarse de que no queda ninguna amenaza activa, los compañeros suben hasta las dependencias del museo para avisar a **Nigel** de lo sucedido. Con ellos llevan a **Imrizade**, que sigue desvanecida, así como el pequeño cuerpo de **Agustina**.

Nigel parece tremendamente excitado al verlos llegar con la noble, inconsciente pero viva, aunque después de escuchar su relato, las lágrimas llenan los ojos del erudito. Siente profundamente la muerte de la clériga mediana y también las de sus colaboradores, muchos de los cuales llevaban años trabajando con él. Sopesando lo ocurrido, les pide que permanezcan en el museo, mientras él va a contactar con gente que pueda ayudarles a solucionar toda esta tragedia.

Aprovechando la espera, **Evan** decide registrar el despacho del difunto **Argil** donde, efectivamente, encuentra una serie de anotaciones y diagramas de cartas astronómicas, que parecen contener la investigación sobre el misterioso **Ojo de Myrkul**.

12 Marpenoth: Ya entrada la madrugada, **Nigel** regresa con dos acompañantes. Uno no es otro que **Lucien Espadaplateada**, quien además es tío de **Imrizade**, que sigue sin dar muestras de recuperarse. El otro es un desconocido que bajo el embozo de su capa exhibe las vestiduras clericales de la **Iglesia de Tymora**. **Lucien** les comenta que **Nigel** le ha contado todo lo ocurrido. Él les agradece que hayan rescatado con vida a su sobrina. La **Sociedad de Aventureros Resueltos** y la propia familia **Espadaplateada** se encargarán de clausurar el acceso al sótano que albergaba el portal y de limpiar todo el sótano de la presencia vegetal que surgió de más allá de la puerta semiactiva. También informarán a la **Guardia** de lo ocurrido, enmascarando lo sucedido como un terrible accidente producido al manipular un antiguo artefacto mulhorandi, lo que hasta cierto punto es verdad. También indemnizarán a las familias de las víctimas, incluyendo a la de **Agustina**, y se encargarán de ayudarles a preservar el cuerpo y transportarla hasta su villa natal, para que pueda ser enterrada. Les aconseja que permanezcan varios días descansando sin meterse en líos, mientras ellos preparan todo lo necesario.

Finalmente, cuando ya quedan pocas horas para amanecer, un carro se encarga de transportar al grupo, junto con el cuerpo de **Agustina** hasta su cuartel general en los muelles.

El resto del día la mayoría de los compañeros descansan, mientras intentan olvidar la amargura por la muerte de su pequeña amiga. No obstante, **Evan** decide seguir con su investigación y le lleva los papeles que encontró en el despacho de **Argil** a **Gideon Brunner**, su mentor en los **Magos de Guerra**.

13 Marpenoth: Cada vez más impacientes por la espera, **Karras** decide aprovechar para incluir en los papeles de la **Brigada Brutal** a **Berto** y a **Vittorio**, siendo que ambos han manifestado interés en unirse a las correrías de la compañía aventurera.

Por su parte, **Vittorio** trata de visitar a **Imrizade**, en la *Mansión Espadaplateada*. Desgraciadamente, los criados no están al tanto de las circunstancias especiales que rodean la indisposición de la joven noble y los rudos modales de bravo del guerrero no ayudan a suavizar las cosas, por lo que no se le permite la entrada y éste se marcha sumamente indignado.

14 Marpenoth: La mañana trae una inesperada sorpresa. **Lucien**, acompañado por el anónimo clérigo de **Tymora** y, sorprendentemente, una recuperada **Imrizade**, visitan a los héroes en su cuartel general. **Lucien** les vuelve a dar las gracias personalmente, en nombre de su familia y de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Asimismo, les explica que la historia tapadera para cubrir el incidente ha sido puesta en marcha y no cree que tengan problemas con la **Guardia**, aunque sí advierte a **Evan** que tendrá que mentir a los familiares de la pobre **Agustina** acerca de las circunstancias exactas de la muerte. También les garantiza que piensa repartir 5.000 piezas de oro para ayudar a las familias de todas las víctimas. El clérigo de **Tymora** les ayudará a preparar el cuerpo de **Agustina** para que pueda ser transportado a su hogar natal en *Robles Negros* y se encargará de sacar el cadáver de la ciudad sin necesidad de explicaciones embarazosas. Esto parece satisfacer a todos los compañeros, aunque **Vittorio** todavía está enfadado por haber sido expulsado de la *Mansión Espadaplateada* y así se lo hace saber a **Lucien**. Los ánimos se encrespan y ambos hombres, dotados de un sensible sentido del honor, cruzan agrias palabras que finalmente se convierten en un desafío a duelo en toda regla, pese a los intentos de mediación de **Clara** y de **Imrizade** por calmarlos. Ambos acuerdan citarse en tres días a las afueras de la ciudad al amanecer, provistos de pertinentes testigos. Tras este incidente, **Lucien** y el clérigo de **Tymora** abandonan el cuartel general de los aventureros.

Algo afectada por la inesperada pelea, **Imrizade** quiere expresarles sentidamente su agradecimiento, así como sus condolencias por la muerte de su amiga. Esta dispuesta a acompañarlos a *Robles Negros* y asistir al funeral. También les explica un poco las circunstancias que la llevaron a caer bajo el control del cerebro momificado de un anciano hechicero aberrante. Su fascinación por la cultura mulhorandi la llevaron a buscar muchos objetos, algunos relacionados con las propias investigaciones del mago **Ralzeros**, el constructor original de la estructura del museo. Sin duda, los propósitos del hechicero aberrante eran muy diferentes a los del astrónomo cormyreano, cuando buscaban abrir una puerta a otros mundos. El caso es que sabe que comenzó a tener ciertas lagunas de memoria desde hace meses. Al principio eran pequeños detalles, pero pronto se fueron volviendo más frecuentes, abarcando períodos de tiempo mayores, hasta que ya no recuerda nada desde que volvió hace unos días con unos papiros que hablaban acerca del *Tapiz Negro*, una dimensión más allá de los planos conocidos y las estrellas, habitada por cosas extrañas, ajenas al entendimiento mortal. Antes de marcharse, con el compromiso de tratar de convencer a su tío para evitar el duelo por una absurda cuestión de honor, **Imrizade** le pregunta a **Vittorio** por la espada que porta. Según ella, ese estoque, con la runa centelleante y los zafiros gemelos engastados en la empuñadura, fue un arma que llevó uno de sus antepasados, **Duncan Espadaplateada**, que vivió hace unos trescientos años. La historia familiar relata que **Duncan** fue un renombrado aventurero y duelista y que se jactaba de haber conseguido aquella espada de un

misterioso herrero que moraba en los *Picos del Trueno*, cerca del pueblo de *Volkumburgo*, en el que defendió a sus habitantes contra los ataques de una horda de orcos, junto con otros aventureros.

Tras marcharse la noble, **Vittorio** revela a sus compañeros que es hijo de un miembro de los **Espadaplateada**, que ante la negativa familiar a permitirle casarse con su amada, se fugó con ella a *Puertadeloeste*, hasta que fueron encontrados por sicarios que asesinaron a su padre siendo él muy pequeño. Su madre consiguió huir con él y regresar a *Puerta de Baldur*, donde pasó su infancia y juventud. Esto deja perplejos a alguno de sus camaradas, que ahora entienden un poco la acritud de las palabras del bravo al mencionar a esta familia noble en particular.

15 Marpenoth: Ante la inminencia del duelo y con los preparativos para el transporte de **Agustina** todavía sin concluir, **Clara** aprovecha para seguir investigando las notas del estudio del desaparecido **Imvus Cuernodraco** y poco a poco, las pistas se van revelando frente a ella. Parece claro que las anotaciones del erudito marcan una determinada época del año en la que una antigua ciudad de descendientes netheresés se revela al anularse un escudo ilusorio que la protege. La barda siente que está muy cerca de descubrir la clave que le permitirá conocer el destino de la expedición perdida que **Imvus** dirigió para la **Sociedad de Aventureros Resueltos**.

A su vez, **Nidrarán** aprovecha para comprar un buen caballo de monta en unos establos a las afueras de la ciudad, con la esperanza de que pueda acelerar sus viajes a través de los *Reinos*.

17 Marpenoth: Con los primeros rayos del sol, **Lucien Espadaplateada** y **Vittorio** se encuentran a las afueras de la ciudad. **Berto** y **Clara** son los padrinos del aventurero en este trágico encuentro. Tras varios pases y estocadas y pese a luchar con valentía, el bravo cae al suelo ensangrentado, quedando a merced del noble. Sin embargo, **Lucien** no remata al caído, aunque sí marca el golpe para dejar clara su victoria. Posteriormente, el clérigo de **Tymora**, que oficiaba también como testigo, sana las heridas de ambos, evitando que este duelo de honor acabe en una muerte innecesaria.

Finalizado el episodio y con los ánimos más calmados, **Imrizade** les explica a los padrinos y a **Vittorio** que podrían partir esa misma tarde. Hay un carromato dispuesto para transportar el cuerpo de **Agustina** y ella dispone de un pergamino para mantener su cuerpo preservado durante el viaje. Al estar todos de acuerdo con la noble, el grupo parte hacia *Robles Negros*, acompañando una última vez a su compañera clériga, a excepción de **Berto**, que permanece en la ciudad trabajando en sus compuestos alquímicos, y de **Clara**, que está trabajando en la recarga de la varita curativa que poseen.

22 Marpenoth: La comitiva llega a la aldea mediana. Sus habitantes, al conocer las noticias del fallecimiento de la pupila de **Istébula**, se muestran tremendamente consternados. Sin embargo, los animosos medianos no dejan de mostrarse educados, presentando sus condolencias a **Evan** por la muerte de su prima y también por la desaparición de su madre.

24 Marpenoth: Se celebra el funeral de **Agustina** y, posteriormente, un banquete en su honor para recordar alegremente a la difunta clériga de **Yondalla**.

28 Marpenoth: Los compañeros regresan a *Suzail*, donde se encuentran con un mensaje de su antigua amiga y aliada **Raffaella**. La clériga de **Lathander** les pide su ayuda por un asunto personal. Al parecer, su familia en *Arroyocenagoso*, una pequeña comunidad granjera en el interior del reino, le mandó una carta comunicándole que un antiguo amigo de la familia se encontraba en apuros por una disputa legal por unas tierras. Debido a recientes acontecimientos en *Marsember*, la **Iglesia de Lathander** no ha podido concederle permiso para desplazarse a su pueblo natal, por lo que espera que la compañía pudiera visitar a su familia y tratar de ayudar en el conflicto.

29 Marpenoth: La **Brigada Brutal** parte hacia *Marsember*.

1 Uktar: Los aventureros llegan a la ciudad portuaria y se presentan en el *Salón de la Nieblamatinal*, donde se reúnen con **Raffaella**. Tras ponerse al día de sus últimas aventuras, su antigua compañera les da algunos detalles adicionales sobre la carta de su familia. Parece ser que el problema afecta al hijo de un antiguo amigo de su padre, **Becher Railford**. Al igual que los **Pelloni**, los **Railford** poseían hace tiempo unos viñedos, aunque debido a una racha de mala suerte se vieron cerca de la bancarrota. El único hijo de la familia se alistó en los **Dragones Púrpura** y, de hecho, llegó a ser instructor de su hermana, **Daniella**, que también ha seguido la carrera militar. Sin embargo, tras la enfermedad de su padre se licenció del cuerpo y regresó a *Arroyocenagoso*. Tras morir su padre, se ha ocupado de las tierras familiares, aunque ya no cultiva viñas, sino que ha convertido su bodega en una destilería. No conoce muchos más detalles, pero espera que puedan averiguar algo más y ayudar en el empeño.

También se disculpa por no poder acompañarles. Sus superiores en la **Iglesia de Lathander** han movilizado a todos los clérigos de cierto rango para que refuercen a las patrullas de la **Guardia**. En las últimas semanas han desaparecido varios trabajadores de los muelles en la zona de la **Marina Imperial**. Sospechando que podría tratarse quizás de alguno de los seres de ultratumba que atacaron la ciudad meses atrás y que todavía no se había activado, el **Alto Señordelamañana** ha ofrecido su ayuda a las autoridades.

