

Por la tierra y el rey...

1339 DR Año de la Luna Llorosa

3 Martillo: Un heterogéneo grupo de aventureros se ha reunido en el antiguo *Castillo Puertabatalla*, ahora campamento de la **Iglesia de Helm**, siendo cortésmente recibidos por **Ser Cedric Makreides**, paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, y por **Balathiel Garvan**, clérigo del **Vigilante**. Los motivos de su llegada son diversos, pero todos están aquí en busca de la desaparecida **Brigada Brutal**. Por un lado, está una antigua miembro de la misma, **Raffaella Pelloni**, una clériga de **Lathander** de *Marsember*, quien ha llegado con un mensaje para sus antiguos camaradas de armas. También está una misteriosa y joven druida semielfa, **Reda**, que va acompañada por un sabueso élfico y por un guerrero **Espadacantarina**, llamado **Kael Tas**, así como por un druida, **Denel Plumagrís**, un enviado del **Gran Druida de Silvanus** en el *Bosque del Rey*. Finalmente, hay otro peculiar grupo, formado por un par de primos enanos, **Dornan Escudotrueno** y **Snorri Martilloatronador**, acompañados por un jovial gnomo llamado **Félix Jääkäri**, que usa un enorme mastín como montura. Estos últimos portan también una misiva para la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, procedente del **Alcalde** de *Piedratrueno*, una población que ya necesitó la ayuda de los héroes desaparecidos en una ocasión, y que requiere de nuevo de sus servicios. Desgraciadamente, han pasado semanas desde la partida de la **Brigada Brutal**, quienes marcharon a explorar la *Casa Holken*, un antiguo santuario de la benevolente **Eldath**, situado ahora en medio de las aguas cenagosas del *Pantano Vasto*. De hecho, está presente un clérigo de la **Diosa de las Aguas Cantarinas**, **Lhammar Tamblyn**, quien esperaba su regreso para saber el estado del lugar y comprobar si se había podido recuperar alguna reliquia de su deidad. La ausencia de noticias ha provocado que **Balathiel** y **Ser Cedric** se teman lo peor. Ya anteriormente había desaparecido toda la expedición original que descubrió el lugar por primera vez, capitaneada por un competente clérigo de batalla llamado **Vastar Escudorrojo**.

Ante esta situación, **Ser Cedric** ofrece a los presentes los medios para viajar a la antigua *Casa Holken* para averiguar de una vez por todas lo que está ocurriendo en dicha parte de la marisma. Como refuerzo, uno de sus guerreros sagrados más competentes, **Valentina de Helm**, les acompañará en su periplo, si están dispuestos a tomar el riesgo.

Sopesando la situación, los distintos integrantes de los grupos reunidos aceptan el ofrecimiento del paladín, y se disponen para emprender una misión de rescate al interior del *Pantano Vasto*.

4 Martillo: Un variopinto equipo de aventureros se interna en el *Pantano Vasto*, camino a las tierras de los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**, con quienes la **Iglesia de Helm** mantiene una tregua. Guía la marcha la joven semielfa **Reda**, seguida por su fiel coshee **Eileen**. Tras ella, callado pero vigilante, está el elfo **Kael Tas** y poco más atrás la paladina de **Helm**, **Valentina**. **Raffaella de Lathander** sigue sus pasos y cierran la formación el pequeño **Félix**, montado en su mastín **Fufly**, y los dispares enanos, el serio **Dornan** y el ruidoso **Snorri**.

6 Martillo: Llegan a la región patrullada por los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**, quienes los conducen a su poblado principal.

7 Martillo: Los compañeros aprovechan para descansar de la dura marcha a través del pantano. Son recibidos por los líderes de los hombres lagarto, su **Rey, Hossk**, y un chamán llamado **Ssij**. Ambos les explican que no hay noticias de ninguno de los guerreros enviados por **Piel de Hierro**, el apodo que dan a **Ser Cedric**. Uno de sus mejores guías, **Cebo-de-Serpiente**, condujo al grupo anterior hasta las cercanías de la *Casa de Piedra sobre las Aguas*, como llaman a la *Casa Holken*. Sin embargo, tras esperar su regreso durante varios días, nadie volvió, por

lo que creen que los **Cenagosos**, una raza enemiga de criaturas anfibias o bien, alguna otra criatura del pantano, acabó con ellos.

Lo que sí han notado sus guerreros y cazadores es que cada vez han tenido menos contacto con los **Cenagosos**. Es posible que los aventureros causasen graves pérdidas a sus enemigos o también, que éstos estén planeando algo y se hayan retirado a lo más profundo de la ciénaga. Pero el caso es que desde hace dos lunas, las refriegas en la región por la que ambas razas competían han disminuido en número e intensidad.

Por supuesto, **Ssij** está de acuerdo en ofrecerles provisiones, canoas, alguna poción que les permita respirar bajo las aguas y la ayuda del guía **Cebo-de-Serpiente**, en honor al pacto realizado con **Piel de Hierro**.

9 Martillo: Con el extraño **Cebo-de-Serpiente** en cabeza, los compañeros abandonan el poblado en toscas canoas de madera, internándose en la zona inundada por las aguas.

10 Martillo: Poco antes de atardecer, su guía los lleva hasta un extraño lugar, un tranquilo estanque de aguas cristalinas escondido en un pequeño recodo del pantano. Hay piedras drúidicas y marcas que identifican el sitio como un antiguo altar de **Eldath**. Según **Cebo-de-Serpiente**, ninguna criatura malvada o peligrosa perturba el descanso de aquellos que duermen aquí.

11 Martillo: Los aventureros despiertan tras haber experimentado algunos extraños sueños durante la noche. Se sienten frescos y descansados, pero todos ellos han tenido extrañas visiones. Su guía les explica que no es la primera vez que sucede, y según las historias, este lugar puede mostrar imágenes del futuro de las personas que duermen cerca de sus aguas.

Despidiéndose de **Cebo-de-Serpiente**, se internan con sus canoas hacia lo más profundo del *Pantano Vasto*.

13 Martillo: Poco antes del anochecer, avistan los muros y edificios de la *Casa Holken*, sobresaliendo en medio de las oscuras aguas de la marisma. Todo el lugar parece rodeado por un ominoso silencio y nada más cruzar el recinto, maniobrando con sus botes, **Valentina** tiene una perturbadora sensación, como si todo el antiguo santuario estuviera bajo la influencia de un terrible mal.

Al acercarse al edificio principal, donde una pequeña terraza por encima el nivel de las aguas permite un fácil acceso, sus temores se ven confirmados. Extraños golpes parecen resonar bajo el casco de corteza de sus canoas. Apenas **Valentina** y **Félix** han cruzado al otro lado de la baranda, cuando la hoja oxidada de una vieja lanza se incrusta contra una de sus bordas, al tiempo que varias manos y rostros esqueléticos comienzan a surgir de las aguas, pegados a las paredes sumergidas. Inmediatamente, los héroes tratan de ganar la terraza, por precaución a que sus embarcaciones puedan hundirse por los ataques de los muertos vivientes. De hecho, parte del alero del tejado se desprende, golpeando a **Raffaella** y a **Snorri**.

Para dejar paso libre a sus aliados, **Félix** y **Valentina** entran en el santuario, encontrándose con un recibidor que rodea una doble barandilla, abierta tanto hacia el piso inferior como el superior. Les siguen sin dilación **Kael Tas** y **Reda** quien, antes de abandonar la terraza, invoca a un enorme lagarto para que mantenga ocupados a los esqueletos, lo que da un respiro a sus compañeros en las canoas.

En el exterior, **Raffaella** invoca los poderes de **Lathander**, lo que parece hacer retroceder a toda una oleada de esqueletos, permitiéndole subir a la terraza junto con **Snorri**, seguidos finalmente por **Dornan**.

Dentro, **Félix** y **Valentina** contemplan atónitos como una pequeña figura fantasmal se materializa flotando sobre el hueco entre los distintos pisos del santuario. El ser, aparentemente algún tipo de pequeño humanoide con rasgos enloquecidos, conjura un relámpago mágico que les envuelve dolorosamente. Es **Valentina** la que toma la iniciativa avanzando por la derecha de la balconada en el interior. Durante un instante, ve una criatura humanoide, con largas garras que la mira con aspecto desgarbado desde una apertura en su camino. Rápidamente, **Félix**, montado en su valiente **Fufly**, se apostea en el hueco de la izquierda, para permitir el paso de otros aliados, al

tiempo que usa su magia bárdica para tratar que el ser fantasmal se haga corpóreo, aunque sin éxito. Viendo una apertura, **Reda** y su coshee **Eileen** avanzan, protegidos por **Kael Tas**. Al ver desde su posición una forma humanoide al otro lado del distribuidor, la druida invoca su magia, creando una onda expansiva que daña al ser. La criatura se repliega hacia el interior de la sala desde la que los observaba, lo que posibilita que **Valentina**, secundada por **Snorri**, avance por ese flanco. En el exterior, **Raffaella** canaliza una vez más el poder de **Lathander**, lo que reduce a la nada a casi una docena de esqueletos, mientras el resto siguen combatiendo con el lagarto conjurado por **Reda**. Aprovechando este respiro, tanto la clériga como **Dornan** entran en el santuario, esperando poder contener a los esqueletos desde la puerta de la balconada.

Con todos los compañeros ya en el interior del recinto, el único enemigo visible es el pequeño fantasma arcano. Sin embargo, segundos más tarde todo el lugar comienza a bullir de enemigos. Un cuarteto de espíritus corruptores se materializan desde la entrada, sorprendiendo a **Dornan**. Por su parte, un trío de cadáveres andantes, provistos de afiladas garras, surgen desde la sala lateral que había visto **Valentina**. Un par avanzan hacia ella y **Snorri**, mientras que el otro recorre todo el pasillo hasta llegar a **Kael Tas**. Por último, una criatura sombría atraviesa la pared junto a la paladina de **Helm**, atacándola de improviso. Cada impacto extiende una sensación de entumecimiento en la guerrera sagrada, que ve como sus fuerzas comienzan a mermarse.

En apenas un instante, el grupo se ve rodeado, pero aún queda lo peor. Una figura se recorta en lo alto de la barandilla abierta en el piso superior. Su voz ronca, pues ya no corre aire por sus pulmones, invoca el poder de **Myrkul**, el **Señor de los Huesos**, y los héroes sienten el efecto de la maligna plegaria, especialmente **Reda**. Sin embargo, no es momento para titubear. **Raffaella** vuelve a invocar el poder del **Señor de la Mañana** y los gemidos de dolor de los seres de ultratumba recompensan sus esfuerzos. **Félix** usa su magia y sus aptitudes bárdicas para animar a sus compañeros y también lanza poderosas notas sónicas contra el pequeño espectro arcano, pero el ser contraataca usando su propia magia destructiva contra el bardo gnom. En su lado, **Kael Tas** se enfrenta a un poderoso zombie. Su espada mágica traspasa las defensas de la criatura, pero sus conjuros no le hacen mella, mientras las afiladas garras del cadáver andante le causan varias heridas, hasta obligarlo a usar sus dotes de **Espadacantarina** para adoptar una postura defensiva. **Dornan** sigue rodeado de varios espectros corruptores, que poco a poco van debilitando al inquisidor de **Clangeddin**. En cuanto a **Snorri**, tras desechar su enorme hacha para golpear a la sombra que ataca a su compañera paladina empuña un hacha enana encantada, pero viendo la proximidad de los otros zombies, gira su atención hacia ellos, descargando un brutal golpe que parte a uno de ellos por la mitad. Es **Valentina**, la que lleva la peor parte. Sus ataques no consiguen dañar a la sombra incorpórea, pese haber invocado el poder del **Dios de los Guardianes** para encantar su arma. Por contra, el toque gélido de la criatura va mermando más y más sus fuerzas.

La situación se hace más desesperada cuando los aventureros se dan cuenta de que una nueva horda de esqueletos está a punto de acceder a la balconada exterior, surgiendo de las fétidas aguas. **Reda** consigue distraer la atención del clérigo de **Myrkul**, invocando varios elementales de tierra directamente en el piso superior. Por su parte, **Félix** sigue combatiendo infructuosamente contra el sombramago, quien ahora dedica la furia de su magia a **Raffaella**, percibiéndola como la mayor amenaza. **Snorri** se enfrenta al tercer zombie, al que consigue destrozar también. Sin embargo, el feroz enano no puede llegar a volverse para ayudar a **Valentina**. Tras invocar el poder de su oscura deidad para destruir a los elementales de **Reda**, el myrkulita recita una plegaria que deja totalmente paralizado al enano, lo que lo convierte en un blanco fácil para sus enemigos y deja a **Valentina** en una posición sumamente grave, pues ni siquiera invocando sus poderes contra el mal es capaz de acabar con la sombra que la asedia. En cuanto a **Dornan**, ha conseguido acabar con uno de los espectros corruptores, pero las garras

espectrales de los restantes le hacen mella, provocando que el recio enano de un paso hacia atrás, lo que abre una peligrosa vía de acceso para los esqueletos que acechan en el exterior.

Viéndose superados y temiendo una atroz muerte y, peor aún, una esclavitud eterna posterior como criatura muerto viviente, **Reda** se transforma en un águila y huye volando del santuario a través de un ventanal roto. Sus compañeros no tienen esa posibilidad y afrontan su oscuro destino con la mayor entereza. Por suerte, **Raffaella** se muestra decidida y los poderes del **Señor de la Mañana** han dañado a muchos de los seres de ultratumba. Sus energías curativas restauran las fuerzas de **Dornan**, para que el enano siga bloqueando el pasillo de acceso. A su vez, **Snorri** consigue encontrar la fuerza interior necesaria para romper el hechizo del clérigo oscuro. El guerrero enano no puede llegar a auxiliar a **Valentina**, pues la propia paladina bloquea el pasillo de la balaustrada, pero sí puede alcanzar el otro lado, para atacar por la espalda al zombie que combate con **Kael Tas**. Su llegada resulta providencial, pues el **Espadacantarina** acaba de recibir un peligroso zarpazo, que lo deja casi sin resuello. La ayuda de su camarada enano provoca que la criatura no pueda defenderse contra ambos y cae con un terrible hachazo, lo que le da al elfo un respiro precioso para poder beber una poción curativa.

Al ver a sus seres destruidos, el clérigo de **Myrkul** profiere un horrendo alarido y desaparece del balcón superior. Rápidamente, los compañeros renuevan sus esfuerzos por acabar con sus enemigos antes de que este formidable adversario llegue hasta ellos. Gracias a la ayuda de **Raffaella**, otro de los fantasmas corruptores cae destruido. **Kael Tas** comienza a usar sus proyectiles arcanos contra la sombra que sigue acosando a la paladina, quien ya se mueve con suma lentitud, al no poder casi soportar el peso de su propia armadura. En cuanto a **Félix**, continúa con su duelo mágico particular contra el fantasma arcano. Los esqueletos siguen intentando entrar, pero **Dornan** es un auténtico muro que resiste sus embates. Desgraciadamente, lo inevitable ocurre y el último ataque de la sombra viviente hace que **Valentina** se precipite al suelo como un muñeco de trapo sin vida. La caída de su compañera enfurece a los héroes, que combaten con mayor denuedo. **Kael Tas** sigue exprimiendo todo su potencial mágico contra el verdugo de su aliada, mientras que **Raffella** usa rayos de luz para debilitar al sombramago, hasta que una de los ataques sónicos de **Félix** hacen desvanecerse por fin al fantasma arcano. **Dornan** consigue destruir a uno más de los espíritus corruptores, pero tiene que retroceder, mientras se enfrenta al último de estos seres. Esto permite que varios esqueletos entren en el santuario, aunque esta vez la estrechez del pasillo juega a favor de los compañeros. Finalmente, **Kael Tas**, seguido por **Eileen**, recula para unirse al resto de compañeros y evitar tener que enfrentarse con la masa de esqueletos, mientras sigue conjurando oleada tras oleada de proyectiles arcanos contra la sombra. Apenas **Raffaella** ha conseguido acabar con el último espíritu maléfico, y **Félix** a su vez, hace desvanecerse a la sombra con sus ataques bárdicos, cuando surge de la sala lateral por la que salieron los zombies una figura ataviada con un sucio y ensombrecido peto de placas, en mitad del cual hay un horripilante agujero que deja ver parte de los órganos internos expuestos. Porta un mangual y su otra mano está cubierta de una negra energía. De su cuello cuelgan varios huesos, en una macabra representación de un símbolo sagrado. Con un grito de desafío, **Snorri** avanza contra el clérigo, pero apenas llega a distancia para descargar su hacha éste le toca con su mano cargada de energía necromántica y el valiente enano cae desvanecido. Rápidamente, **Dornan** avanza hacia el sacerdote zombie, invocando los poderes de **Clangeddin**. Rodeándolo por el lado contrario, **Kael Tas** flanquea al ser y comienza a atacarlo también con su espada élfica. La lucha es brutal, pero rápida, y por fortuna, la balanza se decanta por el lado de los aventureros.

Cuando el clérigo de **Myrkul** se desploma, un estrépito tan potente como el de un trueno resuena por todo el lugar. Desde su posición en el exterior, **Reda** contempla como entre las nubes que cubren el cielo del anochecer cercano, un rayo de luz brillante desciende como una estrella fugaz hasta atravesar uno de los agujeros de la techumbre del santuario. En el interior, los compañeros contemplan como en medio de la brillante luz, se

materializa una figura de rasgos angelicales. Inmediatamente, todos los esqueletos caen abatidos, reducidos a polvo, al igual que los cuerpos de los zombies a los que se han enfrentado.

El ser celestial se anuncia como un heraldo de **Eldath**, la **Madre Guardiana de las Arboledas y Madre de las Aguas**. Les agradece haber liberado este lugar de culto de la maldad del **Señor de los Huesos**. Su señora todavía honra un antiguo pacto por el que algunas deidades no actúan directamente en los asuntos mortales, quienes deben ser libres de decidir su destino. Sin embargo, en este momento de oscuridad, han de saber que una triple amenaza se cierne sobre los *Reinos*. Siempre son tres las caras del mal y deben de estar alertas. La bendición de la diosa viajará con ellos. También les transmite un valioso consejo: incluso la luz más brillante arroja sombras, y puede que para combatir al mal supremo hayan de solicitar la ayuda de aquellos que moran en el filo del gris, entre la luz y la oscuridad. Deben recordar que no importa lo desesperada que puedan creer su situación, o la magnitud del mal al que se enfrenten, pues incluso la humilde llama de una simple vela sirve para iluminar en las tinieblas más profunda.

Tras estas palabras, el ser desaparece en un nimbo de luz. Portentosamente, todos los motivos del santuario, algunos de los cuales aparecían retorcidos, corrompidos por la presencia de los servidores de **Myrkul**, recuperan ahora su aspecto original, representando imágenes, esculturas y todo tipo de símbolos religiosos que parecen transmitir benevolencia, calma y tranquilidad. Incluso el nivel de las aguas que rodean el edificio parece descender un poco, aunque queda claro que habrá que reparar y represar las aguas si se quiere hacer habitable algún día la *Casa Holken*.

Con **Reda** de regreso, superado su momento de debilidad, el grupo decide buscar una cámara donde poder pasar la noche, velando también el cuerpo de la pobre **Valentina**.

14 Martillo: Después de descansar y sanar sus heridas, los compañeros exploran los restos del santuario de **Eldath**. Lo cierto es que la mayor parte del lugar parece haber sido previamente saqueado, pues apenas encuentran ninguna cosa de valor. Sin embargo, en una estancia bajo una cristalera rota en el tejado, encuentran una cámara que alberga una espada clavada en un pedestal. Los rayos del sol del amanecer convergen sobre el acero de su hoja, dando una sensación casi mística. Sin dudarlo, **Dornan** extrae el arma con cierta facilidad. Percibe un poder sagrado en su interior, por lo que optan por llevarlo con ellos en el viaje de regreso, para entregársela al clérigo de **Eldath** que conocieron en *Puertabatalla*.

15 Martillo: Habiendo explorado todas las cámaras posibles de la *Casa Holken*, y tras asegurarse de que la presencia maligna de **Myrkul** ha desaparecido por completo, los compañeros regresan. Llevan con ellos el cadáver de **Valentina**, para que pueda ser enterrado dignamente por sus camaradas paladines.

16 Martillo: El grupo se reúne de nuevo con **Cebo-de-Serpiente**, quien escucha atentamente el relato de su aventura.

17 Martillo: Esta vez ningún sueño acompaña el descanso de los héroes, pero sí se despiertan plenamente restablecidos, como si las cristalinas aguas de este lugar tuvieran un efecto benéfico sobre el cuerpo y la mente. La tensión y amargura de su lucha en la marisma parece ya sólo un mal recuerdo.

18 Martillo: La expedición regresa al gran poblado de la **Tribu de las Tres Torres**, donde narran a **Hossk**, **Ssij** y a otros jefes la historia de su lucha contra las criaturas muertas vivientes del pantano. Su victoria es acogida con gran celebración por los hombres lagarto. Los compañeros también averiguan que el espíritu fantasmal de un dragón corrompió los sueños del anterior **Rey**, manipulándolo para que tomase la senda de la guerra contra los humanos del exterior. Fue gracias a la desaparecida **Brigada Brutal** y a la ayuda de los elfos, y más tarde de **Piel de Hierro** y sus guerreros que la criatura desapareció, pero todavía notan su presencia en ciertos lugares de la marisma.

19 Martillo: Tras despedirse de los hombres lagarto, el grupo inicia su viaje de regreso a *Puertabatalla*.

21 Martillo: Al fin, alcanzan el campamento de la **Iglesia de Helm**, donde relatan una vez más todos los hechos vividos a **Balathiel**, **Ser Cedric** y los otros invitados presentes. Hay ciertos momentos sombríos, pues los paladines reconocen al clérigo myrkulita como **Vastar Escudorrojo**, el sacerdote de batalla de **Helm** que guió la expedición original. Sin duda, la presencia de **Myrkul** y los maleficios de los fantasmas corruptores provocaron su caída de la gracia del **Señor de los Guardianes**. También varios de los zombies a los que se enfrentaron parecían miembros de la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, por lo que los presentes ven confirmados sus peores temores, con la destrucción del famoso grupo de héroes y la corrupción de algunos de ellos. Sólo rezan para que al ser restaurado el santuario de **Eldath**, también sus almas hayan encontrado reposo y encontrado su camino hacia la morada de sus respectivos dioses. Asimismo, hay tristeza al enterarse de la muerte de la brava **Valentina**, y **Ser Cedric** se encarga de que sus compañeros paladines honren su memoria y sus restos tengan un funeral digno de sus servicios.

El único momento de cierto regocijo es cuando entregan la espada dorada que encontraron en el interior del santuario al clérigo de **Eldath**. Éste les explica que se trata de una cuchilla solar llamada **Tormentaígneá**, una poderosa arma mágica empleada tiempos atrás por los paladines de su iglesia para proteger a los indefensos. Su recuperación es una señal clara del favor de la diosa y de que se acercan tiempos de oscuridad, en la que esta arma bendecida sea necesaria para combatir el mal.

22 Martillo: Habiendo descansado de su duro viaje a través del *Pantano Vasto*, ya algo liberados de las penas y tristezas que la pérdida de los camaradas ha supuesto, **Balathiel**, **Ser Cedric**, junto con **Lhammar Tamblyn de Eldath** y el druida de **Silvanus**, **Dennel Plumagrís**, convocan un concilio, reuniendo a los héroes de la expedición. El clérigo de **Helm** les explica que ha rezado y meditado sobre lo sucedido en el santuario de **Eldath**. Cree que está claro que es una señal de que los integrantes del grupo tienen el favor de las deidades. Si la **Brigada Brutal** ha caído, justo es que otros tomen el relevo de su lucha. Sin embargo, piensa que su labor puede ser más efectiva si se desvinculan de las ataduras de sus respectivos grupos, iglesias, clanes, organizaciones y cualquier otra cosa que les ate, para así poder trabajar juntos. Estas palabras parecen no ser secundadas por **Ser Cedric**, pero nadie interrumpe a **Balathiel**. El semielfo se compromete a que la **Iglesia de Helm** bajo su mando les proporcionará ayuda, siempre que su causa sea justa. Esta aseveración provoca que también el clérigo de **Eldath** prometa su concurso, y en cuanto **Dennel**, el druida asiente, explicando que informará al **Gran Druida de Silvanus** de lo ocurrido aquí.

No obstante, **Balathiel** les reconoce que financiar una compañía aventurera, especialmente en el caso de héroes de espíritu bondadoso, es caro y requiere de muchos recursos. No todos los cultos poseen riquezas, y es posible que las jerarquías de diversas iglesias no comprendan la gravedad de la amenaza a la que se enfrentan. El clérigo recuerda que la **Brigada Brutal** fue esponsorizada por una casa noble cormyreana, y bien podría ser que este nuevo grupo buscase su camino de la misma forma, forjándose un nombre por derecho propio, para escribir su particular crónica de hazañas.

23 Martillo: Tras sopesar las palabras de **Balathiel**, los aventureros están de acuerdo en que formar una compañía puede ser una buena idea. Sin embargo, deben atender antes los asuntos que en primer lugar les llevaron hasta aquí. Los enanos traían una petición a la **Brigada Brutal** para que los acompañase a *Piedratrueno*, donde su pariente, el **Alcalde Bodrin Piedraguía**, teme que la llegada del invierno reactive la amenaza de las fatas oscuras, que ya atacaron terriblemente su pueblo. Relacionado en cierta forma con este asunto, está el motivo que trajo al druida **Dennel Plumagrís**, junto a la joven **Reda** y a **Kael Tas**.

Dennel les explica que desde hace mucho tiempo, el círculo de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**, un grupo de druidas y guardabosques que protegen el *Bosque del Rey*, ha mantenido contactos y alianzas con otros santuarios

de la naturaleza ubicados cerca de *Cormyr*. Quizás la relación más singular ha sido con el de los druidas del *Bosque de Hullack*, ya que estos últimos tienen fuertes vínculos con las criaturas del bosque y otros seres feéricos. Se trata de gente celosa de sus secretos, que a menudo emplean los poderes de la naturaleza para ahuyentar a los viajeros, por miedo a que los tesoros del bosque puedan ser expoliados. Desde hace unas dos décadas, el guardián de su pequeño altar druídico ha sido **Hemzel Corazónroblizo**, un humano algo huraño pero amante de todas las cosas que viven y respiran. No obstante, poco a poco, sus lazos con ellos se fueron haciendo más tenues. Algunos de sus hermanos piensan que se relacionó con criaturas como gnomos de los bosques o elfos salvajes, es decir, seres cuya existencia es un mito para la mayoría de los humanos. Otros piensan que llevó su ruptura más allá y que tuvo tratos con las fatas que a veces entran en nuestro mundo. El caso es que a pesar de ello, **Hemzel** sigue siendo uno de los suyos. En los últimos mensajes que les hizo llegar, mencionaba que el bosque se estaba tornando ciertamente hostil y agresivo, y que percibía una magia oscura y extraña implicada. También sentía la presencia de seres malignos en los alrededores de su círculo druídico, pero afortunadamente, la **Piedradesaber** que protege las energías místicas del altar los había mantenido a raya. Sin embargo, hace semanas que no han vuelto a saber nada de él. El líder de su círculo, **Draguth Endroun**, el **Gran Druida de Silvanus**, está preocupado por los acontecimientos recientes. Saben lo que sucedió en *Piedratrueno*, durante el terrible día del **Carnaval de las Lágrimas**, y hace poco fatas oscuras han hollado con pies terrenales el *Bosque del Rey*. **Dennel** le pide a **Reda**, y al resto del grupo, que vaya como enviada de los **Nueve Caballeros-del-Bosque** al *Bosque de Hullack* y contacte con **Hemzel**, que vive en una cabaña en los límites meridionales del bosque, a poca distancia de *Piedratrueno*. Es necesario que se aseguren de que está bien y que le ayuden en todo lo posible para proteger el círculo druídico que contiene el altar de **Silvanus** y la **Piedradesaber**.

Después de escuchar el relato del druida, los compañeros acuerdan viajar a *Piedratrueno* para informar a **Bodrin Piedraguía** de lo ocurrido a la **Brigada Brutal** y posteriormente investigar la posible desaparición del druida **Hemzel Corazónroblizo**. Antes de partir, se despiden de los miembros de la **Iglesia de Helm**, quienes les proporcionan provisiones para su viaje.

24 Martillo: El grupo alcanza el pueblo granjero de *Ghars*.

26 Martillo: Pasado el mediodía, los héroes llegan a *Piedratrueno*, donde se reúnen con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**. El enano les explica que desde hace meses, varios cazadores, leñadores, tramperos y viajeros solitarios han desaparecido en el *Bosque de Hullack*. De hecho, toda la región sigue sufriendo un frío antinatural respecto a las tierras que los rodean. Con la marcha de las tropas de **Dragones Púrpura** y del **Mago de Guerra** que las acompañaba al este, al *Valle Martilloigneo*, ha quedado una guarnición testimonial en el pueblo. Además, las patrullas que guardan las rutas y los límites del bosque, y que a veces contactan con otras patrullas con base en *Arabel*, le han informado de que también en el *Camino del Este* han desaparecido algunos mercaderes y viajeros. Los **Dragones Púrpura** se han comprometido a escoltar dicha ruta, pero aconsejan a todos los viajeros que se unan para formar grupos grandes y aumentar la seguridad.

En cuanto a **Hemzel**, es cierto que no es una persona excesivamente querida en el pueblo, dado su carácter antisocial y el hecho de que ha puesto en fuga más de una vez a algún cazador, leñador o trampero, cuando creía que estaba sobreexplotando los recursos del bosque. Muchos piensan que es un "amante de bichos y plantas" e incluso hay quienes creen que ha realizado un pacto con las fatas oscuras. Sin embargo, también es verdad que en ocasiones visita el pueblo y ayuda a la gente con sus habilidades sanadoras y de talla de madera, a cambio de algunas herramientas, telas y otros utensilios que no puede conseguir de la naturaleza.

Desde luego, hace varias semanas que no se le ve por el pueblo, aunque su cabaña sólo está a unas dos horas de camino internándose en el bosque, al otro lado del *Puente Cráneo de Ciervo*.

Aprovechando el ofrecimiento de **Bodrin** de alojamiento gratuito en la *Posada del Unicornio Plateado*, el grupo decide descansar durante el resto del día y visitar al día siguiente a **Hemzel**.

27 Martillo: Descansados y tras un buen desayuno, los héroes se internan por el *Bosque de Hullack*. Efectivamente, el clima es algo más frío aquí que durante su viaje de ida, pero afortunadamente, la magia de **Raffaella** y **Reda** hace que no sientan las afiladas garras del invierno. Siguiendo las indicaciones de **Bodrin**, **Reda** los guía a través del espeso manto de árboles, hasta que el bosque se despeja un poco, y ven una pequeña elevación en la que crece un muro de densos espinos, que rodean una cabaña de madera. Una columna de humo negro surge de la edificación.

Apenas se acercan, una voz chillona surge entre los espinos, regodeándose ante el destino de **Hemzel**, al tiempo que ordena a alguien llamado **Gyre** que acabe con los recién llegados. Segundos después, frente a los compañeros se materializa un furioso enjambre de avispas que rodea a **Raffaella** y a **Reda**. Avanzando con precaución, **Kael Tas** y **Snorri** se aproximan al muro de espinos, contemplando como la cabaña en su interior está comenzando a arder. Mientras, el resto del grupo prepara su magia para defenderse. Sobre ellos, una criatura invisible con voz femenina les conmina a marcharse para no correr el mismo destino que **Hemzel**, quien ha robado los secretos del bosque. Haciendo caso omiso, **Snorri** cruza el seto, aunque recibe el impacto de varios diminutos proyectiles. Por un momento, **Kael Tas** que está justo detrás suyo, cree vislumbrar una pequeña figura feérica, que se esconde entre los espinos del muro, sin embargo, un instante más tarde, el ser desaparece entre la espesura. Mientras, el enjambre de avispas sigue hostigando a **Reda** y a su fiel **Eileen**, y posteriormente persigue también a **Raffaella**. Ambas mujeres sufren también los efectos de las venenosas picaduras. La clériga trata de disipar la magia que ha invocado el enjambre, pero no tiene éxito. Por su parte, su compañera druida invoca un estallido de espinas ácidas contra los insectos y el pequeño **Félix** también les ataca con su magia bárdica, hasta que finalmente, las avispas desaparecen por completo, como si jamás hubieran existido.

Mientras **Snorri** busca a los tiradores invisibles que le siguen disparando, **Kael Tas** cruza la puerta de la cabaña, al ver un cuerpo caído en el suelo junto a unos restos ensangrentados. Nada más cruzar el umbral siente un par de terribles golpes en su costado y contempla como dos guerreros de piel oscura y rasgos feéricos se materializan a ambos lados de la entrada. A pesar del dolor, continúa hacia el interior y se parapeta entre los muebles que todavía no están ardiendo. Dentro, contempla el cuerpo de un humano, sentado y atado a una silla por unas raíces, frente a una mesa sobre la que hay una caja de madera ornamentada abierta y un manuscrito manchado también de sangre. Junto al mismo, en el suelo, yace el cuerpo horriblemente descuartizado de un lobo gris.

En el exterior, **Dornan** cruza la entrada al seto cuando, de repente, toda la hierba a su alrededor comienza a tratar de aferrar sus piernas. Tanto él como **Snorri** se ven ralentizados por la magia que afecta a las plantas, pero consigue seguir avanzando. Sin embargo, al llegar a la puerta de la cabaña, los guerreros feéricos que atacaron a su camarada elfo han vuelto a cubrirse por un manto de invisibilidad, por lo que avanza cautelosamente, tanteando los espacios vacíos con su arma.

Afuera, **Snorri** sigue recibiendo pequeños agujonazos de las diminutas ballestas de las fatas, pero consigue ver a uno de los tiradores, al que destroza terriblemente, junto con parte del seto de espinos de un potente tajo de su enorme hacha.

Al mismo tiempo, **Raffaella**, una vez libre de la amenaza de las avispas, usa sus poderes curativos para sanar a sus amigos, que están pendientes de la voz invisible, presuntamente la desconocida **Gyre** que mencionó la voz chillona al comienzo del combate. La criatura invisible sigue amenazándolos con el mismo destino del druida **Hemzel** si se cruzan en el camino de su líder, alguien llamado **Cyflymder**. El ser también ha usado una pequeña flecha diminuta contra **Félix**, quien soporta la magia de la fata, pero no así su fiel **Fufly**, que comienza a morderse salvajemente una de sus propias patas.

En el interior de la cabaña, el fuego sigue propagándose. **Dornan** y **Kael Tas** se mueven con cuidado, por precaución a que las fatas invisibles puedan cogerlos por sorpresa, pero no sufren ningún nuevo ataque y el inquisidor de **Clangeddin** consigue acercarse a la mesa, cogiendo el cuaderno manuscrito que hay sobre la misma.

Afuera, **Snorri** acaba con el segundo diminuto tirador que estaba hostigándolo, a pesar de seguir enredado por múltiples raíces y tallos vegetales.

Invocando una vez más el poder de **Lathander**, **Raffaella** anula la magia que afecta a las plantas, que revierten a su estado anterior, liberando al enano. Además, **Félix** y **Reda** emplean sus poderes para silenciar para siempre a la invisible **Gyre**, cogida en el fuego cruzado de los poderes bárdicos y drúidicos de ambos.

Con todos los enemigos aparentemente derrotados y sin tener noticias de los guerreros feéricos que atacaron a **Kael Tas**, los compañeros se dedican a extinguir el fuego, para evitar que devore por completo toda la cabaña y la cima de la colina.

Una vez concluidos sus esfuerzos y tras sanar sus heridas, los aventureros entierran los cuerpos del druida y de su compañero lobo. Al registrar la cabaña, **Reda** encuentra un par de pociones y un pergamino, todos ellos con magia drúidica, escondidos en un pequeño escondite bajo la mesa de la cabaña.

Posteriormente, **Reda** examina el manuscrito salvado por el buen **Dornan**, que resulta estar escrito en una amalgama de Común y Drúidico. En él se menciona la **Piedradesaber**, de la que **Hemzel** era guardián. Al parecer, la piedra está vinculada al círculo drúidico del *Bosque de Hullack*, cuya magia proviene de la luna y las estrellas. La reliquia permite transmitir los conocimientos de un **Gran Druida** a otro. En concreto, esta piedra permanece inactiva, pues nadie con el poder y la sabiduría suficiente ha podido reclamarla. Es necesario también custodiarla activamente, pues los rayos del sol, si la piedra está dentro del círculo y está activa algún tipo de magia caótica, pueden debilitar e incluso destruir la **Piedradesaber**.

A este respecto, **Hemzel** menciona que en las últimas semanas, las fatas oscuras se han vuelto más y más activas, e incluso se ha visto amenazado durante alguno de sus viajes a través del bosque, aunque la cosa no llegó a degenerar en violencia. Sin embargo, hace poco, un correccaminos llamado **Prig** se presentó en su cabaña, autodenominándose como un heraldo de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, la malévola deidad a la que siguen las fatas oscuras. El correccaminos le exigió que le entregase la **Piedradesaber** y que se marchase del bosque, bajo pena de regresar junto a sus seguidores y acabar con él. Por supuesto, **Hemzel** se negó y tuvo que ejercer todo su autocontrol para no echar por la fuerza al hombrecillo, que se marchó sin dejar de proferir todo tipo de amenazas. Este suceso le hizo darse cuenta de que su neutralidad había sido un error. Tal vez, si **Fridkin** hubiera estado aquí, juntos podrían haber convencido a **Cyflymder** para que no cayera bajo las mentiras de las fatas oscuras. Ahora está claro que el sidhe ha abandonado también su indiferencia, tras los horribles sucesos del año pasado. Es necesario que hable con **Boomroppe**, para que lleve un mensaje a **Fridkin**. Ha escuchado rumores de que el druida ermitaño está cada vez más loco, y que vive cerca de los *Picos del Trueno*, pues empezó a percibir que la maldición se estaba extendiendo hacia allí, aunque de momento, el bosque resiste, sin duda debido a la magia de los **Primeros Nacidos**.

Después de escuchar la lectura de **Reda**, los héroes deciden cuál va a ser su siguiente movimiento. Es posible que el incendio de la cabaña haya sido visto desde lejos por otras criaturas. Tal vez, si es cierto que **Hemzel** mantenía contacto con otras razas del bosque, y parece ser por su diario que es así, éstas puedan ser aliados de los aventureros para detener a las fatas. La **Piedradesaber** mencionada podría estar en la caja de madera vacía que había sobre la mesa de la cabaña, por lo que es muy probable que esté en poder de las fatas. Además, puede que los guerreros feéricos huidos hayan puesto sobre aviso al llamado **Prig** o al mencionado **Cyflymder**.

Mientras, **Dornan** decide que es mejor dar el primer paso, por lo que comienza a rodear la colina, sin alejarse de la vista de sus compañeros, a la vez que grita a todo pulmón los nombres de **Boomroppe** y **Fridkin**, pues deduce del diario de **Hemzel** que se trata de amigos del druida fallecido.

Su plan se ve recompensado cuando al cabo de dos horas largas tras la finalización de la refriega, un pequeño gnomo surge del bosque, montado en un enorme glotón de aspecto feroz. El hombrecillo parece más pequeño que los gnomos corrientes y además, viste una extraña armadura de hojas de árbol trenzadas, muy parecida a la de su compañero druida, **Reda**. Afortunadamente, la acción directa del enano evita cualquier suspicacia, pues el gnomo del bosque, efectivamente, es un aliado de **Hemzel**. Tras explicarle lo sucedido, y gracias también a la mediación de **Félix**, el recién llegado afirma ser **Boomroppe**, un guardabosques amigo de **Hemzel**, y emite un fuerte grito al aire. Para sorpresa de los aventureros, otros nueve gnomos surgen de las inmediaciones del bosque, donde habían permanecido perfectamente camuflados.

Los gnomos del bosque se muestran apenados por la muerte de su amigo druida y les confirman que vieron a dos fatas oscuras correr por el bosque cuando se acercaban para investigar la columna de humo negro. Debido a un pacto de neutralidad que mantienen con las fatas, las dejaron marchar sin revelar su posición. De haber sabido que eran responsables de la muerte de su amigo lo habrían vengado sin dudarlo. **Boomroppe** parece terriblemente alarmado por la pérdida de la **Piedradesaber**, de la que **Hemzel** era guardián. Si ha caído en manos de **Cyflymder**, es muy posible que éste se dirija hacia el círculo druídico en el interior del bosque para destruir la reliquia con los primeros rayos del sol del día siguiente.

Al mencionarle el diario del druida, el guardabosques gnomo les explica que **Fridkin**, un druida gnomo de su comunidad y amigo de **Hemzel**, percibió que una terrible maldición había sido lanzado sobre las tierras alrededor del bosque. Se trataba de una magia oscura, antigua y terrible, que atentaba contra el ciclo vital de las cosas. **Fridkin** decidió abandonar el pueblo para investigar el origen de dicha magia. Muchos de los gnomos del bosque y elfos salvajes del bosque consideran que los humanos son los responsables de esta magia oscura, y de hecho, el bosque permanece a salvo de la misma merced a la poderosa magia de los **Primeros Nacidos**, criaturas feéricas de gran poder, que hicieron un pacto con los antiguos elfos y los patriarcas gnomos. Sin embargo, con la llegada de la maldición, las fatas del bosque han cambiado. Por lo que sabe, **Cyflymder**, un sidhe, un poderoso hechicero líder de la comunidad de fatas del bosque cerca de uno de los círculos de piedra que dan acceso a los reinos feéricos, recibió la visita de un pequeño correcaminos llamado **Prig**, quien decía ser la mano derecha de un nuevo poder. Con él llegó el frío al bosque y el corazón de **Cyflymder** cambió y se hizo de hielo. Ahora dirige a las fatas para recuperar el bosque para las razas feéricas y antiguas y pretende expulsar a los druidas, quienes según él, sólo tratan de robar los secretos de la naturaleza para entregárselos a los humanos.

Boomroppe les pide por favor que corran a proteger el círculo druídico. Puede cederles a su mejor arquero explorador, **Andrei Gnomiko**, y dos de sus guerreros para que los guíen. Él y el resto volverán a su comunidad a toda prisa para intentar contactar con uno de los druidas de su pueblo, los únicos que podrían enfrentar su

magia, usando las propias defensas del círculo, con los poderes del sidhe **Cyflymder**. Está claro que éste pretende destruir la **Piedradesaber** al amanecer.