Esa noche, **Clara** acude al local de juego en los *Sifones* para entrevistarse con el **Gran Maestre Antorcha** y relatarle de forma más exhaustiva sus peripecias en el desierto. El misterioso **Antorcha** reconoce que no les contó todos los detalles de la misión porque quería evitar que los responsables de los ataques a las caravanas pudieran sospechar por la presencia de los aventureros. A pesar del desastre de la misión, asume su parte de culpa por no haber confiado en ellos lo suficiente, aunque se muestra algo decepcionado por la falta de resultados obtenidos. No obstante, la vida sigue y le comenta a **Clara** que sus contactos en *Semia* han seguido investigando a **Folnir Jathnir**, el mercader de *Daerlun*, del que sospechan que adquirió el botín de objetos élficos saqueado por los doppelganger en las torres hechiceras del *Pantano Vasto*. Cuando consiga más detalles contactará con el grupo para ofrecerles sus servicios, a cambio por supuesto de un precio.

2 Uktar: La compañía aventurera parte hacia *Arroyocenagoso*.

3 Uktar: Poco después del mediodía y bajo una débil llovizna, llegan al pueblo granjero. Siguiendo las indicaciones de los vecinos, se dirigen a la *Granja Pelloni*, donde son recibidos por los padres de **Raffaella**, **Roberto** y **Mila**, y por su hermano mayor, **Enrico**, quien se encarga ahora de los viñedos familiares. También está presente **Wildredo Adragón**, un oficial de los **Exploradores Reales** y prometido de su hija **Daniella**, quien ha acudido para ofrecer su ayuda.

Durante una abundante comida, **Roberto** les explica que, desde muy joven, fue un gran amigo de **ladon Railford**, otro de los propietarios de la zona. Sus terrenos no eran tan productivos como los de otras familias vinateras de la región, pero ambas familias prosperaron juntas. Su único hijo, **Becher**, nunca quiso seguir el negocio familiar y se alistó en los **Dragones Púrpura**. Aunque esto creó cierto malestar entre padre e hijo, ambas familias mantuvieron los lazos y como ya saben por **Raffaella**, **Becher** fue el instructor de **Daniella**, su otra hija. Hace unos cinco años, **ladon** enfermó de cierta gravedad y pese a sus protestas, los **Pelloni** enviaron una carta a **Becher**, quien acudió a ver a su padre. Al ser consciente de su estado, solicitó la licencia del servicio y se hizo cargo del negocio familiar. No obstante, la mala fortuna se alió contra los **Railford**. Sus tierras siempre habían estado cerca de las zonas pantanosas que rodean el pueblo y unas fuertes lluvias hicieron proliferar los cenagales, lo que arruinó varias cosechas de vino y llevó a la familia a una muy delicada situación económica. Durante aquella mala época, padre e hijo discutían frecuentemente, pues **Becher** quería dejar los

viñedos para dedicarse a la destilación de licores de grano, algo a lo que el tradicional **ladon** se opuso siempre. Sin embargo, hace unos dos años, la edad, la enfermedad y las dificultades pasaron factura, y finalmente su buen amigo falleció. **Becher** se hizo cargo entonces de las tierras y, junto con varios compañeros veteranos de sus años de armas, transformó los viñedos en una destilería. El negocio remontó, aunque no llegó a recuperarse del todo. Además, por algún motivo, **Becher** comenzó a darse cada vez más a la bebida, hasta ser bastante frecuente el verlo borracho en la *Posada Total*, o incluso derrumbado en cualquier cuneta camino de la granja familiar.

El problema real surgió hace un par de semanas cuando otro veterano militar, **Grald Kretchmoor**, antiguo oficial de los **Exploradores Reales**, se presentó en el pueblo con varios títulos de tierras concedidos por sus servicios. Con él traía también a un grupo de veteranos, así como otros hombres de armas que parecían mercenarios. Sorprendentemente, una de las primeras parcelas que exigió fue la que albergaba la destilería y los otros terrenos de los **Railford**. Más tarde supieron, por uno de sus hombres que habló más de la cuenta, que **Grald** y **Becher** ya habían coincidido y mantenido cierta rivalidad durante sus años de servicio a la Corona. Por lo visto, durante una borrachera, **Becher** debió despotricar sobre las discusiones con su padre y que éste jamás le legaría los viñedos. Incluso comentó que su viejo era tan desconfiado con él que mantenía la escritura de propiedad escondida en un lugar en el que nunca jamás sería capaz de encontrarla.

Grald sospechó acertadamente que **Becher** no poseía la escritura de las tierras y por ello exigió dichas parcelas para él y sus hombres. Sin embargo, **Becher** y sus amigos no están dispuestos a ceder. De momento, no ha habido derramamiento de sangre, pero las fricciones son frecuentes. **Grald** y los suyos están acampados a las afueras del pueblo y bloquean la ruta hacia la granja de los **Railford**. Es muy listo y no quiere infringir las leyes, que de momento incluso respaldan su reclamación. Le ha dado un ultimátum a **Becher** para que muestre las escrituras de propiedad o lo expulsará por cualquier medio de la propiedad.

En memoria de la amistad que une a sus familias, quieren ayudar a **Becher** a conservar las tierras de su padre, pero no sabe bien cómo ayudarle. **Raffaella** les contó que son aventureros competentes y que tal vez ellos podrían hacer algo para recuperar las escrituras a tiempo de evitar una confrontación armada.

Después de asimilar el relato de **Roberto**, los compañeros deciden visitar la *Granja Railford*. **Wilfredo** les acompaña, dispuesto a echar una mano. Aprovechando la hospitalidad de los **Pelloni**, **Nidran** deja su caballo en sus cuadras, dada la proximidad de la finca que deben visitar.

Ya oscureciendo y con la llovizna que sigue cayendo intermitentemente, los héroes siguen el camino hacia las afueras hasta que se topan con tres hombres armados que les dan en alto. Aprovechando su condición como miembro activo de los **Exploradores Reales**, **Wilfredo** habla con los ex-soldados, quienes efectivamente, le explican que estas tierras pertenecen a su jefe, **Grald**, y que si pretenden acceder a las mismas para realizar cualquier tipo de negocios, como afirma **Clara** para tratar de relajar cualquier posible tensión, lo mejor es que hablen con él en su campamento.

Guiados por uno de los centinelas, son conducidos hasta un pequeño campamento militar donde cerca de una treintena de hombres se protegen de la lluvia mientras preparan su cena. Allí se entrevistan con **Grald Kretchmoor**, un veterano oficial que todavía lleva su uniforme y condecoraciones como **Explorador Real**. **Grald** se muestra cortés e incluso demuestra haber oído hablar de la compañía aventurera. Sin embargo, es inflexible en su reclamación. Está claro que conoce a **Becher** y aunque reconoce que es un soldado cormyreano, según él es un oficial que ha manchado su uniforme. Hasta ahora, ha evitado la lucha por respeto a sus hombres y por evitar traer la violencia a un pueblo donde pretende establecerse con los suyos. Sin

embargo, si en dos días no presenta las escrituras de propiedad, expulsará a **Becher** y a sus hombres por cualquier medio a su disposición.

Después de abandonar el campamento de **Kretchmoor**, el grupo sigue hasta la destilería de los **Railford**, que corona una colina que se eleva por encima de las tierras reclamadas por la marisma. Se trata de un alto edificio de ladrillo, con un enorme depósito de agua en el tejado, junto a una mansión habitable de dos pisos y media docena de casetas, todo ello rodeado por un pequeño muro de piedra cubierto de musgo que delimita toda la propiedad. Sospechan que los antiguos **Exploradores Reales** habrán seguido sus pasos y puede que vigilen sus movimientos, pero ya no pueden dar marcha atrás. Al acercarse, una voz les conmina a regresar, amenazándoles con disparar si continúan hacia la destilería. Está claro que los defensores creen que son hombres de **Kretchmoor**, por lo que **Wilfredo** se apresura a anunciar que están allí de parte de los **Pelloni**, aunque no consigue convencerlos. **Clara** insiste desesperadamente, pues una vez reveladas las intenciones del grupo de ayudar a **Becher**, es muy posible que **Kretchmoor** no les de un trato tan amable si regresan por el camino. Afortunadamente, los suspicaces defensores acceden a que la barda y **Wilfredo** entren sin armas en la destilería. Hay unos breves instantes de confusión, pues al cachearlos, uno de los antiguos **Dragones Púrpura** se muestra algo violento con **Wilfredo**, al ver su uniforme de **Explorador Real** y pensar que se trata de un infiltrado. Pero la sangre no llega al río y las explicaciones de **Clara** son lo suficientemente convincentes como para que **Dalard Fritch**, el hombre que parece dirigir a los defensores, crea su historia y permita la entrada al resto del grupo.

Dalard les explica que, de momento, sólo están él y seis veteranos para defender todo el complejo. Mientras los lleva por una puerta trasera hacia la mansión, les cuenta que hace dos días, **Becher** y cuatro camaradas se adentraron en la zona pantanosa próxima para intentar encontrar el escondite secreto de su padre y recuperar las escrituras, ya que el registro de la destilería, la mansión y el resto de edificios fue totalmente infructuoso. Esta mañana, uno de los hombres regresó tambaleante y febril. Casi delirando, les contó una horripilante historia de muertos vivientes que les atacaron en las cuevas.

Al examinar al herido, tanto **Clara** como **Wilfredo** se dan cuenta de que el hombre tiene marcas de mordiscos y sufre de fiebre ghoull. Está muy débil, pero todavía tiene períodos de consciencia. Durante uno de ellos les relata como **Becher** los condujo a través del pantano hasta unas cuevas donde su familia envejecía los barriles de los antiguos viñedos. La caverna había sido engullida por la marisma y algunas zonas estaban inundadas, con viejos barriles flotando y cajas de madera podrida por la humedad. Atravesaron la cueva, hasta que **Becher** llegó a una pequeña cámara seca, que hacía las veces de oficina. Allí encontró una vieja caja fuerte donde según él podían estar las escrituras. Entonces fue cuando aparecieron, seres muertos, apestosos, cubiertos de agua y fango, con garras y colmillos que cayeron sobre ellos. Trataron de combatirlos pero eran demasiados. Él y otro compañero consiguieron llegar hasta la entrada cuando una avalancha de lodo, barro y rocas se derrumbó sellándola, atrapando a **Becher** y al resto. Uno de los seres le atrapó, mordiéndole en la pierna, pero pudo soltarse y correr, hasta que se perdió en el pantano. Después, fue tratando de orientarse, aunque sus heridas le ardían terriblemente, hasta que finalmente pudo salir de la marisma.

Parece claro que la única opción es visitar la zona de las cuevas y tratar de averiguar el destino de **Becher** y el resto de sus hombres. **Dalard** les da indicaciones sobre la ubicación de las mismas y los conduce por la parte de atrás de la colina hasta una zona seca, próxima al comienzo del pantano, para evitar las miradas indiscretas de los centinelas de **Kretchmoor**.

El viaje por el pantano es duro, pues las condiciones de oscuridad y humedad ralentizan bastante su marcha. Por suerte, la pericia de **Wilfredo** para orientarse les permite avanzar sin demasiadas sorpresas, más allá de la

incomodidad del lugar. Sin embargo, la presencia de **Becher** y sus hombres no pasó inadvertida para algunos seres del pantano y al seguir sus pasos, los compañeros se topan con una inesperada amenaza. Tras vadear una poza, mientras secan sus ropas y tratan de quitarse cualquier sanguijuela adherida, una especie de montículo de vegetación putrefacta se abalanza sobre ellos, atacando violentamente a **Karras** y **Wilfredo** con una especie de tentáculos de lianas y materia verdosa. Reponiéndose de la sorpresa, el resto de héroes se aprestan a combatir a este extraño ser. **Berto** arroja sus bombas explosivas contra él, pero la humedad que lo envuelve hace que pierdan parte de su efectividad. También **Evan** emplea su magia, y **Nidrran** y **Vittorio** usan sus aceros contra el mismo. **Karras** logra soltarse del abrazo de la cosa-planta, pero ésta no cesa en su empeño y sigue atacando a **Wilfredo**, que se ve abrumado por los terribles golpes, de tal manera que **Clara** tiene que acudir con rapidez para curarlo. Finalmente, superada por el número de sus adversarios, la criatura se deshace en una masa inerte que queda inmóvil para siempre en el suelo húmedo del cenagal.

4 Uktar: Después de sanar sus heridas mediante la varita curativa de **Clara**, los compañeros siguen los rastros del grupo de **Becher**. Está ya empezando a clarear un poco cuando se topan con una zona de tierra seca, sobre la que se eleva una pequeña meseta, y en cuya ladera se ven los restos de un desprendimiento de tierra húmeda y rocas que bloquean lo que podría ser una entrada natural. A pocos metros un cadáver inmóvil, parcialmente devorado, yace boca abajo, sin duda uno de los hombres de **Becher**. Por precaución, **Nidrran** decapita el cuerpo, para evitar que pueda levantarse como un ghoul.