Sin perder tiempo, guiados por los pequeños hombrecillos del bosque, el grupo se pone en marcha a toda prisa. Durante horas caminan por la espesura, parando sólo durante breves períodos de tiempo para descansar y comer y beber algo. Conforme cae la oscuridad, encienden algunas luces mágicas para iluminar sus pasos, pero no ralentizan su marcha, excepto por las precauciones tomadas para evitar caer en una posible emboscada.

28 Martillo: Poco antes del amanecer, su sacrificio se ve recompensado. La oscuridad nocturna está clareando, pero escuchan el rumor cercano de una corriente de agua. **Andrei** les explica que el círculo se levanta en una isleta de un pequeño lago alimentado por un arroyo tributario del ramal norte del *Río Trueno*. Al traspasar la última barrera de árboles y arbustos, vislumbran una laguna de aguas cristalinas rodeada de altos árboles. Un improvisado puente de troncos permite acceder a la pequeña isla desde la orilla más cercana. Al otro lado se atisban varias rocas megalíticas que forman un círculo, aunque extrañamente, parece como si una cortina de oscuridad hubiera descendido bloqueando toda luz. Tanto **Félix** como **Raffaella** creen que puede tratarse de la propia magia protectora druídica, que trata de evitar la destrucción de la **Piedradesaber**. Sin embargo, no es posible saber cuánto aguantará esta barrera una vez haya amanecido por completo.

Con sigilo, los dos pequeños gnomos de los bosques recorren el puente de troncos. En uno de los tramos, uno de ellos desactiva hábilmente una trampa disimulada entre las cuerdas. Desgraciadamente, el pobre hombrecillo pasa por alto una segunda trampa en la última sección y sale disparado hacia arriba colgando por el pie por una cuerda, suspendido de una de las ramas del árbol que cubre la zona. **Andrei** les conmina a no tratar de no hacer ruido, pues cree haber visto una forma moverse bajo las aguas.

Rápidamente, **Andrei**, **Kael Tas** y **Félix**, cruzan los resbaladizos troncos, protegiéndose al otro lado de las piedras druídicas. Es entonces cuando vuelven a oír la voz chillona y desagradable que escucharon en la cabaña de **Hemzel**, menospreciando su esfuerzo y a los humanos y sus amigos. Sin perder tiempo, **Reda** y **Snorri** cruzan también los troncos, dejando atrás a **Dornan** y **Raffaella**, que titubean, ya que sus armaduras hacen que cruzar los húmedos troncos no sea un paseo fácil. En cuanto al segundo gnomo explorador, éste comienza a trepar lentamente por el tronco del árbol, con el ánimo de llegar a la rama de la que cuelga su camarada y poder ayudarlo a liberarse.

En el interior del círculo de piedras, comienzan a escuchar un melodioso cántico, como si alguien estuviera lanzando algún tipo de conjuro o recitando un ritual. Esto obliga a los compañeros a decidirse. **Kael Tas** es el primero que cruza la cortina de oscuridad, seguido sin dudar por **Snorri**. Al otro lado de las piedras ven una alta y esbelta figura con rasgos élficos y feéricos. De su piel emana una luz dorada y porta una vara metálica de intrincados diseños. En su otra mano, eleva una piedra de aspecto redondeado hacia los cielos, que siguen ocultos por el manto de negrura. Con un grito de batalla, el aguerrido enano se lanza contra el hechicero **Cyflymder**, con la esperanza de evitar que termine de invocar su magia. Antes de llegar al mismo, recibe los impactos de un par de virotes de ballesta, disparado por pequeñas y retorcidas criaturas, que aguardaban ocultas entre las piedras druídicas. Esto no detiene el brutal golpe de su hacha, sin embargo, el sidhe se aparta con una gracia antinatural, esquivando la afilada hoja.

Pronto entran en escena el resto de héroes, en una primera oleada compuesta por el gnomo de los bosques **Andrei**, junto con **Félix** montado en **Flufy**, y la druida **Reda** y **Eileen**. El pequeño arquero dispara una flecha contra la figura del hechicero que combate a su aliado enano, pero sorprendentemente la flecha le traspasa limpiamente sin efecto alguno. Por su parte, el bardo gnomo comienza a usar sus aptitudes bárdicas para

animar a sus aliados. Afuera permanecen **Dornan** y **Raffaella**, quienes han tenido más problemas en pasar el resbaladizo puente de troncos.

Entonces sucede algo inesperado. Un terrorífico relámpago surge de lo alto del enorme monolito central que domina el círculo. El rayo impacta terriblemente a **Andrei** y **Kael Tas**, quienes aguantan a duras penas la sacudida. Sobre la cúspide de roca se hace visible una figura idéntica al hechicero feérico con el que está combatiendo **Snorri**, como si se tratase de un gemelo idéntico. Al mismo tiempo, otro virote de ballesta alcanza a **Andrei**, y de una de las piedras del círculo surge un retorcido hombrecillo, similar a un gnomo, que repentinamente se transforma en una brutal y enorme criatura que avanza contra ellos.

Sin embargo, el grupo no se amilana. **Andrei** cambia de táctica y dispara una andanada de flechas contra el enemigo que le ha disparado, una criatura que reconoce como un spriggan, una fata oscura. Sus tres flechas prácticamente clavan al ser a la piedra situada a su espalda. **Félix** usa sus potentes notas sónicas contra la figura del hechicero encima del monolito druídico, pero al acercarse al mismo, una esfera mágica parece ralentizar los impactos deteniendo su poder bárdico. En cuanto a **Kael Tas**, el elfo se retira para poder sanarse pues el relámpago le ha dejado muy mermado. **Reda** y **Eileen** se preparan para recibir la llegada de otros dos spriggan, que se han transformado en seres brutales. **Snorri** sigue combatiendo sin éxito contra el otro gemelo hechicero, que parece esquivar sus ataques o bien no sentirlos en absoluto, como si su hacha no pudiera dañarlo o encontrar sustancia sólida. En cuanto a **Dornan** y **Raffaella**, entran finalmente en el interior del círculo invocando los poderes de sus respectivos dioses para que les ayude en la contienda que se avecina.

La lucha continúa cuando un segundo relámpago golpea a **Andrei** y **Dornan**. El valiente gnomo queda muy maltrecho, pero el enano consigue milagrosamente esquivar gran parte de la descarga. **Raffaella** acude enseguida a curar a su pequeño aliado, cuando recibe un pequeño flechazo de lo alto de una de las piedras, donde aparece un diminuto hombrecillo, parecido a los que los emboscaron en el muro de espinos de la cabaña de **Hemzel**. **Félix** lanza varias notas sónicas contra el adversario de **Snorri** y, en ese momento, percibe que se trata de una elaborada ilusión. Trata de avisar a su amigo enano, pero el tenaz **Snorri** sigue demasiado enfurecido por la futilidad de sus golpes como para darse cuenta. **Reda** y **Eileen** combaten duramente contra los spriggan, a quienes mantienen a raya. Sin embargo, la coshee recibe una puñalada en una de sus patas traseras y por un instante, la semielfa contempla una estela dejada por una diminuta figura que se mueve demasiado deprisa para poder ser captada por la vista normal. Por su parte, **Dornan** hace frente al cuarto spriggan, esquivando sin problemas los barridos de su mangual, al tiempo que le asesta duros golpes con su hacha. De nuevo entonces el hechicero sobre el monolito vuelve a invocar su magia. Surgen dos esferas electrizantes que impactan a **Andrei** y a **Kael Tas**. El pequeño gnomo necesita una vez más el urgente auxilio de **Raffaella**, que se mantiene a su lado. Sin embargo, el **Espadacantarina** opta por salir del círculo de piedras y cruzar de nuevo la cortina de oscuridad para curarse. Apenas se ha parapetado tras uno de los megalitos, cuando escucha un grito y ve como la rama que soportaba a los dos gnomos del bosque exploradores que los habían acompañado se parte, precipitando a ambas criaturas al agua. Por un instante, cree ver a uno de los diminutos guerreros junto al extremo roto de la rama, pero luego la figura de la fata vuelve a hacerse invisible. Los gnomos tratan de nadar hacia los troncos del puente, pero antes de que lo consigan, uno de ellos es arrastrado bajo las aguas por algo enorme, y ya no vuelve a verse al pequeño guerrero.

En el interior, la situación es un caos. **Snorri** logra finalmente ignorar la ilusión, justo cuando la efigie ilusoria de **Cyflymder** se desvanece frente a él. El enano decide buscar al spriggan más cercano para saciar su frustración con su sangre. **Andrei** se encuentra muy herido. Ha conseguido que una de sus flechas traspase la barrera protectora del auténtico **Cyflymder**, pero esto sólo ha enfurecido al sidhe. De no ser por la magia

curativa de **Raffaella**, el tenaz arquero no podría mantenerse en pie. **Dornan** mantiene a raya a su spriggan, y en cuanto a **Félix**, está pendiente de la posible aparición del veloz correcominos. **Reda**, con la ayuda de **Eileen**, ha conseguido acabar con uno de los spriggan, pero el otro consigue herir a la coshee y posteriormente golpear a **Félix**. Cuando el bardo gnomo trata de conjurar contra su oponente, siente un tremendo dolor en la pierna y por una fracción de segundo atisba un fugaz destello junto a él. Rápidamente, **Reda** reacciona y ordena a **Eileen** que olfatee al atacante invisible de su compañero. El sabueso élfico obedece y se sitúa al lado de **Félix** y **Fufly**, gruñendo hacia un pequeño espacio cerca de las piedras drúidicas.

Mientras, **Snorri** abate de un tajo a un spriggan y avanza decidido hacia el último que lucha en el interior del círculo. Las esferas de electricidad siguen moviéndose y una de ellas alcanza al feroz enano, mientras que la otra sigue castigando a **Raffaella**. Además, **Cyflymder** comienza a invocar varios rayos ígneos, que impactan a **Kael Tas**, que acababa de regresar a la lucha. Apretando los dientes, el **Espadacantarina** aguanta la oleada de magia ardiente. Igual suerte sufre **Andrei**, quien apenas puede mantenerse consciente por el dolor de sus heridas. Por fortuna, el hacha de **Snorri** rebaja la estatura del último spriggan en pie y el correcominos **Prig** tiene que poner pies en polvorosa con los comillos de **Eileen** y **Flufy** cerrándose a milímetros de su espalda. Sólo permanecen en pie los diminutos guerreros, que continúan hostigando a los aventureros desde lo alto de las rocas del círculo. Y por supuesto, está **Cyflymder**, quien sigue rodeado por una aura mágica mientras se yergue, aparentemente inalcanzable, en medio de todos.

La situación parece destinada a empeorar cuando **Snorri** escucha el sonido de nuevas criaturas, aparentemente más spriggans, que se acercan desde el lado opuesto de las piedras. Sin embargo, algo más ocurre en ese momento. Los árboles que cubren parte de las rocas en el extremo junto al río comienzan a combarse levemente, al tiempo que sus ramas se entrecruzan formando un umbral. Por un instante, los héroes dejan de ver el otro espacio al otro lado y, repentinamente, surgen varias figuras de la mágica puerta vegetal. El primero no es otro que **Boomroppe**, montado en su glotón terrible. Tras él, aparece otro gnomo de los bosques de aspecto descuidado, con salvaje barba y cabellos blancos, y portando simplemente una vara de madera nudosa, un collar de dientes y una túnica raída junto un zurrón.

El recién llegado parece desafiar a **Cyflymder** en una extraña lengua. Esto hace que el hechicero sidhe desvíe su atención de los compañeros. Hace un gesto imperativo a un grupo de media docena de spriggans, que habían aparecido al otro lado del círculo, y éstos se retiran más allá de la cortina de oscuridad mágica. El pequeño gnomo asiente y se aproxima clavando su vara en la tierra. Inmediatamente, los aventureros sienten como si todo el interior del círculo cobrase vida. Las runas drúidicas de las piedras se iluminan e incluso la tierra y las ramas de los árboles parecen animarse, respondiendo a la llamada del pequeño druida. **Boomroppe** les grita que **Fridkin**, el druida de su pueblo, va a enfrentarse al sidhe, y les aconseja que atiendan a sus heridos. Es cierto que las esferas electrizantes de **Cyflymder** han dejado de perseguirlos, y parece un buen momento para aprovechar y ponerse a salvo ante el inminente duelo mágico.

La contienda, sin embargo, se libra en el interior de las mentes de ambos seres del bosque, pues los dos oponentes permanecen inmóviles, aferrados a sus respectivos báculos, como si extrajeran fuerza de los mismos. El combate mental se extiende durante unos minutos que parecen una eternidad. Súbitamente, y para consternación de los héroes, **Fridkin** cae al suelo entre gemidos de dolor, mientras sangra por los ojos, nariz, boca y oídos. **Cyflymder** alza su mano portando la **Piedradesaber** y con un grito, el manto de oscuridad que cubría el círculo drúidico se disipa. Un rayo de sol se filtra entre el cielo nublado, enfocándose sobre la reliquia. Apenas unos segundos después se escucha un tremendo crujido, como roca enorme al resquebrajarse, y la **Piedradesaber** se deshace en polvo. El hechicero sidhe se vuelve hacia **Boomroppe** y le dirige unas palabras

en la lengua del bosque. Luego, hace un gesto y un portal mágico lo engulle, haciendo que desaparezca por completo. Acto seguido, los spriggans se alejan del círculo y desaparecen en la espesura del bosque. Tampoco se ve señal alguna de los diminutos guerreros feéricos sobre las rocas.

Fridkin está inconsciente y muy mermado por el duelo mental, pero afortunadamente, las pociones curativas de **Boomropel** y la magia sanadora de **Raffaella** estabilizan al hombrecillo, aunque no consiguen que recobre el sentido. El guardabosques gnomos les explica que **Cyflymder** les ha advertido para que no vuelvan a cruzarse en su camino, pues la próxima vez no será misericordioso. También ha exigido que el grupo abandone el bosque y no regrese. Está de acuerdo en que este asunto debe ser tratado por los **Ancianos**, y les pide que lo acompañen hasta cerca de su poblado. Los gnomos del bosque son muy celosos de su intimidad, pero han tratado de ayudar a los druidas y merecen su respeto. Una vez recuperado **Fridkin**, tal vez éste pueda saber algo más sobre la maldición que ha caído sobre las tierras más allá del bosque y que ha desencadenado toda esta lucha. Las criaturas del bosque deberían luchar juntas contra esta amenaza y no estar combatiendo las unas contra las otras.

Con este pensamiento en mente, los héroes se ponen en marcha y se internan nuevamente en el *Bosque de Hullack*. **Boomropel** los guía hasta las cercanías de su poblado, llevándose a **Fridkin** para que sea atendido pero dejando a **Andrei** con ellos, para que pueda ayudarles a establecer un pequeño campamento.

30 Martillo: Poco después del mediodía, un débil pero consciente **Fridkin** los visita. El pequeño druida agradece la ayuda que prestaron al tratar de proteger el círculo druídico. Desgraciadamente, la victoria de **Cyflymder** ha provocado que muchos seres del bosque que estaban indecisos se hayan puesto de su parte, aunque por fortuna, todavía no han abrazado a la **Reina del Aire y la Oscuridad**, la temible deidad de las fatas oscuras. Los elfos salvajes han decidido cerrar su parte del bosque y los **Ancianos** gnomos lamentan la pérdida de la **Piedradesaber**. Él ha decidido quedarse en su pueblo. Su presencia, debido a su antigua amistad con el sidhe, tal vez evite que las fastas tomen represalias contra los gnomos del bosque, que albergan a bastantes druidas y guardabosques entre los suyos.

Sin embargo, es necesario demostrar a las razas del bosque que las gentes del exterior no son los responsables de la maldición que ha caído sobre las tierras del antiguo *País del Bosque*. Él no puede ya acompañarlos, pero enviará a uno de sus mejores guardabosques, **Andrei Gnomiko**, para que los ayude en su empeño si se enfrentan a dicha amenaza.

El *Bosque de Hullack* ya no será seguro para los humanos y otras razas del exterior hasta que se pueda demostrar que dichas razas también se enfrentan a la maldición. Deben transmitir este mensaje a otros, las autoridades de *Piedratrueno* y también, en el caso de **Reda**, a los druidas del *Bosque del Rey*. Son momentos oscuros y difíciles, pero todavía tiene esperanzas. La maldición ha hecho resurgir un antiguo mal y está atrayendo a todo tipo de seres malvados, criaturas que atentan contra el ciclo natural de las cosas. Sin embargo, ha sentido también algo más. Otra magia, más antigua y poderosa ha sido despertada en el corazón del *Reino del Bosque*. Pero se trata de una magia salvaje y terrible y cuya participación en los eventos futuros es una incógnita.

Finalmente, antes de despedirse, les señala, que si necesitan comunicarse con él, podrán dejarle mensajes bajo el *Puente Cráneo de Ciervo*, a las afueras de *Piedratrueno*.

1 Alturiak: Los aventureros llegan a *Piedratrueno*, siendo recibidos por el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**. También está presente el druida **Dennel Plumagrís**. Ambos escuchan atentamente el relato de los sucesos ocurridos en el bosque. Tras enterarse de las desalentadoras noticias, acuerdan informar por un lado al **Heraldo Real** en *Arabel* y por otro, al **Gran Druida de Silvanus** en el *Bosque del Rey*.

2 Alturiak: Los compa#eros abandonan *Piedratrueno*. **Raffaella** les comenta que debe viajar a *Marsember*, para informar a los cl#erigos de la **Iglesia de Lathander** que va a abandonar temporalmente sus obligaciones en el templo. Adem#as de sus labores habituales, en los #ltimos meses se ha sucedido un goteo incesante de desapariciones en la zona de los muelles. Con el recuerdo de la reciente amenaza de criaturas muertas vivientes, los cl#erigos del **Se#or de la Ma#ana** han estado colaborando con la **Guardia** en las patrullas que recorren la ciudad. Desgraciadamente, su presencia no ha conseguido evitar que las desapariciones se sigan produciendo. El resto del grupo acuerda acompa#arla, para sopesar la posibilidad de fundar una compa#ia aventurera legalizada.

4 Alturiak: El grupo llega a *Hultail*.

8 Alturiak: Los h#eroes alcanzan la villa de *Wheloon*.

13 Alturiak: Ya en la ciudad portuaria de *Marsember*, acompa#an a **Raffaella** hasta el *Sal#n de la Nieblamatinal*. Una vez all#, se re#unen con el **Alto Se#or delama#ana**, **Chansobal Dreen**, quien los felicita por haberse enfrentado y liberado el antiguo santuario de **Eldath** de la corrupci#n de **Myrkul**. Al parecer, la historia de su aventura en el *Pantano Vasto* ha llegado hasta o#dos de la fe de **Lathander**. Al escuchar los deseos de **Raffaella** de dejar durante un tiempo su labor en el templo para viajar y combatir la maldici#n necrom#ntica que amenaza el reino, **Chansobal** les comenta que puede que conozca a alguien que podr#a ayudarlos en sus aspiraciones de convertirse en una compa#ia aventurera. El cl#erigo les invita a hospedarse en la posada del *Grifo Rugiente* y a regresar al d#a siguiente, pasada la ceremonia del mediod#a. #l tratar# de organizar un encuentro con este misterioso benefactor.

14 Alturiak: De nuevo en el *Sal#n de la Nieblamatinal*, son conducidos a una peque#na sala de reuniones, donde les aguarda un joven adolescente de aspecto extranjero, que parece bastante nervioso. Junto a #l, hay un semielfo, que se presenta como **Damon Sorn**, un servidor del **Rey**.

Damon les explica que uno de sus hombres, **Randall Boudreaux**, fue raptado hace tres noches en una reuni#n en los muelles de la **Marina Imperial**, junto con el resto de asistentes. Cree que este ataque est# relacionado con la oleada de secuestros que han ido aconteciendo en la ciudad en los #ltimos meses, que con la docena de personas desaparecidas en este #ltimo y audaz golpe ha sobrepasado de largo la cincuentena. El chico se llama **Nefti** y es un aprendiz de un diplom#tico extranjero, **Kafar Aspis**, miembro de una delegaci#n comercial thayana que estaba visitando la ciudad y que asist# a la reuni#n. **Kafar** fue raptado tambi#n en el mismo ataque. Afortunadamente, el chico pudo esconderse y vio donde eran llevados los cautivos. M#s tarde, fue encontrado por una patrulla de la **Guardia** y retenido, pero al mencionar su relaci#n con los thayanos #l pudo llegar antes que los **Magos de Guerra**. Tras hablar con los otros miembros de la delegaci#n, #stos le han permitido que colabore con #l para encontrar a su agente desaparecido y, por supuesto, a **Kafar**.

Tras esta peque#na introducci#n, **Damon** le pide al joven que salga fuera y su tono cambia por completo. El semielfo les conf#a en que sospecha que **Kafar Aspis** es un miembro de los **Magos Rojos** y seguramente se trata de un esp#a. Si lo encuentran deben dejarlo libre. Por desgracia, y pese a la turbia reputaci#n de los thayanos, un tratado comercial con dicha naci#n puede ser beneficioso. En estos momentos, la situaci#n del reino es delicada. Las tropas reales est#n desplegadas por todas las fronteras en pleno invierno, lo que ha costado muchos recursos. Por si fuera poco, las rutas comerciales con *Sembia* est#n interrumpidas. El pa#s vecino acusa a *Cormyr* de esconder a grupos de terroristas elfos, que han realizado diversos ataques y sabotajes en su territorio. Asimismo han denunciado que nav#os corsarios cormyreanos han atacado y hundido varios barcos mercaderes sembitas. Por ello, la ayuda econ#mica de **Thay** puede ser indispensable. No han querido implicar a las autoridades regulares, principalmente porque la **Guardia** ha sido incapaz de averiguar

nada durante meses y porque si los **Magos de Guerra** pensasen que **Kafar** es un espía y actuaran en consecuencia, provocarían un incidente diplomático en toda regla. Él confía plenamente en la discreción de los aventureros.

En cuanto a los secuestros, sabe que empezaron hace varios meses. *Marsember* siempre ha sido una ciudad algo siniestra, con la marisma, la magia Gur, contrabandistas, piratas y otras cosas de las mejor no hablar. Pero esta vez fue diferente. Sólo aquellos que tienen relación con los muelles de la **Marina Imperial** han desaparecido: marineros, carpinteros, guardias embarcados, fabricantes de velas, cuerdas y gente con profesiones similares. Al principio fueron desapariciones aisladas. Luego alguna pareja o grupo pequeño que volvía a sus casas de noche o después de visitar una taberna. Este ataque reciente, con una docena de personas secuestradas, incluyendo a **Kafar** y **Randall**, ha sido el más importante y atrevido. Hace apenas un par de semanas, también desaparecieron algunos mendigos de la zona baja de la ciudad. **Randall**, que ya había investigado sucesos similares hará algo más de un año, se ofreció a actuar como infiltrado. Desafortunadamente, la situación le sobrepasó. Sin embargo, los atacantes cometieron el error de dejar a **Nefti**. Personalmente, no está seguro de que ambas series de desapariciones están relacionadas. Duda que el caso de los indigentes tenga algo que ver.

En cuanto a los rumores acerca de los responsables, corren historias sobre seres contrahechos, nativos de la legendaria *Suboscuridad*, que surgen de alcantarillas, catacumbas y túneles antiguos. **Damon** cree que todo esto son meros cuentos de miedo que la población ha urdido. **Nefti** mencionó en su historia que los atacantes parecían matones humanos, pero también había varios tipos corpulentos, que fueron los que apresaron a su maestro y que hablaban en Orco entre sí. Es muy posible que se trate de mercenarios semiorcos, que aunque raros, no son totalmente desconocidos en *Marsember*.

El semielfo finaliza su exposición prometiéndoles que correrá con los gastos de registro de la futura compañía aventurera y también les proveerá con una carta de recomendación para el **Heraldo Real**, por parte de la **Iglesia de Lathander**. Además, si rescatan a **Randall** sano y salvo, recibirán 300 piezas de oro por cabeza y tendrán la puerta abierta para futuras colaboraciones. No obstante, les pide que actúen con inteligencia. No habrá ni derecho de saqueo ni robos, pues los objetos incriminatorios de los culpables pueden ser útiles para la investigación y cualquier botín podría muy bien pertenecer a las propias víctimas de los secuestros. Si capturan a alguien, deben dejarlo para la **Guardia** y tratar de pasar lo más desapercibidos posible. Les recomienda que usen armaduras y armas discretas, pues si por cualquier motivo la **Guardia** los detuviera e interrogase, nadie saldría en su defensa ni admitirá tener conocimiento de su misión.

Por último, antes de marcharse, el semielfo les entrega cinco pequeños viales. Si inevitablemente, durante su investigación se produce un combate con víctimas, les pide que rocíen los cadáveres con este compuesto, para poder conservar los cuerpos y que posteriormente pueda realizarse una investigación completa sobre los implicados.

Una vez aceptadas las condiciones de **Damon**, los héroes abandonan el templo junto con el asustadizo aprendiz de mago thayano. **Nefti** les confirma que logró esconderse durante el ataque y contempló como su maestro fue puesto fuera de combate antes de que pudiera lanzar ningún conjuro defensivo. También otros dos secuestrados que ofrecieron resistencia fueron rápidamente reducidos por varios matones armados de palos y varas. Los atacantes, una decena más o menos, arrastraron a los cautivos a carros provistos de lonas, como los usados para transportar materiales en el interior de los muelles, y llevaron a sus prisioneros hasta un pequeño almacén destartalado. Cree que podrá conducirlos de regreso al lugar de los hechos.

No obstante, antes de investigar sobre el terreno, los compaeros deciden dejar parte de sus pertenencias en un albergue dentro de la zona del muelle de la **Marina Imperial**, siguiendo el consejo de **Damon**. Tambi3n acomodan a **Eileen** y a **Flufy** en sus establos. Luego, acuden a una armeria de la ciudad, para pertrecharse con camisas de malla y otras armaduras menos ostentosas que su equipo habitual.

Ya anocheciendo, el joven **Nefti** los lleva hacia la lonja que la delegaci3n thayana pretendia alquilar en los muelles de la **Marina Imperial** y que fue donde ocurri3 el ataque. Los nervios traicionan un poco al muchacho, que por dos ocasiones equivoca el camino. No obstante, tras una hora larga de deambular por las calles y muelles abiertos a la poblaci3n civil, encuentran el amplio almac3n donde ocurrieron los hechos. Con dicha ubicaci3n como punto de partida, **Nefti** los gu3a hacia la zona sur de este sector de la ciudad, cercana a la muralla que separa dicho distrito de la parte com3n de la urbe portuaria. Pr3ximo a la muralla, pero alejado de las torres de vigilancia, se levanta un pequeo cobertizo de aspecto destartado y abandonado.

Andrei, aprovechando su pequeo tamao y sus aptitudes para el sigilo, se adelanta para explorar el lugar. Hay bastante suciedad, pero el sitio parece abandonado, m3s all3 de varias ratas que huyen asustadas de la presencia del gnomo del bosque. Invocando unas luces m3gicas, descubre que entre la suciedad se vislumbra el rastro de m3ltiples pisadas y seales como si hubieran arrastrado a alguien hacia una esquina del lugar, donde las tablas del suelo est3n cubiertas con unas lonas sucias.

Una vez comprobado que el lugar no esconde ning3n peligro, el resto del grupo entra para registrarlo. Efectivamente, bajo las lonas encuentran una trampilla de madera que al abrirla revela un t3nel excavado en la tierra h3meda y que desciende algo m3s de tres metros. Hay pequeos surcos picados en la pared que permiten apoyar manos y pies para ayudarse en la bajada. Una vez abajo, el pasadizo sigue hacia el sur. El ambiente es terriblemente h3medo y adem3s, hay tambi3n un fuerte olor dif3cil de identificar. **Snorri** avanza un poco adelantado respecto al resto de sus aliados, aprovechando su visi3n en la oscuridad. Pequeas ratas salen corriendo, huyendo de la presencia del enano. Evidentemente, el t3nel pasa entre los cimientos de la muralla y por debajo del agua de la marisma que separa ambas islas y se extiende por casi un centenar de metros, lo que indica que ha sido realizado con gran esfuerzo y sigilo. El camino finaliza en una pared terrosa, en la que hay incrustadas varias manijas de metal oxidado, pero firmemente sujetas, que permiten subir hasta una salida cubierta con otra trampilla de tablas de madera. El duro enano abre la compuerta, sobre la que descansa una delgada red, descubriendo que da acceso una pequea caseta de madera, llena de utensilios de pesca. Poco a poco, el resto de aventureros va subiendo hasta la superficie tras 3l.

Al mirar entre los tablones, observan que la caseta est3 al lado de un pequeo muelle. M3s all3, a menos de una veintena de metros, hay un edificio oscuro y silencioso. Al otro lado de una plazoletilla, se ven otras tres edificaciones, que est3n iluminadas y parecen viviendas. De hecho, por momentos parece escucharse la voz de una mujer, llamando a sus hijos para la cena. M3s all3 de las viviendas, se percibe la gran forma de la muralla que separa los sectores de la ciudad y bajo la cual acaban de pasar.

Decididos a evitar ser descubiertos por alg3n centinela oculto, los aventureros desclavan una de las tablas de madera laterales, permitiendo que el pequeo **Andrei** se deslice por el hueco. El guardabosques avanza con sigilo pegado al muelle, en el que se ven atadas un par de pequeas barcas pesqueras. El edificio tiene echadas todas las contraventanas y muestra dos accesos visibles desde su posici3n. En el lado de la plaza, hay una puerta doble bajo un amplio cartel. Montado sobre el mismo se ve un inmenso escudo semipartido. Un par de tablones de madera est3n cruzados frente a las puertas, como si el lugar estuviese clausurado. Desde el lado del muelle se ve otra puerta secundaria. De hecho, **Andrei** alcanza a ver un par de ratas, que se escabullen por un agujero bajo la pared al lado de la puerta. Usando la magia del bosque inherente a su raza, llama a las

pequeñas criaturas. Al cabo de unos segundos, uno de los roedores aparece y **Andrei** lo tienta con comida para que revele si ha visto algo fuera de lo normal en el interior. La criatura parece algo confusa, escondiéndose nuevamente por el agujero. Segundos después reaparece otra rata, que sí parece hacer caso al guardabosques, indicándole que la siga rápidamente.

Apenas ha cruzado la puerta, **Andrei** contempla la amplia estancia de una posada. El lugar parece silencioso, excepto por los débiles chillidos de las ratas. Es entonces cuando le llama la atención que encima de un escenario hay personas atadas. Antes de que pueda reaccionar, varios desconocidos surgen de las sombras, golpeándole con porras. Afortunadamente, el pequeño gnomo reacciona con rapidez y consigue salir del local, al tiempo que grita avisando a sus aliados. Algunos matones lo siguen, pero ya con el arco en las manos, demuestra ser un duro hueso de roer a los secuestradores. Mientras el resto de héroes avanzan con rapidez hacia el edificio, **Andrei** hiere de gravedad a uno de sus atacantes, obligándoles a huir y refugiarse de nuevo en el interior.

Temiendo que el sonido de la lucha alerte a los vecinos y a la **Guardia**, los aventureros actúan con decisión. **Kael Tas** avanza por el embarcadero, seguido por **Andrei**, **Reda** y **Snorri**. Son recibidos por un estallido de afiladas espinas ácidas, que hace que se pongan a cubierto. **Snorri** decide probar la puerta principal, secundado por **Félix**, mientras **Dornan** y **Raffaella** cierran el avance. Otro conjuro se desata sobre el muelle, en este caso una súbita tempestad de granizo, que cae con fuerza sobre los compañeros, obligando a **Raffaella** a invocar el poder de **Lathander** para sanar a sus camaradas.

El **Espadacantarina** es el primero en cruzar el umbral, siendo recibido por una horda de ratas, algunas de ellas del tamaño de un perro. También es atacado por un par de matones. Pero el elfo no está solo. **Andrei** y **Reda** lo apoyan. Las letales flechas del guardabosques y conjuros de la druida acaban con uno de los atacantes de su compañero y con otro que trataba de salir por una puerta secundaria. Sin embargo, el enjambre de roedores sigue poniendo en dificultades a **Kael Tas** y, cuando un relámpago mágico le impacta, se ve obligado a retirarse debido a las heridas sufridas.

Por suerte, en ese momento **Snorri** consigue destrozarse a hachazos una de las hojas de la puerta principal, que estaba cerrada también con tablones. Tras él, entran **Félix** y **Raffaella**, mientras que **Dornan** prefiere rodear todo el edificio en busca de otro acceso. El valiente luchador y la clériga son recibidos por varias enormes ratas y una serie de relámpagos comienzan a caer sobre el enano, quien acaba con sendas ratas monstruosas para luego acudir a ayudar a la joven **Reda**. Por su parte, **Félix** se acerca al escenario, comprobando que los prisioneros se encuentran vivos y relativamente en buen estado, aunque están atados y amordazados.

Tras rodear la fachada hasta la puerta lateral abierta, entra en escena por fin **Dornan**, que se topa casi de bruces con otro de los matones que permanecía escondido. El inquisidor le conmina a rendirse, pero el ladrón le lanza un ataque a la desesperada y sale corriendo. Más allá, encima de la barra se ve otro cuerpo, éste sí cubierto de sangre seca y moratones, con una túnica sucia y rota que en tiempos debió ser roja. Sospechando que puede tratarse del desaparecido **Kafar**, **Dornan** y **Raffaella** acuden para comprobar si está vivo.

Entretanto, **Andrei** y **Snorri** continúan combatiendo a la multitud de ratas. Varios relámpagos continúan cayendo sobre el enano, que no puede ver a su atacante. **Kael Tas** ha sanado parte de sus heridas y **Reda** invoca un lobo para perseguir al asaltante que huía por el embarcadero. Al ver que ambos se pierden de su vista, decide transformarse en un águila y alza el vuelo con la esperanza de poder seguirlos para comprobar si le llevan a algún lugar sospechoso.

Dentro de la posada, **Félix** comienza a liberar a los prisioneros, al tiempo que las últimas ratas huyen en desbandada, tras ser masacradas por la mortífera hacha de **Snorri**.

En ese instante, de la parte trasera de la barra, donde se habían escondido momentos antes varias ratas, surge un hombre cubierto con una raída túnica parda y portando una vara retorcida, que golpea salvajemente a **Raffaella**. La rápida reacción de los compañeros hace que el furibundo atacante no tenga oportunidad de lanzar un segundo golpe, pues cae abatido bajo los ataques de los héroes. Es **Dornan** quien asesta el último golpe, dejándolo inconsciente con el plano de su hacha, con la intención de poder capturarlo prisionero.

El joven **Nefti**, que ha estado escondido fuera de la posada durante todo el combate, les confirma que el hombre inconsciente y torturado es **Kafar**. La magia curativa de **Raffaella** evita que su vida corra peligro, pero no le hace recuperar el conocimiento.

En cuanto a los prisioneros, se trata de cuatro trabajadores de los muelles y un guardia. Están sumamente agradecidos por el rescate y les cuentan lo poco que saben. Tras el ataque, fueron traídos aquí, pero desconocen donde está el resto de víctimas, entre las que se encuentra el desaparecido **Randall**, uno de los pocos que ofreció resistencia y que fue duramente golpeado. A ellos los han tratado relativamente bien, aunque el hombre de la túnica, que hablaba como un fanático, se ensañó con el extranjero de la túnica roja. Tampoco saben qué planes tenían para ellos. Los matones parecían contratados y, de hecho, **Dornan** comprueba como ambos muertos llevan idénticos tatuajes. Lo que sí que escucharon es que hablaron de vender a algunos presos como esclavos en *Puertadeloeste*, cuando llegase un tal **Ismacco**.

En la calle, resuenan las voces de los vecinos, que se han visto perturbados por el sonido del combate. El resto de la posada está desierta. Aparentemente, el lugar pretendía estar cerrado por reformas, por lo que no había levantado sospechas en el vecindario. Con **Reda** desaparecida al perseguir a los fugitivos, **Andrei** rocía rápidamente los cuerpos de los secuestradores caídos y optan por dejar atado al cultista de la túnica, tras comprobar que no lleva ningún arma u objeto oculto que pueda servirle para liberarse o ayudarles a ellos en su investigación.

Guiados por **Raffaella**, que conoce bien las calles de la ciudad portuaria, los compañeros evitan miradas indiscretas y abandonan a toda prisa la posada. Ya en un callejón apartado, curan sus heridas y recomponen los mejor que pueden sus atuendos y ropajes para evitar levantar demasiadas sospechas en la posada.

De regreso en el *Grifo Rugiente*, se encuentran con **Reda** quien les cuenta que siguió al matón huido hasta un edificio con apariencia de tienda. Al cabo de unos minutos, apareció otro tipo con aspecto similar, que muy bien podría ser el otro atacante que huyó acosado por **Dornan**. Ambos discutieron durante unos segundos y luego llamaron algo enfadados a la puerta trasera del comercio, hasta que la puerta se abrió y un tercer hombre les permitió entrar.

Por la descripción del lugar y el barrio, **Raffaella** cree que el edificio al que se refiere su compañera es la *Red de Perlas*, una tienda de antigüedades y objetos exóticos. Eso hace saltar un recuerdo en la mente del pequeño **Félix**. En una ocasión, **Thurbrand**, el jefe de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, le comentó que **Tannuth Ormbyr**, el propietario del negocio, actuaba como intermediario proporcionando mercenarios y músculo de alquiler al mejor postor, para trabajos tanto dentro como fuera de la ley. También tenía fama de ser un antiguo aventurero retirado tras varios exitosos y lucrativos negocios.

15 Alturiak: Con estos antecedentes, el grupo se desplaza de madrugada por las oscuras calles, guiados por **Raffaella** para evitar embarazosos encuentros con patrullas de la **Guardia**. Con el fin de no llamar demasiado la atención, deciden que **Félix** y **Snorri** tratarán de hablar con **Ormbyr**, apelando a su posible interés en que el asunto no salga a la luz.

Una vez en el lugar, **Félix** llama con insistencia a la puerta del comerciante, hasta que éste se asoma a una ventana. Sin embargo, pese a la insistencia del pequeño y locuaz gnomo, **Tannuth Ormbyr** no se muestra

nada colaborador, señalándoles que vuelvan al amanecer. Ante los reiterados intentos de **Félix** y la amenaza velada de hacer públicos sus negocios, el veterano aventurero comienza a ponerse algo hostil e incluso parece dispuesto a llamar él mismo a la **Guardia** si no lo dejan en paz.

Félix y **Snorri** están algo decepcionados y confusos. Esta parece ser su mejor pista, por lo que el enano decide tomar cartas en el asunto para llamar inequívocamente la atención del hombre. Tras buscar una piedra suelta del enlosado de la calle, la lanza contra la ventana superior del estudio, rompiendo contraventana y cristal. Efectivamente, esto consigue que al cabo de un par de minutos, la puerta de la tienda se abra y sean recibidos por un hosco **Ormbyr**. El lugar parece un auténtico bazar de cosas raras y extrañas, antiguas armaduras, armas, objetos de arte y decoración y todo tipo de cachivaches de dudosa utilidad. **Ormbyr** escucha con desgana su historia y les confirma que él puso en contacto a un grupo de matones locales de la banda de los **Hostigadores** con ciertos elementos que necesitaban hombres de acción. Sin embargo, hace especial hincapié en que él no sabe para qué los contrataron. Sus normas son muy estrictas y sabe que cuanto menos sepa de los asuntos de los demás, mejor para él y su negocio. Reconoce que un par de matones visitaron su tienda antes de la medianoche, asustados porque el trabajo había salido mal. Él simplemente se lavó las manos y los echó cuando se pusieron insistentes, igual que ellos. Supone que se habrán refugiado en alguno de los locales donde suele reunirse la banda, aunque les desaconseja visitar dicho barrio, especialmente si fueron ellos los que tiraron por tierra el negocio en el que estaban metidos. Si quieren más información, les aconseja hablar con el **Gran Maestro Antorcha**, en su salón de juegos en la parte baja de la ciudad. Finalmente, les pide 500 piezas de oro, por su tiempo, las molestias y la ventana, y les aconseja que se marchen de su negocio antes de que pierda la paciencia.

A pesar de estar respaldado por **Snorri**, **Félix** sospecha que la actitud intimidatoria del hombre no es una bravata, por lo que opta por cumplir sus exigencias y abandonar el lugar para informar al resto de sus camaradas.

Esta claro que las pistas obtenidas no arrojan demasiada luz sobre posibles vías de investigación. Entrar en territorio de los **Hostigadores** puede ser peligroso y no les asegura mantener sus pesquisas en secreto. **Raffaella** admite que anteriormente, cuando acompañó a la desaparecida **Brigada Brutal**, ya en una ocasión usaron los servicios del **Gran Maestro Antorcha**, una enigmática figura que trafica con información. Puede que sus servicios no sean baratos, pero es una de las pocas opciones que les quedan.

Ya en los *Sifones*, la zona baja de los muelles del sureste de la ciudad, los compañeros visitan una sala de juegos bastante animada, con la presencia de todo tipo de gente de distintas extracciones sociales. Son recibidos por una elegante y atractiva mujer, **Elsa de Sune**, quien saluda amistosamente a **Raffaella**. Tras explicarle la razón por la que están allí, la mujer accede a acompañar a **Félix** y a **Reda** por una red laberíntica de túneles hasta una cámara subterránea donde los aguarda el misterioso **Antorcha**. Su cuerpo, cubierto de atroces quemaduras, está siendo cuidadosamente vendado por una sirvienta, mientras sus guardaespaldas semiorcos permanecen atentos a cualquier amenaza.

Después de narrarle los motivos de su visita y la información que desean, **Antorcha** accede a ayudarlos, en recuerdo a su vieja amistad con **Raffaella** y el resto de miembros de la **Brigada Brutal**. Les invita a que permanezcan en su local mientras él mueve su red de contactos y les pide que le den al menos dos horas para conseguir resultados.

Pasadas ya algo más del par de horas requerido por **Antorcha**, **Elsa** se presenta ante ellos en el salón de juegos, acompañada por un hombre que viste un gastado uniforme portuario. El hombre les explica que existen varios barcos que se mueven en la zona sur de los muelles, donde el contrabando es más activo y queda fuera

de la supervisi3n de la **Guardia**. Existe un peque1o gale3n de tres m3stiles, el **Pr3ncipe Pavoneante**, que est3 capitaneado por **Luscilia Ismacco**. **Elsa** les comenta que los **Ismacco** son una antigua y conocida familia de **Marsember**, algunos de cuyos fundadores fueron famosos arquitectos e ingenieros, y responsables de la edificaci3n de diversas zonas de la misma por encima del nivel de las aguas de la marisma y del mar, as3 como del sistema de alcantarillas. El desconocido funcionario del puerto les indica tambi3n el muelle donde est3 anclado el barco. Se sabe que dicha embarcaci3n ha viajado en varias ocasiones entre **Marsember** y **Puertadeloeste** en los 3ltimos meses y es bastante probable que vuelva a emprender el viaje pr3ximamente, pues embarcaron agua y provisiones recientemente.

Tras agradecer a **Elsa** la informaci3n proporcionada, los aventureros se apresuran a moverse hacia la zona de los muelles en una de las apartadas islas del sureste de la urbe. Todav3a es de noche cuando llegan a un oscuro y apartado paseo mar3timo, desde el que se extienden tres embarcaderos. Casi al final del 3ltimo, se vislumbra la luz de un peque1o fanal, colgando del m3stil de proa de un viejo gale3n, que coincide con la descripci3n del **Pr3ncipe Pavoneante**.

Los compa1eros se acercan lo m3s sigilosamente que pueden, subiendo a bordo para comprobar que no hay nadie en cubierta. La zona est3 despejada y, efectivamente, el barco parece que ha cargado mercanc3as hace poco, pues las escotillas de las bodegas y varias cargas de cajas, sacos y barriles est3n aseguradas en las bodegas. El grupo se mueve con precauci3n, mientras explora las distintas cubiertas. **Andrei** es quien va en cabeza, aprovechando su peque1o tama1o, con la ayuda de una peque1a piedra con luz m3gica para iluminar sus pasos. Al pie de las escaleras que conducen a la bodega de carga, cree escuchar el tintinear de unas cadenas, por lo que desciende para investigar. Apenas ha descendido los primeros escalones de madera cuando vislumbra una hilera de formas humanoides encadenadas con grilletes a una cadena que recorre la borda. Sin embargo, no puede llegar ni avisar a sus aliados, pues unas fuertes manos lo barren surgiendo bajo los escalones, empuj3ndolo de bruces por las escaleras. Sin darle tiempo casi a reaccionar, un tr3o de corpulentos y colmilludos semiorcos se precipitan sobre 3l, golpe3ndolo sin piedad. El peque1o gnomo no puede siquiera recoger su arco y se pone en pie a duras penas gritando para alertar a los otros. En la bodega de combate, donde aguardaba **Dornan**, el inquisidor enano ha escuchado un extra1o gru1ido y sus temores se ven confirmados al escuchar el aviso de su peque1o camarada. Inmediatamente da la alarma al resto de sus compa1eros, que se encuentran en cubierta, y se acerca mientras invoca el favor de **Clangeddin**. Sin perder un instante, los dem3s h3roes comienzan a bajar tambi3n para unirse al combate. **Snorri** es el primero en situarse junto a **Dornan** y ambos avanzan hasta lo alto de la escalera de bajada a la 3ltima bodega. Abajo no se escucha ya ning3n ruido, pues **Andrei** ha sido dejado sin sentido por sus atacantes. **Snorri** decide descender, y su camarada enano invoca sobre 3l un manto de invisibilidad para que pueda tratar de sorprender a cualquier enemigo que le aguarde abajo. Al mismo tiempo, **Kael Tas**, con su espada ba1ada en un halo luminoso, y **Reda** se colocan tambi3n en posici3n, cerrando la formaci3n **F3lix** y **Raffaella**.

Al comenzar a bajar, **Snorri** atisba a ver a un semiorco con el cuerpo del peque1o **Andrei** en sus brazos. El luchador se detiene en medio de las escaleras y avisa en Enano a **Dornan**. El semiorco parece inquieto, pues sin duda ha escuchado el crujir de las tablas de madera por el peso, pero no ve a nadie. Resuelto a que no puedan usar a su compa1ero como reh3n, **Snorri** baja las escaleras con decisi3n. Por un momento, un atacante oculto trata de agarrarlo, pero su invisibilidad provoca que falle y el enano descarga un poderoso golpe contra el semiorco al que ve, que deja caer al inconsciente gnomo. En apenas unos segundos, el valiente enano se ve rodeado por varios atacantes, que lo atacan con sus manos desnudas. Pero sus aliados tambi3n est3n atentos, y **Kael Tas** y luego **Dornan** descienden tambi3n en su ayuda, mientras arriba el peque1o **F3lix**

comienza a usar sus aptitudes bárdicas para apoyarles. Tras un feroz intercambio de golpes, un potente hachazo de **Snorri** derriba al semiorco que retenía a **Andrei**. Sin embargo, los otros atacantes le han causado graves heridas con sus puños y garras. De hecho, un terrible zarpazo despelleja al enano, provocándole una hemorragia que lo deja fuera de combate. Por suerte, **Kael Tas** y **Dornan** acuden en su ayuda. Sus armas dejan fuera de combate en rápida sucesión a los tres semiorcos restantes, y **Raffaella** y **Reda** sanan las heridas de sus compañeros caídos. La druida también evita que los semiorcos mueran desangrados, con la esperanza de poder interrogarlos. En cuanto a los prisioneros, hay una docena de ellos. La mayoría parecen drogados, excepto dos rudos marineros que están bastante magullados, por lo que **Raffaella** usa su poder curativo para sanar sus hematomas, consiguiendo despertarlos.

Los agradecidos presos les explican que los secuestraron tras una noche de borrachera en una de las tabernas cercanas a los muelles de la **Marina Imperial**. Fueron llevados a una posada desierta, en la que había otros cautivos, un lugar que coincide con la posada del *Escudo Hendido*, donde los héroes se enfrentaron al druida fanático y sus hordas de roedores. Tras un par de días, recuerdan haber sido trasladados en un carro cubierto, atados y amordazados, hasta un almacén abandonado, y confinados en una especie de sótano, junto con casi una veintena de otros presos en jaulas. Por la humedad y los olores, el lugar debía estar bajo tierra, por debajo del nivel de la marisma. Hace otros dos días, los trajeron a la bodega de este barco. Mientras eran encadenados, trataron de liberarse y pedir ayuda, pero los semiorcos les dieron una brutal paliza. Recuerdan también que los semiorcos sólo hablaban entre ellos en Orco, pero que había varios humanos entre sus captores en el almacén. Mencionaban el nombre de **Luscilia** con respeto y reverencia, pero desconocen los planes que tenían para los cautivos, excepto que ellos iban a ser embarcados con destino a un puerto esclavista.

Este relato confirma muchas de las sospechas de los héroes. No obstante, el desaparecido **Randall Boudreaux** no se encuentra entre la decena de prisioneros restantes. **Félix** sugiere entonces interrogar a alguno de los semiorcos que han capturado. Mientras **Andrei** y **Snorri**, ya recuperados, montan guardia en cubierta, el pequeño bardo, ayudado por **Reda**, encadena a un semiorco con los grilletes de sus presos y lo despiertan. Desafortunadamente, la criatura sólo parece entender el Orco, por lo que la comunicación es difícil. Amedrentado por la situación y la presencia intimidatoria de un fiero reptil invocado por la druida semielfa, el semiorco parlotea en su lengua gutural, pero el pequeño gnomo no consigue entender las respuestas del cultista, por lo que poca información consiguen extraer del mismo.

Entretanto, **Dornan** ha registrado por encima el resto de la embarcación. En el camarote del capitán hay ropa de mujer y un diario de bordo que muestra que la última escala del barco fue *Puertadeloeste*, y que en los últimos seis meses ha viajado entre ambas ciudades en otras tantas ocasiones. Además, en la pequeña cabina del conmaestre hay varios manifiestos, aparentemente legales, en los que indica que la carga de la embarcación se compone de carne seca de vacuno para *Puertadeloeste*.

Transcurrido más de una hora desde que finalizó el combate, **Kael Tas**, quien ha subido a cubierta a vigilar también los alrededores, vislumbra la luz de una pareja de lámparas acercándose junto con cerca de una docena de individuos. Varios de ellos se mueven de forma un poco antinatural, como si les costase mantener el paso de las que van en cabeza. Sin perder tiempo, el elfo avisa al resto de integrantes del grupo, que toman posiciones en la cubierta superior para sorprender a los recién llegados.

El primero en subir, un hombre encapuchado que porta una vara y una linterna en la otra mano, se topa con el filo del hacha de **Snorri** nada más llegar a lo alto de la plancha de acceso al barco. Un segundo golpe le secciona por completo la pierna y cae al agua en medio de chorros sanguinolentos. Este inesperado

recibimiento hace reaccionar a estos nuevos visitantes. Hay otros tres encapuchados con varas que toman posiciones defendiendo a una cuarta figura, que viste ropajes femeninos bajo su sobretodo. El resto de embozados, que no portan arma alguna, se agrupan indecisos al pie de la pasarela de acceso al barco. Entonces, una voz femenina invoca el nombre de **Gargauth** y del pecho de la mujer se materializa volando una figura fantasmal, que queda flotando sobre el castillo de popa del barco. Al mismo tiempo, señala al enfervorecido **Snorri**, quien siente como un terrible odio crece en su interior, lo que le lleva a descargar un golpe de hacha sobre la sorprendida **Reda**. Atacan entonces los embozados, golpeando con los puños y sin emitir voz alguna. **Dornan** sospecha que pueden tratarse de algún tipo de seres zombificados y sus pensamientos se ven confirmados cuando su hacha hace caer a uno de ellos, sin mancharse apenas de sangre. Desgraciadamente, el poder divino de **Raffaella** ha sido agotado por esta noche, pero todavía puede invocar al **Señor de la Mañana** para descargar un rayo de luz sobre el ser espectral. También **Andrei** le dispara vayas flechas mágicas de su arco viviente, lo que provoca que la aparición se precipite volando contra el hombrecillo, que está apostado en la cofa del barco. El gélido toque de la criatura de ultratumba drena la fuerza vital del gnomo, pero éste responde con otra andana de flechas que provocan gemidos de furia y dolor en el espectro. Mientras, **Snorri** se ha recuperado de su impulso asesino y vuelca su rabia contra los zombies que suben al barco, partiendo a un par de ellos prácticamente por la mitad, al tiempo que **Félix** invoca su cántico bárdico para dañar a los seres. La mujer, presumiblemente **Luscilia Ismacco**, desaparece bajo un manto de invisibilidad, mientras los cultistas siguen azuzando a los zombies restantes contra los héroes. Momentos después, la clériga vuelve a hacerse visible y una daga de pura energía se materializa sobre **Snorri** golpeándole. Por su parte, **Dornan** contiene al primero de los cultistas encapuchados. El extraño guerrero parece moverse con extremada rapidez, consiguiendo evitar alguno de los golpes del hacha del inquisidor. Éste invoca el poder de **Clangeddin**, transformando su arma en la perdición de los humanos, lo que dibuja el miedo en los ojos de su adversario.

En lo alto del mástil central, se desarrolla otro desesperado combate. **Andrei** dispara frenéticamente sus flechas contra el espectro que lo acosa. Muchos de sus proyectiles han dado en el blanco, pero el toque gélido del ser ha debilitado sus energías. Sólo la ayuda de **Félix**, con sus palabras bárdicas, que también parecen dañar a la criatura, y de **Kael Tas**, con una ráfaga de proyectiles mágicos, ha evitado que el pequeño guardabosques gnomo se derrumbe.

El propio guerrero **Espadacantarina** usa su magia élfica para rodearse de varios dobles, lo que provoca el desconcierto de los otros dos encapuchados que quedan, mientras él les asesta varios tajos con su hoja encantada. Espera contenerlos lo suficiente como para que alguno de sus camaradas enanos puedan ayudarlo.

En ese mismo instante algo completamente inesperado ocurre. La daga de energía negra vuelve a golpear al sufrido **Snorri** y se produce un destello de luz. Por un momento, los presentes tienen la visión de una especie de grieta que se abre alrededor del enano succionándolo. Un segundo después no queda ni rastro de él.

Aprovechando el desconcierto de los compañeros, **Luscilia** dirige su la daga voladora contra **Raffaella** y lanza su propia arma contra **Reda**. Sorprendentemente, el mangual vuela como dotado de vida propia para golpear a la druida y luego regresar a la mano de la malvada clériga. Este ataque deja muy malherida a la joven semielfa, que se protege para poder sanarse con la ayuda de **Raffaella**.

Por encima de todo esto, la firme resistencia de **Andrei** llega a su fin. Un nuevo roce de las garras espectrales de su oponente hace que el gnomo de los bosques se derrumbe en la cesta de la cofa. El ser dirige su atención hacia **Félix**, quien ha estado usando con gran efectividad sus palabras de poder. Afortunadamente para él, una

nueva oleada de magia bárdica hace que la criatura se desvanezca en mitad del aire antes de que pueda atacar.

Sobre cubierta, **Dornan** continúa conteniendo a uno de los cultistas, imponiéndose poco a poco a su adversario. Peor suerte corre **Kael Tas**. Un conjuro de **Luscilia** elimina sus dobles ilusorios y es derribado por un barrido de la vara de uno de sus atacantes, al tiempo que el otro le propina un terrible golpe. Por suerte, **Félix** y **Raffaella** están atentos para curar a su compañero y **Dornan** consigue tumbar finalmente a su contrincante. Esto, unido a la desaparición del espectro, provoca que **Luscilia** huya de la escena alejándose entre las sombras más allá del muelle. Sus dos cultistas restantes cubren su huída e intentan también escapar, pero sólo uno de ellos lo consigue. El otro es derribado por el plano del hacha de **Dornan**, quedando inconsciente y vencido.

Rápidamente, los héroes restantes comprueban el estado de **Andrei** para evitar que muera por las heridas recibidas. Su diligencia hace que lleguen a tiempo para salvar al pequeño arquero. Sin embargo, no hay rastro alguno de **Snorri**, que parece haberse desvanecido por completo.

En el horizonte comienza a vislumbrarse la claridad que anuncia el amanecer y los aventureros deben decidir sin dilación cual será su siguiente paso tras esta desesperada lucha. Encadenan al prisionero a la bodega y lo reaniman para interrogarlo. El hombre, de aspecto y acento extranjero, admite haber sido contratado por **Luscilia** en *Puertadeloeste*. Sin embargo, siempre se movieron por la ciudad al amparo de la noche, guiados por su patrona. Ella poseía un plano, con la indicación de varios puntos de contacto: la taberna cerrada; una tienda donde contratar matones locales; un salón de juego en la parte baja de la ciudad en el que conseguir información útil; la ubicación de este muelle, relativamente apartado de miradas curiosas; y por último, un almacén abandonado en el barrio este. Él podría recordar el camino hasta las cercanías de este último punto, pero desconoce con exactitud la ruta y en la manzana había varias naves desocupadas, por lo que no está seguro de poder reconocer el edificio exacto. Pese a su aparente sinceridad, **Raffaella** detecta varias mentiras y omisiones en el relato del hombre. No obstante, carecen de tiempo para un interrogatorio más exhaustivo, pues en el exterior comienzan a verse signos de actividad conforme algunos tripulantes de otras embarcaciones llegan al muelle. Así pues, optan por limpiar sus heridas y ropas lo mejor posible y dejar a cargo de los presos y del resto de cautivos liberados a los marineros que salvaron, con la condición de que avisen a la **Guardia** pasado un tiempo prudencial para que el grupo haya podido abandonar el embarcadero.

Viendo el estado tremendamente débil de **Andrei**, merced al toque gélido del espectro, **Raffaella** decide llevar a su pequeño camarada al *Salón de la Nieblamatinal*, mientras el resto regresa a la posada del *Grifo Rugiente* para descansar.

Una vez en el templo, la clériga de **Lathander** accede a un pequeño depósito con pergaminos y pociones curativos que su iglesia guarda para emergencias. Allí encuentra un texto sagrado que le permite devolver la fuerza vital perdida al gnomo de los bosques.

A media tarde, cuando ya comienza a oscurecer en la ciudad portuaria y tras una consistente merienda que realmente es su desayuno, los héroes sopesan sus opciones. Tanto **Dornan**, como **Raffaella** y **Reda** deben recuperar sus plegarias, pero para ello es necesario que recen al amanecer, por lo que no podrán hacer uso de su magia divina hasta llegado un nuevo día.

Félix, acompañado por **Andrei** y **Kael Tas**, decide visitar la sala de juegos del **Gran Maestre Antorcha**, con el propósito de obtener más información y tratar de sonsacarle algo sobre la visita que recibió de **Luscilia Ismacco**. Allí son recibidos por **Elsa de Sune**, la mano derecha del misterioso **Antorcha**. Tras escuchar sus peripecias, la clériga accede a ayudarles, buscando datos o algún rastro de dinero que pueda indicar cuál es la

guarida de los cultistas. Por otro lado, también les dará información sobre lo que pueda averiguar acerca de **Gargauth**. Sin embargo, se niega a revelar nada sobre sus negocios con **Luscilia**, ya que incluso ellos poseen un cierto código de honor. A cambio, sabedora de las intenciones del grupo de establecerse como compañía aventurera, les exigirá en el futuro un trabajo a cuenta de esta ayuda, siempre sin contravenir las leyes locales o su código moral.

Cerrado pues el trato, **Elsa** les invita a que regresen al amanecer, pues ella debe mover sus contactos para conseguir la información deseada durante todo lo que queda de tarde y la noche que se acerca.

16 Alturiak: Después de rezar con las primeras luces para pedir el favor de sus deidades, cumpliendo lo pactado los compañeros se presentan con las primeras luces en el salón de juego, donde una visiblemente cansada **Elsa** los atiende. La mujer les explica que tiene buenas noticias para ellos. Aparentemente, hace unos nueve meses los **Halcóndisperso**, una familia noble venida a menos en los últimos tiempos, compró varios naves y una oficina comercial en una manzana portuaria que había quedado abandonada hace años tras la quiebra de la compañía comercial que la explotaba. Lo extraño es que a pesar de la adquisición, no se ha realizado ninguna obra de rehabilitación de los edificios, ni se instalado ningún tipo de negocio en los mismos. Estos podrían esconder la guarida que los secuestradores han usado para trasladar a sus víctimas después de tenerlos escondidos en la posada cerrada, antes de llevarlos a su barco esclavista. También les proporciona un esquemático plano de la ciudad, detallando la ubicación del barrio y la localización de los cuatro edificios que fueron adquiridos.

Por otro lado, el **Gran Maestro Antorcha** le ha explicado que **Gargauth**, el **Señor Que Observa**, es una siniestra deidad muy poco conocida. Se rumorea que fue uno de los antiguos **Señores Infernales**, desterrado por sus pares, que ahora maquina entre los mortales la forma de recuperar su poder para reclamar sus dominios perdidos.

Con estos nuevos datos, los compañeros se ponen en marcha hacia la parte de la ciudad donde se encuentran los locales mencionados por **Elsa**. Para poder reconocer la zona sin llamar la atención, **Reda** se transforma en una paloma y sobrevuela el área, posándose en varios tejados. Los edificios mencionados son un par de amplias naves abandonados, un pequeño almacén de una sola planta y un edificio de oficinas de dos pisos. Una inspección un poco más detallada le permite comprobar que las naves están en muy malas condiciones y las oficinas también parecen abandonadas. Sin embargo, las puertas dobles del almacén están cerradas por una cadena con candado y en la puerta trasera hay otro candado exterior. Es más, varias ratas recorren el callejón trasero, introduciéndose en el edificio por un pequeño agujero en la base de la pared. Con la experiencia previa aprendida en la posada donde tuvieron su primer encuentro con el fanático druida que controlaba a los roedores, parece muy posible que este sea el escondite de los secuestradores.

Después del regreso de su compañera semielfa y de que ésta les describa lo que ha visto, el grupo decide una aproximación frontal desde la plazuela que da acceso a las oficinas y a las dobles puertas del almacén, donde no parecen merodear las ratas. Con la ayuda de una palanca, **Kael Tas** y **Reda** abren el candado y recorren sin ruido la cadena. En el interior, algunas ratas huyen asustadas al iluminarse por el sol la sala. Un olor extraño y desagradable llena todo el almacén. En una de las esquinas se amontonan varias paletas de madera polvorienta. En otro extremo hay mantas viejas y algunos objetos personales bastante pobres, como si este lugar hubiera sido en tiempos el hogar de indigentes. Los atentos ojos de **Reda** descubren un rastro en el suelo dejado por las paletas al ser arrastradas, por lo que deciden moverlas a un lado. Efectivamente, bajo las mismas se esconde una trampilla de madera relativamente nueva. No posee ningún cierre, excepto una mera argolla metálica para levantarla.

Al abrir la trampilla, sólo vislumbran oscuridad y unas escaleras de metal semioxidado sujetas a la pared de piedra. Un olor muy intenso de humedad llena el pasadizo descendente. Por un momento, **Félix** cree escuchar el sonido de más ratas en las profundidades. **Dornan**, merced a su visión en la oscuridad, se ofrece para bajar el primero, no sin antes protegerse por un conjuro de invisibilidad. A mitad de camino, mientras desciende lo más sigilosamente posible, cree percibir como al final de la escalera se produce un leve descenso de la oscuridad, como si alguien encendiera una fuente de luz, pero hubiera amortiguado su brillantez.

Una vez abajo, la imagen que contempla hace que tenga que contenga la respiración. La estancia está precariamente excavada en la tierra, con paredes reforzadas con losas de piedras, pero en las que se ven claramente manchas de humedad, sin duda por estar bajo el nivel de las aguas de la marisma que rodea esta zona de la ciudad. Hay seis jergones alineados en las paredes y una tosca mesa de madera con cuatro sillas en el centro. Unas dobles puertas de madera rematan la pared este. Junto a ellas, se levanta un hombre con una sencilla túnica, que porta una vara nudosa. De su cinto, cuelga un pequeño globo de luz, cubierto por un paño, que arroja una luz mortecina, pero suficiente para verlo a él y a un grupo de siete enormes ratas, que parecen escuchar al desconocido, que les habla en voz baja en una lengua que el inquisidor enano no es capaz de reconocer. De momento, está claro que no son conscientes de su presencia, pese a que alguna de las grandes ratas está muy cerca del pie de las escaleras.

Pasan angustiosamente los segundos mientras **Dornan** no sabe si subir para avisar a sus compañeros o arriesgarse y tomar la iniciativa, con la esperanza de que sus camaradas desciendan a toda velocidad. Es entonces cuando **Raffaella**, con la intención de iluminar la zona, deja caer un pequeño guijarro dotado con un conjuro de luz. Al caer el objeto en el suelo, las enormes ratas cercanas a la caída de la trampilla se acercan para inspeccionarlo y detectan el olor de **Dornan**.

Con la intención de no perder la sorpresa, el enano avanza por la sala, entre los mordiscos de las ratas, muchas de las cuales sólo encuentran el aire al no poder ubicar bien a su blanco, hasta llegar cerca del cultista. Arriba, **Kael Tas** comienza a bajar, seguido por **Félix**. **Dornan** descarga un potente golpe con su hacha contra el druida, que se resiente, pero contraataca con su cayado. A su vez, un relámpago desciende sobre el enano causándoles varias quemaduras. Instantes después, su compañero **Espadacantarina** se encuentra a su lado para ayudarlo, a pesar de verse rodeado por las enormes ratas. También **Félix** y **Reda** llegan al pie de la escalera. El pequeño bardo comienza a inspirar a sus compañeros, mientras la druida descarga un estallido de espinas ácidas sobre las ratas que se agrupan en el rincón opuesto de la sala. Además, ambos tratan de formar un frente unido para permitir que **Andrei** y **Raffaella** desciendan con seguridad.

El combate que sigue es corto pero intenso. Entre **Dornan** y **Kael Tas** acaban con el cultista, mientras hacen frente a las grandes ratas. Un par de ellas tratan de atacar a **Félix**, que ahora está usando sus aptitudes bárdicas para acribillar con sus cantos a las criaturas. Una de ellas parece ser más fuerte y mostrar algún tipo de mordedura venenosa, pero la llegada de **Andrei**, con su pequeño pero letal arco, convierte al ser en un alfilerero. Ya sin vida en el suelo, la gran rata se transforma en otro humano con vestiduras druídicas. Momentos después, acaban con las últimas ratas terribles y la sala subterránea queda en silencio, a excepción del sonido de fondo de gotear de agua.

Tras curar sus heridas, los héroes inspeccionan la zona. Hay un pequeño agujero en la pared, al lado de las dobles puertas, lo que sugiere que las ratas más pequeñas pueden ir y venir a su antojo. Las puertas no parecen cerradas por ningún mecanismo, pero cuando **Reda** trata de abrirlas, una cuchilla oculta barre el umbral causándole un feo corte. Más allá se ve un tramo de escaleras excavadas en piedra húmeda, que gira al tiempo que desciende hacia las profundidades.

Dornan vuelve a ofrecerse voluntario para ir en cabeza, oculto por otro manto de invisibilidad, con sus aliados siguiéndole en silencio a cierta distancia. Las escaleras siguen descendiendo y girando en otros tres tramos, hasta que desembocan en un túnel rematado por otras dobles puertas de madera recia.

Al abrir una de las hojas, contempla una sala excavada de altos techos, iluminada por antorchas en los muros. El suelo es de roca sólida, por lo que parece estar por debajo del nivel de la marisma. A ambos lados de las puertas hay una doble fila de ocho encapuchados, enfundados en túnicas con símbolos rúnicos y armados con extrañas varas, que parecen estar a la espera. Casi en el centro, sobre una especie de diseño extraño en las losas del suelo se yergue un hombre que porta un pectoral de armadura y un mangual que empuña con ambas manos. Apenas la hoja de la puerta ha terminado de abrirse cuando el inquisidor siente como una energía mágica invocada por el humano trata recorrer la zona en la que está, pero gracias a **Clangeddin** no sufre ningún tipo de daño.

Detrás de su camarada enano, el resto del grupo continúa descendiendo. Esta vez **Dornan** decide no arriesgarse, sabedor de que sus enemigos saben que está ahí, aunque no puedan verle. Invocando el poder del **Padre de la Batalla**, se parapeta junto a uno de los muros a la espera de que lleguen los demás aventureros. Unos segundos más tarde, **Kael Tas**, **Félix** y **Reda** se encuentran a su lado, con **Andrei** y **Raffaella** cerrando la marcha. Nuevamente una oleada de energía maligna y oscura recorre el túnel en el que se encuentran. Sobreponiéndose al dolor, **Dornan** y **Kael Tas** entran en la sala. El guerrero elfo va rodeado de una serie de dobles ilusorios, que demuestran ser verdaderamente útiles, al absorber varios golpes de sus adversarios. Por su parte, **Félix** usa su cántico de forma letal, hostigando a los encapuchados desde un lateral, mientras que **Reda** comienza a invocar elementales de tierra para que les ataquen desde la espalda. Lo cierto es que los encapuchados pelean de forma diferente a los combatientes a los que se enfrentaron en el muelle. No se mueven tan rápidamente, ni usan técnicas de combate, pero parecen estar dotados de una fuerza y energía inhumanas. Es **Dornan** el primero que se da cuenta de que sus golpes no les hacen sangrar, por lo que avisa a su compañera **Raffaella**. La clériga de **Lathander** invoca el poder del **Señor de la Mañana** con mortífera efectividad, provocando que uno de los extraños explote deshaciéndose en polvo. Otro cae bajo el hacha del inquisidor y cuando su cuerpo toca el suelo es como si el halo de una ilusión se disipase, revelando un rostro esquelético más allá de la capucha. Sin embargo, el humano demuestra a su vez ser un clérigo oscuro, reclamando el poder de **Gargauth** en sucesivas oleadas de energía negativa que barren a los elementales de tierra de **Reda** y ponen en apuros a los compañeros. Por suerte para ellos, es una última maniobra desesperada, pues cuando sus esbirros de ultratumba se ven superados, el sacerdote maligno empuña su mangual, cubierto de una energía mística, para desencadenar un terrible golpe sobre el pequeño **Félix**. No llega a dar un segundo golpe, pues varias flechas certeras de **Andrei** y el cántico mágico del propio bardo gnomo abaten para siempre a este temible adversario.

Al examinar la estancia, se dan cuenta de que en el muro norte se alinea un trío de celdas cerradas por puertas metálicas, con un pequeño ventanuco barrado. Están casi vacías, quedando en una de ellas sólo un hombre de mediana edad, una mujer anciana y un niño. Los tres parecen enfermos, sin duda por el tiempo pasado en estas condiciones tan insalubres. En otra, hay otro hombre terriblemente maltratado, que resulta ser **Randall Boudreaux**.

En una de las esquinas hay montones de barriles, cajas y sacos, muchos de ellos marcados con el sello del **Coster Comercial Siete Soles**. Contienen todo tipo de provisiones, con cantidad suficiente para que un grupo numeroso de gente pudiera vivir durante meses. En la esquina contraria hay una trampilla metálica que parece

conducir a un pasadizo todavía más profundo. Al acercarse, se oye el rumor lejano de una corriente de agua subterránea.

Finalmente, en el centro de la sala hay un diseño pintado sobre las losas de piedra con sangre. Muestra claramente la efigie de una enorme rata terrible inclinada hacia delante como si fuera a saltar.

Después de sanar sus heridas y curar lo mejor posible a los cautivos, escuchan el relato de éstos. La mujer es una indigente a la que secuestraron en el propio almacén que esconde el pasadizo a esta guarida. Sus compañeros mendigos fueron hechos presos, pero sucumbieron a la enfermedad y los cultistas, que se hacían llamar los **Druidas de las Sombras**, los sacrificaron, dibujando con su sangre la imagen de la rata y dando sus restos como comida para sus bestias. El hombre y el niño son el propietario de la posada del *Escudo Hendido* y su hijo, que también fueron secuestrados hace semanas, para así poder usar su negocio como escondite para las víctimas de los secuestros en la zona de la **Marina Imperial**. Saben que muchas otras personas fueron secuestradas, pero conforme se congregaba un grupo numeroso, eran trasladados a la superficie y presumiblemente llevados al **Príncipe Pavoneante** para ser vendidos como esclavos en *Puertadeloeste*. En otras ocasiones, **Dalirio**, el hombre al que han matado, se llevaba a varios presos con él descendiendo por el pasaje cerrado con la trampilla metálica. Precisamente, la noche anterior llegó una mujer de cierta belleza junto con otro encapuchado y vaciaron las celdas, llevándose a todos los presos, excepto a aquellos enfermos o que estaban demasiado débiles para viajar. Eso ha salvado a este cuarteto de prisioneros de un destino desconocido pero seguramente terrible.

En cuanto a **Randall**, admite que trató de fugarse cuando fue trasladado a las celdas y por eso se llevó una buena paliza que lo dejó fuera de combate. Tras saber que **Damon Sorn** es quien está detrás de su rescate, les acompaña sin reparo al templo de **Lathander**, en compañía de los otros cautivos liberados. Él se encargará posteriormente de avisar a las autoridades para que desmantelen este lugar, pero antes, sus agentes deben revisarlo para ver si encuentran algo que pueda ser útil en su investigación.

Con la satisfacción de haber cumplido la misión encomendada, además de haber liberado a todos los prisioneros que han podido y haber eliminado a varios cultistas peligrosos y seres de ultratumba, los aventureros deciden regresar a la posada del *Grifo Rugiente*, para descansar a la espera de que su empleador se ponga en contacto con ellos.

18 Alturiak: Poco después del amanecer, **Damon Sorn** se reúne con ellos en el *Grifo Rugiente* mientras desayunan. Ya la noche anterior, corrían rumores en la posada acerca de que la **Guardia** había encontrado y rescatado a varios de los desaparecidos en las últimas semanas. El pueblo llano cree que los secuestros fueron obra de un oscuro culto maléfico y puede que no anden demasiado desencaminados después de todo.

En cuanto a **Damon**, les agradece la manera en la que han solventado todo el asunto. Además de las 1.000 piezas de oro para constituirse como compañía aventurera, les entrega las 300 piezas de oro prometidas por cabeza y también, como extra, una pequeña daga mágica forjada en plata extremadamente resistente. Le parece un detalle simpático, tras haber escuchado las historias acerca de licántropos hombres rata, que luego resultaron ser los **Druidas de las Sombras** y sus enormes compañeros roedores. No les da demasiados detalles sobre la investigación posterior, pues es algo que no les incumbe, pero admite que están vigilando a la familia noble de los **Halcóndisperso**. Efectivamente, el difunto clérigo de **Gargauth**, **Dalirio**, era uno de sus miembros, y quieren averiguar si se trataba de una oveja negra o si esto formaba parte de un complot más extenso. También hay una orden de captura sobre **Lucilia Ismacco**, aunque parece como si se la hubiera tragado la tierra. De hecho, puede que haya sido literalmente, pues comenta que la trampilla subterránea en la guarida de los sectarios llevaba a un pequeño canal subterráneo, que estaba cegado por un derrumbe varias

decenas de metros más allá. Es muy posible que nunca sepan qué ha sido del resto de cautivos. Él personalmente se teme lo peor, ya que **Randall** en su informe ha descrito a una criatura pequeña, delgada, de piel blanco azulada, cabellos blancos y enormes ojos bulbosos. Los otros cautivos comentaron que dicha criatura solía visitar a **Dalirio** y que poco después muchos de los presos de las celdas eran sacados encadenados y obligados a descender por la trampilla. Por la descripción del ser, **Damon** cree que puede tratarse de un derro, una misteriosa raza de la *Suboscuridad*. Se sabe poco de ellos, a excepción de que son aparentemente una raza de mutantes enloquecidos y depravados, sin embargo, nunca han sido vistos en gran número, aunque ha informado a sus superiores para que no se descuide la vigilancia de las alcantarillas y túneles. Sin embargo, la escasez de efectivos militares, con casi todas las tropas desplegadas en las fronteras del reino, hace que la situación no sea la mejor posible.

Después de esta larga charla, **Damon** les entrega una carta de recomendación firmada por **Chansobal Dreen**, el **Alto Señordelamañana**, en la que alaba sus aptitudes y valores morales, recomendando que se les permita fundar una compañía aventurera. Esto facilitará los trámites con el **Heraldo Real**. Finalmente, se despide de ellos prometiéndoles contactar en el futuro cuando sus servicios sean necesarios.

19 Alturiak: Los héroes visitan las dependencias del **Heraldo Real**. Para sorpresa de **Dornan**, se trata de un enano llamado **Kurus Piedraelevada**, quien se muestra cortésmente respetuoso con el grupo, especialmente tras leer la recomendación de **Chansobal Dreen** y comprobar que un miembro de la **Iglesia de Clangeddin** formará parte de la recién creada compañía aventurera de la **Brigada Bendita**.

23 Alturiak: Después de varios días de descanso, con sus gastos pagados por la **Iglesia de Lathander** en agradecimiento a su ayuda contra los sirvientes muertos vivientes de los esclavistas, los aventureros reciben un mensaje solicitando su presencia en el *Salón de la Nieblamatinal*.

Una vez en el templo del **Señor de la Mañana**, **Chansobal Dreen** se reúne con ellos. El clérigo les explica que ha recibido la reciente visita de un hermano del templo de *Estrellavespertina*, quien le ha relatado algunas historias algo preocupantes. Al parecer, el **Consorcio del Trono de Hierro**, una compañía mercader que se está implantando en varios países, ha incrementado sus actividades en *Estrellavespertina*, e incluso ha comenzado a montar un campamento maderero en la parte norte del *Bosque del Rey*. Esto ha levantado ampollas, pues la explotación de este bosque es un tema profundamente delicado. Él desconoce los entresijos de la alta política, pero da la casualidad de que el **Señor de Estrellavespertina**, **Alice Cadenadeoro**, es una devota seguidora del **Señor de la Mañana**, que ha invertido gran parte de su fortuna en la construcción del espléndido templo que se levanta en la comunidad. **Alice** sospecha que el **Trono de Hierro** ha sobornado a funcionarios locales para establecer dicha operación de tala, aunque sabe que tanto las relaciones con los druidas del bosque como los tratados con los elfos hacen que el asunto sea especialmente sensible.

Por otro lado, los caminos del *Bosque del Rey* han estado relativamente tranquilos desde hace meses, comparado con el incremento de la actividad militar en muchas de las fronteras de *Cormyr*. Sin embargo, se han comenzado a escuchar relatos de viajeros de pueblos y aldeas del bosque que viajan al exterior. Cuentan acerca de acontecimientos extraños. Pequeñas cosas que desaparecen, muchas sin importancia. Animales de granja que se asustan sin motivo o que amanecen muertos sin signo alguno de violencia. Cosechas y plantaciones en las que una parte se agosta de la noche a la mañana. Son historias ciertamente surrealistas, pero que unidas todas han provocado su preocupación y la de los clérigos locales. Incluso hay quien dice que se han visto huellas de actividad reciente de criaturas no humanas en los *Salones Embrujados*, una antigua fortaleza enana abandonada desde hace siglos, que en más de una ocasión se ha convertido en la guarida de monstruos perversos o espíritus que no han encontrado su camino en la otra vida.

El **Alto Señordelamañana** les estaría agradecido si viajasen por el *Bosque del Rey* hasta *Estrellavespertina*, por lo menos para comprobar si dichas historias son ciertas o no. La **Iglesia de Lathander** allí afincada podría necesitar de sus servicios. Él les compensaría con una bolsa de 300 piezas de oro simplemente para cubrir los gastos de viaje y les proporcionará pociones curativas al simple precio de coste.

Siendo este el primer trabajo legal de la reciente **Brigada Bendita**, aceptan la oferta de **Chansobal** y tras equiparse con elixires curativos y comprar algunas provisiones, se ponen en marcha poco después del mediodía, acelerando su marcha gracias a las aptitudes bárdicas de **Félix** y las monturas mágicas invocadas por **Kael Tas**.

24 Alturiak: Poco después de oscurecer, los compañeros llegan a la capital, *Suzail*, la **Joya Más Brillante de la Corona de Cormyr**.

25 Alturiak: El grupo parte hacia el *Bosque del Rey*.

26 Alturiak: A media mañana, llegan a las ruinas de *Zundle*, donde pernoctan.

27 Alturiak: Entrada la noche, alcanzan el pueblo de *Encrucijada*. Mientras sus amigos descansan, **Reda** y **Eileen** viajan para encontrarse con miembros del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**.

30 Alturiak: Tras el regreso de **Reda** y **Eileen**, poco después del amanecer, los héroes continúan su viaje. Ya de noche, llegan a *Dhedluk*.

2 Ches: Está oscureciendo cuando el grupo comienza a vislumbrar los límites del *Bosque del Rey*. A poco menos de una hora de la aldea de *Estrellavespertina*, escuchan súbitamente un grito procedente de la espesura y el sonido de crujir de ramas. Una forma aparece corriendo entre las sombras. Tras darle el alto e iluminarla con su luz, comprueban que se trata de un humano de mediana edad, casi exhausto y muy asustado. Su ropa está desgarrada por varios sitios y tiene varios moratones y cortes, producidos por haberse caído al correr a oscuras por el bosque y haberse enganchado con varias ramas y arbustos.

Después de tranquilizarlo y de que el desconocido recupere el resuello, el hombre dice llamarse **Mutters Kondlan** y ser el capataz del campamento maderero del **Consorcio del Trono de Hierro**. Había salido a lavarse al riachuelo cercano, poco antes de que comenzase a oscurecer, cuando escuchó gritos y chillidos procedentes del campamento. Se acercó con precaución, pero los alaridos de agonía y dolor fueron haciéndose más fuertes, mezclados con algo parecido a carcajadas chillonas. Entonces, le pareció ver varias pequeñas formas que trataban de rodearlo entre la vegetación y las sombras. Aquello fue demasiado para él y salió huyendo a todo correr. Desea regresar a la aldea, para contar lo sucedido al **Alguacil, Derrick Bale**, y al **Maestre del Consorcio, Thulano Kreesus**. El hombre parece suplicar con la mirada que lo acompañen, pero la posibilidad de que algo les haya ocurrido al resto de los trabajadores, al menos dos docenas de hombres y mujeres de la aldea, hace que los compañeros opten por desviar su camino y seguir el propio rastro de **Mutters**, aconsejando al hombre de que tenga cuidado y trate de llegar a la población por sus propios medios. Lo cierto, es que con una druida, un guardabosques y un inquisidor en el grupo, no resulta nada difícil seguir las huellas dejadas por el asustado **Mutters**. Más aún, tras recorrer algunos kilómetros, encuentran una pequeña pista forestal, en la que se han despejado los arbustos y algunos obstáculos para que un carro pequeño o caballerizas arrastrando troncos puedan moverse sin problemas.

3 Ches: Después de varias horas moviéndose en la oscuridad de la noche, sólo alumbrados por la luz atenuada por telas de sus conjuros mágicos y atentos a cualquier posible amenaza, los compañeros comienzan a escuchar el sonido de un pequeño curso de agua cercano. Además, el frío aire nocturno parece traer el sonido de una especie de cántico coral de muchas voces agudas. Más allá de la espesura de árboles y vegetación parece verse un débil resplandor, como si se hubiera encendido un fuego en la lejanía. Sin duda,

los héroes están cerca de la explotación maderera. Por ello, deciden extremar la prudencia. Para evitar hacer demasiado ruido, **Andrei** se ofrece a explorar los alrededores y regresar para contar lo que descubra.

El guardabosques se interna en la espesa vegetación, alejándose de la senda forestal, donde sería fácilmente visible para cualquier centinela. El pequeño gnomo del bosque siente el olor pesado del humo en el aire. Más adelante, los árboles rodean un claro de tocones talados y varios edificios construidos con troncos. El viento trae un sonido de crepitar de llamas, de relinchos de caballos aterrorizados y un extraño cántico chillón en una lengua desconocida. Al acercarse, **Andrei** ve que un amplio edificio, aparentemente los establos por los sonidos históricos de los caballos encerrados en su interior, está completamente en llamas. Otra cabaña con base de piedra más pequeña también tiene todo el tejado ardiendo. Alrededor de una atalaya de vigilancia, ve a casi media docena de pequeñas criaturas de aspecto reptiliano que están cantando y bailando. Más lejos, en el otro extremo, le parece ver varias formas que arrastran o transportan bultos. Está a punto de volver para informar a sus amigos, cuando un movimiento encima suyo dispara sus reflejos. Una enorme araña que había permanecido oculta entre las ramas de los árboles salta a su lado y lo apresa con sus mandíbulas al tiempo que comienza a bañarlo con una sustancia pegajosa. **Andrei** trata de zafarse, pero la criatura es más grande y fuerte y lo inmoviliza, envolviéndole con su telaraña. Por suerte, antes de que el arácnido lo agarre y comience a llevárselo hacia el centro del campamento, el pequeño gnomo grita para avisar a sus compañeros.