Afortunadamente, **Evan** había previsto esta contingencia y vienen provistos de picos y palas que les proporcionó **Dalard**. **Karras** y **Vittorio** comienzan a turnarse en despejar la entrada, mientras el resto descansa y monta vigilancia. Es cuestión de minutos que ambos hombres limpien la entrada de barro y tierra, aunque justo cuando están a punto de finalizar, una garra surge repentinamente de la tierra blanda y húmeda e intenta atacar a ciegas a **Karras**, aunque sin éxito. Momentos después, el ghoul se libera de los restos de su prisión de lodo, pero ya no tiene oportunidad. Herido durante el combate con **Becher** y los suyos, **Karras** y **Vittorio**, ya repuestos de la sorpresa, acaban con la criatura en segundos.

Sin embargo, el ataque de este solitario ghoul hace que los aventureros se tomen en serio la exploración de las cuevas. Efectivamente, el interior de la caverna principal está inundado en varios niveles. Además, saben que al menos otros dos ghoules salieron al exterior, aunque parece que regresaron al interior de la marisma. Con **Evan** volando mediante su magia para actuar como vigía, los demás compañeros se internan en las aguas, entre los barriles flotantes. En mitad de la cueva hay una verja algo oxidada, con un portón que está abierto que señala el paso de los antiguos veteranos. No hay ni rastro de **Becher** ni de sus hombres. Pero la presencia del grupo sí ha alertado al resto de ghoules que les atacaron y quedaron aprisionados. Cuando están cruzando las verjas, media docena de estos seres, junto con otra criatura de piel más oscura, surgen de las aguas y comienzan a atacarles. La lucha es algo caótica, entre las oscuras aguas, y la luz de las fuentes mágicas de los aventureros. **Evan** desencadena un poderoso relámpago que barre a varios de los necrófagos, al tiempo que **Clara** comienza a usar sus aptitudes bárdicas para animar a sus camaradas. Se sucede una danza de aceros, bombas ígneas y golpes contra las garras y colmillos de los seres, hasta que finalmente todos los muertos vivientes vuelven a hundirse en las oscuras aguas cenagosas para no volver a levantarse jamás.

Adentrándose más allá de la verja, descubren un ramal taponado con varios barriles caídos, que consiguen mover con algo de esfuerzo. Más allá hay una puerta de madera reforzada, por encima de superficie del agua. La puerta está hinchada por la humedad, pero consiguen desbloquearla sin demasiado esfuerzo. Esta es la pequeña cámara de la que hablaba el superviviente de la expedición. Aquí encuentran el cuerpo decapitado de otro veterano, pero no se trata de **Becher**. Hay algunos utensilios y armas, aunque todo está en muy mal

estado debido a la humedad presente. También ven un pequeño nicho abierto, en el que podía estar escondida la pequeña caja reforzada que escondía las escrituras. Tras un pequeño armario de madera podrida que ha sido desplazado, ven la entrada de un estrecho túnel que se interna en la profundidad rocosa. Hay un rastro de pisadas embarradas que recorren dicho camino, por lo que parece que fue la vía de escape que usó **Becher**. No obstante, antes de meterse a ciegas, el grupo cura sus heridas y trata de limpiar lo mejor posible los cortes y mordeduras sufridas en el combate con los ghoules.

Es **Wilfredo** quien avanza primero por el pasadizo oculto. Tras recorrerlo durante varios minutos, llega a una pared con toscos asideros que permiten subir hasta lo alto de una trampilla de madera. Arriba se encuentran en un pequeño refugio situado en una de las zonas secas de la marisma. Aquí ven rastros de la presencia de **Becher**, unas huellas embarradas, aunque también varias manchas de sangre seca. El hombre estuvo aquí no hace mucho y parece que pasó algún tiempo descansando de sus heridas. En el exterior es ya mediodía, por lo que deciden seguir el rastro visible de **Becher** para intentar alcanzarlo.

Una vez más, **Wilfredo** encamina la marcha. Conforme pasan las horas, queda claro que **Becher** está herido o enfermo, pues su itinerario es algo errático, aunque parece evidente que está regresando hacia la destilería y la mansión familiar. No obstante, les lleva cierta ventaja y para cuando llegan a los límites de la ciénaga, está ya oscureciendo. El rastro de **Becher** muere en unas rocas situadas en la base de la colina, por detrás del camino principal. Una cuidadosa inspección revela una pequeña entrada por la que un humano podría gatear para introducirse por el túnel oculto. Siguiendo dicha vía, los aventureros recorren un largo pasadizo que va subiendo progresivamente hasta que queda sellado por una compuerta metálica. Tras golpear varias veces, escuchan descorrerse un cerrojo al otro lado y contemplan aliviados el rostro de uno de los hombres de **Dalard**, que afortunadamente los reconoce también.

De regreso en la mansión de los **Railford**, el antiguo **Primera Espada** les explica que **Becher** llegó un par de horas antes con la pequeña caja de caudales. Su amigo estaba febril y apenas pudieron llevarlo hasta su cama cuando se desvaneció. Ha estado delirando desde entonces y lo más que han podido hacer es limpiar y vendar sus heridas, pero tiene una fiebre muy alta.

Los compañeros deciden tratar de abrir la caja de metal que trajo de la cueva en la marisma. Mediante un pergamino mágico, **Evan** consigue desbloquear la cerradura y **Karras** abre la cajita, aunque sufre un pequeño pinchazo en su mano. Afortunadamente, su constitución vence al veneno que se había mantenido activo en la aguja de la trampa, aunque queda algo debilitado. En el interior, hay un pergamino lacrado con un sello oficial, que emite una débil aura mágica que ni **Clara** ni **Evan** son capaces de identificar. Sin embargo, mientras los aventureros piensan si el sello es una trampa o no, el pequeño mago mediano descubre que el contenedor posee un doble fondo. En él descubre otro pergamino, con lo que parece ser un documento en el que el difunto **Iadon** transmite la propiedad de las tierras a su hijo **Becher**. Desgraciadamente, este papel no está firmado por el propio **Becher**, por lo que hasta que no tenga su firma no es oficial.

Este nuevo descubrimiento provoca una discusión entre los distintos miembros del grupo. Varios de ellos, entre los que se encuentran **Clara** y **Evan**, proponen falsificar la firma de **Becher** y apelar al honor de **Grald Kretchmoor** para que abandone sus pretensiones sobre las tierras, que siempre habían pertenecido a los **Railford**. Sin embargo, tanto **Karras** como **Wilfredo** se oponen a usar esta estratagema pues consideran que estarían vulnerando las leyes. Por otro lado, el estado de los heridos, tanto **Jessup Bose**, el hombre de armas que consiguió escapar del ataque de los ghoules en la cueva, como **Becher**, hace peligrar gravemente su salud. Hay varias propuestas de buscar ayuda, pero los clérigos más cercanos están en **Marsember** a algo más de una jornada de viaje. Trasladar a los heridos podría agravar su estado y no está muy claro lo que haría

Kretchmoor en tal circunstancia. Además, **Dalard** y los suyos se niegan a abandonar la destilería o la mansión, ya que este es ahora su hogar y lo defenderán hasta el final. Como solución de compromiso, **Evan** envía a su comadreja familiar con un mensaje a la *Granja Pelloni*, para que pidan ayuda a **Raffaella** en *Marsember*.

Con la noche ya sobre ellos, deciden descansar para preparar el nuevo día. Afuera, los vigías de **Dalard** les han informado de que los hombres de **Kretchmoor** se han estado moviendo durante las horas previas al anochecer, ya que al día siguiente se cumple el plazo de los dos días dados a **Becher** para presentar las escrituras. **Berto** ha trabajado contrarreloj antes de irse a descansar para preparar tónicos que puedan ayudar a los convalecientes. De hecho, el estado de **Becher** es preocupante. Aunque la fiebre ghoull no parece tan avanzada como la de **Jessup**, muchas veces delira como si tuviera unos terribles sueños, en los que le pide perdón a su padre. No obstante, gracias al tónico de **Berto**, parece que su respiración se hace algo más estable y sus pesadillas se detienen durante la noche.

5 Uktar: Poco antes de las primeras luces del amanecer, uno de los vigías de **Dalard** despierta a **Wilfredo**, que ha estado haciendo turnos de guardia con ellos durante la noche. Los hombres de **Kretchmoor** están rodeando el muro de piedra que delimita la propiedad de los **Railford**. Inmediatamente se da la alarma. **Dalard** y cinco de los suyos defienden la destilería, mientras que el grupo y el último de los veteranos, encargado de proteger a los heridos, permanecen en la mansión. Un fuerte sonido de cristales rotos, seguido por una pequeña nube de humo oscuro revela que un pequeño artefacto incendiario ha sido arrojado al interior de la destilería. Sin duda se trata de una maniobra de distracción, ya que los compañeros suponen que **Kretchmoor** no querrá arrasarse sus futuras propiedades, ni provocar una carnicería. No obstante, cuando **Wilfredo** sale con una bandera blanca, los arqueros de los antiguos **Exploradores Reales** le ordenan tirar sus armas y echarse al suelo. Ante su obstinada negativa y tras un disparo de advertencia, el joven oficial recibe un flechazo de sus antiguos camaradas, por lo que se refugia de nuevo en el interior de la casa familiar. En ese mismo edificio, pero en la puerta de atrás, comienzan a escucharse golpes, como si un grupo de asalto hubiera conseguido llegar hasta la parte trasera aprovechando la confusión.

Entretanto, frente a la destilería se produce un duelo de disparos entre los arqueros de **Kretchmoor** y los hombres de **Dalard**, que están parapetados y equipados con ballestas. La determinada defensa de los antiguos **Dragones Púrpura** evita que sus oponentes puedan acercarse por el camino principal o rodear hasta las puertas de la destilería, pero está claro que la superioridad numérica de los antiguos **Exploradores Reales** marcará la diferencia al final.

Berto y **Vittorio** se quedan en una habitación lateral, mientras **Clara** y **Karras** defienden la antesala común. **Wilfredo** vigila la puerta de las cocinas que da al exterior, y **Evan** y **Nidranan** permanecen en el piso superior, con uno de los **Dragones Púrpura**, que junto con el elfo, intercambia disparos con varios arqueros enemigos. Cuando la puerta trasera cede, los aventureros acuden para hacer frente a los atacantes. Sin embargo, nadie cruza, sino que son lanzados un par de artefactos incendiarios, sin duda para causar más confusión que daño, aunque las llamas alcanzan a **Vittorio**, que tiene que apagar sus ropas prendidas. **Berto** responde con sus propias bombas alquímicas, pero pronto se da cuenta de que un combate de ese estilo dentro de la mansión puede conducir al desastre. Junto con **Vittorio**, se dedica a apagar las llamas, mientras **Clara** usa su magia para ayudar a su compañero monje y **Evan**, que ha escuchado los sonidos de lucha en la planta baja, desciende para ayudarles.

Esta claro que el combate más duro se está produciendo en la destilería, donde **Dalard** y cinco de los suyos contienen al grupo principal de hombres de **Kretchmoor**. Sin embargo, los héroes no tienen tiempo para enviar

ninguna ayuda, pues la puerta trasera de las cocinas también empieza a recibir golpes. **Wilfredo** se prepara en el salón anexo, junto con el recién llegado **Evan**, y juntos se disponen a hacer frente a cualquier posible invasor. También en la puerta trasera, con las llamas cubriendo parte del suelo y las paredes, uno de los antiguos **Exploradores Reales** finalmente se deja ver, pero se parapeta en una esquina. **Clara** trata de impedir el acceso, conjurando una película grasienta en el suelo, que aunque no hace caer al veterano, sí hace que otros se lo piensen mejor y busquen otra entrada más fácil. De hecho, mientras dispara su ballesta en el piso superior, los agudos sentidos élficos de **Nidrran** perciben el sonido de alguien trepando por la pared trasera. Inmediatamente corre hasta la habitación contigua, esperando cubrir cualquier posible punto de penetración a través del tejado.

Los atacantes parecen haber encontrado una vía de acceso a través de la cocina. **Wilfredo** se ve repentinamente superado por varios enemigos con los que intercambia furiosos golpes. **Evan** trata de usar su magia para ayudarlo, pero está claro que ambos no son suficientes. Al escuchar los gritos del guardabosques, el resto de aventureros en la planta baja se mueven para ayudarles. **Berto** y **Vittorio**, que han apagado las llamas de su habitación y bloqueado una de las puertas, acuden a la antesala principal. El alquimista usa su mutágeno para transformarse en un poderoso ser dotado de temibles garras y colmillos. Mientras, **Clara** comienza a cantar, aunque al moverse recibe un flechazo desde la puerta trasera, que sigue abierta, y más tarde un adversario carga contra ella. Sin embargo, esto no amedrenta a la barda, que usa su magia para acobardar a su enemigo más cercano, mientras **Karras** acude en su ayuda. Precisamente, entre el monje, el espadachín y el alquimista contienen a la oleada de atacantes, dejando fuera de combate a varios.