El resto del grupo escucha los gritos de su camarada y segundos más tarde el cántico deja de escucharse. Alarmados por lo que le ha podido suceder a su amigo, todos se mueven con rapidez, con **Reda** y **Eileen** y **Félix**, montado en el fiel **Fufly**, en cabeza. Ellos son los primeros que entran en el arrasado lugar. Lo primero que llama su atención son las dos figuras que cuelgan de lo alto de la atalaya de observación. Una de ellas, atada en medio de una maraña de cuerdas, parece uno de los leñadores. La otra, más pequeña y envuelta en lo que parece un capullo pegajoso, es indudablemente su amigo **Andrei**. Durante unos breves instantes observan con cautela los alrededores, que parecen totalmente en calma. Saben que seguramente hay criaturas hostiles observándolos, pero se deciden a actuar con rapidez. **Reda** trepa por la escalera de madera con la intención de liberar al gnomo del bosque y al otro cautivo. Cuando está cerca de la cima, un pequeño ser reptiliano de escamas semiputrefactas, con una mellada camisa de mallas y armado con una lanza dentada, surge de su escondite en lo alto y la alancea mientras está en la escalera. La semielfa contraataca conjurando un toque helador sobre la criatura, que chilla con una voz cavernosa, pero reanuda sus ataques, hiriendo de nuevo a **Reda**. Mientras **Kael Tas** y el resto de aventureros llegan al lugar, **Félix** lanza varios ataques sónicos con su magia bárdica contra el temible kobold, pero la criatura aguanta. Herida de cierta consideración, **Reda** desciende para poder sanarse, al tiempo que su compañera **Raffaella** invoca el poder del **Señor de la Mañana** en una onda curativa. Finalmente, gracias a los proyectiles arcanos de **Kael Tas** y al cántico bárdico de **Félix**, el kobold muerto viviente se desploma con un grito ronco. Es en ese instante cuando de repente, una pila de troncos amontonados, próxima a la atalaya, se suelta de las cuerdas que los amarraban y ruedan hacia el grupo. El impacto es brutal y además de producir serias contusiones y heridas por aplastamiento, **Andrei**, **Kael Tas** y **Reda** y **Eileen** quedan atrapados bajo los troncos. Rápidamente, **Raffaella** se apresura a invocar otra oleada de energías curativas para sus aliados. Apenas ha terminado su plegaria, cuando un relámpago cae del cielo golpeándola con fuerza y varias figuras pequeñas se levantan en el extremo del campamento y avanzan hacia ellos. Tanto **Dornan** como **Félix** se dan cuenta de que parecen kobolds zombificados, pero se mueven con cierta rapidez, como si estuvieran imbuidos de una fuerte energía necromántica. Antes de que se abalancen sobre ellos, **Kael Tas** consigue liberarse con rapidez de su prisión de madera y junto a sus compañeros y al pequeño **Félix** forman una línea de resistencia. Tanto el hacha del inquisidor, como la música

del bardo y las plegarias de su compañera clériga demuestran ser muy efectivas contra los seres de ultratumba, algunos de los cuales caen destruidos en los primeros compases de la lucha. Sin embargo, otros relámpagos golpean a **Raffaella**, conjurados por un adversario aparentemente oculto, y entre los troncos de madera emerge un enorme escorpión de aspecto amenazador, cuyo caparazón va cubierto por raras pinturas. Al mismo tiempo, la araña gigante que atacó anteriormente al pobre **Andrei** surge desde los árboles próximos. **Félix** recibe al escorpión con una descarga de magia bárdica que debilita a la criatura, pero no evita que lo atrape con una de sus pinzas. No obstante, el monstruo está en sus últimos momentos de vida y aunque logra aguijonear al gnomo, no consigue hacerle apenas daño. Pero entonces, el pequeño bardo siente varios golpes traicioneros a su espalda y contempla con sorpresa como una pareja de kobolds, cubiertos de pieles de animales, tatuajes y pinturas tribales, se materializan a su lado, atacándole con saña. Por fortuna, sus amigos terminan de barrer al grupo de kobolds zombies y **Dornan** destripa a la gran araña con su hacha, que agoniza dejando un rastro de icor pegajoso por el suelo. Además, **Reda** usa sus poderes drúidicos para transformarse en un pequeño animalillo y poder escurrirse entre los troncos que la retienen, moviéndose hasta cerca de **Eileen**, que también permanece prisionera y herida. Con la ayuda de **Kael Tas**, **Félix** acaba con el escorpión gigante, lo que hace que la pareja de kobolds que le atacaban huyan, al verse solos contra los héroes. Sospechando que puede haber más enemigos ocultos entre la oscuridad, los compañeros optan por no perseguirlos y buscar al desaparecido **Andrei**. Para alivio de todos, el pequeño arquero está vivo, más furioso que herido por no haber podido participar en el combate.

Tras sanar sus heridas, los aventureros comprueban que el leñador que colgaba de la torre ha muerto en la avalancha de troncos al desplomarse la torre y quedar aplastado. Sin dilación alguna, investigan el resto del campamento maderero. Desde luego, el lugar ha sido el escenario de una terrible matanza. Allá de donde surgieron los kobolds muertos vivientes hay casi una media docena de cadáveres humanos, algunos hechos pedazos y otros clavados al suelo con una jabalina atravesándolos. Los establos están completamente arrasados por el fuego y el olor que emana de los mismos indica que varios de los animales en su interior han muerto asfixiados y abrasados. Junto a los mismos, hay un carromato y un caballo casi partido por la mitad, como si hubiera sido atacado por una criatura de enormes mandíbulas. Un rastro bastante claro que interna al sur del bosque. Por las huellas, **Reda** cree que pertenecen a algún tipo de monstruoso insecto, probablemente un escarabajo de proporciones enormes. El otro edificio cuyo tejado está ardiendo parece una especie de herrería, pero **Dornan** se da cuenta de que el fuego ha provocado que la techumbre quede en muy malas condiciones, con grave peligro de derrumbarse. Sorprendentemente, en una pequeña cabaña de madera, encuentran lo que parece ser la oficina del capataz. Además de un humano con el cráneo abierto en canal, encuentran a tres kobolds que nada más verlos arrojan sus armas y se rinden lloriqueando en una lengua que no entienden. Los compañeros optan por atarlos y dejarlos encerrados en el edificio, a la espera de que el grupo de rescate de *Estrellavespertina* los encuentre y se encargue de ellos.

Más aterrador es lo que encuentran en los últimos edificios. Al entrar en lo que parece el comedor, vislumbran un amasijo de sangre, visceras y cuerpos. Más de una docena de zombies kobold se está dando un festín de carne humana. Las criaturas están tan obsesionadas en su macabro banquete, que apenas notan la llegada de los héroes. **Raffaella** agota la última invocación divina del poder del **Señor de la Mañana** para limpiar la sala de su presencia putrefacta en una oleada de energía purificadora. En la otra construcción, que resultan ser los barracones de los leñadores, hay cuatro cuerpos humanos. Extrañamente, no han sido tocados por los zombies, pero al acercarse, comprueban el motivo. Los cadáveres están cubiertos de picaduras de insectos,

pero lo que es peor, debajo de su piel se percibe el movimiento de centenares, sino miles, de larvas que esperan a eclosionar.

Ante toda esta masacre, los aventureros prenden fuego a los cuerpos de los caídos para evitar que cualquier enfermedad u otro mal que afecte a los cadáveres puedan propagarse. Mientras, **Andrei** y **Dornan** investigan los alrededores para ver si encuentran algún otro rastro, además del que dejó el enorme escarabajo que conduce hacia las profundidades del bosque. Se encuentran atareados con dicha misión cuando vislumbra dos figuras, una de ellas de grandes proporciones, que surgen desde la senda forestal que lleva a *Estrellavespertina* haciendo un gesto pacífico.

El recién llegado es **Tarzán Jones**, un druida del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque** de quien **Reda** ha escuchado hablar, y su fiel compañero **Kong**, un gran simio cubierto con una camisa de piel endurecida. Fue enviado hace semanas por el **Gran Druida de Silvanus** para investigar los extraños sucesos que han estado acaeciendo en muchas de las poblaciones del bosque. Se encontraba en *Estrellavespertina* cuando el **Alguacil** de la aldea, **Derrick Bale**, lo avisó de que el capataz del campamento maderero del **Consorcio del Trono de Hierro** había entrado en su oficina dando gritos y contando una espeluznante historia sobre criaturas invisibles de los bosques que habían atacado a sus compañeros con las primeras sombras del atardecer. El **Alguacil** va a reunir una partida de hombres de armas, junto con algún clérigo del templo de **Lathander**, pero no partirán hasta pasado el amanecer. Por ello, él y **Kong**, sabedores de que un grupo de aventureros se había encontrado con el superviviente e iban a investigar el campamento, decidieron viajar por las sendas del bosque para averiguar quien estaba detrás de este ataque.

Tras relatar a **Tarzán** su lucha contra los kobolds muertos vivientes y los enormes arácnidos, así como las terribles escenas de masacre que los atacantes han dejado tras ellos, los héroes deciden rastrear la zona para ver si hay alguna pista que puedan seguir. Efectivamente, hay un claro rastro de más o menos una docena de pequeñas criaturas que arrastran a otras, dejando abundantes marcas de sangre, como si se tratase de prisioneros. Eso indica que los kobolds se llevaron consigo a seis leñadores vivos, seguramente con algún propósito maligno. Decididos a acabar con las malévolas criaturas, la **Brigada Bendita**, acompañada por **Tarzán** y su gran mono, comienza a seguir el rastro que los lleva hacia el este, a las profundidades del *Bosque del Rey*.

Después de cerca de cinco horas de marcha claustrofóbica, con las sombras nocturnas comenzando a disiparse poco a poco, observan que el rastro de los kobolds, hasta ahora relativamente claro, desaparece por completo. Intrigados, exploran los alrededores y **Reda** descubre una pequeña roca cercana, semienterrada en la tierra, que muestra una runa élfica de advertencia. Este hecho le sorprende, pues el *Bosque del Rey* tiene fama de carecer de ningún tipo de enclave antiguo o mágico, pero podría ser que mucha gente haya estado equivocada durante mucho tiempo. Tanto **Félix** como **Raffaella** revisan el área con sus conjuros y, efectivamente, perciben una fuerte aura de magia ilusoria. Decidida a desentrañar el misterio, la semielfa druida entra en la zona más allá de la piedra élfica, muy cercana a donde desapareció el rastro. Sus compañeros contemplan como se interna en la vegetación, cada vez más densa, hasta que repentinamente se desvanece de su vista. Desde el otro lado, **Reda** puede ver con claridad al resto del grupo y se da cuenta de que hay un muro ilusorio que mimetiza perfectamente la zona boscosa circundante, ocultando una pequeña senda que desciende por una ladera pelada. Al fondo de la hondonada se ve un montículo terroso, como una pequeña meseta. Hay unos muros de piedra a intervalos, que forman un pasillo que conduce a la entrada del montículo. El rastro de los kobolds desciende claramente por la senda hacia dicho lugar, que tiene el aspecto de un túmulo, lo que produce un incierto escalofrío a la druida.

Tras regresar y relatar lo que ha visto, los aventureros atraviesan la pared ilusoria y descienden con precaución por el camino que recorre la ladera. Todavía no ha amanecido, pero gran parte de la oscuridad de la noche se ha disipado. Curiosamente, en las laderas del pequeño valle, así como en el terreno alrededor del montículo, no crece un ápice de vida vegetal, ni se ve ningún rastro de animales.

Unas escaleras de piedra llevan a través de una rampa de losas hasta la entrada del túmulo. Varios muros flaquean el pasillo, cubiertos de escritura élfica antigua. **Kael Tas** les explica a sus camaradas que cuentan la historia de la caída de la orgullosa **Netheril**, una magocracia humana gobernada por poderosos magos y hechiceros que aprendieron el **Arte** de los Tel'quessir. Sin embargo, su afán de conocimiento no iba acompañado por la sabiduría para emplearlo. Cegados por el poder, desafiaron en su locura incluso a **Mystryl**, una antigua deidad de la magia. Esto provocó la caída de su imperio, con la mayoría de sus ciudades voladoras precipitándose desde los cielos, causando la muerte de miles y miles de seres vivos. Algunos de los magos consiguieron sobrevivir y se dedicaron a emplear su magia para esclavizar a los más débiles, para poder mantener su dominio. Esta vez, los Tel'quessir actuaron, desbaratando los planes de una malvada familia netheresa que se había afincado en estas tierras. Pronto se dieron cuenta de que la maldad de las almas de estos humanos era tan grande que su muerte sólo provocaría que se transformasen en diablos, demonios u otros seres malignos. Por ello, decidieron pedir consejo a los clérigos de **Labelas Enoreth, Señor del Continuo**, la deidad élfica del conocimiento y el tiempo. Los **Guardianes del Tiempo**, el culto de **Labelas** que existía en el antiguo *País del Bosque*, aconsejaron crear una prisión elemental, donde los espíritus malvados de los nethereses quedarían confinados para siempre. Las escrituras advierten también que sólo los **Guardianes del Tiempo** pueden entrar en la tumba de forma segura, ya que una terrible maldición protege la entrada de aquellos que no porten con ellos el brillo de las estrellas.

Con esta perturbadora historia, el grupo atraviesa sobre un par de enormes discos de piedra montados entre sí que ocupan parte del pasillo de losas. **Reda** reconoce el diseño como un calendario élfico. Es posible que en tiempos remotos, estas ruedas pétreas poseyeran una magia que les permitiera desplazarse, indicando la fecha y hora exactas, algo bastante común en los templos de **Labelas Enoreth**.

Finalmente, un par de menhires se levantan a ambos lados del tramo final de escaleras. **Reda** se da cuenta de que hay varios cuerpos esparcidos entre los escalones. Parecen media docena de kobolds. Todos ellos tienen la cabeza ennegrecida, como si hubiesen estallado en llamas. Por un instante, le parece percibir un sonido de una risa ronca y gutural que surge más allá del pórtico oscuro que se interna en el túmulo.

Apenas ha cruzados los obeliscos, siente una ligera punzada de dolor en la cabeza, pero desaparece tan súbitamente como empezó. Sin embargo, las sombras de los cadáveres de los kobolds comienzan a alargarse hacia ella. Alarmada, **Reda** se retira hasta el pasillo de piedra donde aguardan sus compañeros, justo cuando las sombras terminan de formarse y avanzan flotando hacia ellos. Son recibidas por una descarga de flechas mágicas y cánticos bardos, disparados por **Andrei** y **Félix** respectivamente, pero no pueden evitar que rodeen a varios de los héroes. Sin perder un instante, **Tarzán** usa su magia drúidica sobre **Kong**, permitiendo que el gran mono pueda dañar a los seres incorpóreos con sus garras. Asimismo, **Kael Tas** invoca una oleada de proyectiles arcanos, mientras **Dornan**, **Raffaella** y **Reda** emplean sus poderes también para luchar contra los muertos vivientes. La lucha es intensa, pero los aventureros prevalecen, consiguiendo disipar a las terribles sombras de ultratumba. No obstante, su victoria no ha sido fácil. Todos ellos, a excepción del pequeño **Félix** y los distintos compañeros animales, han sufrido el gélido toque entumecedor de la tumba y han visto sus fuerzas mermadas. **Reda** y **Raffaella** recurren a su magia curativa para devolver a varios de sus aliados parte de su vigor, pero aún así no consiguen recuperarlos por completo.

Después del combate con las sombras, la entrada al túmulo parece todavía más amenazadora. De hecho, tanto **Reda** como **Tarzán** tienen problemas en convencer a sus compañeros animales para que entren en el lugar. Por su parte, **Fufly** está demasiado asustado y **Félix** no es capaz de obligarlo, por lo que permite que **Andrei** se comunice con el fiel perro, indicándole que trate de regresar al bosque, al campamento maderero, con la esperanza de que la partida del **Alguacil Derrick Bale** lo encuentre.

De nuevo deben enfrentarse a la magia protectora de los elfos. Van cruzando los obeliscos, guiados como siempre por la intrépida **Reda**. En principio, ninguno de ellos parece experimentar ningún tipo de contratiempo, más allá de un leve dolor en la sien. Sin embargo, cuando es el turno de **Andrei**, el pequeño arquero comienza a gemir de dolor. Segundos después, cae de rodillas, haciendo claros gestos de sufrimiento, al tiempo que sus cabellos comienzan a humear. Tanto **Dornan** como **Rafaella** se acercan alarmados, al contemplar como el cuero cabelludo de su pequeño amigo prende en llamas de un color azul, mientras chilla agónicamente. Ambos tratan de sanar las quemaduras de su camarada, pero las llamas mágicas no se apagan. Pasan unos angustiosos segundos, en los que el gnomo del bosque se debate al filo de la muerte, bañado por el fuego azul, hasta que finalmente la llama se apaga, dejando un espantoso olor a quemado y a un aterrorizado **Andrei**, quien se ha visto a punto de perecer por la maldición de los antiguos elfos.

Tras sanar como pueden al pequeño guardabosques, el resto del grupo cruza el umbral del túmulo. Sólo **Kong** sufre una pequeña quemadura, por encima de la débil sensación de dolor que todos sufren, pero afortunadamente es sólo momentánea, y el enorme animal no parece darle mayor importancia, tranquilizado por la presencia de **Tarzán**.

Una vez dentro de la tumba élfica, los aventureros avanzan con sumo cuidado, descendiendo un tramo de escaleras cubiertas de losas de piedra partidas, que muestran el símbolo de la clepsidra, usado a menudo por los sacerdotes de **Labelas Enoreth**. **Dornan** y **Kael Tas** abren la marcha y pronto escuchan el sonido de agua burbujeante procedente de la sala a la que se acercan. Al inspeccionarla, observan una cámara cuadrangular, de la que salen dos pasillos laterales, y por la que continúa el pasaje central. En tres de las esquinas hay estatuas de dragones feéricos que arrojan agua desde sus fauces hasta una pequeña vasija al pie de la figura. Sorprendentemente, el nivel del agua no rebosa, por lo que se adivina algún tipo de magia en su construcción. En la última esquina, se ven los restos destrozados de la estatua y su contenedor de piedra esparcidos por el suelo. Un charco de agua burbujea en el suelo entre los escombros.

Cuando **Dornan** y **Kael Tas** entran en la habitación, inmediatamente las fuentes de agua dejan de manar y de las vasijas surge un trío de criaturas acuosas con aspecto humanoide. Una de ellas se adelanta, señalando al **Espadacantarina** y, tras realizar una reverencia, comienza a hablar en una extraña lengua, totalmente incomprensible. Siempre previsor, el pequeño **Félix** posee un pergamino que le permite entender esta lengua elemental, aunque no comunicarse. Así descubre que los seres son arcontes de agua. Fueron invocados hace tiempo por los **Guardianes del Tiempo**, los antiguos sacerdotes élficos de **Labelas Enoreth**, para proteger el túmulo. Sin embargo, los elfos fueron desapareciendo poco a poco, hasta que sólo quedaron ellos y sus hermanos elementales del aire, fuego y tierra, que están ligados en las salas que rodean esta cámara. Hace poco, una criatura muerta viviente de cierto poder penetró aquí con sus huestes, portando de alguna manera una joya élfica que le permitió atravesar los cerrojos elementales. Ellos lucharon con bravura, pero no pudieron hacer nada sin la ayuda de los elfos. La tierra fue envenenada. El fuego apagado. El aire corrompido. Sólo ellos resistieron, hasta que uno de sus hermanos acuosos pereció en la lucha y los restantes se retiraron a la seguridad de sus contenedores. Supone que si no han destruido los contenedores, rompiendo su vínculo con la

tumba, es porque los intrusos tienen planes más oscuros e inmediatos. Han notado que varios de los espíritus cautivos del túmulo han sido ya liberados. Concretamente, la **Guardia de Honor** y la **Consorte**.

Escuchando la traducción de su compañero gnomo, **Raffaella** aprovecha para concentrarse mediante su magia en detectar la presencia de seres de ultratumba. Efectivamente, percibe varias auras. Media docena de ellas, de intensidad moderada, permanecen al noreste de esta sala, mientras que otra aura más fuerte indica la localización de otro muerto viviente al sureste de la sala elemental del agua.

Con todo esto en mente, el grupo decide seguir adelante, siguiendo el pasillo lateral a su derecha. Antes de partir, **Kael Tas** trata de convencer a los arcontes de agua para que se unan a ellos, pero es totalmente incapaz de comunicarse con ellos. Además, **Félix** ha percibido un cierto matiz molesto en las palabras del ser, quien parece considerar en cierta manera que los elfos los abandonaron a su suerte cuando todos los sacerdotes dejaron el túmulo.

En la cámara siguiente encuentran lo que en tiempos debió ser un monolito de piedra, que está desmoronado. Muchos de sus fragmentos parecen haberse convertido en barro y otros están por completo licuados en el suelo. Recordando las palabras del elemental de agua, los héroes suponen que esta sala albergaba al guardián elemental de la tierra, que fue envenenado de alguna manera por los intrusos o quizás por la maldición necromántica que está sacudiendo a todo *Cormyr*.

Un pasillo sale de la sala, girando levemente y desembocando en una amplia cámara. En la esquina opuesta hay otro pasillo lateral, que presuntamente lleva a la sala del fuego. El corredor central la atraviesa, internándose más y más en el túmulo. En lo alto de la sala parece flotar un anillo neblinoso. Apenas han entrado en la cámara, cuando inesperadamente escuchan el eco de una voz ronca, hablando con tosquedad la Lengua Común. De inmediato, **Raffaella** detecta la presencia de otras dos criaturas muertas vivientes, una de fuerte aura y otra más moderada. El misterioso ser dice ser **Merlokrep**, antiguo **Rey** de la **Tribu de la Escamarroja** y ahora señor de la **Tribu de la Escamamuerta**. Admite haber atacado el campamento maderero porque necesitaba sacrificios para su propósito, pero también un cebo para atraer a unos aventureros con recursos. Fue levantado hace semanas por un poderoso ser muerto viviente que ahora es su amo. Sin embargo, él quiere liberarse de su control y regresar a las cavernas de las que vino su pueblo. Para ello necesita recuperar su corona, que le fue rebatada por un traicionero grupo aventurero de pieles blandas, que lo asesinaron a él y a los suyos en los subterráneos de lo que ellos conocen como los *Salones Embrujados*. Su amo le ha conferido la misión de liberar a los espíritus malignos cautivos en esta tumba. Hasta ahora, ha tenido éxito, pero no ha liberado todavía al señor de dichas huestes, el más terrible de los prisioneros. Está dispuesto a rebelarse contra su amo y no cumplir sus órdenes si le ayudan a recuperar su corona y, con ella, su libertad.

La promesa de la criatura parece demasiado conveniente, por lo que los héroes sospechan de sus intenciones. **Félix** detecta una malevolencia en su tono que hace que parezca muy poco de fiar tratar con dicho ser. Además, una de las exigencias de **Merlokrep** es un rehén, para garantizar que el resto del grupo cumplirá su parte del trato. Al percibir que dudan y sospechar que pretenden ganar tiempo, **Merlokrep** emite un fuerte grito e inmediatamente, la nube de niebla que flotaba en el techo desciende sobre ellos. **Tarzán** y **Kong** son cubiertos por la extraña bruma y el druida comienza a sentir un fuerte dolor en sus entrañas al aspirar los densos vapores, comenzando a escupir sangre. Tanto él como su compañero animal tratan de alejarse de la nube, pero sorprendentemente ésta los sigue hasta una pared lateral. Al ver el ataque y sopesar que el arconte de agua mencionó algo sobre su hermano del aire corrompido por los intrusos, **Félix** recuerda que ciertos elementales de aire malignos pueden transformarse en brumas temporalmente, por lo que anima a sus camaradas a atacar a la criatura. Apenas ha dado esta advertencia cuando la neblina, al verse rodeada, se

mueve impulsada por voluntad propia hasta el umbral de salida de la cámara. Allí se transforma en una especie de monstruo vaporoso con ojos rojizos en medio de un torbellino de garras y alas correosas. Ante esto, **Félix** descarga una oleada de notas bárdicas, pero éstas causan poco efecto en el ser de humo y vapor, que contraataca con una tormenta de golpes contra **Kael Tas**. Arrinconado por el **Espadacantarina** y **Dornan**, **Reda** invoca un elemental de tierra a su espalda, manteniéndolo así controlado y **Tarzán** ordena a **Kong** que lo ataque también con sus poderosos brazos. **Andrei** colabora, disparando cuando percibe un hueco en el furioso combate frente a él, aunque su mermada fuerza le hace no ser demasiado efectivo, hasta que las aptitudes bárdicas de su camarada **Félix** aumentan su coraje y su precisión con el arco. Aún así, el elemental demuestra ser un difícil adversario, rápido y persistente, que obliga a los aventureros a esforzarse para conseguir finalmente derrotarlo, lo que provoca que se desvanezca al ser expulsado nuevamente al plano desde el que fue invocado.

Rápidamente, los aventureros sanan sus heridas mientras **Reda** y **Eileen** vigilan el pasillo central, pues por un momento han contemplado a un pintoresco kobold, tocado con el cráneo de un pequeño reptil y flanqueado por otros dos guerreros armados con lanzas, que ha estado contemplando parte del combate desde la siguiente cámara del túmulo. Sin embargo, nada más finalizar la lucha, los kobolds desaparecen de su vista.

Ante las bravatas de **Dornan** y **Félix** tras vencer al elemental, **Merlokrep** no parece intimidado, sino más bien al revés. Les conmina a aceptar su pacto y recuperar su corona a cambio de que libere a todos los leñadores prisioneros y frustré los planes de su amo de ultratumba. Por supuesto, se mantiene férreo en su intención de conseguir un rehén. Enfurecido por el desdén de las palabras del grupo, el **Rey** de la **Tribu de la Escamamuerta** comienza a dar órdenes en Dracónico, aprestando a su horda para la batalla e invocando luego a los espíritus malignos liberados en la tumba.

Al escuchar al kobold, **Félix**, que comprenden su lengua, advierte a sus camaradas y deciden avanzar a la siguiente cámara del túmulo para presentar allí una decidida resistencia a las huestes de muertos vivientes. Por desgracia, para cuando **Dornan** y **Kael Tas** alcanzan la entrada de la sala, contemplan como una decena de zombies kobolds avanzan con rapidez hacia ellos, saliendo del fondo del corredor principal. A su vez, seis guerreros surgen del túnel norte, semimomificados, portando espadas y armaduras antiguas, al tiempo que del pasadizo sur emerge la figura espectral de una mujer vestida con ropajes nobles, pero de terrible aspecto.

La vanguardia de la horda de muertos vivientes se abalanza contra los héroes. **Dornan** consigue aguantar a los zombies kobolds, pero **Kael Tas** sufre el toque de ultratumba de la mujer fantasmal y su fuerza vital comienza a menguar. El resto de compañeros trata de apoyarles, con **Andrei** y **Félix** disparando al más mínimo hueco, pero desgraciadamente, el elfo y el enano deben soportar el mayor peso de la lucha. Tras la masa de zombies kobolds, un grupo de cuatro kobolds de escamas putrefactas, pertrechados con camisetas de malla, lanzas y escudos, rodean un alto kobold, tocado con el cráneo de un reptil, que blande un hacha de batalla hecha de hueso oscuro. Sin lugar a dudas se trata de **Merlokrep**, el líder de la **Tribu de la Escamamuerta**.

La lucha continúa, pero sin poder invocar los poderes de **Lathander** contra los muertos vivientes y mermados por el combate contra las sombras espectrales en la entrada del túmulo, los aventureros comienzan a flaquear. **Kael Tas**, muy debilitado por los ataques del espíritu furioso, se retira a una segunda línea, protegido por sus aliados druidas y sus animales. Sin embargo, para sorpresa de todos, la doncella espectral lo sigue, atravesando el muro del corredor. **Andrei**, que ha tomado el relevo del **Espadacantarina**, sigue disparando su arco incluso a bocajarro y **Dornan** se mantiene inamovible. Consiguen, con el apoyo de **Félix**, acabar con dos de los zombies kobolds, pero entonces **Merlokrep** entra en liza y arremete contra el gnomo de los bosques. El

hacha de hueso del **Rey** kobold estalla en energía arcana y sus terribles golpes hacen tambalearse al valiente arquero, hasta que finalmente se desploma. Riendo con su voz ronca, todos escuchan como la malvada criatura ordena a los suyos en Dracónico que cojan prisionero a algún aventurero que posea magia.

En segunda línea, **Reda** y **Eileen** se retiran hasta la cámara del aire, para despejar la vía de escape del grupo. **Kong** golpea a la mujer espectral, que sigue atacando a **Kael Tas**, pero sus golpes no tienen efecto. La situación se hace extrema cuando el elfo se derrumba, con su piel cenicienta por la pérdida de energía vital. Los dioses quieren que **Félix** consiga tocar al gran mono de **Tarzán** y encantar sus poderosas garras. Con la ayuda del propio **Tarzán**, **Kong** descarga una avalancha de golpes contra el ser de ultratumba. Recibe a su vez un toque gélido, que drena su esencia vital, pero el enorme simio no cesa en su empeño, hasta que con un gemido de derrota el espíritu se desvanece.

Con la situación absolutamente desesperada, los restantes compañeros se precipitan hacia la entrada del túmulo, con la esperanza de que la luz del sol que se eleva en el exterior pueda disuadir a sus enemigos de perseguirlos. En el suelo quedan los cuerpos de **Andrei** y **Kael Tas**, cuyo futuro es incierto y oscuro.

Una vez en el exterior, tras comprobar que los muertos vivientes no les siguen, recorren con cautela la senda que los lleva desde el túmulo hasta lo alto de la hondonada, donde está la masa de vegetación cubierta con el manto ilusorio de los elfos.

El viaje de regreso se hace largo y es recorrido en completo silencio por los aventureros, con sus pensamientos puestos en los amigos que quedaron atrás en el túmulo. Ya pasado el mediodía, llegan a las inmediaciones del campamento maderero, donde escuchan una serie de voces en Chondathano que indican la aparente presencia de gentes de *Estrellavespertina*.

Efectivamente, se trata de una pequeña patrulla de hombres de armas, cazadores y un acólito de **Lathander**, dirigidos por **Derrick Bale**, el **Alguacil** de la aldea. Llegaron aquí poco después del amanecer, alertados por el superviviente del **Trono de Hierro** que el grupo encontró. Están limpiando la zona de los restos de la macabra presencia de los zombies kobolds y recogiendo algunos efectos personales para entregárselos a las familias, pues han visto ya la pira funeraria que los héroes erigieron con los cadáveres de los leñadores y los cuerpos de varios de los kobolds muertos vivientes. Desgraciadamente, **Derrick** les confiesa que algunos de los cazadores se tomaron la revancha con los kobolds prisioneros que encontraron en las oficinas. Los furiosos lugareños lincharon a los indefensos humanoides antes de que él pudiera detenerlos.

A pesar de estar fatigados por la larga marcha y los combates soportados, los compañeros le explican que la aldea corre peligro si los muertos vivientes que se ocultan en el túmulo y el resto de los kobolds que atacaron el campamento se decidieran a lanzar un ataque contra la misma. Convencido por sus argumentos, **Derrick** ordena a los suyos que recojan rápidamente todo lo útil y se pongan en marcha hacia *Estrellavespertina*.

Ya está atardeciendo cuando la patrulla miliciana y los aventureros llegan a la población. **Derrick** los invita a reunirse con el **Señor**, **Alice Cadenadeoro**, para ponerla al corriente de los hechos acaecidos.

Tras asesarse un poco, son recibidos por el **Señor**, una antigua clériga del **Señor de la Mañana** que abandonó la **Iglesia de Lathander** cuando fue nombrada por el **Rey**. Con ella están presentes dos de las personas más influyentes de la aldea, afectadas por la posible amenaza de las criaturas de ultratumba, **Randal de Lathander**, el clérigo al frente del templo que existe en la comunidad, y **Thulano Kreesus**, el **Maestre** del **Consortio del Trono de Hierro**, al que pertenecía la explotación maderera.

Después de escuchar atentamente su relato, **Alice** les explica que debe enviar un mensajero a la capital, para informar de los hechos. **Thulano Kreesus** está indignado por la muerte de sus trabajadores y culpa a elfos y kobolds por igual, mientras que **Randal** pone a disposición de la **Brigada Bendita** la magia curativa de su

orden, con el fin de que se recuperen con mayor celeridad de los efectos del combate con las sombras. **Derrick** anunciará lo sucedido en la posada de la *Jarra Solitaria*, pues sabe que recientemente ha llegado la ciudad un clérigo itinerante de **Torm**, acompañado por una mediana, quienes podrían serles de ayuda. Además, pondrá en alerta a la milicia local para proteger la aldea contra un posible ataque y recomendará a la población que no se interne en el bosque hasta pasado el peligro.

Con todos estos preparativos dispuestos, los compañeros anuncian pues su intención de regresar al túmulo, una vez estén completamente repuestos. **Alice** les agradece su ayuda, al igual que **Randal**, y dispone que puedan tener alojamiento gratuito en la posada local.

De camino a la *Jarra Solitaria*, **Dornan** y **Félix** preguntan al **Alguacil** por los acontecimientos que mencionó **Merlokrep**, cuando una compañía aventurera acabó con él y los suyos en los *Salones Embrujados*. **Derrick** les explica que aquello sucedió hace unos ocho años, casi cuando él acababa de tomar el cargo de **Alguacil**. No conoce toda la historia, pero sabe que los kobolds secuestraron a varios niños de la aldea. Un grupo aventurero, los **Capas Plateadas**, junto con varios **Dragones Púrpura** y un **Mago de Guerra**, descendieron a los *Salones Embrujados* para rescatarlos. La expedición de rescate sufrió varias bajas, pero consiguieron regresar con todos los niños vivos menos uno. Posteriormente, sabe que los aventureros hablaron con **Tessar el Mago**, un practicante del **Arte** que posee una torre a las afueras de la aldea y que ocasionalmente pasa largas temporadas descansando entre sus viajes. Él seguramente les podrá dar más información y se ofrece a acompañarlos a su torre después de que se instalen.

Una vez en la posada, **Derrick** informa de la situación a todos los parroquianos presentes, aconsejándoles que vayan a consolar a todos aquellos que han perdido algún familiar en el ataque al campamento maderero. Además, les pide que eviten el bosque hasta nuevo aviso y que permanezcan en alerta por si fueran convocados para la milicia local. También presenta al grupo a **Ryu Kelrand**, un clérigo del **Dios del Deber**, llegado desde el *Valle de las Sombras*, junto con una pequeña mediana llamada **Petra Mancusian**. Ambos escuchan atentamente la historia de lo ocurrido en el bosque y están de acuerdo en unirse a los héroes para explorar el túmulo y tratar de acabar con la amenaza de los muertos vivientes.

Posteriormente, tras tomar una reconstituyente cena, **Reda** y **Tarzán**, acompañados por sus animales, se acercan hasta las cercanías del bosque para elegir un árbol en el que realizar al día siguiente una pequeña ceremonia por el espíritu de **Kael Tas**, el valiente **Espadacantarina**, a quien vieron perecer en el túmulo bajo las terribles garras de la mujer espectral.

Por su parte, **Dornan** y **Félix**, acuden junto con **Derrick Bale** a la residencia de **Tessar**. La torre del mago, un antiguo miembro de la famosa compañía aventurera de los **Hombres del Rey**, es un lugar que rebosa elegancia y refinamiento. Al contarle el motivo de su visita, **Tessar** les explica con mayor detalle lo sucedido hace años.

Los kobolds que secuestraron a los niños pertenecían a la **Tribu de Escamarroja**. Su **Rey** pensaba que habían caído en desgracia y que para aplacar a unos espíritus malignos que acechaban a los suyos en su morada bajo los *Salones Embrujados* era necesario el sacrificio de sangre inocente. Al descubrirse el rapto de los niños, un grupo aventurero, los **Capas Plateadas**, que estaban de paso hacia *Suzail*, se ofrecieron a explorar el lugar. Junto a ellos, iba un **Mago de Guerra**, que en aquel momento estaba destinado en *Estrellavespertina* con tres **Dragones Púrpura**. En el último momento, también se unió a la expedición un anciano enano, un veterano guerrero llamado **Mc Sacrator Mc Moc**, que había acudido a la aldea con la intención de explorar la antigua fortaleza enana.

Días después, regresaron con todos los niños sanos y salvos, a excepción de un pobre chico, al que no pudieron salvar. El grupo de rescate también tuvo varias bajas entre los **Capas Plateadas** y los **Dragones Púrpura**. Habían conseguido expulsar a los kobolds de los túneles subterráneos, acabando con su **Rey** y con un peligroso chamán. Uno de los **Capas Plateadas** le confió unos brazales de escamas de dragón rojo para que los examinase. Descubrió que eran parte de un artefacto mayor y que de alguna manera estaban vinculados a la criatura originaria de su poder. De tal modo que conforme más objetos se poseían más poderoso se hacía su portador, pero también quedaba más expuesto al control por parte del espíritu del creador del artefacto. Posteriormente, el **Mago de Guerra** que se unió a la expedición fue a su torre para reclamar dichos brazales, con el pretexto de que se trataba de un objeto mágico peligroso, y sabe que fueron llevados a *Suzail*, seguramente para quedar bajo custodia de los **Magos de Guerra**. En cuanto a la corona de la que habló **Merlokrep**, **Tessar** recuerda que para conseguir infiltrarse, los **Capas Plateadas** pactaron con una facción de kobolds que conspiraban contra el chamán que iba a realizar el sacrificio. A cambio de su ayuda y de la promesa de que se retirarían a los túneles más profundos de regreso a la *Suboscuridad*, les entregaron parte del botín que quedó tras acabar con los líderes de la tribu. Es muy posible que la corona fuera uno de dichos objetos.

Al acabar el relato del mago, tanto **Dornan** como **Félix** perciben que **Tessar** parece haber omitido una parte de la historia. Ambos tratan de convencerlo, pero el veterano aventurero se muestra precavido, hasta que finalmente accede a revelarles lo que sabe cuando regresen del túmulo élfico.

4 Ches: Tras una larga noche de sueño reparador, después de los muchos sucesos del día anterior, los compañeros acuden al mediodía a la *Casa de la Mañana*, donde los clérigos de **Lathander** usan sus artes curativas para sanar los efectos del toque sombrío de los seres de ultratumba a los que se enfrentaron. Únicamente **Kong** permanece debilitado por la gélida garra de la mujer espectral que acabó con **Kael Tas**, pues el daño causado por el iracundo espíritu está más allá de las artes curativas de los sacerdotes del templo. Durante su visita al templo, hablan con **Randal** acerca de los muertos vivientes que encontraron. El sacerdote desconoce qué pueden ser los antiguos guerreros nethereses, pero por la descripción de la mujer espectral, cree que un wraith, un espíritu iracundo que alimenta de la fuerza vital de sus presas. Afortunadamente, la luz del sol los deja indefensos, por lo que aconseja a **Raffaella** que use las plegarias del **Señor de la Mañana** que invocan luz abrasadora sobre sus enemigos.

Antes de partir, **Félix** vuelve a visitar a **Tessar**. Sabedor de que la druida kobold que atacó a los leñadores parecía tener especial predilección por los enjambres de insectos y otras alimañas, le pide ayuda al mago. **Tessar** le entrega varios pergaminos mágicos con conjuros arcanos ígneos, que espera que le sean de ayuda para enfrentarse a dicha amenaza.

Reunidos con sus nuevos aliados, **Petra** y **Ryu**, el grupo se pone en marcha hacia el campamento maderero, donde tienen previsto hacer noche para poder llegar al túmulo a la luz del día, con la esperanza de que eso pueda evitar que alguno de los muertos vivientes esté más activo y también amedrente a los kobolds vivos que quedasen de la incursión a la explotación del **Consorcio del Trono de Hierro**.

Durante el camino, a la entrada del *Bosque del Rey*, se detienen durante unos breves minutos para orar por el espíritu de **Kael Tas**, junto al árbol elegido la noche anterior por **Reda**.

Varias horas después, llegan al campamento, que sigue totalmente desolado. Tras asegurar la zona y buscar un refugio defendible, se disponen a descansar y pasar la noche allí.

5 Ches: Un día espléndido amanece por encima de las copas de los árboles del *Bosque del Rey*. Los héroes avanzan con sumo cuidado, hasta llegar a las cercanías de la piedra élfica que marca la zona cubierta por la

ilusión. Allí, **Reda** descubre los rastros de un enorme criatura insectoide, que surge del terreno ilusorio, pero que desaparece pocos metros después, junto a un pequeño claro de árboles.

No obstante, al cruzar hacia la hondonada del túmulo, los compañeros no observan rastro alguno de kobolds en el camino que lleva a la entrada y la zona parece estar en una calma inquietante.

Nuevamente cruzan los obeliscos que advierten de la maldición antigua de los elfos. Aunque algunos sufren ligeros efectos por la magia élfica, a diferencia de lo ocurrido al pobre **Andrei** en su anterior visita, ninguno de los integrantes de la expedición experimenta graves heridas.

Una vez en el interior del túmulo, el grupo llega a la cámara de los arcontes de agua. Contemplan con cierta pena los restos de las fuentes mágicas que albergaban a los tres guerreros elementales restantes. No hay ni rastro de charcos burbujeantes, como es el caso de la otra criatura elemental destruida por los muertos vivientes. Si esto significa que pudieron regresar a su hogar o que también perecieron en lucha es un completo misterio.

Más adelante, llegan a la sala donde combatieron contra la horda de kobolds muertos vivientes, los antiguos guerreros de ultratumba nethereses y la mujer espectral. Hay un desagradable rastro sanguinolento ya seco que se interna por el corredor principal hacia el interior de la tumba, como si hubieran arrastrado un cuerpo sangrante, que muy bien podría ser el de **Andrei**, el de **Kael Tas**, o quizás los de ambos.

Con los nervios a flor de piel, la pequeña **Petra** se adelanta para explorar, atenta a cualquier posible trampa o amenaza. Pasado un nuevo tramo del corredor central vislumbra una sala en la que hay un escalón elevado de tierra sobre el que reposa un gran sarcófago abierto. Alrededor del mismo yacen en distintas posturas más de media docena de cadáveres cubiertos de sangre seca, desangrados brutalmente por decenas de heridas.

Tras explicar a sus aliados lo que ha visto, los compañeros avanzan hacia la zona de la carnicería. Apenas han entrado, con **Dornan** y **Reda** en cabeza, cuando descubren que a los lados de la entrada están dispuestos los antiguos guerreros semimomificados que surgieron de uno de los corredores del túmulo en su anterior combate. Pero los que les causa mayor confusión y temor es ver aparecer de nuevo de entre las sombras al furioso espíritu de la mujer espectral.