Desde la destilería se escuchan gritos de hombres de **Dalard** que piden ayuda, pues se han visto totalmente rodeados de enemigos y no son suficientes para contener el asalto de **Kretchmoor**.

En el piso superior, el otro **Dragón Púrpura** abandona su ventana para bajar a ayudar a los camaradas a contener el asalto. En la habitación trasera, **Nidrran** se oculta cuando el tejadillo y la techumbre comienzan a romperse hasta formar un pequeño hueco. Hay dos enemigos en el tejado, pero no han notado su presencia. Cuando el primero de ellos se descuelga, el guerrero elfo le ataca, asestándole un terrible golpe. Sin embargo, el veterano **Explorador** se revuelve y su espada abre un tajo en uno de los brazos del elfo, lo que hace que sujetar su hoja de dos manos se vuelva más difícil. No obstante, esto sólo enfurece a **Nidrran** que descarga un segundo golpe, tumbando a su oponente. El segundo incursor, al ver a su compañero caído, decide huir en busca de un acceso menos protegido.

En el piso de abajo, los escenarios son opuestos. En la antesala principal, los aventureros han contenido con éxito el asalto, aunque algunos como **Karras** han recibido algunas heridas, que **Clara** va curando con su varita. En el comedor, **Wilfredo** ha caído bajo los golpes de sus oponentes y aunque **Evan** contiene al resto con su magia, comienza a verse rodeado. Afortunadamente, sus aliados acuden en su ayuda, lo que hace que las tornas se equilibren.

Es en ese momento cuando se escuchan gritos en el exterior, aunque desde el interior de la casa son ininteligibles. Segundos después se escuchan tres toques cortos de una corneta militar, lo que hace que los **Exploradores** restantes que están en pie se retiren rápidamente.

Los aventureros hacen recuento rápidamente de la situación. Todos están bien, excepto **Wilfredo** que está inconsciente. Cuentan con uno de los **Dragones Púrpura** veteranos y han capturado a cinco enemigos. Milagrosamente, ninguno de los atacantes ha muerto. En la lejanía se escucha el repicar constante de una campana lejana, pero de momento, el significado de dicho sonido es una incógnita.

En el exterior, la situación es totalmente a la inversa. **Dalard** y los suyos han sido hechos prisioneros, y tres de sus veteranos están inconscientes. El antiguo **Primera Espada** se resiste entre insultos a sus captores, pero no ha podido vencer la superioridad numérica. Sin embargo, por algún motivo, los antiguos **Exploradores Reales** han cesado su ataque.

Sospechando una treta, **Evan** sube al tejado y envía invisible a su comadreja. Desde su posición, escucha los avisos de los vigías enemigos, aunque el repicar de la campana distante amortigua las palabras. Sin embargo, gracias al familiar, averigua que un niño pequeño, tremendamente asustado, ha llegado hasta la posición de **Kretchmoor**. El adusto soldado habla rápidamente con el chico y luego da unas órdenes rápidas. Sorprendentemente, sus hombres liberan a los **Dragones Púrpura** prisioneros y luego, excepto varios soldados demasiado heridos o aquellos todavía inconscientes, abandonan la finca a toda prisa, dirigiéndose por el camino hacia el pueblo. **Dalard** y sus dos hombres todavía en pie acuden rápidamente a la mansión, junto con tres **Exploradores** heridos y el pequeño. El veterano soldado hace un resumen rápido de las noticias. Una horda de ghoules está asaltando *Arroyocenagoso*. Emergieron entre las brumas matinales y están atacando el núcleo principal de edificaciones. La mayoría de las gentes se han encerrado en sus casas, pero es cuestión de tiempo que las criaturas irrumpen en ellas y provoquen una carnicería, en cuanto terminen de devorar a los pobres incautos que cogieron por sorpresa durante su primer ataque. El padre del niño consiguió descolgarlo por un pequeño ventanuco de su sótano para que viniera a avisar a los soldados aquí. **Kretchmoor** y todos sus hombres útiles van camino del pueblo para combatir a las criaturas. Él y los suyos piensan ir también en cuanto se aseguren de que alguien se queda aquí para cuidar y proteger a los heridos, tanto de un bando como de otro.

Inmediatamente, el grupo traza un plan de acción. **Clara** cura a varios soldados, lo suficiente para que otro de los antiguos **Dragones Púrpura** pueda unirse al combate. Además, deciden liberar a sus prisioneros y dejar a **Berto** junto con los heridos de ambos bandos que todavía podrían luchar, para que protejan a los enfermos y a la docena de hombres inconscientes que han caído durante el asalto.

Con el corazón en un puño, los aventureros, **Dalard** y tres **Dragones Púrpura** recorren a toda prisa el camino que lleva al pueblo. Cuando llegan, ven que **Kretchmoor** y sus hombres han establecido un doble contingente de lucha, mitad hombres armados con espadas y mitad con arcos, y están barriendo el pueblo desde el extremo de la calle principal. **Dalard** y los suyos, protegidos por escudos, se unen a ellos. El ex-**Primera Espada** les indica a los aventureros que se dirijan a la *Posada Total*, situada en el otro extremo del pueblo, desde el camino a *Marsember*. Es un edificio grande y estará lleno de gente, por lo que seguramente los ghoules lo tomarán como uno de sus objetivos principales. Mientras, él y sus camaradas ayudarán a los **Exploradores** a limpiar la calle principal hasta llegar hasta ellos, y acabar así con todos los ghoules que queden en el pueblo.

No hay demasiado tiempo para discutir la idea del veterano, por lo que los héroes aceptan su cometido y corren rodeando por las afueras del pueblo, haciendo caso omiso de los chillidos de terror y gruñidos bestiales que vienen de las casas, con la esperanza de que los antiguos soldados puedan llegar a auxiliar a sus habitantes mientras ellos ayudan al mayor número de gente en la única posada del pueblo.

Para cuando llegan a la *Posada Total*, el lugar es un hervidero de ghoules. Sin pensárselo dos veces, **Vittorio** se lanza contra las criaturas y atraviesa de parte a parte a una de ellas, derribándola para siempre. No obstante, el ímpetu de su carga le lleva a enfrentarse solo a un enjambre de seres y se ve en serios apuros. Rápidamente, los compañeros avanzan para ayudarlo. **Clara** usa uno de sus pergaminos para consagrar la zona donde luchan y debilitar así a los muertos vivientes. El resto combate de forma desesperada. Pronto,

Vittorio se ve abrumado por los enemigos que lo rodean y una de las heridas lo paraliza, quedando a merced de las criaturas. Igual suerte corre **Wildredo**, que se acercaba desde otro lado. **Nidrran** lucha valientemente por ayudar a sus camaradas. Su sangre éfica lo hace inmune a los ghoules, pero entre los seres hay otros necrófagos más oscuros, que parecen exhalar un aura de podredumbre, por lo que decide acabar con su amenaza antes de sufrir el mismo destino. También **Karras** lucha desesperadamente, con puños y patadas contra las garras y colmillos de sus adversarios, y el pequeño **Evan** usa sus últimas reservas de magia para bañar con un aliento llameante a varios de los engendros. Pero todo estos no es suficiente. **Vittorio** y **Wildredo** caen al suelo desangrándose, aunque por suerte para ellos, las criaturas están demasiado ocupadas luchando contra sus camaradas como para comenzar a devorarlos mientras están indefensos. Una vez más, la oportuna intervención de **Clara** evita que ambos fallezcan por sus heridas. La presión pasa entonces hacia **Karras**, que también se ve paralizado. El combate se torna cada vez más desesperado. Apenas quedan un puñado de seres de ultratumba, pero los héroes caminan por el filo de la navaja. **Nidrran** abate a un ghoul con cada uno de sus golpes, pero no puede evitar que su aliado monje caiga también sangrando, ni que **Evan** quede paralizado por sus propias heridas. Hasta **Clara** tiene que echar mano de su espada mágica para acabar con uno de los ghoules oscuros. Cuando ya se escuchan los gritos de ánimo de los veteranos cormyreanos en el extremo contrario de la calle, **Clara** y **Nidrran** acaban con el último de los espantosos necrófagos.

Tras asegurarse de que todos los caídos están fuera de peligro, comienza una triste tarea de búsqueda casa por casa de cualquier posible criatura escondida. También se reúne a toda la población, para mantener a los heridos apartados y poder tratar cualquier posible infección de sus heridas. Los muertos son llevados a parte, junto con las criaturas abatidas, y quemados en una enorme pila para evitar que puedan convertirse a su vez en ghoules.

6 Uktar: Poco antes del mediodía, un pequeño grupo de figuras a caballo llega al maltrecho pueblo. No es otra que **Raffaella**, que recibió el mensaje enviado por su familia a requerimiento de los compañeros. Junto a ella, cabalgan varios **Dragones Púrpura**. Se han cruzado con los mensajeros enviados a *Marsember* el día anterior y ya ha escrito una carta al **Alto SeñordelaMañana** para que envíe otros clérigos a ayudar en la curación y erradicación de cualquier otra criatura que quede en los alrededores.

Con la ayuda de la clériga, los heridos son tratados rápidamente, evitando cualquier posible infección.

7 Uktar: Finalmente, arriba al pueblo un contingente de media docena de clérigos del **Señor de la Mañana**, lo que acelera la curación de los heridos puestos en cuarentena. Los **Dragones Púrpura** han organizado patrullas de búsqueda, todas ellas acompañadas por un clérigo, por todos los alrededores del pueblo, exterminando a cualquier ghoul herido u oculto que encuentran.

Los compañeros, que descansan en la *Granja Railford*, han estado ayudando en las tareas de vigilancia del pueblo. Esa noche, finalmente **Becher** abre los ojos. Después de que **Dalard** le narre todo lo sucedido durante su enfermedad febril, les da profundamente las gracias por ayudarlo a conservar las tierras de su padre. Es un hombre que parece marcado por una profunda tristeza, pero que inspira una gran lealtad en sus hombres.

13 Uktar: La cuarentena en *Arroyocenagoso* se da por finalizada totalmente. Todos los heridos han sobrevivido gracias a los cuidados de los clérigos. En total, han perecido una veintena de habitantes. De no haber sido por la intervención del grupo y de los veteranos soldados hubieran muerto muchísimos más.

15 Uktar: **Kretchmoor** y su hueste abandonan el pueblo, habiendo recuperado a sus heridos y organizado su bagaje. El antiguo oficial se despide cordialmente de **Clara** y, sorprendentemente, de **Dalard**. Está claro que no aprecia a **Becher**, a quien sigue considerando un hombre indigno de haber llevado el uniforme del **Rey**, pero durante estos días, el antiguo **Primera Espada** de los **Dragones Púrpura** y el ex-oficial de los **Exploradores**

Reales han desarrollado cierto respeto el uno por el otro. **Kretchmoor** ha estado hablando con sus hombres y han decidido viajar a *Piedratrueno*. Saben de la desgracia que ocurrió allí hace meses y piensan que aunque es una tierra mucho más hostil que *Arroyocenagoso*, no tendrán problemas en poder afincarse allí. Seguro que un grupo de colonos, antiguos hombres de armas, son bien recibidos para repoblar el pueblo. **Clara** se ofrece a escribir una carta de presentación al **Alcalde** de *Piedratrueno*, el enano **Bodrin Piedraguía**, algo que **Kretchmoor** le agradece sinceramente.

17 Uktar: Pasada la crisis y viendo que **Raffaella** y varios de los suyos van a regresar a *Marsember*, el grupo se dispone a acompañarla. **Becher** se despide de ellos, prometiéndoles que les enviará un cargamento de whisky a su cuartel general, como agradecimiento por su ayuda. También el padre de **Raffaella**, **Roberto Pelloni**, les agradece que acudieran a su llamada y les obsequia con una caja de su mejor cosecha de vino, el **Oscuridadtotal Pelloni**, un excelente vino negro que sólo se produce en esta zona. Junto a ellos, viaja **Wilfredo Adragón**, quien está a punto de cumplir su período de servicio como **Explorador Real** y debe presentarse en *Suzail* para reengancharse o bien, ser licenciado honorablemente del cuerpo.