La lucha estalla en el interior de la cámara, con el inquisidor enano y la druida semielfa, ayudada por su compañera **Eileen**, aguantando la primera oleada de atacantes. **Reda** sufre el toque gélido del ser incorpóreo, que drena su fuerza vital. Además, una de las espadas de los ancianos guerreros le abre un terrible tajo en el costado. Desde una segunda línea, **Félix** usa sus notas bárdicas para dañar a los muertos vivientes y **Raffaella** y **Ryu** invocan a sus respectivas deidades para mantener a raya a la línea de seres de ultratumba. Sin embargo, la estrechez del pasillo evita que **Petra**, **Tarzán**, transformado ahora en un enorme simio, y el poderoso **Kong** puedan entrar también a ayudar a sus aliados. La desgracia se convierte en tragedia cuando un nuevo ataque de la wraith consume a **Reda**, que se desploma en el suelo. **Eileen** ataca furiosamente al ser, al que consigue dañar con sus colmillos encantados mediante la magia drúidica de su amiga, pero no es suficiente. El resto de aventureros redoblan sus esfuerzos y por fin entra en liza **Tarzán** junto con ambos clérigos, que bañan a los muertos vivientes con invocaciones divinas. Finalmente, apenas un minuto después de haber empezado, el combate finaliza dejando en el suelo los restos polvorientos de los guerreros nethereses y a la mujer espectral desvanecida una vez más. Sin embargo, se ha cobrado la vida de **Reda**, que yace pálida por lo efectos del toque de ultratumba del wraith, a excepción de la tremenda herida de la oxidada arma de cadáver andante que recibió. Inesperadamente, **Eileen** corre hacia la salida del túmulo. Los héroes no hacen nada por detener al mastín élfico, ya que suponen que al morir su compañera druida ha decidido marchar de este lugar que cada vez más huele a muerte.

Examinando la macabra escena del sarcófago y los cuerpos desangrados dispuestos a su alrededor, se dan cuenta de que se trata de los leñadores desaparecidos, así como de sus antiguos camaradas, **Andrei y Kael Tas**. El sarcófago está abierto y han usado la sangre de las víctimas para llenarlo casi por completo. Una densa capa de sangre espesa llena casi todo el interior, ocultando su contenido, si queda algo. Hay una pequeña placa de metal suelta en la cabecera, en la que se adivinan algunas runas. Al detectar auras mágicas, **Dornan** percibe un par de emanaciones mágicas, una de la lámina metálica y otra del interior del sarcófago.

Con sumo cuidado, **Petra** coge la pequeña placa metálica. Las runas son elegantes, pero incomprendibles para ella. Sin embargo, por un segundo tiene la sensación de que éstas parecían moverse, como si quisieran formar una palabra, aunque instantes después parece que sólo ha sido una mala pasada de su imaginación. Ansioso de cualquier conocimiento, **Félix** examina a su vez la tablilla contemplándola con detenimiento. Aparentemente, el pequeño bardo no consigue descubrir nada relevante y guarda el objeto entre sus pertenencias.

Mientras, **Tarzán y Kong** vuelcan cuidadosamente el sarcófago, que vierte una masa viscosa de sangre semicoagulada. Entre la misma surgen varios huesos, los restos de un antiguo esqueleto humano y también un pequeño cetro, así como los trozos de la espada élfica que portaba **Kael Tas** y el arco de madera del pequeño **Andrei**. Los extremos del cetro metálico están rematados por garras esqueléticas que sujetan sendas piedras verdosas que parecen esmeraldas. Del objeto emana una leve aura mágica, pero **Dornan** no es capaz de identificar su naturaleza concreta. Finalmente, **Félix** guarda también el extraño cetro, a la espera de poder identificarlo en el futuro.

Es el momento de regresar. Los compañeros deciden tratar de llevar los cuerpos de los fallecidos de regreso a la aldea, para que puedan recibir un entierro digno. Con la ayuda de **Kong** y de **Tarzán**, que permanece transformado, van moviendo todos los cadáveres hacia la salida del túmulo.

Cuando ya han sacado todos y se disponen a partir, se encuentran con una desagradable trampa. En lo alto de la senda que lleva de regreso al bosque surge un enorme escarabajo de poderosas mandíbulas. Su caparazón emite extraños reflejos y sobre su cabeza se aprecia la figura de una pequeña kobold, que porta una vara de madera nudosa. Al mismo tiempo, escuchan la inconfundible risa seca y ronca de **Merlokrep**. Contemplan con sorpresa como de los lados del túmulo surgen sendos grupos de muertos vivientes. Por un lado, **Merlokrep** y sus cuatro guerreros armados con camisetas de malla y lanzas dentadas. En el otro, los ocho zombies kobolds que quedaron después del primer combate en el túmulo. Para mayor preocupación, escuchan el parloteo de varios kobolds entre los muros de piedra que flanquean el camino al interior del túmulo, pero no ven a ninguna criatura, aunque sí distinguen huellas de pasos formarse en la tierra. A su mente viene el recuerdo de los dos kobolds pintarrajeados que les atacaron acercándose invisibles durante la lucha en el campamento maderero.

Ante tales fuerzas enemigas, los héroes no se arrugan y rápidamente se ponen en acción. **Tarzán** conjura un estallido de espinas ácidas sobre **Merlokrep** y sus guerreros, al tiempo que **Kong** avanza junto a él para protegerlo contra una eventual carga de los kobolds muertos vivientes. Por su parte, **Félix** da un paso atrás, hacia el interior del túmulo y comienza a invocar una extraña magia arcana. **Petra** es rodeada por la muchedumbre de zombies, que la rodean golpeándola por varios lados, aunque por suerte, tanto **Raffaella** como **Ryu** están preparados para desatar su poder divino contra los ellos. Sin embargo, la amenaza de los guardabosques kobolds invisibles hace que se mantengan relativamente juntos para evitar ser atacados por sorpresa. Finalmente, **Dornan**, encomendándose a **Clangeddin**, se prepara para hacer frente al enorme escarabajo y a la druida kobold que lo monta. Ésta descarga un relámpago del cielo que se abate sobre **Raffaella**, mientras el inmenso insecto eleva el vuelo torpemente para aterrizar a pocos metros del bravo inquisidor enano. Instantes después, los guerreros de **Merlokrep** se abalanzan todos sobre **Tarzán** y sucede

algo inesperado. Un relámpago arcano impacta al druida y a su compañero, atravesando a **Kong** de parte a parte. El gran simio se desploma con una terrible herida abierta desde su espalda al pecho. Al buscar el origen del ataque, contemplan atónitos a **Félix**, cuyos dedos todavía están humeantes. En su pequeña mano derecha porta el cetro que encontraron en el túmulo y sus ojos son pozos de negrura total. Los compañeros no tienen tiempo para reaccionar, pues ya los kobolds armados están rodeando a **Tarzán**, quien se defiende desesperadamente contra ellos. Aprovechando que sus guardias mantienen ocupado al druida transformado en simio, **Merlokrep** invoca su magia y se acerca hacia los clérigos, considerándolos sin duda como la mayor amenaza para sus huestes no muertas.

La lucha se muestra ahora verdaderamente desesperada. Las invocaciones de **Raffaella** y **Ryu** han hecho mella en los zombies kobold y también en los guerreros armados de **Merlokrep**, pero el **Rey** kobold es un adversario terrible y golpea brutalmente al clérigo de **Torm**, decidido a acabar con él. Por su lado, **Félix** o lo que sea que controla su voluntad, descarga varios rayos ígneos sobre **Raffaella**, que aguanta estoicamente la magia llameante. **Tarzán** lucha contra los guerreros kobold, con la rabia llenando su corazón. Consigue destrozar a uno de ellos con sus poderosas garras, pero las lanzas de sus enemigos van abriendo nuevas heridas que lo debilitan. En cuanto a **Dornan**, el enorme escarabajo lo atrapa entre sus terribles mandíbulas. El enano trata de zafarse invocando su magia, pero no lo consigue y la criatura lo inmoviliza bajo su tremendo peso. **Petra** sigue combatiendo contra los pocos zombies restantes, pero al escuchar chillidos y gritos a su alrededor, se da cuenta de que varios kobolds invisibles se están acercando a su posición y la de los clérigos.

Las esperanzas del grupo parecen a punto de desvanecerse, cuando una vez más algo inesperado ocurre. En la lejanía, escuchan unos ladridos y ven surgir del bosque en lo alto de la senda a un gran perro, al que reconocen como el desaparecido **Fufly**, que corre hacia ellos. Segundos después, el enorme escarabajo emite un terrible chillido y **Dornan** queda bañado por una masa de icor pegajoso. Todos contemplan como el gran insecto tiene su caparazón deformado terriblemente. Algo inmenso, pero invisible, parece haber atrapado gran parte de la anatomía de la alimaña, hasta el punto de haber ocultado a la pequeña druida kobold que cabalgaba sobre su cabeza. Sacudiéndose de dolor, el insecto suelta a **Dornan**, quien se pone en pie tambaleante y se aparta, dirigiéndose hacia donde sus camaradas luchan desesperadamente contra **Merlokrep**. Por un momento, tiene la impresión de adivinar una colosal presencia imperceptible que empequeñece incluso al enorme escarabajo, pero no consigue percibir su naturaleza.

Este sorprendente ataque parece hacer mella en los kobolds invisibles, quienes chillan y parecen huir, aprovechando su manto de cobertura. Sin embargo, los muertos vivientes no cesan en su empeño de aniquilar a los héroes. **Raffaella** consigue destruir, ayudada por **Petra** al último de los zombies, y dedica sus esfuerzos a debilitar a **Merlokrep** y sus guerreros para ayudar a **Tarzán**. El druida lucha poseído de una furia letal por la muerte de su compañero animal. Derriba a otro kobold muerto viviente, reduciendo su cadáver animado a una masa de pulpa putrefacta, pero sigue recibiendo heridas que lo ponen al borde del desvanecimiento. También **Raffaella** continúa siendo atacada por **Félix**, esta vez con una oleada de proyectiles arcanos, que hacen que la clériga de **Lathander** tenga que usar sus poderes nuevamente, esta vez no para dañar a los no muertos, sino para sanar a sus amigos. **Merlokrep** sigue golpeando por doquier, pero esta vez está rodeado por **Dornan**, **Petra** y **Ryu**, quienes combaten desesperadamente por abatir al **Rey** kobold. Momentos después, lo que queda del escarabajo se desploma agonizante en el suelo. Apenas un suspiro más tarde, **Félix** siente que recupera el control de su cuerpo. Algo oscuro susurra en interior de su mente, pero percibe como si se hubiera levantado una barrera, aunque siente que esa presencia trata de hacer mella en la misma. No obstante, al ver la situación

de sus amigos, el bardo decide que no es momento para la dubitación. Con una oleada de notas bárdicas, derriba a otro de los guerreros kobolds de **Merlokrep**, justo antes de que **Tarzán** destroce al último de ellos. Ya sólo queda haciéndoles frente **Merlokrep**, que ahora se enfrenta a **Dornan**, **Petra**, **Raffaella** y **Ryu** al mismo tiempo. El temible kobold impacta nuevamente al clérigo de **Torm** con su hacha de hueso oscuro, pero finalmente, los héroes consiguen abatirlo y se desploma, no sin proferir una última amenaza. Sin embargo, su bravata parece perderse en el vacío, pues no parece que el **Rey** kobold vaya a levantarse una nueva vez. Sólo queda restañar las numerosas heridas sufridas. **Félix** está muy confuso, pues es consciente de todo lo ocurrido. Sus pensamientos sombríos se desvanecen cuando repentinamente es derribado por la enorme masa de pelo de **Fufly**, que parece contento de reunirse con su pequeño amo. **Tarzán** recupera su forma humana y se desploma junto al cuerpo del pobre **Kong**. En cuanto al resto de aventureros, contemplan incrédulos lo que queda del campo de batalla en que se ha convertido la entrada del túmulo.

Un grito les saca a todos de su ensimismamiento. Bajando ágilmente por la senda que conduce al bosque, aparece un anciano, vestido con una sencilla túnica raída, apoyándose en una rama de árbol. El hombre parece comportarse como si estuviera siguiendo al ahora jovial **Fufly**. No obstante, suspicaces por su repentina presencia, los compañeros se ponen en guardia.

El recién llegado dice llamarse **Tirshak**. Se trata de un nombre que despierta la memoria de **Tarzán**. Recuerda que en una ocasión, el **Gran Druida** le mencionó que un grupo de aventureros se había encontrado con un tipo ermitaño, algo excéntrico, que vivía en el bosque. Desde entonces, algunos de sus guardabosques ha buscado al desconocido, pero nunca llegaron a encontrarlo. Sin embargo, **Tirshak** sí parece comportarse como si supiera cosas que ellos desconocen. Parece conocer desde el primer momento la existencia del túmulo élfico y se dirige hasta el cuerpo de **Reda**, deteniéndose junto al mismo. Por unos instantes se lamenta de la muerte de la druida semielfa, pero luego, sorprendentemente, le indica a **Félix** que él y **Fufly** deben acompañarle, pues tienen que buscar a alguien por los alrededores. Sin esfuerzo aparente, carga con el delicado cuerpo de **Reda**, y tras aconsejar al resto de compañeros que descansen de sus heridas, les invita a esperar su regreso.

Observando como **Félix** y **Fufly** se marchan con el misterioso ermitaño, los héroes se disponen a descansar y meditar sobre los terribles y extraños acontecimientos que acaban de presenciar. Sin embargo, antes se ocupan de los caídos y realizan una pira funeraria con los cadáveres de los desgraciados leñadores, así como con los de sus camaradas, **Andrei** y **Kael Tas**. Únicamente dejan el cuerpo del poderoso **Kong**, al que arrastran hasta el bosque más allá del túmulo. **Tarzán** prefiere que el bosque disponga de su compañero, para que el ciclo vital continúe. También queman los restos de algunos de los kobolds muertos vivientes que no fueron destruidos por los poderes clericales de **Raffaella** y **Ryu**. Al examinar los restos del malvado **Merlokrep**, se dan cuenta de que en una de las cuencas vacías de sus ojos brilla una extraña gema facetada. Tanto ese objeto como el hacha de batalla de hueso oscuro que portaba emiten sendas auras mágicas, por lo que deciden conservarlos hasta que puedan examinarlos con mayor detenimiento.

Mientras tanto, **Tirshak** guía a **Félix** y **Fufly** por el denso bosque hasta que unos ladridos llaman su atención. Para su sorpresa, encuentran a la desaparecida **Eileen**, tumbada junto a algo que se asemeja a una crisálida que surgen entre los troncos de los árboles. Ante la mirada curiosa de **Félix**, **Tirshak** le asegura que los poderes del bosque suelen proteger a los suyos, mientras dispone cerca del curioso capullo el cuerpo de la fallecida **Reda**.

6 Ches: Poco después del mediodía, la crisálida se abre, mostrando el cuerpo de una humana de piel oscura y rasgos exóticos. El pequeño bardo gnomo se queda atónito cuando se da cuenta de que la humana se comporta y actúa como su antigua compañera **Reda**. La druida, humana ahora, le explica que se ha

reencarnado en este cuerpo gracias al poder del **Señor Hoja**. Tras saludar afectuosamente a **Eileen** y contemplar con cierta sorpresa al anciano **Tirshak**, **Reda** propone regresar cuanto antes con el resto del grupo y pide que la pongan al corriente de lo sucedido tras su muerte en el interior del túmulo.

El reencuentro de los aventureros es realmente emotivo, aunque no carente de muchas preguntas. Una vez que todos son conscientes de la nueva situación de su compañera druida y que ésta conoce los acontecimientos que se produjeron desde su fallecimiento, todos los ojos se vuelven inquisitivos hacia **Tirshak**.

El anciano primero les explica lo ocurrido con **Félix**. Los kobolds sin duda emplearon el ritual para abrir el sarcófago que custodiaba los restos de un poderoso mago netherés encerrado allí por los antiguos sacerdotes elfos de **Labelas Enoreth**. Sin embargo, el fantasma del malvado no podía poseer a ninguno de los presentes, por lo que esperaron que alguien abriera un vínculo con él, para lo que usaron tanto la tablilla con su nombre, como el cetro de poder, un antiguo artefacto que le perteneció. Los elfos los usaron antaño para encadenar su espíritu al túmulo y al interior del sarcófago, pero los kobolds los convirtieron en cebos para que algún incauto cayera bajo su influjo. Ese fue el caso de **Félix**, quien al leer el nombre de la placa metálica abrió una vía para que el fantasma lo poseyera. Afortunadamente, pudo levantar una barrera mágica que evitará el control del ser, pero que no lo deja exento de peligros. Los objetos que sacaron de la tumba emanan leves auras malélicas y siguen ligados al espíritu como cerraduras que evitan que pueda liberarse. Si fueran destruidos o si alguien quisiera usarlos, podrían anular la barrera que protege la mente del pequeño bardo. Además, han de tener en cuenta que los muertos vivientes del interior del túmulo estaban también vinculados por fuertes lazos a su señor, por lo que seguramente no podrán ser destruidos de forma permanente si el fantasma del mago netherés no es eliminado primero. La magia élfica sigue manteniéndolos encerrados en el túmulo, pero entrar en el mismo continúa siendo peligroso.

Al preguntarle sobre el espíritu liberado y sobre la maldición que parece afectar al reino, **Tirshak** parece recordar por un momento eventos del pasado. Su voz adquiere una extraña profundidad, como quien recuerda acontecimientos vividos y no antiguas crónicas leídas en libros o pergaminos.

El anciano se remonta a los primeros inicios del **Imperio Netherés**. Los humanos habían comenzado a aprender la magia de los elfos. Sin embargo, éstos últimos no pudieron prever el ansia de conocimientos de la joven raza. Lo que los elfos habían dominado en siglos, los humanos lo hicieron en años. Además, los nethereses carecían de los límites morales que los antiguos elfos habían mantenido en el uso de la magia. Algunos piensan que los humanos fueron influidos por otra raza maligna o que la propia ambición y carencia de moral estaba implícita en sus almas.

El caso es que uno de los primeros arcanistas, los practicantes de magia más poderosos que surgieron de aquella magocracia, descubrió lo que luego más tarde fue conocido como la **Senda Susurrante**, el modo de trascender su vida mortal transformándose en una criatura muerto viviente, impulsada por la magia necromántica, un tipo de magia que los elfos siempre habían tratado con sumo cuidado, cuando no con miedo y horror. Su nombre se ha perdido en el olvido, eliminado de cualquier escrito por sus enemigos. Al transformarse, fue llamado el **Tirano Susurrante**. Corrompido por las energías necrománticas, su poder creció hasta que finalmente, una coalición de humanos, elfos, enanos y miembros de otras razas, llamada la **Cruzada Resplandeciente**, se levantó contra él y lo derrotó. De alguna manera, el **Tirano Susurrante** empleaba diversas gemas mágicas incrustadas a sus restos mortales, lo que imbuía su espíritu con un tremendo poder arcano. Al destruir su cuerpo material, los miembros de la **Cruzada Resplandeciente** se dieron cuenta de que no podrían evitar que su espíritu volviera a recomponerse. Por ello, repartieron entre ellos las gemas mágicas y partieron de vuelta a sus hogares, con la misión de custodiar estos restos de magia necromántica. Se dice que

usaron sellos mágicos para guardar las gemas y evitar que pudieran ejercer su influjo, corrompiendo su entorno, mientras llamaban a su antiguo amo.

El fantasma netherés aprisionado por los clérigos elfos en el túmulo del bosque fue un superviviente de la caída del **Imperio Netherés**, que trató de seguir las enseñanzas de la **Senda Susurrante**. Esta vez, sin embargo, los elfos habían aprendido la dura lección del pasado y frustraron sus propósitos antes de que se convirtiera en un peligro para toda la región. Los clérigos elfos prefirieron, no obstante, apresurar su espíritu en un túmulo elemental protegido por su magia. Con ello, pretendían evitar que se transformase en una criatura maligna más poderosa al cruzar el velo. Desgraciadamente, todas las prisiones tienen una llave. Aquí entra en juego la gema mágica cuyas facetas tienen grabadas minúsculas runas élficas. Sin duda alguna, alguien se la entregó a **Merlokrep** para que pudiera cruzar las barreras que protegían el túmulo de criaturas malvadas. Esa gema y el hacha de batalla que portaba, tallada en hueso de dragón de las profundidades, indican que el **Rey** kobold fue levantado por un poderoso amo.

Al escuchar esto, los aventureros relatan a **Tirshak** la oferta que **Merlokrep** les hizo, así como los acontecimientos que giran en torno a los *Salones Embrujados*. El anciano les señala que es muy posible que el clan de enanos que se estableció en dicho lugar estuviera detrás de la búsqueda de uno de los sellos, ya que también el mago netherés pretendía encontrarlos, hasta que fue derrotado por los elfos. Si alguien con poder para levantar al **Rey** kobold y a sus huestes está detrás de dicho poder, no deja de ser una peligrosa amenaza. Sin embargo, todo esto no dejan de ser conjeturas y es momento de que los héroes regresen a *Estrellavespertina*. **Tirshak** les advierte de que el túmulo sigue siendo un peligro, por lo que sería recomendable que nadie deambule por el mismo. En cuanto a los kobolds supervivientes, entre los que se encuentra la druida kobold que invocaba insectos, él tratará de ahuyentarlos del bosque, pero no los considera ni una amenaza ni un peligro, y no actuará directamente contra ellos, ya que no rompen con el ciclo vital como sí lo hacían los muertos vivientes.

Tras despedirse del misterioso **Tirshak**, los compañeros regresan por el bosque, hasta alcanzar el campamento maderero, que sigue abandonado. Horas después, cuando ya está atardeciendo, llegan por fin a *Estrellavespertina*.

Su llegada a la aldea vuelve a causar un gran revuelo. Por un lado es motivo de alegría, pero algunos lugareños, al comprobar que ninguno de los leñadores desaparecidos regresan con ellos, se hunden en la tristeza. Es el **Alguacil Bale** quien debe imponer algo de orden entre la muchedumbre que los bombardea a preguntas. Gracias a él, consiguen llegar a la casa comunal, donde los aguarda el **Señor, Alice Cadenadeoro**, junto con **Randal de Lathander**. Momentos más tarde, se produce un pequeño altercado en la entrada cuando **Thulano Kreesus**, el **Maestre** del **Consortio del Trono de Hierro**, pretende también acceder a la reunión, pero **Derrick Bale** le niega firmemente la entrada a la sala de reuniones, algo que no parece sentar especialmente bien al mercader.

Una vez concluido el largo relato de los sucesos, en el cual los aventureros deciden omitir la presencia de **Tirshak** y la cuestión acerca del fantasma netherés que está encerrado en el cuerpo del pequeño **Félix, Alice** les agradece su colaboración, al tiempo que lamenta la muerte de sus dos camaradas y la del compañero animal de **Tarzán**. Enviará un informe de lo acontecido recomendando cautela a las autoridades, pero mucho se teme que los **Magos de Guerra** querrán investigar el túmulo y la presencia de muertos vivientes ligados al mismo, así como cualquier indicio de magia élfica. Por supuesto, plasmará en su carta la impagable ayuda del grupo, sin la cual no habría sido posible neutralizar la amenaza de los kobolds. En cuanto a **Randal**, también elogia su actuación y ofrece a los compañeros alojamiento y descanso durante todo el tiempo que deseen. El

clérigo de **Lathander** no posee los poderes curativos necesarios para sanar la fuerza vital drenada a **Dornan** por el espíritu furioso, ni para recuperar el estado debilitado del nuevo cuerpo reencarnado de **Reda**, pero proporcionará una recomendación a **Raffaella**, especificando la gran labor de los héroes, para que **Chansobal Dreen**, el **Alto Señordelamañana** del templo de *Marsember* se encargue de los rituales sanadores.

De nuevo en la posada de la *Jarra Solitaria*, son asaltado por numerosos parroquianos que desean escuchar el relato de sus aventuras, así como algunos apenados familiares de los seis leñadores sacrificados por los kobolds, que desean conocer el triste final de sus allegados.

7 Ches: Después de reponerse del cansancio tanto físico como mental, **Reda** y **Tarzán** deciden abandonar la aldea para viajar hasta el círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-bosque**, a fin de informar de lo ocurrido al **Gran Druida de Silvanus**. La druida semielfa les promete reunirse de nuevo con ellos cuando alcancen la población de *Encrucijada*.

Mientras, el grupo acuerda admitir a **Petra** y **Ryu** como nuevos miembros de la **Brigada Bendita**, solicitando una nueva carta de legalización actualizada al **Heraldo Real**.

8 Ches: **Dornan** y **Félix** acuden nuevamente a la torre de **Tessar el Mago**, donde son cordialmente recibidos por el antiguo aventurero, al que relatan también los pormenores de lo ocurrido en el túmulo. Deciden confiar al mago la gema mágica elfa, a lo que **Tessar** les asegura que la custodiará hasta que ellos vuelvan a reclamarla. Asimismo, **Félix** también le pide que trate de usar sus influencias como antiguo miembro de la afamada compañía de los **Hombres del Rey** para mitigar las fricciones que hayan podido surgir con los elfos por haber mantenido en secreto durante siglos la existencia del túmulo elemental en el interior del propio *Bosque del Rey*. **Tessar** les promete que hará lo posible por ayudarles y, asimismo, les encomienda a que si alguna vez necesitan ayuda, pueden acudir a los otros miembros de la antigua compañía aventurera: **Cole Espolóndewyvern** y **Madre Lledew de Selúne** en *Immermar*, el **Hermano Vinoaguado de Tymora** en *Suzail*, y **Dimswart el Joven** en la *Mansión Dimswart*, en las cercanías de la capital.

Agradeciéndole su interés y ayuda, sólo queda una embarazosa pregunta. **Tessar** prometió revelarles algo que había mantenido en secreto respecto a lo que ocurrió en los *Salones Embrujados* años atrás. Efectivamente, el mago les explica que el anciano guerrero enano que regresó con los supervivientes le hizo una advertencia. Nadie debería descender de nuevo a las cámaras inferiores de las antiguas ruinas sin llevar consigo a un enano seguidor del **Morndinsamman**, el panteón enano. Durante un tiempo quedó intrigado por estas palabras, pero está claro que los aventureros encontraron abajo algo relacionado con el clan enano que construyó gran parte del complejo y que les asustó sobremanera, además de ser lo suficientemente ignominioso como para que acordasen no revelarlo a nadie. Sólo la presencia de **Dornan**, un inquisidor al servicio de **Clangeddin Barbaplateada**, le ha hecho romper su promesa de silencio. Espera, sin embargo, que antes de visitar las profundas y oscuras salas puedan averiguar más cosas sobre la amenaza que se cierne sobre el reino.

Esa tarde, un mozo al servicio del **Consorcio del Trono de Hierro** se presenta en la posada, invitándoles a acudir a la casa gremial. Al llegar al lugar, se dan cuenta de que frontal del edificio está adornado con las cabezas del trío de kobolds que fueron ajusticiados en el campamento maderero. Allí son recibidos por **Thulano Kreesus**, el **Maestre** comercial de la aldea. **Thulano** se muestra extremadamente franco con ellos. Conoce la reputación que tiene como hombre implacable y severo, pero les está agradecido por haber vengando la muerte de sus trabajadores. Al menos, la explotación maderera podrá continuar y muchas familias de la zona se beneficiarán de ello. Por ello, les ofrece una recompensa de 500 piezas de oro, que los aventureros aceptan, no sin alguna suspicacia.

9 Ches: Durante estos días, los compañeros colaboran en las tareas de la aldea, patrullando los bosques cercanos con el **Alguacil, Derrick Bale**, o ayudando a los clérigos de **Lathander** en sus quehaceres cotidianas. Todo esto hace que los lugareños sean bastante cordiales con los miembros del grupo, a los que empiezan a tratar como héroes locales.

12 Ches: Finalmente, la compañía decide ponerse en marcha de regreso a *Marsember*. Tras despedirse de los nuevos amigos que han hecho en la aldea, abandonan *Estrellavespertina*, con la promesa de regresar.

13 Ches: Al atardecer, llegan a la aldea de *Dhedluk*.

15 Ches: El grupo alcanza el pueblo de *Encrucijada*, donde esperan a que **Reda** se ponga en contacto con ellos.

16 Ches: Avisada por guardabosques del círculo de los **Nueve Caballeros-del-bosque**, **Reda** se reúne nuevamente con sus camaradas en *Encrucijada*. **Tarzán** decidió quedarse en el bosque junto con el **Gran Druida**, pues todavía se encuentra de luto por la muerte de su compañero **Kong**. No obstante, se despidió de la druida, ahora humana, en términos cordiales, esperando volver a encontrarse con ella y el resto de la compañía en el futuro.

18 Ches: Los aventureros pasan la noche en las ruinas de *Zundle*.

20 Ches: Al fin, los compañeros llegan a la capital *Suzail*, encontrándose un sorprendente ambiente festivo. Al indagar, se enteran de que hace pocos días llegó la noticia acerca de una gran victoria obtenida por el **Rey Azoun**. Por lo visto, tropas cormyreanas dirigidas por el propio monarca derrotaron a una numerosa fuerza de clanes goblinoides de los **Incursores Fronterizos** en las *Tierras Pétreas*.

Aprovechando su paso por la ciudad, visitan la *Mansión Verde*, la embajada de la *Corte Élfica*. Allí son recibidos por **Ildar Canciónlunar**, clérigo de **Sehanine Arcolunar**, diosa élfica de la luna, y embajador en tierras cormyreanas. Curiosamente, el elfo lunar no parece sorprendido por el nuevo y humano aspecto de **Reda**, a quien ya conoce. Ante todo, le expresa sus condolencias por la muerte de **Kael Tas**, el valiente guerrero **Espadacantarina**. Él se encargará de transmitir su fallecimiento a la **Logia del León**, a la cual pertenecía, así como a sus familiares.

Considerando que el joven embajador elfo parece alguien digno de confianza, los héroes le relatan toda la historia de lo ocurrido en el túmulo, sin mencionar a **Tirshak**, pero sí las circunstancias de **Félix**. Al escuchar esto, **Ildar** les aconseja proceder cautelosamente pues algunos de los miembros más extremistas de determinadas órdenes religiosas bondadosas podrían considerar al gnomo como una grave amenaza, tratando de encerrarlo o de algo peor. También les confirma que, efectivamente, ha tenido un conflicto diplomático con **Vangerdahast**, el **Alto Mago**, quien le hizo llamar a la *Corte* para dar explicaciones acerca del antiguo túmulo de los clérigos de **Labelas Enoreth**. La situación fue tensa, porque él mismo desconocía la existencia de aquel lugar. Afortunadamente, la intervención de la reina **Filfaeril** y las recientes noticias de la victoria del **Rey Azoun** han hecho pasar el asunto a un segundo plano, por lo que espera que pueda manejar la situación sin que los **Magos de Guerra** decidan tomar cartas en el asunto de un modo que pudiera agraviar a las casas elfas más extremistas.

Finalmente, antes de despedirse, el embajador les promete ayuda y recursos en sus propósitos de enfrentarse a la maldición que azota al reino. Está claro que el clérigo se toma esta lucha contra las criaturas de ultratumba como algo ciertamente personal. También les aclara que en caso de que él esté ausente, pueden confiar plenamente en su serio y hierático mayordomo, **Neumar Dasciel**.

21 Ches: Terminados sus asuntos en la capital, la **Brigada Bendita** parte hacia *Marsember*.

22 Ches: Los aventureros llegan a la ciudad portuaria, en la que también se escuchan todavía los ecos recientes de la celebración por la victoria de las tropas cormyreanas. Visitan el *Salón de la Nieblamatinal*, donde **Chansobal Dreen**, al escuchar su relato y leer la carta escrita por **Radal de Lathander**, les felicita de corazón. El **Alto Señordelamañana** se muestra de acuerdo con proporcionar el poder curativo de su deidad a **Dornan** y **Reda**, y les invita a ser huéspedes de la hospitalidad de la **Iglesia de Lathander** durante su estancia, disponiendo habitaciones para ellos en la posada del *Grifo Rugiente*.

23 Ches: Poco después de los ritos matinales, **Dorna** y **Reda** son sanados gracias al poder de los clérigos del **Señor de la Mañana**. La druida permanece todavía algo convaleciente tras su reencarnación, por lo que los compañeros deciden aceptar la oferta de **Chansobal Dreen** y descansar durante unos días.

25 Ches: **Dornan** y **Raffaella** se topan con un inesperado visitante en el *Salón de la Nieblamatinal*. El recién llegado es **Rothgar Adragón**, segundo hijo del **Señor del Valle Martilloígneo**, donde mora el clan de enanos del inquisidor. Asimismo, es hermano de **Wilfredo**, el oficial de los **Exploradores Reales** que compartió varias aventuras con la desaparecida **Brigada Brutal** y que estaba prometido con la hermana de **Raffaella**. El caballero ha solicitado audiencia con **Chansobal Dreen** y se alegra de ver el rostro conocido de **Dornan**, aunque la presencia de **Raffaella** le trae el triste recuerdo de la muerte de su hermano. Sus asuntos con la **Iglesia de Lathander** hacen que visite a menudo el templo, por lo que durante estos días mantienen frecuentes contactos con él.

30 Ches: **Reda** es sanada completamente por los sacerdotes de **Lathander**.

2 Tarsakh: **Raffaella** recibe una misiva del **Alto Señordelamañana**, en la que se le pide al grupo que acuda al anochecer a la taberna de la *Jarra de Ánguilas*, para reunirse con un conocido mutuo. Sospechando que su brazo armado podría ser necesario para la encomienda, **Chansobal Dreen** ofrece a **Rothgar Adragón** la asistencia de la **Iglesia de Lathander** para los asuntos que lo han traído hasta el templo si accede a ayudar a los aventureros en esta misión.

El misterioso autor de la convocatoria no es otro que **Randall Boudreaux**, el agente de la **Corona** al que varios de los presentes rescataron hace unas semanas de las garras de los **Druidas de las Sombras** y los cultistas de **Gargauth** en los sótanos del almacén abandonado. **Randall** les agradece una vez más el que lo salvaran de los esclavistas y, tras asegurarse de que no hay oídos indiscretos cerca, les explica el motivo de su llamada. Desde la intervención de los aventureros en la guarida de los secuestradores no se ha producido ningún otro ataque en la zona portuaria de la **Marina Imperial** o sus cercanías. Sí que es cierto que han continuado desapareciendo mendigos y marineros solitarios en los barrios más bajos de la ciudad. Al interrogar al prisionero que capturaron en la antigua posada del *Escudo Hendido*, descubrieron que era miembro de un círculo druídico fanático, los **Druidas de las Sombras**, que aspiraban a arrasar cualquier signo de civilización avanzada para que la naturaleza pueda volver a sus orígenes. Los otros cultistas eran seguidores de **Gargauth**, una siniestra y manipuladora deidad poco conocida. Hasta ahí llegan los hechos que ya conocen. No obstante, hay nuevos datos que no deben salir de la reunión. Como ya sabían, la mujer contra la que lucharon en el barco esclavista era **Luscilia Ismacco**, miembro de una antigua familia arraigada en la ciudad desde hace generaciones. Actualmente se encuentra desaparecida. El otro clérigo era un **Halcón disperso**, una familia noble en decadencia. La situación es que el cadáver de este último desapareció de las dependencias de la **Guardia** cuando era custodiado, a la espera de la autopsia y de ser posteriormente entregado a sus familiares. Sospechan que pudo ser sustraído por cómplices del mismo culto de **Gargauth**, quizás la propia **Luscilia**.

Sin embargo, lo que hoy le trae ante ellos es un asunto del que desconoce si está relacionado con lo anteriormente expuesto. Una amiga y confidente de **Randall** murió recientemente. Su nombre era **Arieta** y era una mendiga en los muelles bajos. Desapareció hace unas seis semanas, pero reapareció hace escasos días, siendo recogida por un hombre compasivo en las calles. Por desgracia, para cuando él llegó a su lado la mujer estaba consumida por la enfermedad y las heridas recibidas y no pudo salvarla. Normalmente, las autoridades se encargarían del caso, pero **Arieta** era una buena amiga y además, le contó una terrible historia sobre su secuestro. Fue retenida en una profunda caverna, conectada bajo los túneles y alcantarillas de la ciudad. Allí la maltrataron y torturaron junto con otros prisioneros. Sus captores eran unos pequeños seres contrahechos, pálidos, de cabellos blanquecinos y grandes ojos saltones. Por su descripción, **Randall** piensa que puede tratarse de derro, una malévolos raza de humanoides mutantes de la *Suboscuridad*, ya que él también vio alguno durante su cautiverio en los sótanos del almacén abandonado. Allí, un par de dichas criaturas se llevaron a varios cautivos de las celdas, a través de los túneles que ahora están cegados. **Arieta** mencionó que uno de los derro realizaba experimentos con varios de los prisioneros humanos. Además, los seres habían llenado jaulas con ratas comunes y poseían un extraño artefacto, una estatuilla de piedra gris con la forma de una rata rampante. Cuando una rata normal tocaba la estatura se transformaba en una terrible bestia. Si esa historia era cierta, la estatua debe ser destruida o bien, custodiada en las criptas reales, a salvo de cualquier manipulación. Es posible que los derro estén formando un ejército de roedores monstruosos y deben ser detenidos. Si sus conexiones con los **Druidas de las Sombras** y el culto de **Gargauth** son ciertas, ellos podrían ser quienes están detrás de las desapariciones de mendigos y otros ciudadanos de bajo estatus social. Por el relato de la pobre **Arieta**, **Randall** ha ubicado más o menos la alcantarilla a través de la cual emergió y ha preparado un mapa esquemático de la zona, que ha copiado del **Gremio Subterráneo**, los encargados del mantenimiento de la red de saneamiento de la ciudad. No obstante, es sabido que el subsuelo de *Marsember* es un laberinto de túneles y antiguas partes hundidas de la ciudad hace años, cuando la marisma comenzó a reclamar dichas zonas. Asimismo, la salida que usó **Arieta** está en una zona que los trabajadores frecuentan muy poco, y que se ha ido deteriorando con el paso del tiempo por falta de mantenimiento. En cuanto al acceso, les proporcionará una llave maestra que abre cualquiera de las compuertas de alcantarillado de la ciudad. Su misión es conseguir o destruir el artefacto derro, liberando a cuantos esclavos puedan retener estos monstruosos seres. Lo ha arreglado todo para que la zona de la ciudad por donde van a descender a las alcantarillas esté patrullada por **Ben Bivona**, un oficial de los **Dragones Púrpura** destinado en la **Guardia** y antiguo camarada de armas. Él está al tanto de sus propósitos y se encargará de poner a salvo y atender a cualquier prisionero liberado, evitando también hacer preguntas demasiado embarazosas a los aventureros. Como aliciente, **Randall** les promete su ayuda en el futuro, ya que esta es una misión particular suya. No obstante, si tiene éxito informará ampliamente a la **Corona**, alabando su actuación para que puedan ser justamente recompensados por su participación.

Después de discutir algunos pequeños detalles, los compañeros acuerdan ayudar a **Randall** en su plan. También **Rothgar** está dispuesto a acompañarlos en su empeño. Satisfecho con la respuesta de los héroes, el agente de la **Corona** les aconseja moverse por la noche, para así levantar menos sospechas si van pertrechados para cualquier posible enfrentamiento. Aunque el oficial **Bivona** esté de su parte, es mejor no llamar la atención acerca de sus intenciones.

Tras despedirse de **Randall Boudreaux**, el grupo, junto a **Rothgar**, decide descansar en el *Grifo Rugiente*, augurando una noche en vela.

Al caer la noche, y con una frugal cena en el estómago, los aventureros se encaminan hacia la barriada señalada en el plano proporcionado por **Randall**, donde encuentran una pequeña plazuela desierta a estas horas, en la que hay una fuente y una compuerta que lleva a los túneles de alcantarillado.

Usando la llave maestra, descienden hasta una cámara que hace de distribuidor, junto al depósito de la fuente. El ambiente está algo cargado, aunque no es demasiado atóxico. Los techos son altos y los corredores que bordean los canales de agua parecen relativamente limpios. Minutos después, el panorama cambia bastante, pues se acercan a una zona donde las aguas fecales de la ciudad se unen a la ciénaga sobre la que se levanta la misma. Se nota que el mantenimiento de esta área dejó de ser una prioridad hace muchísimo tiempo.

Siguiendo la ruta marcada por **Randall**, recorren varios pasillos de desagüe, hasta que llegan a una sala que parece una encrucijada. Aquí **Petra**, que abre la marcha en previsión de posibles trampas con el firme **Rothgar** pocos pasos por detrás, descubre restos de huellas de barro seco en el suelo que cruzan una pasarela y siguen hacia el norte. Un centenar de metros después, llegan a una cámara de techo alto con el piso ligeramente curvado, y en cuyo centro hay una reja que cubre un enorme desagüe. Una mancha de sangre seca es fácilmente discernible junto a uno de los corredores. El techo está plagado de pegajosos hilos y se perciben varios capullos totalmente envueltos en la sustancia colgando de dos de las esquinas.

Al entrar en la sala, **Petra** y **Rothgar** se mantienen alerta, aprovechando las fuentes de luz que sus compañeros portan a sus espaldas. Es entonces cuando el caballero percibe un fugaz movimiento entre las sombras de la techumbre. Al enfocar la vista, se da cuenta de que una enorme araña de negro y brillante abdomen está colgada entre los hilos que cruzan las paredes. Instintivamente, **Rothgar** se aparta a un lado justo cuando la criatura escupe un chorro de telaraña que queda pegado en el suelo a escasos centímetros del luchador. Inmediatamente, el grupo entra en acción. **Félix** se adelanta, usando su cántico bárdico para hostigar al enorme arácnido, mientras **Reda**, apoyada por **Eileen** y **Rothgar** le cubren. Respondiendo al ataque, la araña vuelve a escupir, acertando esta vez al pequeño gnomo. Afortunadamente, sus amigos están ya desplegados, evitando que pueda ser atacado. **Petra** se retira tomando distancia, al tiempo que usa su honda para atacar a la criatura. Ésta, acosada por varios lados, salta hacia donde está **Reda**, pero **Eileen** se interpone, propinándole un terrible mordisco. La araña parece enfurecerse y muerde a su vez al coshee, inyectándole su veneno, pero el mastín élfico resiste las toxinas y sigue atacando a la monstruosa criatura. Al cruzar la reja metálica para ayudar a su compañera en apuros, **Rothgar** siente como el oxidado metal cede bajo su peso, precipitándose al vacío. Trata infructuosamente de aferrarse al borde, pero cae varios metros hasta donde le espera un doloroso y húmedo suelo. Mientras, **Félix** consigue liberarse de la telaraña que lo rodea y continúa castigando a la criatura, que finalmente se retuerce agonizando, hecha un ovillo de patas y chorreando un desagradable icor por sus heridas.

Mientras **Ryu** sana a los heridos, **Raffaella** arroja una cuerda al dolorido **Rothgar**, a quien ayudan a subir de nuevo a la sala superior, curándole luego los hematomas sufridos por la caída. En cuanto a los capullos, son víctimas anteriores de la gran araña. Los más pequeños y también más antiguos, dado el estado de sus ocupantes, son varias enormes ratas, que en vida podrían haber sido muy parecidas a las que encontraron junto a los druidas fanáticos. El otro capullo más reciente contiene los restos de un delgado humanoide de piel blancoazulada, aunque debido a la alimentación de la araña ha comenzado a adquirir un tono grisáceo. Posee también unos enormes ojos blanquecinos, lo que todo junto lo delata como uno de los misteriosos derro. El ser lleva varias cinchas con fundas para armas, pero están vacías, como si no hubiera portado ningún tipo de defensa al aventurarse por los túneles, lo que parece sumamente raro.

Hay tres túneles que salen de esta sala internándose más profundamente en las alcantarillas. Uno de ellos parece cubierto por una película de telaraña, por lo que deciden desecharlo inmediatamente. En otro de los restantes, **Reda** encuentra un tenue rastro de pisadas embarradas, aunque no son idénticas a las que vieron anteriormente. Parece ser más bien el rastro del derro solitario. Por ello, el grupo decide seguirlo a la inversa, con la esperanza de que los lleve a la guarida de estas criaturas.

Varios minutos más tarde, los héroes llegan hasta un corredor lateral junto a un canal que lleva aguas a un sumidero principal. Una pasarela cruza al otro pasillo lateral. Está claro que el derro se detuvo aquí, sopesando si encaminarse en una u otra dirección. Firmes en su idea original, los aventureros continúan desandando los pasos del hombrecillo.

Girando un recodo en los pasadizos, unas decenas de metros más allá, contemplan una piscina en la que desemboca uno de los canales de desagüe. Las aguas continúan sin duda a través de alguna tubería bajo las aguas, pero la corriente ha arrastrado unos macabros restos. En la superficie, junto al borde de piedra flotan los cadáveres amoratados e hinchados de tres humanos. Por el aspecto de lo que queda de sus ropas y algunas de las heridas que se adivinan en sus cuerpos, parece que se trataba de cautivos. Una inspección un poco más cercana revela que todos ellos fueron degollados, aunque previamente habían sido torturados sádicamente.

Reforzados en la firme voluntad de poner fin a la malignidad de los derro, continúan siguiendo las huellas de barro seco, hasta que por fin su perseverancia se ve recompensada. En un ramal lateral descubren que alguien ha levantado al final del mismo una improvisada presa, usando todo tipo de materiales. Esto ha provocado que la cámara de desagüe a la que irían las aguas esté completamente drenada, dejando ver una trampilla enrejada que desciende todavía más. En el lado contrario de la sala está pintado con sangre seca el tosco diseño de una rata rampante.

Sospechando una presumible trampa, **Félix** detecta un par de auras mágicas en la zona de la reja, una de ellas de la escuela de evocación, lo que confirma sus sospechas. Es **Petra** quien se adelanta con la misión de sortear y tratar de desactivar dicha trampa. Al acercarse, distingue dos runas entrelazadas entre sí, dibujadas con una tinta que emite una leve luminosidad. Usando sus aptitudes de sigilo, consigue aproximarse sin activar su magia y borra una de ellas. Sin embargo, al prepararse para neutralizar la otra, se produce un leve estallido y una pequeña llama aparece suspendida sobre la reja. Por un instante, parece que la llama va a explotar, pero luego desaparece y un vórtice llameante se abre en su lugar. De su interior surge una criatura humanoide, con la parte inferior del torso rematada por una cola serpentina. Su piel está cubierta de escamas rojizas y porta una lanza de hoja llameante.

Petra reacciona acuchillando a la criatura, pero su arma apenas consigue perforar las duras escamas y el ser le propina un terrible lanzazo, que hace que la mediana se retire hasta una esquina de la sala, aprovechando que sus camaradas acuden en su auxilio. **Reda** se enfrenta a la criatura elemental atacándola con magia helada que parece causarle especial daño, lo que provoca un furibundo contraataque de la lanza de fuego que obliga a la druida y a **Eileen** a mantener la distancia. Mientras **Félix** usa sus dotes bárdicas para encorajinar a sus amigos, **Dornan**, **Rothgar** y **Ryu** rodean al ser invocado, al tiempo que **Raffaella** permanece atenta por si su concurso es necesario. Se produce un terrible intercambio de golpes, en el que el grupo lleva la iniciativa, apoyados también por otra descarga de música letal de **Félix**. **Dornan** y **Rothgar** se muestran especialmente eficaces contra el ser serpentino, hasta que éste desaparece en un crepitar llameante, como si nunca hubiera estado allí. No obstante, ha demostrado ser un duro adversario, ya que su lanza ígnea ha herido a casi todos los aventureros que se han enfrentado con él, haciendo necesario que **Raffaella** y **Ryu** usen sus aptitudes

curativas para sanar a sus camaradas antes de enfrentarse a la oscuridad que extiende más allá de la compuerta enrejada.

Una vez abierto el acceso, comprueban que hay unos asideros de metal, relativamente en buen uso, anclados a la pared de roca. **Petra** es nuevamente la primera en bajar por el conducto. Para su sorpresa, se da cuenta de que le resulta relativamente fácil descender, ya que hay suficientes apoyos como para que una persona de estatura baja pueda usar la escalerilla.

La siguiente en bajar es **Reda**, que antes prepara un improvisado arnés de cuerdas para que sus amigos puedan descender a pulso a **Eileen**. Una vez abajo, iluminando con su luz mágica, comprueba que se encuentran junto a la pared de una caverna bastante amplia. Hay un túnel estrecho a su derecha que parece el camino natural que seguían las aguas cuando la ruta de desagüe permanecía sin obstruir. Al otro lado, casi en el límite de la luz que proyecta su magia, la druida contempla la silueta de varias casas pequeñas. Si lo que les relató **Randall** es cierto, este pequeño barrio, cuya construcción data siglos atrás, fue abandonado debido a las constantes inundaciones que sufría al subir el nivel de la marisma. Las autoridades cubrieron la zona y elevaron el nivel del terreno edificable y las calles, repitiendo el proceso durante los años, para ganar terreno al mar y a la marisma a base de traer tierra del interior para poder aumentar la superficie para construir.

Mientras **Reda** libera a **Eileen** de la cuerda que ha posibilitado su descenso, **Petra** escucha el sonido creciente de chillidos de ratas que surge de la oscuridad, cerca de los edificios que marcan el límite del barrio subterráneo. Atraídas por las luces del grupo surgen decenas de ratas, incluyendo un par de enormes ratas, similares a las que encontraron con los **Druidas de las Sombras**. Los enormes roedores se abalanzan sobre **Petra**, que les hace frente mientras **Reda** usa su magia drúidica desatando una explosión de espinas ácidas contra el enjambre que se aproxima a ella. Segundos después, **Ryu** baja por la escalinata y el pequeño **Félix** se deja caer, usando la cuerda empleada para bajar a **Eileen**. Entre todos, forman una barrera para proteger al resto de camaradas que descienden. Mientras, más ratas, tanto normales como enormes ratas terribles surgen de entre las casas, rodeando a los héroes. Sin embargo, las criaturas sólo se topan con una rápida muerte, bien por la magia de **Félix**, que usa algunos de los pergaminos ígneos que le entregó **Tessar**, como por las armas de los aventureros, sin dejar de lado a **Eileen**, que se muestra implacable con las grandes ratas terribles. Apenas un minuto después vuelve a hacerse el silencio en la caverna, quedando decenas de cadáveres de roedores de todos los tamaños en el suelo de la cueva.

Tras curar y limpiar concienzudamente las heridas de mordedura, el grupo continua, con **Petra** un poco adelantada en previsión de posibles trampas. Las luces mágicas que portan les permiten ver todo lo que les rodea, aunque sus haces luminosos también son riesgo, pues pueden delatar su presencia.

Los edificios que perduran están en condiciones bastante malas, quedando sólo las paredes de piedra tallada. No hay ni puertas ni ventanas, y en la mayoría toda la estructura del tejado ya no existe. La caverna tiene unos nueve metros de altura, y muy posiblemente sobre la misma se levantan todos los cimientos del sistema de alcantarillas. Las calles están sucias y carentes de cualquier tipo de empedrado. Las primeras casas están completamente desiertas, a excepción de alguna rata solitaria. Lo sorprendente es que muchas de ellas tienen dos tablonces de madera, extraída de cajas o pasarelas de las alcantarillas, cruzados en forma de equis, como queriendo clausurar el acceso. Junto a la esquina de uno de los edificios del extremo del barrio hay un montón de cajas y barriles vacíos, muchos de ellos con la marca del **Coster Comercial Siete Soles**.

Los compañeros deciden moverse por una calle secundaria. Recorren varias construcciones abandonadas, hasta que vislumbran, destacando por encima del resto de edificaciones, una casa de dos pisos al final de la caverna. La zona de techumbre casi toca la cima de la gruta y parece haber sido algún tipo de mansión o casa

comunal. Al rodearla, escuchan un coro de chillidos de numerosas ratas que proviene de su interior, aunque el sonido parece amortiguado, como si estuviera a mucha distancia o bloqueado por algo. Al otro lado se ve el final de la caverna, que desemboca en un par de túneles que continúan hacia las profundidades.

Adelantándose para investigar más sigilosamente, **Petra** comprueba que toda la parte delantera del porche también está llena de barriles, cajas y sacos, aunque estos sí parecen llenos de provisiones. Tras comunicarlo al resto de aventureros, que montan guardia pegados a la pared trasera de la casona, decide cruzar la calle principal hacia otra hilera de edificios de una única planta.

A diferencia de las anteriores casas, estos edificios poseen una puerta de madera, colocada mediante argollas metálicas y cerrada con un candado de curioso diseño octogonal. Este hecho sorprende a la mediana, quien consigue abrir hábilmente el candado y accede al interior. Iluminando la estancia, contempla cuatro jaulas de poco más de metro y medio de lado, cada una de las cuales alberga a un humano de ropajes andrajosos y paupérrimo aspecto. Los presos se tapan los ojos ante la brillantez de la luz de la pícara, al tiempo que algunos de ellos comienzan a sollozar y a pedir clemencia, como si anticipasen una inminente tortura. A **Petra** le cuesta tranquilizar a los cautivos, hasta que finalmente puede conseguir liberar a tres de ellos, dado que el último de los cerrojos se bloquea ante sus intentos de abrirlo. Tras pedir calma a los presos, se asoma de nuevo a la puerta, donde vislumbra a sus amigos parapetados en la pared lateral de la gran casa, excepto **Dornan**, que vigila desde un callejón anexo. Por un momento, tiene la extraña sensación de que una de las hojas de las puertas de la mansión está entreabierta. Rápidamente, regresa hasta el resto del grupo, señalándoles el detalle.

Los compañeros deciden investigar la casa y encontrar el origen de los chillidos de rata. **Rothgar** avanza en cabeza, tras recibir un conjuro druídico protector por parte de **Reda**, quien a su vez usa su magia sobre ella y **Eileen**. También **Félix** emplea su magia bárdica para prepararse y se sitúa al otro lado de una de las hojas dobles.

Por su parte, **Ryu** trata de observar algo por uno de los ventanucos de la pared lateral. Al asomarse, se encuentra a escasos centímetros de la afilada punta de un virote de ballesta. El disparo a bocajarro le abre un corte en el cuello y, antes de que pueda reaccionar, vislumbra como una criatura de enormes ojos blanquecinos y bulbosos le dispara otro proyectil con una ballesta de extraño diseño. El segundo disparo le hiere junto a la sien, justo cuando se apartaba del hueco de la ventana. Acto seguido se escuchan voces en una extraña lengua en el interior, junto con gruñidos que todos reconocen como procedentes de varias ratas terribles y un ruidoso estrépito de muebles y objetos de madera lanzados al suelo.

Desechando ya cualquier tipo de sigilo, **Félix** usa el pergamino mágico que le entregó **Tessar** para lanzar una bola de fuego en el interior de la casa, a través de la abertura en la puerta. El estallido es mitigado por la pared lateral, pero aún así, el pequeño gnomo escucha con satisfacción los gemidos de dolor de las ratas terribles.

Alertado por el súbito estallido de actividad, **Dornan**, que aguardaba vigilante en el bloque cercano, cruza la calle para situarse apostado en frente de la fachada del edificio.

Finalmente, **Rothgar** atraviesa la puerta con el escudo embrazado, en previsión de ser recibido por una descarga de proyectiles. Sin embargo, no se produce ningún ataque, sino que contempla como un par de ratas terribles chamuscadas que le hacen frente. Más allá, en mitad de una gran sala común, hay una tosca mesa y varias sillas y banquetas tumbadas, así como unas escaleras al fondo parecen llevar a un segundo piso. Detrás de la hoja de la mesa vislumbra a dos humanos, vestidos con toscas pieles curtidas y armados con mazas pesadas y escudos pequeños de metal. Ambos llevan una especie de diadema de púas que sobresale de sus cráneos afeitados y parecen estar deslumbrados por la luz mágica que porta el caballero merced a la magia de

Raffaella, como si su brillantez fuera demasiado para ellos. En los laterales de la mesa, cree percibir delgadas figuras de piel blancoazulada y enormes ojos sin pupila. Por encima de los sonidos de la lucha, sigue escuchando un coro de chillidos de rata que parece proceder de más allá de una puerta lateral a su izquierda.

Pronto **Reda** se encuentra al lado del caballero dispuesta a ayudarlo, y detrás de ella aparecen **Petra** y **Ryu**. **Eileen** está a punto de seguir a su ama, pero entonces recibe varios dolorosos dardos en un costado. Surgidos de entre su escondite de cajas y barriles, aparece un cuarteto de pequeñas y deformes criaturas contrahechas de lamentable aspecto. Portan cuchillos de filo irregular y parecen querer atacar por la retaguardia al grupo. Siguiendo las últimas órdenes de su ama, la fiel **Eileen** las ignora, precipitándose al interior para ayudar a su amiga. Es **Raffaella** la que se lanza contra ellas, invocando el poder de **Lathander**. **Félix** está también en la entrada, dispuesto a ayudarla, al tiempo que usa sus aptitudes bárdicas para inspirar a sus camaradas, mientras que **Dornan** se acerca a la carrera hasta la entrada de la mansión.

En el interior, una pareja de derro atacan desde los laterales a **Rothgar**, pero no pueden superar su defensa. Otro virote, disparado por un tirador oculto en el tramo de escaleras, golpea también el escudo del caballero, pero no le hace daño alguno. Segundos más tarde, los aventureros dan cuenta de las ratas terribles, muy debilitadas por la magia ígnea del pergamino usado por **Félix**. Pero entonces los humanos, que actúan de un modo extraño, parecen activarse y se lanzan contra **Petra**. Uno de ellos la tira al suelo y el otro descarga un poderoso golpe de maza sobre la mediana. Afortunadamente, ésta puede escabullirse arrastrándose en medio de la confusión de la refriega, llegando junto a **Ryu**, que usa sus impresionantes dotes curativas para sanar la herida. Los derro rodean a **Eileen** y a **Reda**, asestándoles algún golpe mientras **Rothgar** trata de ayudarlas.

En el exterior, **Raffaella** acaba con una de las diminutas criaturas, ayudada por la magia bárdica de **Félix**, que distribuye sus esfuerzos entre los horrendos seres y los derro del interior. También **Dornan** ayuda a la clériga de **Lathander**. Sorprendentemente, los monstruosos atacantes parecen descartar a **Raffaella**, atacando furibundamente al inquisidor enano y al bardo gnomo. Al verlos frente a frente, **Dornan** recuerda historias sobre los diminutos, una raza de fatas de las profundidades de la tierra que suelen tener afinidad con todo tipo de roedores, y que poseen una mentalidad retorcida y maliciosa.

Dentro de la casa, un terrible alarido semihumano hace enmudecer los chillidos de las ratas que se escuchan de fondo. Algo surge del interior de la habitación lateral. Una monstruosa criatura humanoide que avanza tambaleante, vestida con restos de cuero, pero cubierta de piel por todo su cuerpo. Su rostro es el de una enorme rata babeante, sus garras son largas y afiladas, y una cola sin pelo se arrastra perezosamente tras ella. La cabeza está coronada por un aro metálico repleto de púas clavadas, similar al que portan los humanos. En el cuello lleva sujeta una delicada cadena de metal plateado, cuyo extremo desaparece más allá del umbral. Es curioso porque la delgada cadena podría ser hecha añicos fácilmente por esta criatura hinchada y deforme, pero el ser reacciona a la misma cuando repentinamente se tensa. Sus ojillos rojizos enfocan a **Petra**, quien lanza un golpe contra el híbrido que no traspasa su piel peluda. También **Eileen** hunde sus colmillos en la criatura, provocando una leve herida pese a la ferocidad de su mordisco. Reaccionando al ataque, la criatura descarga toda su furia sobre la coshee, lo que hace que el mastín élfico se desplome en el suelo.

Es entonces cuando un derro de aspecto más anciano, portando una túnica negra con símbolos cabalísticos, surge desde la puerta más alejada e invoca su magia contra el pequeño **Félix**, que acaba de entrar al interior de la mansión. Un aura de fuego parece concentrarse alrededor del gnomo, pero cuando estalla disipándose le causa sólo leves quemaduras.

Fuera, **Dornan** y **Raffaella** siguen combatiendo contra el trío de diminutos restantes. Las pequeñas criaturas demuestran ser más duras de lo que parecen, aunque una vez superada la sorpresa inicial, sus patéticas armas sólo causan pequeños cortes al inquisidor enano, en quien centran toda su furia.

Dentro de la casa, las tornas se vuelven en contra del grupo. **Ryu** ha sanado varias de sus heridas, así como las sufridas por **Petra**, tras recibir ésta un zarpazo del hombre rata mutado. **Rothgar** consigue acabar con uno de los guerreros derro, pero queda otro, junto con el tirador de ballesta, que deja su arma y empuña una espada corta para unirse a la refriega. Además, el hechicero derro, al ver que el caballero posee una armadura casi insuperable, comienza a hacerlo blanco de sus conjuros ofensivos. Por su parte, la pareja de humanos sigue atacando implacablemente, tomando esta vez como blanco a **Reda**, a la que tumban en el suelo, hiriéndola luego gravemente con un golpe de maza pesada. Rodeada por los humanos y varios derro, entre los que se cuenta otro salido de la sala lateral, que es quien porta la cadena del feroz licántropo. Preocupada por el estado de **Eileen**, **Reda** trata de escabullirse entre la maraña de adversarios y la confusión de la lucha. Por desgracia, al arrastrarse recibe varios golpes, uno de los cuales la deja inmóvil en el suelo junto a su compañera animal.

Al ver caer a la druida, todo el grupo estalla en furia. **Félix** trata de acabar con los derro, especialmente con el que porta la cadena plateada, usando su letal magia bárdica. **Rothgar** sigue descargando golpe tras golpe, tumbando a uno de los fornidos esclavos humanos, aunque sigue recibiendo descargas de proyectiles mágicos por parte del hechicero derro, que acecha próximo al combate. Por suerte para él, el caballero es sanado casi al mismo ritmo que recibe daño por la magia curativa de **Ryu**, que permanece atento a su espalda. **Petra** evita al peligroso hombre rata, al tiempo que ataca a los guerreros derro restantes, con ánimo de conseguir dar un respiro a sus amigos.

Finalmente, **Dornan** y **Raffaella** se imponen a los diminutos en el exterior y entran en la habitación para ayudar a sus amigos. La clériga de **Lathander** invoca un arma de energía divina contra uno de los derro, mientras que el inquisidor de **Clangeddin**, al ver al ser de la cadena, busca entre sus pertenencias la daga mágica de plata que les entregó el hombre de la **Corona**, **Damon Sorn**.

Redoblando sus esfuerzos, **Félix** sigue disparando contra el derro de la cadena. El hechicero derro, ahora en cuerpo a cuerpo, sigue atacando a **Rothgar** con su magia, cargando sus manos de electricidad para dañar al caballero, que continúa siendo sanado por **Ryu**. Por fin, el segundo de los esclavos humanos cae, a la vez que **Dornan** se abre camino hacia la primera línea y el arma divina de **Raffaella** pone en dificultad a uno de los guerreros derro.

Una nueva descarga de música bárdica acaba con el derro que porta la cadena y el pequeño bardo se apresta a recogerla. No siente nada es especial, pero su instinto le dice que en dicho objeto, y en la diadema de tortura que lleva sujeta al cráneo, está la clave para controlar a la bestia. Mientras, **Rothgar** sigue su mano a mano particular contra el hechicero derro, intercambiando golpes de su espada contra la magia del ser de las profundidades. **Dornan** y **Ryu** logran derrotar a otro de los derro, rodeando expectantes al licántropo, en previsión de su posible reacción.

Concentrándose en volcar su odio contra el hechicero derro, **Félix** transmite sus sentimientos a través de la cadena de plata y el hombre rata, con un rugido de rabia, ataca salvajemente al anciano derro, que muestra sorpresa en la expresión de sus ojos carentes de pupilas. Al ver esto, el derro guerrero restante se aparta de la habitación, asustado por el desarrollo de los acontecimientos, y conjura algún tipo de oscuridad mágica. Esto no parece detener al hombre rata, que sigue atacando guiado por su olfato. Segundos después, la magia de

Raffaella disipa las sombras, lo que permite que los héroes puedan volver a iluminar la gran sala con sus luces mágicas.

Debilitado por los golpes del hombre rata y de **Rothgar**, el hechicero derro se desmorona en el suelo e instantes después, el último de los derro es también abatido. De momento, **Félix** mantiene su control mental sobre la criatura, pero desconociendo cómo funciona la cadena mágica de plata, se arriesgan a que el ser quede libre para atacarles. Por ello, deciden acabar con él, y el grupo entero se abalanza sobre el licántropo para terminar con la vida de esta monstruosa e innatural criatura.

Terminada la lucha, **Raffaella** comprueba como desgraciadamente **Reda** y su fiel **Eileen** yacen sin vida en el sueño. Pero no es momento para hundirse en la amargura por los amigos caídos. Tras sanar las heridas recibidas, los aventureros se ponen en acción. **Dornan** y **Petra** comienzan a liberar a todos los cautivos en las casas cercanas, usando las llaves que uno de los derro porta en el cinto. Un total de dieciocho personas son rescatadas así de la esclavitud. Sólo una de las casas alberga cuatro jaulas vacías, por lo que los compañeros sospechan que pudo ser el lugar donde estaba retenida la mendiga **Arieta**, y el resto pertenecer al trío de prisioneros que encontraron en las alcantarillas, ejecutados tal vez para dar ejemplo a los otros esclavos.

Mientras todo esto sucede y **Rothgar** y **Ryu** montan guardia, **Félix** y **Raffaella** investigan el sótano de la casa que usaban los derro como guarida. De aquí surgían los múltiples chillidos de ratas. Decenas, si no centenares de estos roedores se amontonan encerrados en jaulas de madera que se alinean en improvisadas estanterías excavadas en la roca. Al otro lado se abre una sala que alberga lo que parece un laboratorio de alquimia, así como mesas cubiertas de sangre seca. Aquí ven un par de nichos con improvisados jergones, donde parece que dormía el hechicero derro y uno de sus ayudantes. Hay también una pequeña gruta clausurada con un portón de metal, y en cuyo interior cuelgan varios grilletes abiertos, sin duda la morada del hombre rata mutado. En una de las mesas hay una estatuilla de piedra gris con la forma de una rata rampante. Es evidente de que se trata del artefacto que describió la pobre **Arieta** a **Randall**. Además, en otra mesa hay un grueso libro escrito en una lengua que **Félix** no alcanza a comprender, por lo que lo guarda para poder estudiarlo posteriormente. Finalmente, junto a uno de los jergones encuentran un pequeño cofre metálico, protegido por una cerradura que parece estar compuesta por una combinación de diversos botones presionables. En el mismo se detecta un aura mágica, lo que les hace sospechar que esconde alguna protección o trampa mágica. Durante la espera, varios de los cautivos, la mayoría de ellos indigentes, les relatan las atrocidades y torturas a las que eran sometidos por sus amos derro. Eran obligados principalmente a excavar y apuntalar uno de los túneles naturales que se extiende por este nivel bajo las calles de *Marsember*. Aquellos que no aguantaban el ritmo de trabajo eran entregados a las ratas como alimento o usados por el hechicero derro en sus macabros experimentos. Además, los esclavos más fuertes solían desaparecer, junto con una escolta de guerreros derro, por el túnel que desciende hacia las profundidades, seguramente hacia algún tipo de base o guarida mayor.

3 Tarsakh: Pasada la medianoche, después de organizar y tranquilizar a los esclavos liberados, los héroes se enfrentan a varios problemas. Por un lado, sospechan que su compañera muerta, **Reda**, pueda haberse salvado mediante la magia drúidica que le permite reencarnarse. Sin embargo, por lo que sabe **Félix**, el proceso la deja indefensa en una especie de crisálida y dura varias horas, por lo que podía estar en cualquier parte de las alcantarillas, túneles subterráneos o incluso en algún edificio de la ciudad. Por otro lado, son reticentes a tocar y transportar la estatuilla de la rata, temiendo que los efectos de mutación que parece provocar en las ratas pudieran afectarles también a ellos. Es **Raffaella** la que aporta una solución. Usando sus conocimientos de alquimia, propone crear una mezcla de ácido corrosivo que pueda dañar lo suficiente el artefacto mágico, dado que la magia bárdica del pequeño **Félix** no ha sido capaz de destruir la estatua.

Sin embargo, el plan tiene un resultado desastroso. Al mezclar el compuesto preparado por **Raffaella**, éste reacciona con otras sustancias volátiles del laboratorio derro, causando una explosión que sacude todo el edificio, lo que provoca un tremendo derrumbe que sepulta a varios de los aventureros, así como a algunos de los prisioneros liberados que se habían refugiado en la planta baja.

Tras el desconcierto y el caos inicial, se suceden escenas de dolor y desesperación. Varios de los héroes están desaparecidos bajo los escombros y el polvo. Afortunadamente, tras una búsqueda desesperada, todos los aventureros logran salir vivos de la casa derrumbada. Bajo las rocas han desaparecido, además de la estatua derro, los cuerpos de **Eileen** y **Reda**. También han perecido ocho de los cautivos, y algunos de los miembros del grupo, como **Petra** y **Raffaella**, han sufrido graves heridas. No obstante, la tragedia podía haber sido mucho mayor, por lo que después de curar lo mejor posible a los heridos, deciden regresar por si la explosión hubiera podido llamar la atención de otros seres de las profundidades o bien, haya causado desperfectos en la estructura la caverna, haciendo peligroso permanecer en estos túneles.

El camino de regreso es silencioso y tenso, dado lo asustados que están muchos de los esclavos y la precariedad de los recursos que les restan a los aventureros. Al acercarse a la plataforma en la que vieron que las huellas del derro solitario se detenían durante el viaje de ida, **Dornan**, que viaja en cabeza, escucha en la lejanía unos terribles chillidos agónicos que hacen eco en los túneles del alcantarillado. Al llegar a su posición, **Petra** confirma que ella también los oye. Al estar más entero que el resto de sus compañeros y ser el más indicado, gracias a su visión en la oscuridad y sus aptitudes divinas, **Dornan** decide investigar los atroces alaridos mientras el resto esperan aquí ocultos.

El inquisidor de **Clangeddin** se orienta durante varios minutos por la red de túneles para localizar el origen de los gritos, que se suceden como si fueran varias las criaturas que están sufriendo un terrible dolor. Súbitamente, los chillidos se detienen, pero ya el enano está cerca de lo que parece ser una escalerilla que asciende a lo que parece ser un sótano. La trampilla de acceso desde la alcantarilla está abierta y el goteo de sangre constante que cae desde lo alto del hueco de la escalerilla termina por confirmar a **Dornan** que está en lugar del que procedían los gritos. Oculto bajo un manto de invisibilidad asciende con precaución por los peldaños metálicos hasta llegar a un sótano. Alrededor de la trampilla abierta yacen los cuerpos horriblemente destrozados de cinco diminutos. Al fondo hay varios barriles y cajas alineados junto a la pared, y una escalera asciende a la vivienda o construcción que se levanta por encima. Por el hueco de la escalera se escuchan más gemidos apagados de otros diminutos, aunque mucho más leves, como si las criaturas estuvieran agonizando. También oye gritos desesperados de alguien que habla en Chondathano, suplicando por su vida. Las palabras del desconocido se ven interrumpidas a menudo por gruñidos de dolor, como si estuviera siendo torturado de alguna manera inimaginable. El hombre pide clemencia, ofreciendo riquezas familiares o una alianza con el culto al que representa. Un espantoso crujir de huesos, seguido por nuevos alaridos, indican a **Dornan** que parece que su oferta no ha sido tomada en consideración. Preocupado por no saber a lo que se enfrenta y teniendo en cuenta que se halla completamente solo, el inquisidor enano decide volver sigilosamente sobre sus pasos y contar lo que ha escuchado a sus compañeros.

Estos nuevos sucesos provocan más preocupación en el grupo, pero su tarea prioritaria es poner a salvo a los cautivos rescatados. Además, no se encuentran en condiciones de combatir sin asumir un tremendo riesgo, más aún desconociendo quién o qué está detrás del sangriento asalto al almacén guardado por los diminutos.

La brisa nocturna al salir de las alcantarillas es un tónico que revitaliza a todos los miembros de la comitiva, tanto aventureros como prisioneros liberados. Minutos más tarde, una patrulla de la **Guarida** se topa con la

peculiar comitiva. Como había previsto **Randall**, todos son llevados a una de las comandancias a presencia de **Ben Bivona**, un oficial de los **Dragones Púrpura** al tanto de todo el plan.

Tras asegurarse de que no hay heridos graves y ocuparse de la salud de los mendigos liberados, **Bivona** les pide que hagan una declaración conjunta, que él pueda presentar a sus superiores y no llame la atención ni sobre la compañía aventurera ni sobre su buen amigo **Randall**, pues las actividades de la **Corona** deben mantenerse en secreto. Por guardar las apariencias, les comenta que será mejor que pasen lo que queda de la noche en las dependencias de la **Guardia**, prometiéndoles que antes del mediodía les dejará marchar. También transmitirá un mensaje a **Randall Boudreaux** para notificarle el éxito de la misión.

Después de unas pocas horas de sueño, que son bien recibidas por todos, el oficial **Bivona** cumple su palabra y los deja ir, aunque les advierte que permanezcan en la ciudad durante al menos cuatro o cinco días mientras la investigación se cierra. Para evitarles problemas, también les pide la llave maestra de las alcantarillas, para entregarla a **Randall**. Anteriormente han firmado todos una declaración relatando todos los sucesos vividos, justificando su intervención por haber sido testigos del secuestro de un mendigo cerca de la plazoleta donde accedieron a las alcantarillas y decidir seguir a los misteriosos raptos.

A mediodía visitan el *Salón de la Nieblamatinal*, entrevistándose con el **Alto Señordelamañana. Chansobal Dreen** escucha atentamente su historia y les felicita por sus acciones. También les proporciona alojamiento en la posada del *Grifo Rugiente* mientras tengan que permanecer en la ciudad portuaria.

Una vez en sus habitaciones, disfrutando de la tranquilidad de la posada, los compañeros descansan esperando la visita de **Randall**. Todavía pesa en sus corazones la muerte y desaparición de **Reda**, ya que desconocen si su compañera ha sobrevivido o no.

Aprovechando la pausa, **Petra** se decide a tratar de abrir el pequeño cofre que encontraron en el laboratorio derro. Usando sus habilidades consigue evitar la presumible trampa mágica y abrir la cerradura de combinación del contenedor. En su interior, encuentra una bolsa con gemas semipreciosas por un valor de unas 1.000 piezas de oro. Hay también otra bolsa con moneda cormyreana por valor de 1.500 piezas de oro, tal vez un botín o pago entregado a los derro por sus compinches del culto de **Gargauth**.

Poco antes del atardecer, **Randall Boudreaux** se presenta en el *Grifo Rugiente*. Ya conoce todos los detalles e lo ocurrido, merced a **Ben Bivona**, pero cuando se entera de la desaparición de **Reda** y del misterioso asalto al sótano guardado por los diminutos en las alcantarillas, el agente de la **Corona** se muestra de acuerdo en ayudarles a encontrar a su amiga y a investigar el lugar del ataque.

Una vez caídas las sombras nocturnas, el grupo y **Randall** vuelven a internarse en la red de alcantarillas usando la llave maestra de **Randall**. Rastrean concienzudamente todos los túneles laterales del itinerario que siguieron, pero no hay ni rastro del capullo de crisálida en el que su compañera se estaría reencarnando. No obstante, **Randall** les promete que usará sus contactos para estar alerta por si hubiera alguna señal de la druida desaparecida.

Antes de la medianoche, deciden abandonar la búsqueda y centrarse en examinar el edificio donde **Dornan** escuchó los gritos. Guiados por el inquisidor, acceden al sótano donde todavía yacen despedazados los cuerpos de los diminutos. Iluminados por sus luces mágicas, se dan cuenta de que casi todos los barriles y cajas almacenados llevan la marca del **Coster Comercial Siete Soles**. En el piso de arriba, encuentran lo que parece una pequeña tienda abandonada y cerrada, que alberga una escena grotesca. Otros tres cuerpos de diminutos están horriblemente mutilados, cortados o trinchados brutalmente por tremendas heridas. En una silla hay un humano maniatado, con todo el cuerpo a excepción de su rostro cubierto de sangre seca. Un mayal roto y un pectoral de armadura doblado con los correajes arrancados están tirados por el suelo. Los brazos del

hombre están retorcidos y descoyuntados como si hubiera sido retenido por alguien con una tremenda fuerza. Su pecho está abierto en canal y le ha sido arrancado el corazón, aunque inexplicablemente hay muy poca sangre en el suelo y en las ropas desgarradas. Sin embargo, lo más estremecedor es el gesto de terror que muestra su rostro. Además, tanto **Randall** como varios de los compañeros reconocen las facciones de **Dalirio Halcón disperso**, el clérigo de **Gargauth** al que se enfrentaron y mataron en la guarida subterránea del culto y los **Druidas de las Sombras**.

Evidentemente, este no puede ser el mismo hombre, pues aunque **Damon Sorn** les explicó que su cadáver había sido robado, es imposible que haya podido volver a la vida. Y desde luego, **Dornan** tiene muy claro que escuchó las súplicas de un hombre vivo y aterrorizado, no de un muerto viviente revivido por la maldición. Si la víctima no puede ser **Dalirio**, podría ser fácilmente su hermano gemelo, una especie de clon o alguien polimorfizado mágicamente para adoptar su aspecto.

Lo más preocupante de todo es que está claro que hay un nuevo bando en juego. Que hayan golpeado duramente al culto de **Gargauth** es un alivio, pero este ataque tan brutal hace dudar a **Randall** de que estos enemigos de sus enemigos puedan ser amigos.

4 Tarsakh: Ya entrada la madrugada, los compañeros regresan al *Grifo Rugiente*, despidiéndose de **Randall**, quien les promete que estará al tanto de cualquier descubrimiento acerca de la suerte de **Reda**.

5 Tarsakh: Mientras esperan cualquier notificación, varios de los miembros del grupo evitan permanecer ociosos. Los aventureros deciden entregar parte del botín encontrado en el cofre derro, 800 piezas de oro, para que los clérigos de **Lathander** se ocupen de los cuidados de los mendigos supervivientes durante todo el tiempo que puedan.

Félix comienza a traducir poco a poco el diario del hechicero derro, usando su magia para poder comprender la extraña lengua en la que está escrito.

Por su parte, **Raffaella** retoma sus labores en el templo, dedicando parte de su tiempo a recargar la varita curativa que porta y a ayudar a sus hermanos en las patrullas ciudadanas en las que participan.

Finalmente, **Rothgar** se entrevista con **Chansobal Dreen** para ultimar las condiciones del establecimiento de un pequeño séquito de servidores del templo en su hogar, en el *Valle Martilloígneo*.

6 Tarsakh: Poco después del amanecer, **Dornan** es sanado de una herida agravada sufrida durante el combate con los derro por la magia curativa del **Señor de la Mañana**.

Durante estos días en los que los aventureros pasan gran parte de su tiempo en el *Salón de la Nieblamatinal*, conocen a un curioso visitante que también ha presentado sus respetos al **Alto Señor de la mañana** y se alberga allí como huésped. Se trata de un joven monje, de rasgos orientales, que dice llamarse **Nanashi**. Según su historia, respaldada por el propio **Chansobal Dreen**, procede de una tierra lejana del este, las islas de *Wa*, donde creció en un monasterio siguiendo las enseñanzas de venerables monjes. Hace unos meses comenzó a tener sueños inquietantes que él cree que son visiones de sabiduría compartida por los espíritus. Un fuerte deseo de peregrinar al oeste creció en su interior al contemplar la imagen de un dragón púrpura volando por encima de un gran bosque. Desde entonces ha cruzado muchas tierras hasta que llegó hace ya meses a *Cormyr*, donde ha estado recorriendo aldeas y pueblos y ofreciendo su ayuda a cambio de comida y un lugar para dormir, mientras averiguaba más cosas sobre el origen de los sueños que lo asaltan cada noche. A pesar de lo insólito de su historia y su aspecto, el grupo poco a poco va entablando mayor relación con el educado **Nanashi**, con quien mantienen largas y filosóficas charlas durante sus estancias en el templo.

8 Tarsakh: Esa mañana llega a la posada del *Grifo Rugiente* una carta con el sello del **Heraldo Real**. En la misma, les emplaza para presentarse al día siguiente en audiencia ante el **Señor** de la ciudad.

9 Tarsakh: Son recibidos por el **Señor** de *Marsember*, **Urcas Dakasto**, un antiguo capitán de la **Marina Imperial** y azote de los piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*. Un informe de sus acciones ha llegado hasta él, así como la recomendación de **Alice Cadenadeoro**, el **Señor** de *Estrellavespertina*. Todo ello le ha llevado a elevar una petición a la *Corte*, para que sean nombrados **Héroes Notables** del reino. Además, les entrega una recompensa de 1.000 piezas de oro por haber neutralizado la amenaza derro que acechaba bajo la ciudad y liberar a ciudadanos cautivos por estos repugnantes seres.

13 Tarsakh: **Félix** termina de traducir el diario del hechicero derro. En él, describe muchos de sus sádicos experimentos para controlar humanos mediante injertos cerebrales. Asimismo, usando la estatuilla de piedra a la que se refiere como el **Mutarratas** pretendía no sólo crear un ejército de roedores terribles, sino usarla para mutar también a todo un contingente de licántropos hombres rata, infectando a los mendigos con la licantropía y luego, una vez bajo su dominio, transformándolos mediante la estatua en terribles bestias sedientas de sangre. Por fortuna, no llegó a perfeccionar sus técnicas de control sobre la criatura que tenían presa, lo que retrasó sus planes. También menciona el envío de diversos grupos de prisioneros a sus jefes, en el hogar del **Clan Corgunbier**, así como los diversos tratos que realizaba con los cultistas de **Gargauth** y los **Druidas de las Sombras**, a los que emplearon para conseguir esclavos y probar el comportamiento de las primeras ratas terribles que transformaron. Incluso en un pequeño párrafo menciona la huida de una esclava y cómo se castigó tanto al guardia que permitió la fuga como a los esclavos que compartían su encierro, para dar ejemplo a los demás.

17 Tarsakh: Durante estos días, la amistad de varios de los miembros del grupo con **Nanashi** ha ido creciendo, por lo que los aventureros le ofrecen que se una a ellos en la **Brigada Bendita**, que el joven monje acepta. **Ryu** se encarga de tramitar los papeles oficiales en las oficinas del **Heraldo Real**.

22 Tarsakh: Al visitar el *Salón de la Nieblamatinal*, **Chansobal Dreen** les comunica que ha llegado de *Suzail* una carta procedente de las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles**. En ella, se solicita al grupo que acuda a la sede de la compañía mercader, para reunirse con el **Señor Martos Bleth**, uno de los miembros del consejo mercantil y también miembro de la poderosa familia noble **Bleth**.

Antes de su marcha, **Félix** aprovecha para mandar una carta a *Suzail* a su padre adoptivo, tranquilizándolo un poco después de haber estado una larga temporada fuera de su hogar sin que tuviera noticias suyas.

23 Tarsakh: Tras despedirse de los clérigos de **Lathander**, los compañeros abandonan *Marsember*.

25 Tarsakh: Casi al atardecer, llegan a *Suzail*.

26 Tarsakh: Después de desayunar, los aventureros se presentan en las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles**, siendo recibidos por el **Señor Martos Bleth**. El elegante noble les agradece su participación en la recuperación de muchas de sus mercancías robadas en *Marsember*. Admite haber usado sus contactos para averiguar más sobre los hechos y al enterarse también de que habían prestado sus servicios en la aldea de *Estrellavespertina* decidió hacerlos llamar. Ante todo, les entrega una recompensa de 500 piezas de oro por la recuperación de un importante volumen de bienes sustraídos a la compañía por los cultistas de **Gargauth** y sus aliados. Además, les ofrece un trabajo de naturaleza personal, que requeriría su completa discreción.

Viendo que los compañeros parecen dispuestos a aceptar, el **Señor Bleth** les explica con franqueza que ama a su esposa. Su primer matrimonio fue un arreglo entre casas nobles, concertado por sus padres cuando él era muy joven. Pero siempre se mantuvo fiel a las normas de la etiqueta y el compromiso. No obstante, al morir su primera esposa, decidió que si volvía a casarse no sería por posición o riquezas. Su actual esposa, **Xuldra Nzssar**, es todo lo que él nunca ha sido. Aventurera, intrépida y con un terrible deseo de conocimiento. Creció en la tumultuosa ciudad libre de *Puertadeloeste*, donde llegó a regentar un negocio de objetos exóticos.