18 Uktar: A media mañana, la comitiva llega a la ciudad portuaria de *Marsember*. Tras informar sobre el ataque de los ghoules, muy impresionado por las acciones de los aventureros, **Chansobal Dreen**, el **Alto SeñordelaMañana**, les invita a quedarse como huéspedes en las dependencias del templo. Como recompensa por su gesta, los clérigos recargarán cualquier varita curativa que el grupo posea, algo que será muy útil a los compañeros para futuras aventuras.

22 Uktar: Después de despedirse de **Raffaella**, los héroes viajan a *Suzail*.

24 Uktar: A mediodía, llegan a la capital del reino. Para su sorpresa, al presentarse en su cuartel general, cerca de los muelles, ven que el edificio está rodeado de un pequeño andamio y que una cuadrilla de trabajadores está arreglando una serie de desperfectos. Se ven manchas oscuras en la madera y algunas zonas de las paredes, lo que parece indicar que se produjo un incendio en el interior, aunque afortunadamente no parece que llegase a extenderse demasiado.

Al hablar con un sirviente de la familia **Bleth** que está supervisando la obra, les comenta que hace una semana se produjo un incendio en la casa. Por desgracia, el sirviente que vivía aquí, y se ocupaba de que el lugar estuviera habitable, murió en dicho incendio. La **Guardia** investigó la muerte, pero creen que el hombre se asfixiaría con los vapores. Posteriormente, las llamas quemaron gran parte de su habitación y se extendieron por el primer piso. Gracias a la providencia, una patrulla estaba cerca y el **Mago de Guerra** que la acompañaba iba equipado con una varita para manipular fuegos, por lo que pudieron controlar las llamas antes de que el edificio estuviera en peligro. Eso sí, no hay ni rastro de **Barón**, excepto una correa rota a mordiscos. Los trabajadores suponen que el animal, asustado por el fuego, se liberó y consiguió huir.

Ante estos acontecimientos, los compañeros deciden ocupar las cámaras que hay en los sótanos. Para su sorpresa, esta vez desagradable, comprueban que la mayoría de las habitaciones han sido registradas, aunque no parece que se hayan llevado nada.

25 Uktar: **Nidranan** visita la embajada de la *Mansión Verde*, pero **Ildar Canciónlunar** todavía no ha regresado de su misión en la *Corte Élfica*.

Por su parte, **Evan** acude a las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles** para pedir una reunión con **Martos Bleth**. Lamentablemente, el esposo de la **Dama Nzssar** se encuentra ocupado y no puede verlo ese mismo día. Sin embargo, su visita le lleva a toparse con un inesperado conocido. Tan sonriente e irónico como siempre, **Markus D'Gar**, el mercenario guardaespaldas del hijo de **Martos**, **Deimios Bleth**, le propina al pequeño mediano un amistoso abrazo capaz de romperle el espinazo a un oso adulto. Tras reponerse de la

impresión, el mago y el guerrero comparten unas cervezas en una taberna local, poniéndose al día de sus aventuras. **Evan** decide invitar al pelirrojo hombretón a cenar esa noche, sabedor de que seguramente acabarán la velada al amanecer del día siguiente.

Efectivamente, esa noche, **Markus** se presenta en el cuartel general del grupo, que todavía está en obras, por lo que deciden trasladar la fiesta a una posada cercana. El locuaz mercenario les comenta que su protegido se encuentra en la ciudad, aprovechando la ausencia de su madrastra, intentando recaudar fondos de su padre para sus investigaciones arcanas. El joven está obsesionado con la magia elemental enana. Durante su estancia en *Piedratrueno*, donde después del ataque de las fatas oscuras permanecieron varias semanas, dado que **Deimios** se había encaprichado de una de las chicas de las posadas locales, escucharon algunos rumores acerca de unas ruinas enanas cerca de un lugar llamado *Volkumburgo*, en los *Picos del Trueno*. La población está próxima al *Valle Martilloígneo*, donde también mora una pequeña comunidad de enanos exiliados de una antigua ciudad enana abandonada, por lo que ha planeado viajar al *Alcázar Martilloígneo* para investigar más de cerca dicha información.

28 Uktar: Esa madrugada, **Karras** vuelve a tener otro sueño inquietante. Preocupado por el regreso de las pesadillas, el monje no está seguro de qué hacer. Por la mañana, para apartar los funestos pensamientos que envuelven su espíritu, decide aprovechar para presentarse al **Heraldo** de la ciudad e incluir a **Wilfredo** en los papeles de la compañía aventurera, poniendo al día su carta de constitución.

29 Uktar: **Evan** recibe un mensaje de **Gideon**, su mentor en los **Magos de Guerra**. Le pide por favor que se reúna urgentemente con él en la *Corte*. Una vez allí, el maestro mago le explica que es la segunda carta que envía a su dirección. Al enterarse del incendio sufrido en el cuartel general de la compañía aventurera, el hombre palidece. Seguramente, su primer mensaje fue pasto de las llamas. El caso es que en él le advertía precisamente de que debía extremar las precauciones. Apenas dos días antes del incendio, su amigo, el astrónomo **Thomas Hal**, fue encontrado muerto al pie de la terraza de su casa con el cuello roto. La **Guardia** investigó su muerte pero dictaminaron que se trató de un accidente. **Hal** solía tener la costumbre de salir a la terraza de su casa para observar las estrellas y constelaciones mediante un ingenioso artefacto ocular. Encontraron una botella de vino casi agotada, por lo que piensan que el anciano bebió demasiado y resbaló cayendo de la barandilla de su terraza, precipitándose a la calle. **Gideon** sospecha que no se trató de un accidente, pero no puede demostrarlo de ninguna manera. Tampoco encontraron las notas que **Evan** le dio y que el pasó a su amigo acerca del **Ojo de Myrkul**. Eso, unido al incendio en su cuartel general y la muerte previa del becario del *Museo Espadaplateada*, que también investigó el asunto, confirma que alguien está interesado en evitar que dicho conocimiento salga a la luz y que ya ha llegado hasta **Evan** y sus amigos.

Para cuando el pequeño mediano regresa al edificio de los muelles, **Clara** lo espera para confirmarle todas las sospechas de su maestro. Durante los últimos días, la barda y otros compañeros han ayudado en las tareas de reparación del edificio exterior, pero también han registrado los alrededores en busca del desaparecido **Barón**, así como las estancias del sótano. Ha sido en la cámara donde se encuentra la compuerta inundada que da acceso a las alcantarillas donde la semiorca realizó un macabro descubrimiento: el cuerpo del fiel **Barón**, hinchado por los efectos de las aguas y con su garganta limpiamente seccionada.

La Fiesta de la Luna: La llegada de esta festividad, conmemorativa del paso del otoño al invierno, coge al grupo en un estado anímico incierto. El incendio y el asesinato del criado de los **Bleth** y del pobre **Barón**, así como el del astrónomo amigo de **Gideon**, ensombrecen cualquier ánimo festivo.

Afortunadamente, un mensajero los saca de sus tribulaciones. Porta una carta con el sello de la **Iglesia de Helm**, firmada por el paladín **Ser Cedric Makreides**, el líder de la **Orden de los Ojos Vigilantes** en el *Castillo*

Puertabatalla, junto al *Pantano Vasto*. En ella, el guerrero sagrado les pide que se reúnan con él en su campamento, ya que la vida de uno de sus clérigos corre peligro. Se trata de **Vastar Escudorrojo**, a quien **Clara** recuerda como el clérigo de batalla que los salvó del padre vampiro del desaparecido **Expósito**, en este mismo edificio. También menciona que su experiencia con las tribus de hombres lagarto en el pantano puede ser de utilidad y les recuerda que los coster comerciales recompensarán sus esfuerzos en defensa del reino.

1 Noctal: El grupo abandona *Suzail*.

3 Noctal: Pasado el mediodía, llegan a *Hilp*.

7 Noctal: Alcanzan la villa de *Wheloon*.

11 Noctal: La **Brigada Gruta** llega a la aldehuela de *Batallaelevada*, dirigiéndose inmediatamente al castillo de *Puertabatalla*, donde son bien recibidos por los miembros de la **Iglesia de Helm**. Tras descansar un poco del viaje, esa noche se reúnen con **Ser Cedric Makreides**. El paladín les explica que gracias a la tregua con los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres** han podido seguir explorando el *Pantano Vasto*. Como ya saben, la marisma esconde muchos secretos y terrenos que hace siglos fueron tierras fértiles, pobladas por los antiguos moradores de la región. Hace unos tres meses, una expedición encontró la legendaria **Casa Holken**, un antiguo santuario de los benevolentes sacerdotes de **Eldath**, la **Madre Guardiania de las Arboledas**. El hermano **Vastar Escudorrojo** partió con un pequeño grupo de acólitos y hombres de armas, con la misión de limpiar el lugar y recuperarlo. Durante las primeras semanas, llegaron varios mensajeros y se enviaron víveres y herramientas. Sin embargo, hace semanas que no han tenido noticia alguna de *Casa Holken*. Mandaron una delegación a los hombres lagarto, pero las criaturas argumentaron que el lugar se había vuelto peligroso, pues está en zona de conflicto con una raza de humanoides anfibios bastante belicosos. **Ser Cedric** quería enviar a uno de sus paladines con ellos, pero la otra compañía aventurera al servicio de la **Iglesia de Helm**, la **Hermanidad de la Cinta Carmesí**, les ha informado del avistamiento de fuegos fatuos y del rastro de al menos un dragón negro adulto en las cercanías del pantano, por lo que no puede prescindir de ninguno de sus hermanos.

Teme que algo malo haya ocurrido a la expedición. Tendrán su gratitud personal si averiguan lo sucedido y ayudan a **Vastar** y al resto de servidores de **Helm**. Además, el culto de **Eldath** querrá recuperar cualquier objeto sagrado que todavía permanezca en el santuario, por lo que obtendrían también su amistad si tienen éxito. Tocando necesidades más mundanas, los coster comerciales le han autorizado a ofrecer una carta de pago de 5.000 piezas de oro por limpiar la *Casa Holken*, que en futuro podría convertirse en una base segura, lo que podría asentar las rutas comerciales cercanas y abrir el camino a ciertas materias primas y recursos que sólo se encuentran en la marisma. Por supuesto, la **Orden de los Ojos Vigilantes** les proporcionará un mapa esquemático de las rutas de la ciénaga, así como algunas pociones curativas y pergaminos para contrarrestar la enfermedad y el veneno.

Tras sopesar las palabras de **Ser Cedric**, hay poca discusión posible, pues por un motivo u otro, todos deciden aceptar la empresa propuesta por el guerrero sagrado del **Dios de los Guardianes**.

12 Noctal: El grupo abandona *Puertabatalla*, internándose en el *Pantano Vasto*. A pesar de la época invernal, la humedad y la pesadez del ambiente hace mella en su viaje, por lo que su avance es lento y dificultoso, a pesar de que algunos, como **Clara**, **Evan** y **Nidran**, ya conocen esta región de su anterior visita a los hombres lagarto.

14 Noctal: Los compañeros se topan con una patrulla de cazadores de los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**. Gracias a la tregua existente, el encuentro es bastante amistoso y una de las criaturas se ofrece a

guiarlos durante la última etapa de su viaje hasta el asentamiento principal, cerca de las torres de las antiguas hechiceras elfas, de las que la tribu tomó su sobrenombre.

15 Noctal: Poco después del mediodía, llegan al gran campamento de la **Tribu de las Tres Torres**, siendo recibidos por **Hossk**, el nuevo **Rey**, y también por el anciano chamán **Ssij**. Ambos les dan la bienvenida, aunque son momentos difíciles, dada la guerra que sus guerreros están manteniendo con los cenagosos, una raza de criaturas anfibias que moran en lo más profundo del pantano. **Ssij** cree que han sido atraídos por el espíritu maligno despertado en la marisma, que busca cobrarse venganza contra los hombres lagarto. Sin embargo, siguen honrando el acuerdo con **Piel de Hierro**, como llaman a **Ser Cedric**, y ayudan a sus enviados. No obstante, hace varias lunas que no tienen noticias de la gran casa de piedra bajo las aguas, el lugar donde la expedición se estableció. Se trata de un sitio peligroso, dentro del territorio de los cenagosos, cubierto en su mayoría por las aguas del pantano. Por ello, **Ssij** les entrega un par de pociones que les permitirán respirar agua y además, el **Rey Hossk** les confiará la ayuda de un guía y dos pequeñas canoas para que puedan moverse por la marisma. Como muestra de cortesía, **Clara** obsequia a los hombres lagarto con una rodela de buena calidad, que es aceptada con agradecimiento.

Tras agradecer a los hombres lagarto su hospitalidad, los compañeros deciden descansar durante un día, para poder recuperarse de la travesía por la ciénaga.