Periódicamente ella regresa a su urbe natal, donde pasa algunas semanas. **Martos** sabe que antes de conocerse, **Xuldra** se relacionó por sus negocios en muchas ocasiones con elementos indeseables de esta ciudad portuaria, famosa por ser un refugio de piratas, contrabandistas e incluso criminales exiliados y buscados en *Cormyr*, *Sembia* y otras naciones vecinas. Pero siempre ha confiado en su esposa y en que nunca ha demostrado ser una dama en apuros, sino una mujer de recursos. A menudo viaja a diversos lugares en busca de objetos extraños, textos antiguos o antiguas leyendas, y está ausente durante algún tiempo, pero es un precio que está dispuesto a pagar. El problema es que hace unos días le llegó un mensaje de **Xuldra** por medios mágicos en el que le pedía ayuda de aventureros profesionales para resolver un grave problema fuera del alcance de las autoridades de *Puertadeloeste*. **Martos** ya había recabado información sobre la **Brigada Bendita** y aquello parecía una señal de los dioses. Por eso los hizo llamar con cierta premura. Ha dispuesto un barco de la compañía para que los lleve lo más rápidamente a *Puertadeloeste* y les entregará una carta personal para su esposa, quien se reunirá con ellos en la posada del *Guerrero Jovial*, uno de los establecimientos más lujosos de la ciudad. Les ruega que actúen con la máxima discreción posible, ya que sus enemigos, tanto entre la nobleza como comerciales o políticos, podrían usar el pasado de su esposa o algunas de las relaciones con las que se mezcla en sus búsquedas de conocimiento para atacarlo a él y a su familia. Una vez allí, deben ayudarla en todo lo posible y a su vez, protegerla de cualquier daño.

Tras la exposición del **Señor Bleth**, el grupo acuerda aceptar su encargo y disponen embarcar al día siguiente, pues deben realizar algunos preparativos menores.

Dornan aprovecha para visitar un pequeño barrio frecuentado por enanos, tanto artesanos, como aventureros o viajeros itinerantes. Allí se mezcla un poco entre los suyos, compartiendo bebidas e historias.

En cuanto a **Félix**, viaja con rapidez montado en su leal **Fully** hasta la *Mansión Dimswart*, donde es cordialmente recibido por **Dimswart el Joven**, un compañero de aventuras de **Tessar el Mago**, quien le ha escrito acerca de la inestimable ayuda que el pequeño bardo gnomo y sus amigos prestaron a las gentes de *Estrellavespertina*. Sabedor de que los **Dimswart** son conocidos eruditos, **Félix** les consulta acerca de la posibilidad de encontrar al desaparecido **Snorri**. Efectivamente, al relatarle los pormenores de lo ocurrido durante la lucha que provocó el desvanecimiento del enano, **Dimswart el Joven** está de acuerdo en que muy probablemente fuera absorbido por una grieta mágica que se abrió a uno de los planos que rodean el mundo material tal y como lo conocen. Es posible viajar a dichos reinos o planos mediante magia, tanto arcana como divina, aunque cree más probable que un clérigo, más aún si es enano dada la condición del guerrero desaparecido, estaría mejor dispuesto a ayudarles. Él podría investigar para averiguar el plano exacto al que fue enviado su amigo, pero necesitaría algún objeto con el que tuviera un vínculo personal para realizar sus adivinaciones. **Félix** recuerda entonces la enorme hacha que su compañero portaba y que dejó en la posada durante sus aventuras en la ciudad, debido al carácter delicado de la misión que afrontaban. Es muy probable que el hacha quedase olvidada allí por lo que decide enviar un mensaje a *Marsember*, a **Randall Boudreaux**, para que éste pueda intentar recuperar el peculiar objeto.

27 Tarsakh: A mediodía, reunidos nuevamente todos los compañeros, la **Brigada Bendita** embarca en una rápida nave dispuesta para ellos por el **Señor Martos Bleth**.

Durante el viaje, el capitán, un veterano marino que conoce bien el *Lago de los Dragones* y la propia *Puertadeloeste*, les pone un poco al corriente sobre la historia de la ciudad y los lugares que es conveniente evitar, dada la abundante presencia de piratas y miembros de gremios criminales. También les señala algunos templos y altares ubicados allí, así como varias posadas y tabernas de cierta confianza.

1 Mirtul: Poco antes de la media tarde, el barco fondea en uno de los muelles comerciales de *Puertadeloeste* bajo una fina cortina de lluvia. Una vez en la posada del *Guerrero Jovial*, el grupo identifica fácilmente a la **Dama Xuldra Nzssar**, quien parece estar estudiando unos papeles en uno de los reservados. Tras entregarle la carta de su esposo y presentar sus credenciales, la mujer les invita a unirse a ella y pide para ellos una frugal merienda, mientras les explica el motivo de su solicitud de ayuda.

La **Dama Nzssar** les cuenta que en las últimas semanas han ocurrido algunos acontecimientos terribles. El **Croamarka**, la máxima autoridad de la ciudad, se niega a tomar medidas y las familias nobles han decidido proteger sus mansiones e intereses comerciales, por lo que es la plebe y las clases bajas quienes están sufriendo en mayor medida. *Puertadeloeste* es una ciudad que ha sido reconstruida en múltiples ocasiones, por lo que bajo la misma hay una auténtica maraña de túneles, alcantarillas, catacumbas y ruinas de asentamientos previos. Hace doce días se produjo un sorprendente ataque en un pequeño mercadillo de los suburbios. Algo destruyó parcialmente un edificio entero y mató a sus ocupantes antes de regresar a la estructura en ruinas. La **Guardia** acudió rápidamente al lugar, pero cuando penetraron en el edificio la patrulla entera fue exterminada hasta el último hombre. Desde entonces, se han producido al menos otros tres ataques en distintas zonas de la ciudad, siempre fuera de los barrios más poblados o habitados por familias nobles. Algo destroza los edificios desde el interior y masacra a todos sus habitantes, dejando únicamente ruinas y enormes boquetes en la cimentación. La **Guardia** está desplegada, pero cubre sólo los barrios más ricos y el **Croamarka** se ha negado a contratar mercenarios, pues hasta ahora todas las víctimas han sido pobres y plebeyos. Además, para cuando las patrullas llegan a los lugares de los ataques el daño está ya hecho. Nadie ha visto nunca a los atacantes, ni ningún tipo de efecto mágico que explique los daños. El miedo se ha extendido entre la población y muchos se encierran en sus casas, pensando que esto puede protegerlos. Por lo que sabe, pues mediante sobornos ha conseguido algunos informes, todos los ataques acontecieron durante las primeras horas del amanecer y los restos estaban cubiertos por una especie de icor maloliente que nadie ha visto jamás. Desde luego, lo que provocó los daños tuvo que valerse de la magia o bien, ser una criatura de un tamaño gigante, a juzgar por la extensión del daño causado. Sin embargo, no hay ningún testigo.

Es necesario descubrir a qué se enfrentan y cómo derrotar esta amenaza desconocida. Que todos los edificios hayan sido destruidos desde el interior le hace sospechar que los atacantes se mueven por los túneles que recorren la ciudad. Algunos piensan que podrían ser criaturas de la *Suboscuridad*, pero que se sepa, no hay entradas cercanas a esa región oscura y peligrosa.

Xuldra cree que la clave puede estar en el lugar del primer ataque. Si pudieran explorar las ruinas en el mercadillo donde comenzó todo tal vez encuentren una pista. Puede usar sus influencias para sobornar a los **Guardias** que patrullan la zona para que les permitan el acceso al edificio en ruinas. Les promete 1.500 piezas de oro si descubren cualquier cosa útil sobre esta amenaza y se la entregan. Además, si la ayudan a derrotar y eliminar este peligro que acecha a su ciudad natal les pagará otras 3.000 piezas de oro.

Decididos a ayudar a la **Dama Nzssar**, la **Brigada Bendita** acepta el desafío, por lo que **Xuldra** les aconseja que descansen un poco, pues en cuanto oscurezca tiene planeado visitar el lugar del ataque que comenzó todo.

Cuando abandonan la posada, la lluvia continúa cayendo de forma incesante sobre las calles de la ciudad, mientras pequeños farolillos cubiertos iluminan tenuemente las avenidas principales. La mayoría de las callejuelas secundarias están cubiertas de sombras y muy poca gente las recorre, lo que da un aspecto ciertamente fantasmagórico a la ciudad portuaria.

Al llegar a la pequeña plaza donde se suele ubicar el mercado popular, con los puestos ahora vacíos protegidos bajo los porches, **Xuldra** se dirige hacia un grupo de hombres de la **Guardia** que se resguarda de la lluvia. Tras una breve conversación, la mujer entrega una pequeña bolsa al que parece el jefe y regresa hasta donde la esperan los aventureros. En la esquina del otro lado de la plazoletilla se ve un edificio junto a una tapia que parece aguantar de forma precaria, rodeado de todo tipo de cascotes y restos de tejas y vigas caídas. Este es escenario que deben investigar. Ella permanecerá con los guardias para evitar que se pongan nerviosos por su presencia.

Rápidamente, los compañeros recorren el callejón hacia la zona indicada, que ahora se encuentra mojada por la lluvia. El lateral de la casa está casi colapsado hacia afuera, dejando todo el callejón cubierto de cascotes de la pared destrozada. Los restos del tejado han protegido algo el lugar del agua, por lo que quedan todavía restos de sangre seca y vísceras en las paredes. Un asqueroso olor que hace revolver el estómago surge de las ruinas. En la pared del callejón, **Dornan** contempla una especie de enorme espiral de sangre, como si algo enorme hubiera aplastado un cuerpo salvajemente contra la piedra.

Petra es la primera que entra en la sala abierta semiderrumbada. La habitación parece haber sido una especie de salón, pero la mayoría de los muebles están hechos añicos y el derrumbe del techo y de gran parte del segundo piso hace que la lluvia se filtre por múltiples agujeros en el tejado. Entre los escombros se ven todavía algunos restos humanos, demasiados para una única víctima. Hay también una densa capa de icor negruzco, prácticamente seco, que cubre casi todas las superficies, expeliendo un fétido olor que no se parece a nada que jamás hayan sentido. Las escaleras que conducen al segundo piso están colapsadas y son inaccesibles.

Mientras sus compañeros se internan en la morada y **Rothgar** monta guardia en el exterior, **Félix** se dirige a un edificio al otro lado de la calle, en el que se ve una débil luz en la primera planta. El sitio resulta ser una zapatería, por el cartel que muestra colgando, y aunque la tienda parece cerrada, el bardo llama, con la esperanza de que el propietario se encuentre en la parte de arriba. Efectivamente, al cabo de unos instantes, un delgado y nervioso individuo aparece en la puerta. Algo aliviado al ver que no se trata de ningún guardia, el hombre dice llamarse **Tarrig** y ser el propietario del establecimiento. Al ser interrogado sobre el ataque, **Tarrig** le relata a **Félix** lo sucedido. Como cada mañana, el mercadillo se levantó madrugador, preparando los tenderetes un par de horas antes del amanecer. Entonces, algo terrible surgió de la casa de **Marshan**, al otro lado de la plaza. Hubo un terrorífico coro de gritos y el edificio entero se sacudió como si una enorme mano invisible lo hubiera aferrado y estuviera intentando derribarlo. Él corrió a avisar a la **Guardia**, pero para cuando regresó con la patrulla reinaba el silencio. Sin embargo, unos segundos después de que los guardias entrasen en la casa de **Marshan** los estruendos y gritos comenzaron de nuevo. Una pareja de guardias lograron llegar a la calle, sólo para ser levantados en el aire por algo invisible y aplastados horriblemente. Fueron los únicos cadáveres que el posterior grupo de la **Guardia** retiró de la escena del ataque. Desde entonces, nadie ha entrado en las ruinas y todo ha estado tranquilo, pero el mercado no ha vuelto a abrir hasta que el **Croamarka** lo permita.

En el interior de la maltrecha vivienda, **Petra** y los demás compañeros examinan los restos del salón y siguen el rastro de icor seco hasta unas escaleras que parecen llevar a un sótano.

Una vez reunido todos de nuevo, descienden precavidamente hacia las profundidades. Las escaleras giran sobre sí mismas en un par de tramos y la cámara a la que desembocan revela una arquitectura más antigua, basada en arcos de piedra y muros de ladrillos alineados, en lugar de roca viva. La sala es relativamente amplia y muestra varios nichos en sus laterales, ocupados por sarcófagos de piedra apoyados verticalmente, que muestran figuras humanoides talladas en la tapa. Uno de ellos, junto al muro sur está tirado por el suelo,

dejando ver un esqueleto tirado por el suelo, así como restos de una antigua armadura y una espada rota, todo ello aparentemente de bronce. El rastro de l gamo seco, ahora ya de una anchura cercana a los tres metros, recorre toda la antigua cripta, girando hacia unas escaleras que descienden todav a m s junto al final de la pared norte. El extremo de la c mara parece haberse derrumbado con el paso del tiempo y est  cubierto de tierra y piedras del techo. Hay una puerta met lica en la pared sur que extra amente parece relativamente intacta. No posee ning n tipo de pomo o cerradura, pero s  que hay una especie de bajo grabado en el que podr a colocarse una palma humanoide abierta como si fuera una llave. Al investigarla, **Raffaella** detecta una d bil aura m gica que procede de dicha puerta.

Temiendo que esta exploraci n pueda alejarles de su patrona, **Ryu** decide subir a la calle y contar a la **Dama Nzssar** lo que han descubierto, lejos de los o dos indiscretos de los guardias. Intrigada por lo que le describe el cl rigo, **Xuldra** entrega otra bolsa de oro para silenciar a los milicianos y decide acompa arlos en su exploraci n de la antigua cripta.

La exploraci n contin a, y es **Nanashi** quien se decide a abrir la puerta, colocando su mano sobre el bajorrelieve y empujando con firmeza la hoja. El umbral que se abre frente al monje est  cubierto de oscuridad que ni siquiera las luces m gicas que portan pueden penetrar. Es **Raffaella** la que usa su magia divina para disipar el manto de negrura. Para sorpresa de todos, especialmente de **Nanashi**, frente a la puerta quedan reveladas dos peque as figuras embozadas en mantos y capuchas negras, de los que  nicamente surgen unas afiladas y p lidas narices. Peque os ojillos, negros y brillantes, refulgen desde el fondo de las capuchas y portan afiladas espadas cortas en sus manos. Sorprendidas por la desaparici n de su camuflaje, los seres chillan en una extra a lengua y atacan con determinaci n al monje, aunque no salen de la habitaci n sino que se internan en su interior. Otra pareja de figuras aparece entonces, junto a una tercera m s alta y delgada, que porta unas espadas cortas gemelas, pero que tambi n va completamente cubierta por vendajes y un capote negro. A un gesto del ser la oscuridad vuelve a sumirse sobre la sala, pero **Nanashi** ya est  prevenido e invocando su magia ataca al que parece el l der, propin ndole un fuerte golpe que le hace aullar de dolor. R pidamente, **Rothgar** se coloca junto a la puerta para proteger la v a de escape de su compa ero, mientras **Xuldra**, que empu a una varita cargada de una amenazadora energ a el ctrica, les grita que dejen libre la puerta, pues va a invocar un conjuro  gneo sobre la sala. Ante el aviso de la noble, **Nanashi** y **Rothgar** se apartan, justo para ver como la mujer comienza a leer un pergamino y, repentinamente, una bola de fuego m gico se precipita al interior de la sala a oscuras. No hay ning n resplandor de llamas, pero la oleada de calor que llega hasta ellos y el coro de chillidos de dolor que escuchan les confirman que el ataque m gico ha tenido  xito. Sin embargo, no todas criaturas parecen estar fuera de combate, pues varios afilados dardos surgen de la oscuridad, clav ndose tanto en **Nanashi** como en **Rothgar**, quien se retiran fuera del alcance de los proyectiles, mientras el monje cierra de nuevo la hoja met lica bloqueando la habitaci n oscura.

Tras esperar varios segundos, los h eros comprueban que la puerta parece estar nuevamente cerrada y no se escucha ning n sonido al otro lado que indique que las misteriosas criaturas oscuras est n intentando abrirla de alg n modo.

Decididos a seguir el rastro de icor negro, el grupo desciende por la escalera que hay en el extremo de la sala. Los escalones giran en algunos tramos hasta que llegan a un t nel muy antiguo, en el que se adivina una arquitectura distinta a la de la cripta. Este pasillo, cuyo suelo est  cubierto por la sustancia seca y maloliente, sigue durante varios centenares de metros. En algunas ocasiones, **Dornan** percibe peque as filtraciones de agua que recorren los muros y dejan rastros en el suelo, por lo que deduce que debe moverse por debajo de la

bahía o de la red de alcantarillas de la ciudad. Al fondo parece vislumbrarse una cierta luminiscencia oscura, pero el inquisidor, que encabeza la marcha, no consigue discernir el tipo de luz de que se puede tratar.

Por fin, tras varios minutos de movimiento en completa alerta, el pasaje desemboca en una enorme caverna natural. Antiguos pilares de piedra soportan la techumbre y densas placas de moho pálido cubren gran parte de la superficie de las paredes. El extremo sur se ha derrumbado entre escombros, pero al norte se la caverna se extiende ante sus ojos, donde brilla una luz mortecina. El rastro seco de légamo negro, junto con unas extrañas huellas circulares en el moho, lleva desde el final del túnel hacia la parte norte de la caverna, pasando entre las grandes columnas pétreas.

Con suma precaución, los compañeros avanzan, siempre con **Dornan** destacado varios metros para aprovechar su visión en la oscuridad. La inmensa caverna se sigue expandiendo hacia el norte y los laterales. El suelo presenta una superficie desigual de piedras sueltas y moho y el techo se eleva como si fuera una enorme catedral natural hasta casi una treintena de metros. Hongos fosforescentes crecen abundantemente en los muros, bañando el lugar con desagradables tonos purpúreos. Varias columnas desmoronadas se esparcen por la parte oeste, mientras que al otro lado se percibe un gran montículo de moho, huesos y restos ruinosos de piedra tallada. Al final del montículo se levanta un altar de piedra lisa, con un trío de enormes árboles secos rodeándolo. Sus ramas sin hojas están retorcidas hacia el techo como si buscasen la luz del sol. El rastro de légamo seco se expande aquí como si lo que le hubiera producido se hubiera desbordado, y parece llegar hasta la parte frontal del altar. Sin embargo, hay otro rastro, una mezcla de icor negro con barro seco, que lleva desde esta zona hasta el noroeste, donde **Dornan** vislumbra lo que parece una charca de aguas oscuras y burbujeantes. El inquisidor siente un extraño escalofrío cuando se mueve cerca del altar, ocultándose entre las columnas. Por unos instantes, tiene la sensación de haber visto en sus sueños ya este lugar. Además, conforme se acerca a la losa, siente como si su conexión con **Clangeddin** se debilitase por momentos. Un extraño y desagradable sonido procede del altar y al espiar desde detrás de uno de los pilares, contempla que al pie de la losa yacen lo que parece una pareja de cuerpos horrendamente mutilados. Sentado en cuclillas sobre el propio altar hay una figura curiosa, que esta leyendo un enorme libro mientras mastica con gesto desganado lo que parece ser un brazo humano.

Dornan supone que es imposible que el ser no haya visto los haces de las luces de sus compañeros, pero parece claro que la criatura se muestra bastante confiada. Tras regresar para explicar a sus camaradas lo que ha visto, deciden aproximarse de forma no hostil, pero manteniendo la vigilancia.

Son **Félix** y **Xuldra** quienes deciden romper el silencio anunciando la presencia del grupo al misterioso ser, mientras sus camaradas los protegen. Al acercarse e iluminar con sus luces mágicas, que aclaran bastante el fulgor violáceo emitido por los hongos de las paredes, se dan cuenta de que el altar, así como muchas de las ramas de los árboles secos, están decoradas con cráneos humanos. Además, tanto **Raffaella** como **Ryu** experimentan la misma sensación de desconexión con sus deidades al acercarse al lugar, e incluso la propia **Xuldra** comenta sentirse extraña al ver los grotescos árboles.

Para sorpresa de todos, la criatura les responde en la Lengua Común, con un fuerte acento. El ser parece algún tipo de necrófago, aunque no se asemeja a ningún ghoul que hayan visto antes. Dice llamarse **Yarresh** y haber sido exiliado junto a su familia, viajando por las profundidades oscuras hasta encontrar esta caverna, este santuario. Cuando llegaron aquí, encontraron el sitio como está ahora, con los cuerpos muertos, el extraño rastro marchándose de la gruta y este enorme libro sobre el altar. **Yarresh** lo cogió y le sorprendió comprobar que está escrito en una lengua que él entiende, el Aklo, un idioma caótico y enloquecido usado por algunas razas de la *Suboscuridad*. Interrogado por **Xuldra** acerca del libro, **Yarresh** se muestra algo evasivo,

sopesando el interés que los aventureros pueden tener en el mismo, para poder negociar. Según él, el misterioso tomo es referido como los **Manuscritos Pnakóticos** y habla acerca de unos enigmáticos seres a los que se denominan los **Muy Ancianos**, que moran en un lugar más allá de los reinos conocidos, en la oscuridad y en el vacío, y que recibe el nombre del *Tapiz Oscuro*. En el texto se menciona un ritual de invocación, lo que puede estar relacionado con los ataques que se han producido en los últimos días. Está dispuesto a cederles el libro, pero sólo a cambio de magia o de alimento. Parece claro que cuando el necrófago se menciona alimento, no se refiere a animales sino a personas, lo que provoca el rechazo de **Xuldra**, quien parece dispuesta a luchar si es necesario para conseguir el místico tomo. Ante la tranquilidad que muestra **Yarresh** y las repetidas menciones que hace acerca de los suyos, **Dornan** y **Félix** vigilan los alrededores, pero no consiguen descubrir si hay más criaturas ocultas.

Los héroes no parecen muy decididos a enfrentarse en este lugar oscuro a **Yarresh** y a sus posibles aliados, por lo que **Félix** ofrece al necrófago un anillo mágico y **Xuldra** añade una de sus varitas a la oferta, siempre que además les permitan examinar la caverna durante al menos una hora sin ser molestados. **Yarresh** parece dudar, pero sopesa la posibilidad de usar dichos objetos como mercancía en sus viajes por la *Suboscuridad*, por lo que finalmente acepta. La **Dama Nzssar** se hace cargo del enorme volumen, que guarda en una bolsa mágica, y entregan a **Yarresh** los objetos prometidos. Para sorpresa de todos, el necrófago parece ser capaz de activar el poder de la varita de **Xuldra**, lo que les hace sospechar que puede poseer habilidades mágicas.

Tras el tenso intercambio de objetos, **Yarresh** emite un fuerte grito, que resuena en las paredes de la caverna y se aleja hacia el extremo noreste de la gran cueva. Inmediatamente, **Dornan** percibe como algunas figuras comienzan a surgir entre sombras del lugar, abandonando sus escondites entre las columnas, los árboles secos o los montones de hongos. Momentos más tarde todo el lugar parece completamente desierto y en silencio.

Los aventureros deciden actuar con rapidez, por si **Yarresh** y su familia cambian de opinión respecto a su pacto. **Raffaella** usa su magia divina, detectando una tremenda aura mágica en el altar de piedra y cráneos, como si hubiera sido recientemente activado. Entre la macabra decoración atisban una especie de runa en espiral, que **Dornan** y **Félix** identifican con el símbolo de la región del *Tapiz Oscuro*. Además, también los tres árboles emiten una débil aura mágica. Por los huesos y cráneos que los decoran, es evidente que dichos árboles no han crecido por medios naturales, sino alimentados por horribles rituales de sangre. Hay cuatro túneles que comunican con esta enorme caverna. Un par de ellos, al oeste más allá de la laguna burbujeante, están cerrados por extrañas verjas de barrotes de hierro negro, que también emiten un aura mágica. Al noreste hay otro túnel, pero los barrotes de hierro que lo clausuraban están retorcidos y deformados en el suelo, dejando libre una ruta que parece internarse por un túnel natural. Esta puede ser la vía de entrada de **Yarresh** y los suyos. El último de los pasadizos, al sureste, conecta con una caverna secundaria, en la cual pueden vislumbrarse los restos de un campamento. Hay cinco camastros, así como algunas provisiones, que están ya empezando a descomponerse, y odres de agua. Junto a un par de lámparas de aceite apagadas hay varios libros escritos también una extraña lengua, que **Xuldra** identifica como Aklo. Parecen tratados que muestran extraños diagramas y en los que hay también anotaciones marginales hechas con una escritura distinta a la del autor o copista del texto. Usando uno de sus pergaminos mágicos, la **Dama Nzssar** traduce algunos fragmentos, confirmando que son tratados acerca de la misteriosa región conocida como el *Tapiz Oscuro*, y sobre los seres que moran allí, los **Muy Ancianos**. También describen portales mágicos y rituales que pueden ser usados por comunicarse con dichas entidades. Las notas manuscritas mencionan un lugar sagrado para dicho culto, al que se refieren como la *Gruta Sin Sol*, donde se dice que un engendro de los **Muy Ancianos**

quedó atrapado hace milenios. En este lugar los cultos primitivos invocaban a estas entidades, hasta que fueron exterminados por los primeros colonos civilizados que se instalaron en esta región. Las anotaciones indican que la copia de los **Manuscritos Pnakóticos** que poseen puede esconder la clave para liberar al engendro y ponerlo bajo el servicio de quien realice el ritual.

Determinada a estudiarlos con más detenimiento, la noble guarda también los libros en su bolsa mágica con la esperanza de que puedan contener pistas que les ayuden a combatir el mal desatado bajo las calles de *Puertadeloeste*. El registro del resto de la zona no descubre ninguna otra pista útil, por lo que deciden regresar a la superficie en previsión a una posible traición de **Yarresh** o la vuelta del engendro mencionado en los textos.

2 Mirtul: En el exterior, la lluvia continúa cayendo pesadamente sobre las calles de la ciudad. Antes de marchar, para asegurar el silencio de los guardias **Xuldra** les entrega otra bolsa de oro y regresan todos a la posada del *Guerrero Jovial*. Tras secarse y asearse, la noble les indica que permanecerá en su habitación traduciendo los **Manuscritos Pnakóticos** y les ruega que no la molesten. Ha dado órdenes al servicio para que suban las comidas a sus aposentos. Además, mientras que al menos uno de ellos esté disponible para llevar algún mensaje importante o contactar con el resto de la compañía aventurera, pueden moverse por la ciudad a su gusto y los gastos de su alojamiento y manutención en la posada están cubiertos.

3 Mirtul: El almuerzo de los compañeros se ve interrumpido por noticias de un nuevo ataque. Esta vez ha sido un bloque con dos viviendas cerca del área de los muelles pesqueros, en la parte baja de la ciudad. Como todos los anteriores casos, tuvo lugar durante las primeras horas del amanecer. Los rumores indican que no ha habido ningún superviviente, pero la **Guardia** ha acordonado la zona y permanece vigilante sin dejar entrar a nadie. Hay muchos comentarios despectivos contra el **Croamarka** y los otros miembros de las familias dirigentes de la ciudad. Está claro que la plebe cree que sus gobernantes los han abandonado a su suerte, desprotegidos frente a un peligro desconocido que se está cobrando cada vez más vidas.

Con la **Dama Nzssar** encerrada en su habitación día y noche, los héroes deciden investigar el lugar del último ataque, dejando a **Petra** y **Rothgar** de guardia en la posada.

La lluvia sigue empapando las calles de *Puertadeloeste* y para cuando llegan al escenario de los hechos varios de los aventureros están bastante mojados. Dos edificios que se levantaban pared con pared se encuentran peligrosamente inclinados y parte de la zona del tejado y el piso superior están hundida. Un espantoso olor invade toda la calle, a pesar de la humedad de la lluvia, y la mayor parte de los transeúntes evitan pasar por esta calle. En un pequeño pórtico cercano, resguardados del tiempo, hay un cuarteto de miembros de la **Guardia**, que discuten con alguno de los vecinos, que en estos momentos están empacando sus cosas para abandonar sus casas. **Félix** se acerca para hablar con el jefe de la patrulla, a quien convence gracias a un sustancioso soborno de 200 piezas de oro para que haga la vista gorda y permita que él y sus camaradas entren en los edificios siniestrados.

Al igual que en la casa de la plaza del mercado, las estructuras de los edificios están terriblemente afectadas. Hay polvo y cascotes por todos lados, pero lo más terrible es que los cadáveres que pueden verse desmembrados o aplastados son recientes. No obstante, **Dornan** se percató de que pese a la abundancia de víctimas, casi una docena a juzgar por los restos que encuentran, hay muy poca sangre y algunos de los cuerpos presentan marcas de succión, como si los hubieran drenado hasta dejarlos secos. Además, el icor negro que llena todo está relativamente fresco, por lo que el hedor es muy intenso y deben usar pañuelos humedecidos para evitar las arcadas. Sospechando que tal vez pueda significar una pista importante, el

inquisidor enano toma una muestra de la espesa sustancia, esperando de que pueda decirles con mayor exactitud a qué se enfrentan.

4 Mirtul: Esa mañana **Dornan** visita la *Casa de la Rueda*, el templo de la ciudad dedicado a **Gond**, el **Portador de Maravillas**. Sin embargo, aunque es recibido cortésmente por los clérigos, éstos no acceden a identificar el légamo que les enseña, ya que el propio **Cromarka** les encargó dicha labor y les ha impuesto silencio respecto a sus descubrimientos. A pesar de dicha negativa, el enano visita algunos comercios pertenecientes al **Gremio de Alquimistas**, pero ninguno se atreve a actuar contraviniendo las órdenes de las autoridades y el único que le ofrece hacerlo ilegalmente le exige un precio prohibitivo, por lo que el inquisidor regresa al *Guerrero Jovial* con las manos vacías.

Esa tarde, una ojerosa y demacrada **Xuldra** aparece finalmente en la sala común. La mujer parece estar tremendamente excitada por todo lo que ha descubierto y apenas pueden convencerla para que se asee un poco y tome algo de alimento. Tras pedir una abundante comida y un reservado lejos de oídos indiscretos, la **Dama Nzssar** les explica todo lo que ha averiguado al traducir los *Manuscritos Pnakóticos*.

El enorme volumen es una copia del original y está escrito en Aklo, con casi 500 páginas de fino pergamino. Hay una frase manuscrita en la cubierta, en la que hay un quinteto de nombres, que se denominan los **Custodios de los Muy Ancianos**, y en la cual invocan el patrocinio de estas entidades oscuras para que su pensamiento se eleve por encima del resto de los mortales. El libro es un compendio acerca de la región del *Tapiz Oscuro*, un lugar más allá de la comprensión y el mundo conocidos. En este tenebroso lugar moran los **Muy Ancianos**, seres que no son ni dioses ni demonios, pero sí terriblemente antiguos y poderosos. Entre las páginas se describe un ritual que permite invocarlos en un lugar sagrado para ellos con el fin de que, mediante un sacrificio adecuado, revelen a su invocador conocimientos u oscuros secretos de magia prohibida. Como mencionaban las notas manuscritas en los libros del campamento abandonado, una semilla de los **Muy Ancianos** quedó aprisionada en el altar de la *Gruta Sin Sol*. El ritual realizado por los **Custodios** pretendía liberarla y ponerla a su servicio. Sin embargo, por lo que **Xuldra** ha averiguado, los *Manuscritos* contemplan una advertencia, ya que si el ritual no se realiza correctamente la fuerza espiritual de los invocadores queda ligada a la criatura invocada y al vínculo que le permite permanecer en el mundo material. De esta manera, si el ser no es invocado correctamente puede atacar a sus invocadores, y si llegase a consumir sus energías quedaría libre por completo y con todo su poder para causar la devastación en los *Reinos*. Visto lo sucedido y los cuerpos encontrados en la gran caverna, la **Dama Nzssar** sospecha que la criatura pudo romper las cadenas místicas que la ataban y se volvió contra los **Custodios**. Es muy posible que la pareja de cadáveres que había junto al altar sean dos de ellos. Eso quiere decir que tal vez sea la responsable de los ataques, ya que si logra encontrar y acabar con los **Custodios** restantes conseguirá hacerse más fuerte y librarse de cualquier posibilidad de ser desterrada de vuelta al universo de oscuridad y vacío del que proviene. Esa es la clave, si ellos encuentran antes y acaban con los cultistas responsables de la invocación su fuerza espiritual se perderá, por lo que la semilla de los **Muy Ancianos** no podrá alcanzar todo su poder y será vulnerable, pudiendo ser expulsada de vuelta al *Tapiz Oscuro*.

Respecto a esto, ha encontrado un quinteto de firmas trazadas con sangre, que atestiguan al sombrío pacto de los **Custodios**. Debido a que hace muchos años que ya no frecuenta *Puertadeloeste*, no le suena ninguno de los nombres que aparecen, pero ha contactado con un antiguo asociado suyo, conocedor de los bajos fondos y el submundo de la ciudad portuaria, quien podrá ayudarlos.

Como si el destino quisiera jugar un papel en esta tragedia, apenas unos minutos después de que **Xuldra** haya acabado de contarles todo lo que ha descubierto, aparece un semiorco de edad ya madura, con largas patillas

y colmillos inferiores que le asoman por el labio. El recién llegado es **Pietros Keirnan**, quien se dirige a la **Dama Nzssar** en un tono bastante familiar. Pasadas las presentaciones y puesto en antecedentes rápidamente, el semiorco examina la lista de nombres que la mujer le proporciona. Varios de ellos no le suenan de nada, pero promete investigarlos. Los dos restantes sí hacen sonar una campana en su memoria. Por un lado está **Sulm Marshan**, el propietario de la casa destrizada en la plaza del mercado y cuyo sótano proporcionaba acceso a las criptas antiguas y, más allá, a la *Gruta Sin Sol*. Por lo que **Pietros** sabe, **Marshan** es originario de la pequeña ciudad costera de *Mantoestrellado*, situada al sur. Se rumorea que anda metido en negocios poco limpios, especialmente actuando como perista para algunos miembros de diversos gremios de ladrones locales y traficando con sustancias prohibidas, como drogas y venenos. El otro nombre que le suena es el de **Rupman Myre**, otro mercader, éste dedicado a la fabricación de jabones exóticos. Sabe que posee una factoría en una de las orillas del puerto comercial, una zona poco transitada por los olores que emanan de dicha fábrica. Además, se comenta que ha tenido numerosos conflictos con las cofradías de pescadores de la zona, ya que muchos de los residuos que sus trabajadores arrojan al puerto han provocado que en bastantes ocasiones numerosos peces aparezcan flotando muertos cerca de sus compuertas.

Decidida a actuar, **Xuldra** le encarga al semiorco que busque todo lo que pueda encontrar acerca de los tres nombres restantes y aconseja al grupo que descansen, para visitar al día siguiente la fábrica de **Myre**.

5 Mirtul: Las calles de *Puertadeloeste* siguen bajo lo que parece una perenne lluvia. Afortunadamente, esto hace que el periplo de los compañeros, junto a la **Dama Nzssar**, apenas tenga testigos. Al acercarse a la factoría de jabones contemplan como se trata de una sencilla nave de madera con una cimentación de piedra. De tres delgadas chimeneas en el lateral que da al puerto se eleva una fina, pero visible a pesar de la lluvia, columna de humo oscuro. Por suerte, el clima húmedo mitiga el intenso olor que rodea la fábrica, cuyas puertas de madera están cerradas. Apparentemente, la factoría está en funcionamiento, aunque no se ve movimiento por sus alrededores.

Decididos a investigar el lugar y sopesar el emprender o no una combate con trabajadores inocentes de por medio, los aventureros llaman a las puertas. Sin embargo, pasados unos instantes nadie les responde, pese a que insisten. Finalmente, la habilidosa **Petra** abre uno de los cerrojos de los dobles portones frontales de la nave, aunque de repente siente como si algo debilitase su fuerza vital, sin duda el efecto de algún tipo de trampa mágica que ha escapado a su escrutinio.

En el interior el aire es cálido y apestoso, cargado de una mezcla de olores acres, humo y productos químicos que hacen arder las fosas nasales y llorar los ojos. La estancia parece una muelle de carga de aspecto cavernoso, con escaleras en los laterales que dan acceso a pasarelas de madera que recorren la parte superior de la nave, cerca del techo, desde donde también cuelga una auténtica maraña de cadenas, cuerdas y poleas. Hay una gran mesa rectangular con todo tipo de herramientas en medio de la sala, y un par de tramos de escaleras suben hacia una cámara desde donde proceden los gases y espirales de humo y se escucha un sonido burbujeante. **Dornan** y **Petra** se asoman con precaución para observar qué sucede más allá del muelle de carga. La estancia siguiente no es una sala normal, sino una serie de pasillos de madera sobre piscinas llenas de agua y todo tipo de productos, de las que emanan los vapores que cargan el aire. Varias cañerías de color oscuro parecen mezclar el agua y conectar los tanques entre sí. Además, de las poleas del techo cuelgan una serie de calderos, que al ser vertidos revelan una sustancia densa y violácea, que provoca burbujeo al mezclarse con el agua. Por encima del humo y los vapores, las pasarelas de madera recorren a lo largo toda la estancia hasta el final de la nave y varias escaleras de madera sujetas a la pared permiten acceder a las mismas. Aquí se observa a algunos trabajadores que están removiendo las mezclas de las piscinas mediante

largas pértigas o suben y bajan los calderos con productos químicos mediante las cadenas y poleas del techo. Al aire aquí está tremendamente viciado y parece extraño que los trabajadores sean capaces de soportar respirarlo durante mucho tiempo. Más allá se vislumbra un fuerte resplandor rojizo, como si hubiera un horno encendido y activo en el que queman algún tipo de combustible.

Dispuestos a una aproximación cautelosa, los compañeros dan una voz para avisar a los trabajadores de su presencia. Al principio, los hombres no reaccionan, inmersos en su trabajo, hasta que **Dornan** repite el grito en un tono más fuerte. Todos los trabajadores se detienen, percibiendo la presencia del grupo por primera vez. Una voz estridente y cargada de malhumor resuena desde el fondo de la nave, ordenándoles que se marchen. Fingiendo estar buscando realizar negocios, descubren que se trata del propio **Rupman Myre**, aunque por su tono, el hombre no parece hallarse en su mejor momento, pues parece decidido a echarlos con cajas destempladas. Este tira y afloja desemboca en un enfrentamiento, cuando el propietario de la factoría ordena a sus trabajadores que expulsen a los intrusos, al insistir los compañeros en forzar su permanencia en la fábrica. Rápidamente, **Petra** y **Dornan** aseguran una de las entradas a la sala de las piscinas, mientras que **Rothgar** hace lo propio, secundado por **Félix**. Los extraños trabajadores se acercan a ellos con decisión, pero sin emitir ningún tipo de grito o intercambiar palabras entre ellos. Van armados con herramientas de lo más variado y cuando estalla el combate, **Dornan** es el primero en comprobar como las heridas que les causa con su hacha, aunque graves, apenas provocan hemorragia alguna. Prevenida por la advertencia del inquisidor, **Raffaella** y **Ryu** aprestan sus símbolos sagrados y usan sus plegarias para invocar energías divinas que reducen a cenizas a un par de los zombies animados. Sin embargo, los atacantes son muchos y pronto se ven trabados en un combate cuerpo a cuerpo. Además, los vapores tóxicos de la sala de los tanques comienzan a afectar a algunos de los miembros del grupo y tanto **Petra** como **Xuldra** se retuercen entre vómitos y mareos causados por el aire venenoso. El único que se salva de esta atmósfera viciada es **Nanashi**, que decide buscar un camino más fácil, subiendo al entramado de pasarelas de madera por encima de la nave principal. Aquí se topa con otra pareja de silenciosos cadáveres animados que le hacen frente.

La lucha parece estancarse, pues aunque tanto los poderes clericales de **Raffaella** y **Ryu**, como las armas de **Dornan** y **Rothgar** y las habilidades bárdicas de **Félix** van causando bajas entre los zombies, éstos mantienen la presión. Repentinamente un espeso manto de niebla cubre toda la zona central de la fábrica, bloqueando la visibilidad de los héroes y dificultando sus movimientos. **Raffaella** trata de disiparla con su magia divina, pero el conjuro es demasiado potente. **Petra** y **Xuldra** deben retirarse, habiendo sufrido algunas heridas, al tiempo que pugnan por encontrar una bocanada de aire fresco que llene sus pulmones. Además, surgen entre los vapores tóxicos y el manto de espesa neblina un par de zombies armados con mazos de hierro que demuestran ser mucho más peligrosos que los trabajadores. En cuanto al misterioso **Myre**, no hay ni rastro de él, pero **Rothgar** sufre varios ataques mágicos por parte de un enemigo al que no puede ver, lo que deja al caballero en una precaria situación. Todo esto provoca que se retiren de nuevo al muelle de carga, más allá de la bruma mágica. Únicamente **Nanashi** se ve libre de los efectos de los gases venenosos y la niebla, que quedan por debajo de las pasarelas de madera. Sus habilidades marciales le permiten desembarazarse de uno de los zombies, pero el otro sigue bloqueando su paso.

Reagrupados en la zona de la entrada, **Petra** y la **Dama Nzssar** recuperan el ánimo dejando atrás los mareos y vómitos. **Dornan** y **Rothgar** bloquean las dos escaleras de acceso a la zona de la fábrica, apoyados por **Félix**. **Ryu** dedica sus esfuerzos a curar a los heridos, mientras que **Raffaella** usa el poder del **Señor de la Mañana** para canalizar energía positiva contra una pareja de trabajadores zombies que han descendido por las

escaleras de madera que conducen a las pasarelas bajo la techumbre por el lado contrario al que defiende **Nanashi**.

Es precisamente el monje quien consigue librarse de su segundo oponente y avanzar por el pasillo recorriendo la inmensidad de la nave. Más allá de la niebla observa que hay un almacén con barriles, carbón, cajas, latas y otros suministros. Hay también un par de puertas, una lateral de salida y otra frontal que parece albergar algún tipo de habitación. Junto a la zona de almacenamiento arde con fuerza un enorme horno y al otro lado unas pequeñas escaleras de madera conducen a una zona en un altillo, que podría ser algún tipo de oficina o plataforma de observación.

Mientras, el combate prosigue con dureza, aunque los aventureros se van imponiendo poco a poco. Tanto **Dornan** como **Rothgar** han tenido que echar mano a otras armas, pues los zombies armados con mazos han reducido las suyas a añicos. Sin embargo, la tenacidad de los luchadores y la ayuda de sus camaradas hace que finalmente se impongan a todos sus adversarios.