17 Noctal: El grupo parte en canoa hacia la *Casa Holken*. Su guía no es otro que **Cebo-de-Serpiente**, el extraño druida al que algunos de los aventureros ya conocieron en sus anteriores aventuras en el *Pantano Vasto*. Durante su viaje, el hombre lagarto les previene contra las tácticas de emboscada de los cenagosos y también contra la presencia de espíritus malignos, como los fuegos fatuos.

18 Noctal: El viaje continúa sin problemas hasta el anochecer. **Cebo-de-Serpiente** los guía hasta un pequeño recodo, cerca de los canales pantanosos. Allí hay un pequeño estanque, rodeado de juncos acuáticos y de un círculo de rocas veteadas con piedras semipreciosas. El lugar exhala paz y tranquilidad y las aguas se muestran inusualmente claras y tranquilas. Según el druida hombre lagarto, este es un lugar sagrado, al que no se acerca ninguna criatura maligna. Efectivamente, **Clara** confirma que hay cierta magia en las piedras y que los símbolos parecen relacionados con el culto de **Eldath**.

19 Noctal: Los aventureros se despiertan totalmente repuestos del cansancio de la travesía. Esa noche, todos han tenido diversos sueños. Algunos parecen relacionados directamente con lo que les espera en la *Casa Holken*. Otros son más imprecisos, y algunos incluso algo perturbadores. **Cebo-de-Serpiente** les confirma que aunque él nunca lo ha experimentado, varios hombres lagarto jóvenes aseguran que durante su sueño en este estanque, tuvieron visiones de acontecimientos futuros, o avisos acerca de peligros que los acechaban. Las historias en su tribu señalan que los espíritus benignos de estas aguas advierten y protegen a los vivos, pero para él, sólo son cuentos para mentes crédulas.

Después de desayunar, el druida les da algunas indicaciones para que puedan proseguir su ruta con las canoas. Él permanecerá aquí varios días, aguardando su regreso, pues no se internará en el territorio cenagoso, ni en la gran casa de piedra bajo las aguas.

Al caer la noche, los compañeros no consiguen avistar tierra firme, por lo que optan por amarrar sus canoas al tronco de un gran árbol que surge de las aguas y dormir en las embarcaciones.

Sin embargo, su descanso se ve interrumpido por un fuego fatuo. El maligno ser ataca sorprendiendo a **Wilfredo** y, tras causarle varias heridas, desaparece antes de que el grupo pueda hacer nada. Por fortuna, los daños sufridos por el guardabosques no son demasiado graves, aunque el resto de la noche, los héroes deciden mantener la vigilancia lo más alerta posible.

20 Noctal: Ya casi anocheciendo, avistan las ruinas del santuario de **Eldath**. La construcción está en medio de un lago rodeado de vegetación pantanosa. Lo más inquietante es el sobrecogedor silencio que domina la zona, como si las criaturas de la marisma no penetrasen aquí. Todo el nivel inferior está cubierto por las aguas, dejando ver por encima de su superficie el tejado principal del templo, junto con una torre cuadrangular anexa, la parte alta de los muros fortificados, con otra torre en la esquina más alejada, y una última torre alta con tejado en cúspide, que parece albergar una atalaya de vigilancia y un campanario.

Según les explicó **Cebo-de-Serpiente**, las criaturas anfibias son principalmente diurnas, aunque ven bien en la oscuridad. Suelen evitar moverse por la noche en la marisma, principalmente porque temen a otros moradores del pantano que actúan durante esas horas nocturnas. Por ello, los héroes deciden que es mejor prevenir que lamentarse. Previniendo una posible emboscada de los cenagosos, el grupo evita la sección sur del muro, en el que se aprecia un derrumbe que permitiría pasar las canoas. Llegan sin problemas al muro oeste, donde una pequeña zona del almenado también está derrumbada. Mediante cuerdas y con mucho cuidado pasan al otro lado sus canoas. Además, investigan la gran torre cuadrangular del lado noroeste. El lugar parece haber albergado los dormitorios de los clérigos y está bastante maltrecho, con el último piso derrumbado. Entre las vigas de madera podrida y los cascotes de piedra pueden verse varios restos de huesos humanos, y entre ellos se atisba un símbolo sagrado con los motivos de **Eldath**. Todo el piso inferior está bajo las aguas.

Intentando aprovechar los últimos minutos de luz, se aproximan a la torre del campanario. Dada la humedad de la piedra, trepar normalmente es bastante difícil, por lo que **Evan** usa su magia para elevarse volando hasta la balconada y tender una cuerda a sus amigos. El lugar es un puesto de vigilancia, que domina las tierras circundantes al monasterio. En la campana se ven diseños rúnicos similares a los de las piedras del estanque que encontraron durante el viaje. Tanto **Clara** como **Evan** perciben una débil aura mágica en el objeto. Parece que permite que las criaturas invocadas tras tañer la campana sean más poderosas y puedan permanecer más tiempo en el mundo material. Sin lugar a dudas, se trataba de una de las defensas del santuario si los clérigos tenían la capacidad de llamar aliados celestiales en su ayuda. Por lo demás, **Wilfredo** registra el resto de la torre, pero sólo encuentra un pequeño cuerpo de guardia en el piso inferior. Está abandonado y las escaleras inferiores inundadas. No hay ni rastro de los miembros de la expedición de **Vastar**.

Preocupados por este hecho, y con la noche ya cerrándose sobre ellos, los compañeros deciden entrar en el edificio principal del templo. En el lado oeste hay una balconada que es fácilmente accesible desde las barcas, por lo que **Nidrran** y **Wilfredo** trepan ágilmente para abrir las puertas. Ambas hojas de madera están hinchadas por la humedad, pero parecen bloqueadas firmemente más allá de lo habitual. Esto es algo inusual, dado que el edificio se supone que ha estado albergando a la expedición de la **Iglesia de Helm** durante semanas.

Tras varios intentos y ya casi al límite de sus fuerzas, ambos héroes consiguen desvencijiar una de las hojas de madera, logrando el acceso al interior. **Evan** y **Karras** les siguen, proporcionándoles luz para disipar la oscuridad que baña todo. La cámara a la que acceden es una gran antesala, con una barandilla abierta que permite ver el piso inferior inundado y otra hacia el piso superior. Es extraño, porque desde la zona de arriba parece provenir un sonido amortiguado, como el rugir lejano de una tormenta.

Fuera, repentinamente una de las tejas del maltrecho tejado se desprende y golpea con violencia a **Berto** en la cabeza. **Clara** usa su visión orca para vigilar la zona, pero no se ve absolutamente nada. Sin embargo, una segunda teja sale despedida momentos después de forma totalmente antinatural. Por fortuna, falla por mucho a **Vittorio**, que también se encontraba en las barcas. Rápidamente, ante esta amenaza invisible, los restantes compañeros suben a la balconada, dejando las canoas amarradas con una cuerda al barandado de piedra.

En el interior, el grupo se despliega para registrar la zona. **Evan** comprueba como toda la edificación parece irradiar una tenue aura mágica, aunque difícilmente identificable. El sonido de la tormenta lejana sigue escuchándose desde la apertura al piso superior, lo que parece extremadamente raro. Los combatientes de cabeza, **Nidrran** y **Wilfredo**, sobrepasan un tramo de escaleras que descienden a la planta baja y se topan con una puerta reforzada de hierro. La cerradura está algo oxidada, pero parece como si alguien la hubiera aceitado y usado recientemente. Nuevamente, ambos aventureros emplean toda su fuerza para tratar de forzar la puerta, pero no lo consiguen y, de hecho, quedan bastante fatigados por el esfuerzo. Tampoco **Evan** es capaz de abrirla mediante su magia. Finalmente, **Berto**, fortalecido por uno de sus extractos alquímicos, y **Vittorio**, también lo intentan. Su primer embate es en balde, pero tras rociar el cerrojo con ácido de las bombas del alquimista, el pestillo cede al segundo intento. **Wilfredo** es el primero en entrar, observando una austera habitación, iluminada débilmente por una vela parpadeante. En una esquina hay un camastro desvencijado donde yacen tendidas una pareja de mujeres jóvenes en trajes de noche negros, rotos y sucios. En el extremo este hay otra puerta de madera cerrada. Acercándose con precaución, el **Explorador Real** comprueba que ambas mujeres están terriblemente pálidas y que respiran muy débilmente, como si estuvieran en trance o drogadas. Ambas comparten rasgos parecidos, casi familiares. Sorprendentemente, esta fue una de las visiones experimentadas por los compañeros en el estanque sagrado, concretamente por **Vittorio**.

Tras comprobar que las mujeres no son una amenaza, ni están en peligro, **Wilfredo** abre la puerta en el extremo de la otra sala. Para su extrañeza, un pequeño manto de neblina de medio metro de altura cubre todo el suelo. Junto a la pared exterior se levantan varias columnas espantosas, con motivos de huesos y cráneos retorcidos. Densos tapices putrefactos flanquean un enorme altar, también decorado con varios relieves de calaveras. Por un momento, el guardabosques cree vislumbrar una forma semicubierta por la niebla, y escuchar un débil gemido junto al altar.

En ese instante, en la cámara de la antesala, donde montan guardia **Karras** y **Vittorio**, ambos escuchan una voz sibilante que los invita a acercarse a las escaleras. Como llevado por una fuerza involuntaria, el espadachín desciende los oscuros escalones. Repentinamente, una nube vaporosa se materializa junto a él. Una calavera y un par de garras esqueléticas flotan en medio de los vapores y por un instante, las garras se vuelven de un color negruzco, atravesándolo de parte a parte. El bravo no siente dolor alguno, pero de alguna forma, nota que algo oscuro se ha removido en su interior. Recuperando el control de sí mismo, atraviesa con su estoque al ser fantasmal, pero sólo encuentra aire y jirones de humo. Alertado por su compañero, **Karras** desciende tras él, decidido a ayudarlo. También el resto de aventureros, encabezados por **Berto** y **Nidrran** se aproximan hasta la antesala. Abajo, **Vittorio** combate contra la criatura espectral, cuyas garras le hacen un par de leves cortes, sin embargo, el guerrero no se muestra amedrentado por ello hasta que, al fin, su acero mágico encuentra sustancia sólida. Al sentir el golpe, el ser emite un gemido y desaparece por completo.

Arriba en la cámara recién abierta, **Wilfredo** se mantiene en guardia. Nuevamente escucha un gemido y ahora sí que distingue claramente una voz de mujer. De hecho, una forma inconfundiblemente femenina se levanta entre los vapores neblinosos. La mujer viste de cuero negro y porta un cinto con armas, al tiempo que con una mano se tapa una herida en la frente. Vigilante por si se pudiera tratar de una trampa, **Wilfredo** la interroga espada en mano. La mujer dice llamarse **Bazshera** y haber venido aquí a rescatar a sus hermanas pequeñas, **Narshanna** y **Sythia**. La caravana que las llevaba de vuelta a *Sembia* fue atacada por criaturas del pantano y ambas desaparecieron. Ella ha viajado desde *Daerlun* para investigar los hechos y tratar de rescatarlas. Una vez en la cámara donde yacen las jóvenes drogadas, **Bazshera** parece alegrarse genuinamente de encontrarlas sanas y salvas, aunque **Clara** y **Evan** se mantienen también expectantes y alertas.

Ajenos a esto, los demás compañeros deciden investigar parte del piso inferior, para tratar de perseguir al horrible espectro que atacó a **Vittorio**. Al descender por el recodo de la escalera se asombran cuando se dan cuenta de que la cámara inferior no está inundada. Los muros de la pared muestran terribles escenas de aquelarres realizados por hordas de muertos vivientes y otros seres de ultratumba. Más allá, se abre una pequeña sala circular, en la que se escucha el sonido de una corriente de agua. Al descender hasta el pie de la escalera, súbitamente, una de las imágenes de la pared, un clérigo con la cabeza de un demonio cornudo, abre unos ojos llameantes y proclama la posesión del santuario por parte de **Myrkul**, el **Señor de los Huesos**, amenazando a los seguidores de la luz y a cualquiera que permanezca aquí con la oscuridad eterna. Sin embargo, esta bravata no hace mella en el valor de los héroes, que siguen alertas ante la presencia de cualquier amenaza. La habitación circular es una pequeña capilla, con una fuente circular en su centro. Una de las puertas dobles que conducen al pasillo exterior está levemente abierta y, extrañamente, se ve todo la zona completamente inundada por aguas pantanosas. Por algún motivo hay una pequeña bolsa de aire mágica en esta sala, aunque sí que el ambiente es denso y pesado. La depresión en mitad de la fuente muestra agua limpia y aparentemente potable, sin duda algún tipo de manantial natural aprovechado por los clérigos de **Eldath**. La corriente desagua por unos agujeros en la base de la fuente. Cuando los cuatro aventureros que han descendido llegan a esta cámara, la puerta entornada se cierra de golpe, impulsada por una fuerza invisible. En ese momento, los agujeros de la fuente se cierran por completo y el agua de la misma comienza a rebosar poco a poco, lo que eventualmente acabará inundando también esta capilla, así como el tramo de acceso a las escaleras. Ante esto, los compañeros suben rápidamente al piso superior, donde se reúnen de nuevo con el resto del grupo, así como con **Bazshera**.

La mujer les revela que vino aquí en contra de la voluntad de su padre, un adinerado mercader de *Daerlun*. Al aproximarse a las ruinas del santuario, se topó con un clérigo helmita llamado **Vastar**, quien le prometió ayudarla a rescatar a sus hermanas, prisioneras de los seres del pantano. Según el clérigo, los hombres anfibio que habían atacado la caravana de su padre, habían sido reunidos por un profeta de su oscura deidad y seguramente sus hermanas servirían como sacrificio para este demonio. Consiguieron acceder a la casa principal a través del tejado, gracias también a los poderes de **Vastar**, pero cuando se descolgó a la cámara inferior, sintió un terrible dolor en la cabeza y se desvaneció. Recuerda vagamente un ruido extraño, como un trueno lejano. Luego se levantó entre la neblina, junto al horrible altar de calaveras y huesos.

Tras sopesar la historia de la mujer, los héroes deciden que les acompañe, aunque varios de ellos se mantienen alertas, en previsión de un posible engaño.

Además, **Vittorio** le explica a **Clara** la siniestra sensación que tuvo al ser atravesado por el ser espectral. Al describir a su atacante, la barda recuerda una antigua historia que leyó durante una de sus estancias en el templo de **Lathander** en *Marsember*. En ella se mencionaba la existencia de una especie de entidades corruptoras, los maldicientes, capaces de manipular su entorno, animando objetos o usándolos como armas. Incorporados excepto al materializarse para atacar físicamente, los maldicientes son capaces de quebrar el espíritu de sus víctimas y se cuenta que incluso los paladines de fe más inquebrantable cayeron en sus garras, convirtiéndose en campeones de la maldad al enfrentarse a un enjambre de estos seres. Afortunadamente, la criatura que atacó a **Vittorio** estaba sola y además, sólo consiguió embrujarlo una única vez, pero muy bien podría haber plantado la semilla de la oscuridad en su interior.

La sala bañada por la niebla alberga un par de sólidas puertas de bronce, cerradas con una cadena y un candado relativamente intacto por el paso del tiempo. Curiosamente, la neblina parece salir por debajo de las hojas de dichas puertas. En el lado norte, un pasillo acaba en otra puerta de madera, en relativo buen estado.

El grupo decide investigar primero esta puerta. Al otro lado descubren una pequeña cámara, con un camastro, una mesa de estudio llena de libros y un macabro altar al fondo, con una docena de calaveras manchadas de sangre seca sobre una tela negra. Encima de la cama hay unos ropajes con motivos religiosos helmitas. Se ve un cerco de humedad en la zona, como si dichas ropas hubieran sido empleadas asiduamente para bucear bajo las aguas. También hay un símbolo sagrado de **Helm**. Los tomos y libros de la mesa parecen antiguos y varios de ellos llevan sellos con el símbolo de **Eldath**, por lo que parece evidente que forman parte de la biblioteca del santuario. Al investigar un poco por encima, **Berto**, **Clara** y **Evan**, descubren que se trata de libros acerca de los diversos planos divinos, las criaturas que en ellos moran y los métodos para abrir una puerta a dichos reinos lejanos. Además, la barda, al revisar los pergaminos escritos por **Vastar**, se da cuenta de que por sus diseños, parece como si el clérigo quisiera abrir un acceso a la fortaleza de *Siemprevigilia*, en el plano de *Mechanus*, el hogar divino de **Helm**, el **Gran Guardián**. No obstante, la historia de **Bazshera**, así como el altar de cráneos ensangrentados en esta sala, les dejan perplejos. Los restos podrían pertenecer a los otros integrantes de la expedición, lo que indica que **Vastar** podría haber caído bajo la malévola influencia de los espíritus maldicientes de **Myrkul** y haber participado en el asesinato de sus compañeros. No obstante, los héroes esperan que esta teoría se pruebe errónea y que haya otra explicación a la presencia del sobrecogedor altar.

Examinando con más detenimiento la estancia, los aventureros descubren un panel corredizo detrás del altar. Al manipularlo, **Wilfredo** ve como el símbolo de un cráneo sonriente se dibuja en la losa cercana al sector de pared móvil. Siente como si sus manos se quedasen dormidas, pero consigue mantenerse activo, aunque el hormiguo en sus miembros no termina de desaparecer.

La cámara que se abre antes sus ojos muestra dos filas de estatuas de mármol blanco con aspecto de figuras santas y de gesto reverencial. Todas ellas parecen representar a sacerdotes de **Eldath** y se dirigen hacia un pedestal de malaquita en el centro de la habitación. Hay también un par de cofres metálicos en las esquinas más cercanas. Lo raro es que las figuras no han sido profanadas por los maldicientes como el resto de la decoración del santuario. Esta imagen tiene que ver con el sueño que tuvo **Clara** en el estanque sagrado del pantano. Sin embargo, en su visión, una esquirla de cristal rojo, con una luz parpadeante en su interior, flotaba sobre el pedestal. Al acercarse para comprobarlo, parte de la sección del suelo cede, pero los reflejos de la semiorca le permiten aferrarse a una de las vigas salientes, evitando que caiga a las aguas pantanosas que anegan todo el piso inferior. Después de reponerse del susto, comprueba detenidamente el pedestal, pero no hay ni rastro del cristal rojo que vio. Los cofres metálicos están intactos y ni siquiera están cerrados. **Evan** comprueba que ambos emiten una débil aura mágica. Contienen unas 3.000 piezas de oro, en monedas de acuñación antigua, y también una decena símbolos sagrados de diversos metales preciosos, engarzados con gemas y mostrando diversas imágenes del culto de **Eldath**.

Finalmente, quedan las dobles puertas de bronce como única salida sin investigar. **Berto** vuelve a debilitar el candado y las cadenas que las cierran, usando el ácido de sus bombas. Luego, él mismo y su amigo **Vittorio** fuerzan el candado, ayudados de una palanca, hasta romperlo.

Al abrir las puertas, la neblina se extiende rápidamente por la sala en la que están, aunque se mantiene todavía cercana al suelo. Sin embargo, en la nueva cámara que han abierto, sigue formando un muro vaporoso que imposibilita ver el interior. No obstante, ahora el sonido de la tormenta es mucho más cercano.

Una vez más, **Wilfredo** es el primero en entrar. Recorre la pared entre la neblina, hasta toparse con un espejo de pie, enmarcado en un armazón metálico. Sospechando una trampa, rompe el espejo violentamente. El sonido pone en guardia al resto de compañeros, y **Karras** y **Nidrran** entran para auxiliarlo. Apenas han

entrado cuando los fragmentos de cristal del espejo se elevan y salen disparados como cuchillas contra el guardabosques. Segundos después, tres maldicientes se materializan a su alrededor y comienzan a atacarlo. El valiente luchador se defiende como puede, pero sus armas carentes de magia son inservibles contra las criaturas incorpóreas. Afortunadamente, la hoja élfica de **Nidrran** está dotada de una magia más potente y antigua y su filo sí hiende sus formas espectrales, arrancando gemidos de dolor de los seres. A su vez, **Karras** usa su energía mística para dotar sus puños y patadas de la fuerza necesaria para impactar las formas volátiles de los maldicientes. En el exterior, los demás aventureros se ponen en guardia, pues una de las columnas de huesos y cráneos se anima de forma inesperada, atacando a **Clara**, mientras otro maldiciente se materializa junto a la puerta lejana. Inmediatamente, **Berto** y **Vittorio** se plantan al lado de la barda y comienzan a atacar al objeto animado, al tiempo que **Evan** usa sus proyectiles mágicos contra el mismo, hasta que la columna cae hecha añicos. Por su parte, **Bazshera** entra también en la cámara neblinosa y trata sin éxito de apuñalar a los maldicientes. Los seres han herido considerablemente a **Wilfredo**, pero al verse dañados huyen, haciéndose invisibles y moviéndose más allá de la niebla. Esto es aprovechado por **Bazshera**, **Karras** y **Nidrran**, quienes exploran el resto de la cámara apresuradamente, mientras **Wilfredo** usa sus pociones curativas para recuperar sus fuerzas. En cada una de las esquinas hay un espejo similar al que rompió su compañero. Sin embargo, el centro de la cámara está dominado por un pedestal libre de niebla. En el mismo hay hundida una espada bastarda de hoja brillante que irradia una luz dorada. Sobre el pedestal, hay un agujero circular en el techo, que parece contener un vórtice de nubes oscuras y niebla, y del que proviene el rugido tormentoso. No puede atravesarse el agujero sin entrar en el vórtice.

En ese instante, una voz espectral procedente desde la habitación donde están las jóvenes drogadas resuena en la sala del altar, invitándoles a acercarse. En el interior de la cámara de la niebla, los restos del espejo vuelven a atacar a **Wilfredo**, al tiempo que los maldicientes lo atacan de nuevo. No obstante, esta vez sus camaradas están sobre aviso y la espada de **Nidrran** hace desvanecerse con un lamento de ultratumba a uno de ellos. Sin embargo, el guardabosques está muy mal herido y cae al suelo inconsciente.

En el exterior, para sorpresa de todos, **Berto** se aproxima a la habitación desde la que provino la voz y la hoja de la puerta se abre violentamente golpeándole de pleno. Instantes después, otra estatua se anima, atacando a **Clara** y a **Vittorio**, junto con el último maldiciente. El combate es rápido pero brutal, pues **Nidrran**, sabedor del poder de su arma contra los seres espectrales, acude en su ayuda. **Berto** también hace uso de sus bombas flamígeras, que también parecen dañar a los fantasmas corruptores, aunque los estallidos producen algunas quemaduras menores a sus aliados. Viéndose atacados por una combinación de armas mágicas y magia, los tres maldicientes huyen una vez más para no regresar, pero la columna sigue atacando al resto de héroes. **Berto** decide beber su mutágeno, dado el peligro de usar sus bombas en un combate tan cerrado y en una estancia tan pequeña. La rabiosa fuerza bruta del alquimista, junto con un certero tajo de la furtiva **Bazshera** hacen derrumbarse para siempre esta segunda columna animada.

Con **Wilfredo** fuera de todo peligro, los aventureros sanan sus heridas. Los maldicientes han huido, aunque al menos un par de ellos estaban gravemente dañados.

Evan comprueba que los tres espejos restantes en la habitación de la espada muestran una débil aura de adivinación, pero su propósito es un completo enigma. Además, el vórtice que gira sobre sus cabezas parece una puerta activa, aunque su destino es también un misterio y su aspecto no es precisamente invitador. Es evidente que debe haber una ruta al piso superior por otro camino del edificio del santuario, si se obvia la balconada abierta de la antesala por la que accedieron al entrar.

Mientras **Karras** y **Nidrran** comprueban los muros de la cámara con el altar, en busca de posibles pasadizos secretos, **Clara** y **Evan** revisan los libros y tratados planares que encontraron en la presunta habitación de **Vastar**, en busca de un posible método para cerrar el vórtice abierto sobre ellos. Desgraciadamente, el conocimiento contenido en los mismos es bastante denso y llevaría mucho tiempo leerlos detenidamente como para encontrar un dato tan preciso.

La búsqueda de puertas ocultas y otras vías alternativas de subir al piso superior es infructuosa, por lo que los compañeros deciden usar un último conjuro de **Evan** para que **Berto**, quien ha aumentado su fuerza mediante sus extractos alquímicos, los vaya subiendo uno a uno a través de la balconada abierta.

Cuando el alquimista sube, llevando a **Vittorio** consigo, descubren que casi todo el piso de arriba es una amplia estancia. Al fondo de la misma se ven unas dobles puertas cerradas, junto a las que hay un pequeño brasero encendido. Negros cortinajes ondulantes cubren los muros. En el centro de la cámara el vórtice de niebla oscura gira rugiendo como una tormenta. En su negro centro, se yergue una horrible bestia, un aberrante cruce entre anfibio y pez con un poderoso cuerpo cubierto de escamas destellantes de un color verdoso. Afiladas espinas surgen de su espalda y su boca babeante está repleta de filas de agudos dientes. El ser emite un rugido de desafío que ahoga el sonido del vórtice y los observa con ojos brillantes llenos de odio. Ante semejante adversario, los dos héroes deciden hacerle frente. **Berto** deja a **Vittorio** en una esquina mientras baja a toda prisa para recoger a un nuevo camarada. El ser profiere un gruñido y se acerca lentamente hacia el guerrero. **Nidrran** es el siguiente en ser transportado por **Berto**. En ese momento, un trío de figuras insustanciales aparecen de la nada rodeándolos. Los maldicientes se muestran precavidos, pues conocen el poder de la hoja élfica de **Nidrran**, pero se mantienen acechantes. Entretanto, la criatura se aproxima cada vez más y más, hasta llegar a la balaustrada. Entonces, profiere una impía exclamación en una lengua oscura que hace que por unos instantes, **Berto** y **Nidrran** se queden ligeramente aturdidos. Además, lo blasfemo de la magia demoníaca del ser hace que ambos sientan una repentina debilidad. Por su parte, **Vittorio** ataca, aunque sin éxito a los maldicientes y **Evan** conjura unos proyectiles arcanos, que también se desvanecen sin efectos al tocar a uno de los fantasmas corruptores.

En el piso de abajo, **Clara** usa su látigo para alcanzar una de las barandillas del mirador, mientras **Karras** y **Bazshera** permanecen junto a ella para trepar rápidamente en ayuda de sus camaradas. **Berto** ha descendido y coge a **Wilfredo**, pero esta vez se topa con una pareja de maldicientes, que tratan de evitar que ascienda hacia arriba. Por suerte, su magia protectora evita que las garras incorpóreas de las criaturas le causen heridas demasiado graves.

El tercer maldiciente trata de hacer lo mismo con **Vittorio**, pero al recibir un tajo de la espada mágica de **Nidrran**, sale huyendo hacia el centro de la gran cámara, dejando que la monstruosa criatura se precipite lanzando un terrible golpe contra el guerrero. Sus afiladas garras se cierran sobre el hombro del ágil elfo, quien a duras penas consigue zafarse, sintiendo como sus fosas nasales arden por el hedor abominable del ser. Rápidamente contraataca, pero sus golpes apenas consiguen hacer mella en la correosa piel.

En cuanto a **Karras**, consigue subir usando el látigo de su compañera barda como cuerda improvisada, pero apenas ha cruzado la barandilla, recibe un terrible golpe. Junto a él, se hace visible la figura de un humano, de rostro demacrado y marcado por la ira. Porta un pectoral de placas oscurecido, que en tiempos debió mostrar elaborados diseños. Colgando de su cuello, hay un manojo de pequeños huesos, así como una larga esquirra de cristal rojiza que brilla con una luz propia. Con una voz que se impone al retumbar lejano del vórtice, les conmina a rendir pleitesía a **Myrkul**, el **Señor de los Huesos**. Ahora parece claro el destino de **Vastar**. Corrompido por los maldicientes, ha perdido la fe en su dios, abrazando el impío culto del **Señor de los**

Muertos. Sin embargo, **Karras** se sobrepone al golpe del clérigo caído y le hace una presa. Furioso por el desafío, **Vastar** logra invocar los poderes de su nuevo amo y una guadaña de energía oscura se materializa junto al monje, golpeándolo. Al mismo tiempo, llama en su auxilio a sus sirvientes, lo que provoca que el tercer maldiciente y la terrible criatura anfibia acudan en su ayuda. **Nidrran, Vittorio y Wilfredo** hostigan al enorme ser, pero no pueden evitar que llegue hasta su compañero y lo aprese a su vez con una de sus garras palmeadas.

En la balconada inferior, **Clara** se dispone a ser la siguiente en subir. Apenas ha comenzado su escalada, cuando siente un agudo dolor y comprueba como sus sospechas acerca de **Bazshera** se ven confirmadas. La mujer extrae con gesto malevolente su espada corta, dejando una herida abierta y sangrante en el costado de la semiorca. La barda decide hacer frente a la traidora humana. Para su sorpresa, de repente, la mujer emite repentinamente un horrible gorgjeo y su cabeza se desprende del cuerpo, junto con el desagradable conjunto de vísceras y órganos internos. El resto de lo que fue **Bazshera** cae inerte al suelo, mientras su cabeza ríe maliciosamente mostrando un par de afilados colmillos. Esto es suficiente para **Clara**, que decide poner distancia con el horripilante ser antes de que su herida abierta la debilite demasiado.

Por encima de ella, sigue flotando **Berto**, asediado por los otros dos maldicientes. Afortunadamente para él, **Evan** ha conseguido alcanzar a uno de ellos con varios proyectiles mágicos y se dispone a ser el último pasajero de su compañero alquimista, quien sigue ignorando el daño de las garras de los maldicientes mientras asciende con el pequeño mago mediano.

En la gran sala superior, **Karras** trata de liberarse de la presa de la bestia, lo que provoca que **Vastar** se suelte a su vez. El clérigo ha recibido un feo corte de la espada de **Nidrran** y decide retirarse, al tiempo que trata de lanzar un conjuro para disipar el vuelo mágico de **Berto**. Sin embargo, el poder del **Señor de los Huesos** no es lo suficientemente fuerte. Su arma espiritual continúa golpeando al monje y el terrible ser afianza su presa de hierro, atrayendo a su víctima hasta su fétida aura. Esto es demasiado para **Karras**, quien queda mareado por el vomitivo olor. El monstruo entonces usa toda su fuerza y, a pesar de los ataques de **Nidrran, Vittorio y Wilfredo**, desmiembra brutalmente al indefenso monje.

Enfervorecido por la brutal muestra de fuerza de su criatura, **Vastar** vuelve a conminar a todos a rendirse ante el poder de **Myrkul**, pero los héroes demuestran ser tenaces ante la fatalidad y continúan combatiendo.

Abajo, **Clara** y **Bazshera** siguen una especie de juego del gato y el ratón. La barda consigue mantener a su seguidora a distancia, pero no lo suficiente como para sanarse y hacerle frente. **Berto** logra impactar con una de sus bombas flamígeras a la aberrante cabeza voladora, que chilla de dolor, pero no cesa en su empeño de atrapar a la semiorca.

En cuanto a **Evan**, comienza a notar el peso de la desesperación. Sus conjuros más potentes apenas han dañado a la terrible criatura y está claro que las armas de sus amigos tampoco se muestran totalmente eficaces. Para mayor infortunio, una de las plegarias oscuras de **Vastar** hace que **Nidrran** quede paralizado e indefenso, mientras la guadaña de energía del clérigo le golpea incesantemente.

La situación se muestra insostenible. **Vastar** repite por una última vez su ofrecimiento de tregua a cambio de someterse a su señor, mientras se prepara para rematar al guerrero elfo. Los héroes titubean durante unos breves segundos y luego, uno a uno arrojan las armas, vencidos.

Las horas siguientes pasan borrosas y amargas mientras **Vastar** convoca a varios necrófagos lacedones de las profundidades del pantano para que custodien al grupo. Despojados de sus armas y objetos mágicos, son confinados en uno de los niveles inferiores, que todavía posee un bolsillo de aire mágico y no está cubierto por

las aguas. Sin magia que permita su huída y sabedores de que los ghoules acuáticos merodean al otro lado de la estancia, su escapatoria es imposible.

23 Noctal: Los días de cautiverio pasan como momentos de un sueño plagado de pesadillas. Durante las noches, los maldicientes han corrompido su vigilia, sacando lo más oscuro de sus almas y retorciendo sus mentes y espíritus. Queda poca bondad en sus corazones y, sin duda, cuando el mal se apodere por completo de ellos, como le sucedió a **Vastar**, abrazarán voluntariamente la fe de **Myrkul**.

Esa tarde, son llevados a los niveles superiores para ser interrogados por **Bazshera**, quien presumiblemente luego informa a **Vastar** de todo lo que averigua sobre ellos. Sin embargo, después de unos breves minutos, la mujer abandona la sala y los deja solos. Momentos después, el sonido de gritos de batalla y el fragor del combate y la magia llega hasta ellos. En un determinado instante, escuchan un sonido ensordecedor, como el de un cristal romperse en mil fragmentos y justo a continuación, un poderoso trueno, que se desvanece poco a poco. Hay un tremendo rugido, sin duda emitido por la bestial criatura invocada por **Vastar**. Pero esta vez no es una muestra de triunfo o desafío, sino de rabia y derrota, hasta que se apaga por completo, igual que el rumor lejano del vórtice. Le suceden varias fuertes sacudidas que hace retumbar las paredes y el techo de la habitación en la que se encuentran. Luego se hace el silencio.

Tras un tiempo que parece una eternidad, la puerta de su cámara se abre y una musculada figura humana, portando un mandoble aparece en el umbral. Hay reconocimiento en los ojos del extraño y entonces, algunos de los compañeros escuchan la voz familiar de **El Kurgan**.

Para mayor sorpresa, en el exterior, los héroes ven también a **Karelle**, la mercenaria arquera que compartió con ellos varias aventuras. Junto a ellos, con gesto pícaro y sonriente está **Bazshera**. Más allá, se adivinan varios cuerpos carbonizados, aparentemente de algunos lacedones. Otros muestran tremendos tajos o están acribillados por flechas, sin duda obra de sus antiguos camaradas. Mientras saborean su extraña liberación, **El Kurgan** les explica que él y **Karelle** se unieron a un poderoso mago, un señor de las artes arcanas con influencias en varios puntos de los *Reinos*. Él le prometió a **Karelle** liberarla de la influencia del **Anillo de Myrkul**, así como poder y riquezas bajo sus órdenes. Es un señor implacable, pero justo, que sabe recompensar a sus fieles colaboradores. Odia también al culto de **Bane** y al de **Myrkul**, de quien sospechaba que alberga una presencia cada vez más creciente en el *Pantano Vasto*, debido a un acontecimiento próximo, la llegada de un cuerpo celeste conocido como el **Ojo de Myrkul**, algo que hará que el poder de los clérigos y criaturas seguidoras del **Señor de los Huesos** se incremente exponencialmente. **Bazshera** es una espía, una doble agente, que a pesar de ser una especie de vampira, juró fidelidad al mago y ha decidido combatir la influencia cada vez creciente del **Señor de los Muertos Vivientes**.

De vuelta a la gran sala de reuniones del nivel superior, los aventureros comprueban que el vórtice con el portal abierto ya es un mero recuerdo. En el suelo está el cadáver de **Vastar**, con un terrible agujero humeante abierto en el pecho. No hay rastro alguno de la criatura demoníaca, que parece haberse desvanecido al cerrarse el portal. Junto al cuerpo del clérigo, se yergue un hombre con una túnica negra y ataviado con una máscara negra y roja, que muestra una runa escarlata de una elaborada "**M**" en la frente. Tanto **Barzshera**, como **El Kurgan** y **Karelle** se muestran extremadamente respetuosos con el misterioso personaje. Para mayor sorpresa, la vampira extrae del cuerpo del clérigo caído un objeto que varios de ellos reconocen, idéntico al que porta **Karelle**, otro **Anillo de Myrkul**.

El enmascarado parece emanar un aura intangible de poder y se dirige a ellos con voz firme. Ha oído hablar de ellos por sus antiguos camaradas y sabe de su valía y recursos. Les ofrece unirse a él, liberarlos de este lugar y un futuro de poder e influencias. A cambio, pide obediencia ciega. Le sería útil mantener un grupo con

contactos en *Cormyr*, pues ha sido en este reino donde se ha liberado una poderosísima magia necromántica. Una magia que sigue activa y de la que él, como estudioso del **Arte**, querría aprender más, para prevenirse contra la misma o bien, para poder usarla en su provecho. Sin embargo, eso les obligará a servirlo sin dubitación, incluso en contra de sus ambiciones y creencias personales si hiciera falta. De lo contrario, los abandonará aquí a su suerte, sabedor de que el poder de **Myrkul** todavía está presente en la *Casa Holken* y, seguramente ello conllevará su muerte casi con total certeza.

Los compañeros meditan en silencio. Amargos y funestos pensamientos se aglutinan en sus mentes. El toque de los maldicientes ha corrompido sus almas, pero todavía poseen libre albedrío para decidir su destino. Finalmente, **Clara** y **Vittorio** eligen aceptar la oferta del desconocido y jurarle fidelidad, mientras que **Berto**, **Evan**, **Nidrran** y **Wilfredo**, optan por afrontar lo que venga y ponerse en manos de los dioses...