En cuanto a **Nanashi**, el monje desciende hasta el otro extremo de la nave principal, libre de la densa niebla, y es entonces cuando contempla como una figura ataviada con negros ropajes sale de la bruma y se dirige a la puerta lateral. Sin pensarlo dos veces, el rápido waano se precipita contra el desconocido para evitar su huída. El extraño es un humano de entrada edad, posiblemente el buscado **Myre**. Sin embargo, el presunto cultista no se resigna a ser una presa fácil y demuestra ser un practicante del **Arte** de ciertos recursos al defenderse contra el monje usando varios conjuros necrománticos. Afortunadamente para **Nanashi**, su aviso de alerta provoca que sus compañeros acudan con rapidez en su ayuda. **Rothgar**, enfurecido por la magia necromántica que ha debilitado sus energías y la rotura de su espada, es el primero en llegar. A pesar de la dura resistencia del cultista, van arrinconándolo hasta que el hombre, en un gesto desesperado, cae de rodillas y les conmina a que si van a matarlo que lo hagan de una manera rápida. Es **Rothgar** quien descarga su mangual sobre el cráneo del **Custodio** abatiéndolo al instante.

La fábrica de jabones vuelve a quedar silenciosa. **Raffaella** comprueba que en el exterior, nadie se ha percatado de la lucha. La propia ubicación de la factoría y la lluvia que sigue cayendo hace que muy poca gente pase por las inmediaciones. Es momento de explorar el lugar. En el cuerpo del cultista encuentran varios objetos que emiten energías mágicas, así como un anillo con las llaves de la factoría y otra llave metálica más alargada. También porta una bolsa con piezas de oro de la que los aventureros se apropian inmediatamente.

En la oficina del altillo hay varios armarios, una mesa y algunas sillas, así como un buen número de botellas de licor vacías o semivacías, lo que indica que en los últimos días **Myre** parece haberse abandonado a la bebida. Sobre una mesilla auxiliar hay un espantoso escenario. Dibujado con sangre seca sobre el panel de madera hay un círculo arcano rodeado de runas. En su interior, bañado con sangre fresca, se encuentra un pequeño corazón. Al contemplar el desagradable ritual, **Félix** y **Raffaella** recuerdan que algunas escuelas de magia poseen ritos específicos que son capaces de aumentar temporalmente el poder e intensidad de la magia de sus practicantes. Concretamente, en el caso de los necromantes, el corazón de un recién nacido bañado con su sangre es un poderoso intensificador mágico. Indignada por esta aberración, **Petra** se deshace del horripilante objeto arrojándolo al horno en llamas. También queman en el mismo el cuerpo del **Custodio Myre**, mientras que los restos de los zombies que no han ardido por las energías divinas canalizadas por **Raffaella** y **Ryu** son arrojados a las piscinas de mezclas, donde probablemente se descompondrán por el calor y los compuestos químicos.

Investigando en los cajones de la mesa y los armarios de la oficina encuentran lo que parece un diario, que la **Dama Nzssar** guarda para poderlo leer con calma. También hay diversas cartas comerciales, que reflejan la

actividad económica de la fábrica de jabones exóticos, así como una caja con 200 piezas de oro en efectivo, que el grupo también se queda. Un pequeño doble fondo en uno de los cajones esconde un tesoro más misterioso y preciado, un libro de tapas oscuras con una runa idéntica a la de uno de los anillos mágicos que le han quitado al cadáver del cultista. El volumen irradia una energía mágica que **Raffaella** no consigue identificar y por la escritura, de caracteres arcanos, parece tratarse de un libro de conjuros, del que **Félix** se hace cargo. En cuanto a la última puerta, cerca de la zona de almacén, lleva a una pequeña habitación con un camastro desecho y maloliente, así como un arcón con algunas ropas arrugadas. Una pequeña cámara anexa hace las veces de aseo.

Completado el registro de la nave y después de haber borrado lo mejor posible cualquier huella incriminatoria de su presencia en la misma, regresan a la posada del *Guerrero Jovial*, donde deciden descansar y esperar información adicional que les permita estudiar cual va a ser su siguiente movimiento.

Por la tarde, mientras **Xuldra** lee el diario del **Custodio** para tratar de descubrir cualquier pista útil, **Dornan** visita una de las armerías de la ciudad para reponer su hacha rota. Entretanto, **Félix** se dedica a identificar las propiedades de los objetos mágicos sustraídos a **Myre**.

Durante la cena, la **Dama Nzssar** les pone al corriente de sus averiguaciones. El diario de **Rupman Myre** describe sus experiencias en las catacumbas de la ciudad. Hace mención a como los primeros colonos civilizados pensaron que habían destruido para siempre los cultos a los **Muy Ancianos**. Al encontrar los túneles de dichas sectas, decidieron inundarlos, ante la imposibilidad de encontrar todas las guaridas y poder limpiarlas una a una. Sin embargo, los astutos cultistas construyeron sus refugios de modo que muchas de las cámaras sobrevivieron, como es el caso de la *Gruta Sin Sol*, un santuario a los **Muy Ancianos**, donde una semilla de los mismos, un poderoso servidor llegado hace milenios desde el *Tapiz Oscuro* quedó atrapada. El diario prosigue con el descubrimiento de la copia de los **Manuscritos Pnakóticos**, incluyendo la invocación que encontraron oculta entre sus páginas. Las últimas líneas reflejan la excitación de **Myre**, ante la expedición que iban a realizar los **Custodios** a las catacumbas, para contactar con las poderosas mentes inmortales de los **Muy Ancianos**. Después del desastre hay algún intento de retomar las entradas, pero quitando varios manchones de tinta, no aparece ninguna anotación posterior.

Entrada la noche, la ya familiar figura de **Pietros Keirnan** aparece en la sala común de la posada. El locuaz semiorco trae buenas noticias. Ha descubierto valiosa información sobre otros dos de los nombres de la lista de firmas que encontraron. Por un lado está **Glem Baskerwhel**, un ermitaño jorobado que vive en una pequeña ciénaga a un día al sureste de la ciudad. Se trata de un cazador de serpientes y recolector de todo tipo de plantas y hierbas extrañas. Cada cierto tiempo viene a *Puertadeloeste*, alojándose en un pequeño altar abandonado de los suburbios. Precisamente dicho altar, un antiguo templo de **Tyche**, una deidad casi olvidada del destino, es el hogar de **Arlend Hyve**, otro de los firmantes. **Hyve** es un erudito especializado en la historia local de la región. Hay quien piensa que tiene conexiones con el mercado negro, en temas de drogas y venenos, lo que podría explicar su relación con **Baskerwhel**, así como también con el desaparecido **Sulm Marshan**, el propietario de la casa en el mercado, de quien se rumorea que es un perista de los bajos fondos y también trafica con dichos productos ilegales.

Con estos nuevos datos, los aventureros preparan un nuevo plan de acción. Aprovechando la oscuridad de la noche, deciden visitar la ermita abandonada de los suburbios y tratar de desenmascarar a **Hyve** como otro de los **Custodios**. Después de descansar un par de horas, se dirigen a la pequeña iglesia abandonada. La fina lluvia que continúa cayendo sobre la ciudad y el miedo de la población por los últimos ataques hace que

apenas se crucen con ningún otro transeúnte por el camino, lo que beneficia sus propósitos de pasar lo más desapercibidos posible.

El edificio no está en muy buenas condiciones y parece abandonado, pero las puertas de madera, casi desencajadas por tratarse de reparaciones relativamente habilidosas, están cerradas por dentro. **Nanashi** y **Petra** trepan hasta el resbaladizo tejado, comprobando que hay un agujero en el mismo por el que podrían descolgarse. Por otro lado, la pícara mediana es lo suficientemente pequeña y ágil como para escurrirse entre el armazón de las vidrieras, cuyos paneles hace ya tiempo que yacen en el suelo hechos añicos. Esto permite a **Petra** acceder fácilmente al interior del santuario, que está extremadamente oscuro y silencioso, y recorrer los cerrojos que bloquean los portones de madera.

El interior del altar es frío y húmedo. Dos estatuas de rasgos femeninos y tamaño humano están situadas enfrentadas a cada lado de la sala. Ambas portan túnicas, aunque el color de la piedra de cada una es diferente. Una de ellas muestra un vetado claro, mientras que la otra está hecha con una piedra de color oscuro. Tanto **Raffaella** como **Ryu** creen reconocer en ellas los dos aspectos de la fortuna, pues **Tyche**, la **Dama del Destino**, se escindió posteriormente en **Tymora**, la **Dama Fortuna**, y en **Beshaba**, la **Doncella del Infortunio**. En los muros hay varios tabloncillos asegurados a los muros, conformando unas improvisadas estanterías en las que hay decenas de libros y pergaminos. Incluso el antiguo altar de piedra ha sido transformado en una mesa, en la que se ven varios pergaminos en blanco, así como distintos útiles de escritura. Revisando aleatoriamente algunos textos, los aventureros comprueban que, efectivamente, la mayoría de ellos parecen tratados de historia acerca de la región en la que se sitúa *Puertadeloeste*, así como de la *Costa del Dragón*. En las salas secundarias, ubicadas en viejos compartimentos de madera, encuentran un sencillo dormitorio, así como un pequeño almacén, con comida, agua, aceite de lámpara y más herramientas y enseres de escritura, como tinta y papiros y pergaminos en blanco. La última sala está cerrada con un rústico cerrojo, algo que no puede detener los hábiles dedos de **Petra**. Sus sospechas toman forma cuando encuentran una trampilla de madera cerrada, que al abrirla revela una escalera de madera, compuesta de varios tramos conectados que desciende unos seis metros en la oscuridad hasta un descansillo.

Son **Petra** y **Nanashi** quienes encabezan el descenso. Junto a la repisa en la que acaba la escalera hay otro agujero excavado en la roca, de donde baja una nueva escalera de varios tramos. Sin embargo, aquí puede verse una cierta luminosidad al fondo, como producida por el resplandor de varias lámparas. Además, los agudos oídos de la mediana también le permiten distinguir el rumor lejano de una corriente de agua. Conforme **Petra** continúa bajando, observa como va descendiendo a una caverna cuya techumbre está soportada por tres enormes columnas naturales. El centro de la sala está hundido y una pequeña charca de agua retenida, formada por las filtraciones en el techo de roca, rodea al pilar central. Un pequeño túnel circular se abre en la pared sur, desde donde parece provenir el sonido del agua fluyendo. A lo largo y ancho de la caverna se extienden varias toscas mesas de madera cubiertas de todo tipo de redomas, alambiques y otros utensilios, que conforman un amplio laboratorio alquímico, rodeando las otras dos columnas de piedra. Un par de lámparas, situadas en las mesas exteriores proporcionan una luz tenue en toda la gruta.

Conforme sus compañeros avanzan, el resto del grupo va bajando también. **Rothgar** alcanza el descansillo, junto con el pequeño **Félix**, que ha tenido que dejar a su fiel **Fully** en la sala de arriba. Cuando **Petra** está a punto de completar la bajada los acontecimientos se precipitan. Al apoyar sus pequeños pies en el último escalón, éste cede sin apenas esfuerzo y el peso de la mediana provoca que un cable invisible de un súbito tirón. Inmediatamente, varias redomas de arcilla caen al suelo desde los resquicios del techo donde estaban ocultas. Al hacerse añicos liberan una nube ácida que cubre todo el último tramo de la escalera, aunque los

rápidos reflejos de **Petra** hacen que pueda protegerse de la corrosiva sustancia en el último momento. Por desgracia, un segundo par de redomas liberan en el aire una serie de esporas, que la mediana no puede evitar respirar. Al ver esto, **Nanashi** salta desde su altura hasta más allá de las nubes tóxicas. Su entrenamiento marcial le permite caer y rodar para ponerse de pie en un único y fluido movimiento mientras vigila los alrededores de la caverna, aunque no percibe ninguna otra amenaza. Al escuchar las toses de su pequeña compañera y ver la nube que cubre la escalera, **Rothgar** se apresura a bajar, seguido de **Félix**. Tras ellos descienden **Raffaella** y **Dornan**, mientras que **Xuldra** y **Ryu** esperan su turno arriba. Atontada y confusa por las esporas alucinógenas que ha respirado, **Petra** permanece en medio de la nube de ácido, que ahora sí comienza a provocarle quemaduras, aunque afortunadamente segundos después parece recuperar la noción de la realidad y apartarse de la nube, que poco a poco se está dispersando y posando en el suelo. **Rothgar** termina su descenso, sufriendo algunos daños menores por el ácido y aprestando su escudo y su mangual ante cualquier posible amenaza. Junto a él desciende **Félix**, aunque el pequeño bardo no puede evitar el respirar las peligrosas esporas que todavía cubren la zona. Sus compañeros parecen haber asegurado la zona de bajada, por lo que **Nanashi** decide explorar la caverna y se mueve a lo largo de los muros de la parte oeste, pegado a una de las columnas. La fortuna y sus veloces reflejos le ayudan a esquivar en una breve fracción de segundo un proyectil de ballesta que apuntaba directamente a su rostro. Instantes después, una figura emerge de debajo de una de las mesas, al tiempo que desenvaina una cimitarra de diseño exótico. Sin dudarlo un instante, el monje avanza con decisión hacia su misterioso atacante, quien podría ser el propio **Custodio Hyve**. El desconocido es un humano de mediana edad que cubre su boca con una tira de tela en la que hay dibujada una extraña runa. Además de su cimitarra, lleva un cinto con varios viales y un frasco de cristal algo más grande con un líquido purpúreo. Al notar que su oponente parece estar sopesando la posibilidad de huir por el estrecho túnel de la pared, **Nanashi** se coloca para bloquearlo y lanza una patada que provoca un gruñido de sorpresa bajo la pintoresca mordaza, pero que golpea la roca causando una dolorosa torcedura al waano. Sin embargo, el extraño contraataca como una serpiente y una finta deja un hueco abierto en la postura defensiva del monje. El ataque posterior le provoca un feo corte desde la ceja a la mejilla, lo que le hace darse cuenta de que se enfrenta a un asesino entrenado.

Mientras, junto a la escalinata, **Rothgar** escucha el aviso de su compañero monje, pero cuando se dispone a acudir en su ayuda, se encuentra con que **Petra** se abalanza hacia él apuñalándolo con su espada corta. El caballero rechina los dientes de dolor, al tiempo que ahoga un feroz juramento. Viendo la actitud errática de su amiga, advierte al resto de sus camaradas que están bajando y decide moverse lejos de la mediana, hacia el sonido de combate que se produce en el otro extremo de la caverna. **Dornan** y **Raffaella** han descendido ya, con el ácido y las esporas prácticamente inactivos. Sin embargo, la maldición de **Beshaba** parece lastrar al inquisidor y éste respira sin querer algunas de las últimas esporas que quedaban en el aire. Arriba, al escuchar los gritos de **Rothgar**, **Xuldra** le pide a **Ryu** que vaya él primero, en previsión de un posible ataque. Los temores de la noble no se ven sino confirmados, cuando repentinamente **Félix** comienza a usar su mortífero cántico bárdico contra sus camaradas. Tanto **Dornan** como **Raffaella** se ven golpeados por las cortantes notas mágicas, lo que a su vez provoca que el confuso inquisidor enano ataque al bardo. La clériga de **Lathander** queda muy malherida y debe retirarse, mientras que **Petra** sigue afectada también por las esporas, balbuceando de forma incoherente. Esto deja a **Xuldra** y a **Ryu** como testigos atónitos del intercambio de ataques que acontece entre **Dornan** y **Félix**, en el que finalmente el enano lleva la peor parte, cayendo al suelo aparentemente inconsciente. La contienda ha sido tan feroz que incluso el propio gnomo se ha hecho un profundo corte sangrante a sí mismo con sus notas sónicas.

Al otro extremo de la caverna afortunadamente **Nanashi** y **Rothgar** luchan juntos contra su enemigo y no entre sí. El desconocido demuestra ser un adversario de cuidado, con sus fintas y sus trucos sucios. Al ver cortada su ruta de escape y recibir uno de los fuertes golpes del caballero, decide dirigir su atención contra éste. Uno de sus ataques hiere a **Rothgar** y posteriormente, trata de arrojarle el frasco de líquido purpúreo a la cara. Por suerte, el recipiente se rompe contra el pectoral de la armadura y aunque la extraña sustancia parece quemar parte de la tela del peto y deslustrar el metal de debajo, los vapores eminentemente tóxicos que emanan no afectan al recio caballero. Pronto el desconocido se ve asaltado por el furioso contraataque de **Rothgar**, apoyado por **Nanashi** y la magia de **Raffaella**, quien ha decidido apartarse de la peligrosa zona de la escalera, donde sus amigos siguen combatiendo entre sí. Abrumado por la superioridad numérica, uno de los golpes acaba finalmente con el presunto **Hyve**, que se desploma sin vida.

No obstante, el peligro no ha terminado, pues la acción de las esporas alucinógenas sigue propiciando que **Félix** se haya convertido en un auténtico peligro para todos. La intervención de **Ryu** evita tener que lamentar una desgracia mayor, al sanar las heridas de **Dornan** y proteger a la **Dama Nzssar**. A pesar de ello todavía se suceden un par de sustos, cuando **Félix** vuelve a descargar otra andanada de proyectiles sónicos contra **Raffaella** o **Petra** comienza a herirse a sí misma con su propia arma. Felizmente, segundos después los efectos se disipan por completo y la cordura y normalidad parecen regresar a todos los integrantes del grupo.

6 Mirtul: Después de sanar sus heridas, los héroes registran la gruta y el complejo laboratorio de alquimia que alberga, así como el cuerpo del desconocido. **Dornan** y **Félix** reconocen la runa dibujada en la tela que cubría la boca. Se trata de un símbolo que ya notaron en el altar de la *Gruta Sin Sol*. Encuentran también un anillo mágico, así como una bolsa con piezas de oro y una llave de metal idéntica a la que encontraron en la fábrica de jabones. Tras apropiarse de todo, revisan el laboratorio. En una de las mesas hay otras cuatro redomas de líquido purpúreo, que también emiten una débil aura mágica y que parecen algún tipo de compuesto venenoso. Sospechando que pudiera tratarse de algún arma que estaba desarrollando el **Custodio** para enfrentarse a la semilla de los **Muy Ancianos**, deciden cogerlas por si pudieran serles de utilidad.

Curioso por el rumor de agua que procede del túnel, **Nanashi** se anima a explorarlo. Se trata de un conducto estrecho, que parece haber sido alguna especie de sumidero por el que eran arrojados los restos de los experimentos alquímicos de **Hyve**, de tal modo que es un pasadizo bastante resbaladizo. Por suerte, la agilidad del monje le permite descender de forma segura hasta el final de este tobogán natural. La salida da a lo alto de una pared sobre una caverna natural, más grande que la del laboratorio y también soportada por columnas pétreas. Hay una pequeño manantial que fluye por el centro y que ha creado una amplia laguna en mitad de la cueva. Las paredes están cubiertas de hongos, formando un manto amarillo pálido, aunque en algunos puntos se vislumbran enormes setas de tonalidades purpúreas, dotadas de largos tentáculos verdosos. Los hongos irradian una débil fosforescencia al ser iluminados por la luz mágica que porta el monje y, al inspeccionar el suelo, **Nanashi** se da cuenta de que se ven varios esqueletos y cuerpos en distintos estados de descomposición bajo algunas de las alfombras de hongos y junto a las enormes setas. Temiendo que este pintoresco paisaje pueda esconder amenazas ocultas decide regresar, escalando de nuevo su camino de regreso hasta la gruta del laboratorio.

Antes de partir, el grupo se adecenta lo mejor posible para evitar llamar la atención o levantar sospechas en los posaderos, pues ya es de madrugada. Optan por deshacerse del cuerpo del **Custodio Hyve** arrojándolo por el propio túnel del sumidero, donde esperan que los hongos y setas se ocupen de hacerlo desaparecer. En cuanto al laboratorio, tras la casi trágica experiencia de lo que sucedió en la guarida de los derro, deciden dejarlo intacto, sabedores de que su localización no constituye una amenaza ni un peligro para la ciudad.

Ya entrada la madrugada, regresan al *Guerrero Jovial*, donde **Xuldra** entrega una pequeña bolsa de oro para garantizar la discreción de los posaderos.

7 Mirtul: Tras descansar durante todo el día anterior y viendo que **Pietros Keirnan** no ha obtenido ninguna información extra sobre el último nombre, los héroes deciden explorar la ciénaga pantanosa donde se rumorea que vive **Glem Baskerwhel**, otro de los **Custodios**. No obstante, antes de partir deben reequiparse.

Dornan vuelve a visitar a alguno de los alquimistas de la ciudad para proveerse de viales de antitoxinas, pues saben que el ermitaño es un hábil cazador de serpientes y seguramente le proporcionaría a **Hyve** veneno de dichos animales o plantas del pantano para sus compuestos alquímicos.

Por su parte, **Félix** visita la torre de uno de los magos de la ciudad, a instancias de la **Dama Nzssar**, para adquirir varios pergaminos mágicos que les puedan ser útiles.

Finalmente, **Rothgar** adquiere en una de las armerías una espada larga que sustituya a la que perdió durante el combate con los trabajadores zombies de la fábrica del **Custodio Myre**.

8 Mirtul: Pasado el mediodía, los compañeros parten hacia la ciénaga. El viaje es pesado, pues la constante lluvia ha dejado los caminos bastante embarrados y las sendas que llevan a dicho lugar no son apenas transitadas.

9 Mirtul: La lluvia sigue calando sus huesos y al penetrar en la marisma la sensación de humedad se hace casi insoportable. Además, la flora y fauna del lugar parecen también serles hostiles. Tanto **Nanashi** como **Raffaella** sufren la desagradable atención de varias sanguijuelas, lo que hace que queden algo debilitados por la pérdida de sangre que los parásitos les provocan. Por fortuna, **Tymora** ilumina el camino de **Dornan**, quien es capaz de guiarlos por un terreno relativamente seguro, alejado de posibles peligros como arenas movedizas u otras trampas naturales.

Después de varias horas de camino los aventureros avistan un enorme árbol que crece en mitad del pantano y cuyo tronco parece estar hueco en uno de sus lados, revelando una hendidura por donde una persona podría entrar. El camino que han seguido lleva casi hasta las mismas raíces del coloso, por lo que es muy posible que hayan dado con la guarida de **Baskerwhel**.

Cuando apenas están a unos metros del árbol, varias masas vegetales emergen del agua pantanosa que rodea la senda. Parecen una maraña de enredaderas, tierra y limo, sobre dos patas con aspecto de ramas. La más grande surge cerca frente a ellos, atacando a **Dornan**, que es quien estaba guiando al grupo. El duro enano sufre los latigazos del ser planta, pero consigue evitar ser aferrado por sus apéndices. Mientras, otros dos monstruos más pequeños aparecen a espaldas del grupo, atacando a **Ryu** y a **Xuldra**. Rápidamente, los héroes se mueven para enfrentarse a esta nueva amenaza y proteger a la **Dama Nzssar**. **Nanashi** y **Rothgar** avanzan al frente para ayudar a su compañero inquisidor a enfrentarse la criatura más grande y peligrosa. Sus golpes la hacen retroceder y luego forman una línea a la espera de que avance, lejos de los restallantes tentáculos. Unos metros más atrás, **Félix** usa sus aptitudes bárdicas contra las plantas animadas, observando con satisfacción como sus cánticos las hacen retorcerse de dolor. **Petra** prefiere confiar en el acero, aunque su espada corta no causa excesivo daño a estos seres, mientras que **Raffaella** se decide a invocar su magia clerical para crear un arma divina que le ayude a combatirlos. Por su parte, **Ryu** se enfrenta también cuerpo a cuerpo a las criaturas, conectando un sólido golpe con su mangual contra una de ellas. También **Xuldra** interviene y, de hecho, una de sus varitas mágicas, capaz de emitir ardientes oleadas ígneas, se revela como un arma especialmente eficaz contra los monstruos vegetales. Viendo la táctica de la noble y comprobar que la criatura mayor no parece muy dispuesta a avanzar, **Dornan** le arroja un frasco de fuego alquímico, pero el ser no parece apenas afectado. **Raffaella** intenta lo mismo, con tan mala fortuna que la humedad del ambiente

hace que el frasco resbale de sus manos y caiga inofensivamente a las aguas de la ciénaga. Es entonces cuando, para sorpresa de todos, la criatura más grande se aleja del tramo de tierra defendido por **Dornan**, **Nanashi** y **Rothgar**, y recula entre las aguas para atacar a una desprevenida **Petra**. Los tentáculos vegetales la golpean con fuerza atrapándola. Únicamente la providencial intervención de **Félix** con su magia, permite a la mediana escapar de un destino húmedo y sombrío. La ubicación de las criaturas rodeando la estrecha franja de tierra seca hace que **Dornan** y **Rothgar** queden aislados sin posibilidad de ayudar a sus compañeros, a menos que se sumerjan en las oscuras aguas. Esto es precisamente lo que hace **Nanashi**, aunque antes el monje usa sus misteriosos poderes para aumentar sobremanera su tamaño, de tal manera que puede internarse en la ciénaga sin peligro de ahogarse. Mientras, **Félix** y **Xuldra** consiguen acabar con la pareja de seres más pequeños, bien secundados por **Raffaella** y **Ryu**. Quien sigue pasando graves apuros es **Petra**, que vuelve a salvarse de milagro de ser agarrada por los tentáculos de la gran masa vegetal. La mediana logra ponerse a salvo a duras penas, siendo inmediatamente atendida por **Ryu**. Es **Nanashi** quien finalmente hace que el monstruo decida regresar a la seguridad de las aguas pantanosas, tras asestarlo un potente golpe cargado además de energía ácida.

Desaparecida la amenaza y después de sanar las heridas sufridas, el grupo investiga el interior del árbol. En el hueco del tronco hay una pequeña estancia, con un sencillo camastro y algunas pertenencias, así como objetos relativamente exóticos, entre los que se cuentan pieles y colmillos de serpiente y varios tarros con sustancias aparentemente vegetales. En un rincón hay un pequeño ídolo, realizado con ramas, barro, corteza de árbol y otros objetos del pantano. Parece representar una especie de masa con un aspecto vagamente humanoide, aunque dotada de múltiples tentáculos. Algunos de los símbolos dibujados o marcados son similares a los que los compañeros encontraron en el altar de la *Gruta Sin Sol*. Incluso la pequeña figura emite una débil aura mágica. Temiendo que pueda ser un objeto de culto a los **Muy Ancianos**, **Félix** lo destruye usando sus notas bárdicas.

El resto del refugio carece de interés. Hay una abertura en el interior del tronco que permite trepar hasta arriba y salir a una de las ramas superiores a través de un agujero en la corteza. Desde este mirador natural se tiene una buena vista de la ciénaga.

La ausencia de **Baskerwhel** hace sospechar a **Xuldra** y a los aventureros que es muy posible que el **Custodio** fuera uno de los dos cuerpos tremendamente mutilados que encontraron en la gran caverna subterránea bajo *Puertadeloeste*. Si el otro es el del desaparecido **Marshan**, el propietario de la primera casa atacada que escondía el túnel que conducía a las antiguas catacumbas, eso deja a un único **Custodio** con vida, y un único objetivo restante para el engendro de los **Muy Ancianos**.

10 Mirtul: Casi al anochecer, regresan a *Puertadeloeste*. Al llegar a la posada del *Guerrero Jovial* se enteran de que se han producido otros dos ataques durante su ausencia. De hecho, ambos ocurrieron en la misma noche. El primero de ellos fue durante las horas crepusculares y afectó a una fábrica de jabones exóticos cercana al puerto comercial. Se rumorea que todos los trabajadores de la fábrica, así como su propietario, fueron masacrados. Esta información sorprende a **Xuldra** y a los héroes, pues está claro que la semilla de los **Muy Ancianos** sigue rastreando a aquellos que la invocaron. Por otro lado, también confirma que la criatura ha comenzado a moverse de modo más activo, pues todos los anteriores ataques únicamente habían tenido lugar en las horas del amanecer. Sin embargo, lo que más llama la atención del grupo son los comentarios sobre el segundo ataque. Al parecer, tanto el retén de la **Guardia** como varios vecinos de la zona han desaparecido sin dejar rastro alguno en la plazoleta del mercadillo donde aconteció el primer ataque. Todo esto les hace sospechar que es posible que este nuevo suceso no fuera obra del engendro, sino de **Yarresh** y sus ghoules,

quienes habrían usado los túneles de las antiguas catacumbas para tener acceso a la ciudad y proveerse de carne fresca.

Mientras sopesan todas estas opciones, **Xuldra** se disculpa ante ellos y vuelve a encerrarse en su habitación, para proseguir con su lectora de la copia de los **Manuscritos Pnakóticos**, así como del diario del **Custodio Myre**.

11 Mirtul: Durante la comida, la **Dama Nzssar** se muestra especialmente exaltada por un nuevo descubrimiento. Ha podido descubrir según los **Manuscritos** que el engendro es una criatura que se mueve entre las dimensiones, así como entre la luz y la oscuridad. Eso quiere decir que la criatura es invisible, lo que explicaría que ninguno de los testigos de los ataques haya podido describir al monstruo.

Este hecho añade un problema a cualquier posible enfrentamiento con la semilla de los **Muy Ancianos**. Por ello, tanto **Dornan** como **Félix** buscan posibles soluciones. El inquisidor enano visita a los clérigos de **Gond**, el **Portador de Maravillas**. Desgraciadamente, crear unos anteojos encantados como los que le ofrecen los clérigos sería un proceso largo y costoso, que los compañeros no pueden permitirse. Algo más de fortuna tiene el bardo gnomo al visitar a **Gondeth**, un mago que gracias a las referencias de **Xuldra Nzssar** accede a que alguno de sus aprendices prepare varios pergaminos que permiten ver lo invisible durante algún tiempo. La pega es que únicamente quien lee la escritura arcana se beneficia de dichos efectos, por lo que sólo le serán útiles a **Félix**.

12 Mirtul: Amanece otro lluvioso día sobre *Puertadeloeste*, con un nuevo e inesperado problema que golpea a la compañía de héroes. **Félix** se levanta tremendamente débil y enfermo. Durante varios días ha estado notando que no se sentía bien, pero no ha sido hasta hoy cuando su cuerpo ha experimentado todos los efectos del mal que se incubaba en su interior. Sospechando que puede tratarse de algún tipo de enfermedad o maldición vinculada con el libro de conjuros que arrebató al mago necromante en la factoría de jabones, le pide consejo a la **Dama Nzssar**. **Xuldra** le aconseja visitar un templo de sanadores o bien acudir a un mago poderoso, aunque si realmente el libro es el causante de su dolencia, también podría deshacerse del mismo. Acompañado por **Petra** y **Rothgar**, el pequeño bardo acude a la *Casa de Ilmater*. Sin embargo, conforme entra en el santuario sagrado comienza a sentirse mucho peor. Temeroso de que el espíritu malvado del mago netherés aprisionado en su interior pueda tratar de romper la barrera mágica que lo retiene, sale del templo y opta por quemar el tomo arcana. Inmediatamente, la sensación de malestar desaparece, aunque no los efectos debilitadores, por lo que pide a su compañera **Raffaella** que emplee al día siguiente la magia de su deidad para sanarle.

13 Mirtul: Durante las horas del amanecer, **Raffaella** invoca el poder de **Lathander** para curar a su pequeño camarada de la enfermedad y la debilidad que lo aqueja. A pesar de que la luz del sol está cubierta por un manto de nubes grises cargadas de lluvia, el **Señor de la Mañana** responde a sus plegarias.

Al atardecer, un visitante muy esperado vuelve a aparecer por el *Guerrero Jovial*. **Pietros Keirnan**, siempre risueño incluso ante las noticias más graves, les explica que ha averiguado el paradero del último de los **Custodios**. Se trata de un hombre de cierta posición y recursos, con vínculos con algunas de las familias mercaderes más poderosas. **Waldur Crove** es el director de un sanatorio mental, ubicado más allá de la zona del puerto comercial, en un barrio relativamente recogido y tranquilo. Su establecimiento es usado por las autoridades para internar a los enfermos mentales más problemáticos. Sin embargo, posee un ala especialmente diseñada para albergar y sanar a los miembros de familias pudientes que pretenden curarse de diversas adicciones, como el alcohol y otro tipo de drogas. Esta doble labor hace que sea una figura poco

visible, pero con mucha influencia en la ciudad, algo de lo que sin duda se ha aprovechado para sus propios y oscuros fines.

Un par de horas después, pertrechados para el que puede ser el enfrentamiento más importante de su existencia, el grupo recorre las calles azotadas por la lluvia acompañados por una exhausta **Xuldra Nzssar**, quien parece sostenerse en pie sólo por pura fuerza de voluntad.

El edificio del sanatorio es un pintoresco edificio con dos plantas visibles, muy diferentes entre sí. La planta baja está construida con recios muros de piedra con pequeños ventanucos, en los que es difícil que haya una iluminación especialmente buena. Sin embargo, toda la planta superior está dotada de amplios ventanales de cristal soportados por elegantes arcos. Casi es como si se unificaran en el mismo dos mundos completamente opuestos.

Al rodear el lugar, los aventureros advierten que aparte de las dobles puertas principales hay otros cuatro accesos secundarios. Muy posiblemente, la llave que encontraron en el cuerpo del **Custodio Hyve**, idéntica a la que también poseía el **Custodio Myre** en la fábrica de jabón, permita el acceso por una de ellas. Respalada a escasa distancia por sus camaradas, la hábil **Petra** comienza a probar la llave en las distintas puertas. Una a una las va descartando, hasta que finalmente sólo queda una puerta cuya cerradura efectivamente encaja. Apenas ha comenzado a girar la llave para abrirla cuando un repentino tirón hace que la mediana salga despedida hacia el interior de la habitación a la que estaba intentando acceder. Frente a ella aparece un trío de fornidos celadores, pertrechados con petos de cuero endurecido, con una especie de yelmos hechos de cestillos de mimbre, aparentemente para evitar los arañazos en los ojos de los lunáticos aquí confinados, y armados con porras metálicas. Antes de que pueda reaccionar, uno de ellos la agarra mientras que otro la amenaza con su arma al tiempo que le espeta a gritos acerca de su identidad y el motivo de su intento de intrusión.

Viendo amenazada a su compañera, el resto de aventureros entra en acción. **Félix** usa su magia para ayudar a liberarse a la mediana, que consigue zafarse de la presa de su adversario, aunque recibe un golpe de la porra de otro al soltarse. Por su parte, **Dornan** invoca el poder de **Clangeddin** para proporcionar ayuda divina a **Rothgar**, al tiempo que **Raffaella** usa su magia para incrementar la fuerza del caballero. Rápidamente, **Félix** trata de usar su magia bárdica para incapacitar a uno de los celadores, pero no lo consigue. Por su parte, **Nanashi** lanza uno de sus globos de ácido pegajoso para incapacitar a uno de ellos y dar una oportunidad mejor de huida a su pequeña amiga. Los embrutecidos guardas del sanatorio golpean con saña a **Petra** y cuando ésta trata de escapar, uno de ellos consigue derribarla. Afortunadamente, **Félix** consigue dejar fuera de combate a uno de sus atacantes, que cae al suelo entre horrendas carcajadas, pronto respondidas por una multitud de aullidos, gritos y risas inconexas, como si los inquilinos del manicomio se uniesen en una caótica coral.

En ese instante, en el exterior de la fachada, **Xuldra** da un grito de aviso a la vez que empuña una de sus varitas mágicas. Al moverse para comprobar lo que ha producido alarma en la noble, **Nanashi** observa como otros cuatro celadores avanzan por la parte de atrás del edificio con sus armas preparadas. El indómito monje se prepara para enfrentarse él sólo a estos nuevos oponentes, el primero de los cuales recibe un terrible golpe por parte del waano, que se ve rodeado de enemigos. Sin embargo, sus compañeros acuden raudos en su ayuda y **Ryu** avanza para enfrentarse a uno de los guardas, así como la **Dama Nzssar**, que usa su varita electrificada con letal eficacia.

Dentro del sanatorio, **Petra** consigue arrastrarse fuera de la sala de acceso, lo que aprovecha **Rothgar** para entrar como un coloso de acero, repartiendo golpes a diestro y siniestro. La primera acometida del caballero

tumba a uno de sus enemigos, abriendo un hueco que es aprovechado momentos después por **Dornan**. Apoyados por la magia bárdica de **Félix**, los dos luchadores se abren camino entre sus contrincantes como un auténtico ciclón.

En la calle trasera, también el resto de aventureros, junto con **Xuldra**, llevan la iniciativa. Momentos más tarde el fragor de la lucha se silencia nuevamente, aunque siguen escuchándose de fondo, amortiguados por los muros del edificio, los chillidos de los locos.

La breve pero intensa refriega ha dejado a tres conserjes muertos y cinco incapacitados, que son sanados por **Raffaella** para evitar que mueran y maniatados por **Nanashi**, con lo que dejan de ser una amenaza para la misión del grupo.

Habiendo perdido el factor sorpresa, los héroes deciden apresurarse a investigar el lugar y encontrar el escondite de **Crove**. **Dornan** encabeza la marcha, pues aunque el interior del sanatorio está iluminado por varias lámparas, el enano se desenvuelve mejor por algunos de los claustrofóbicos pasillos que encuentran. Está claro que la planta baja no está hecha precisamente para huéspedes de alcurnia y la mayoría de las salas que encuentran son bastante espartanas en cuanto a decoración. Ocasionales chillidos y gritos enloquecidos se escuchan durante su exploración, pero por fortuna, el grupo puede moverse por los pasillos de la parte trasera, que parecen completamente desiertos. Durante su periplo encuentran una pequeña sala de reconocimientos, con una camilla dotada de agarraderas para sujetar brazos y piernas. También hay un almacén, dotado de mobiliario diverso, así como enseres sanitarios y herramientas de aspecto quirúrgico. Más allá se topan con una sala que parece ser el despacho del propio **Crove**, junto con una biblioteca auxiliar y una sala de descanso. Fuera, abriendo las puertas dobles de madera que dan acceso, vislumbran el ancho pasillo central y al final del mismo comprueban atónitos que hay otras dos grandes puertas de madera abiertas, encadenados a las cuales hay una pareja de lunáticos que chillan y se ríen de forma aleatoria. Al otro lado, casi en la fachada contraria por la que accedieron, encuentran el comedor, con restos recientes de comida y bebida, ya que parece que estaba siendo usado por varios de los guardas, así como las salas de las cocinas y despensas, en una de las cuales emana un olor realmente nauseabundo.

Con todas estas salas desiertas y sin haber encontrado ninguna escalera de acceso al piso superior o a un hipotético sótano, los aventureros se mueven rodeando el pasillo desde las cocinas hasta un corredor lateral desde el que escuchan algunos gemidos más intensos por parte de los lunáticos de las puertas.

Súbitamente, **Félix** comienza a percibir una débil vibración en el suelo. Es un temblor que va creciendo en intensidad, y que pronto también el resto de componentes del grupo notan. Incluso se perciben sus efectos a simple vista, conforme algo de polvo se desprende del techo. Las carcajadas de los locos se intensifican hasta que de repente, un terrible sonido se escucha por encima de toda la cacofonía: una mezcla de piedra al fracturarse y madera que estalla. Pronto las risotadas de los lunáticos se transforman en aullidos de miedo, dolor y, finalmente, agonía. El engendro de los **Muy Ancianos** ha llegado para reclamar a su presa.

Ante este inesperado giro de los acontecimientos, los compañeros acuden a toda prisa hacia la entrada, justo para ver como los dos pobres infelices encadenados a las puertas son levantados en el aire por algo enorme e invisible y arrastrados hacia la antesala de entrada, arrancando las cadenas y los pomos de las puertas a los que estaban sujetos. Segundos después, un espantoso sonido de succión y de algo grande y viscoso al moverse acalla sus gritos de terror.

Decididos a hacer frente a este horror venido de la más profunda oscuridad, el grupo se prepara para el inminente combate, usando su magia según se acercan hacia la entrada. **Dornan**, que sigue en cabeza, se da cuenta justo antes de girar al pasillo principal de que hay dos tramos de escaleras que suben al piso superior a

ambos lados del mismo, por lo que decide subir a lo alto de las mismas para dejar vía libre al resto de camaradas. **Rothgar** imita su movimiento, situándose frente al enano, al tiempo que apresta sus armas. Detrás, **Nanashi** conjura una protección arcana, mientras los clérigos invocan el favor de sus deidades y **Félix** emplea el preciado pergamino que le permitirá ver a la monstruosidad. Cierran la marcha **Petra** y **Xuldra**, que aferra con fuerza una de sus varitas mágicas.

Es el intrépido monje quien atraviesa primero el umbral, encontrándose con un amasijo de cuerpos, restos de madera y piedra, así como un espantoso olor que pone a prueba su fortaleza. Hay un rastro de icor negro apestoso y la sensación de algo invisible que se mueve sobre la sustancia. Los cuerpos destrozados de varios lunáticos salpican el suelo y otro de ellos parece moverse como un guiñol de trapo en el aire, movido por tentáculos invisibles y retorciéndose más allá de lo inimaginable. Pero el waano no tiene miedo, confiando plenamente en su magia y su concentración espiritual y marcial. Sin dudar, avanza contra la bestia. Un fuerte latigazo le alcanza, como propinado por un correoso tentáculo que, además, se aferra a una de sus piernas. Al escuchar el grito de su compañero, **Rothgar** avanza con decisión para ayudarlo y se dirige hacia donde sospecha que se asienta la gran masa de la criatura invisible, guiándose por los movimientos en el légamo que cubre el suelo. Su espada brilla con un aura mágica, gracias a los poderes divinos de **Dornan**. Por su parte, **Félix**, **Raffaella** y **Ryu** toman posiciones en el pasillo central, mientras **Dornan** invoca los poderes de **Clangeddin** para que le ayuden en la contienda. El pequeño gnomo es el único que puede ver realmente al engendro, una gran masa de carne fétida de la que surgen varios largos tentáculos, cubiertos por ansiosas bocas. Unas gruesas patas lo sostienen y sobre el cuerpo central surgen varias cabezas humanoides, alrededor de un cuello más largo y provisto de unas afiladas mandíbulas babeantes.

Ayudado por la magia bárdica de **Félix**, **Nanashi** consigue soltarse del apéndice invisible que lo sujetaba y se mueve a un lado para preparar un conjuro que le permitirá golpear al ser invisible. Viéndose amenazado, el engendro de los **Muy Ancianos** desata su ira sobre **Rothgar**, que sufre varios golpes y siente como uno de los tentáculos lo aferra, aunque lo peor es cuando el mordisco del ser arroja su aliento fétido sobre su rostro, lo que deja al caballero totalmente mareado e incapaz de hacer nada. Al verlo en serios apuros, **Raffaella** invoca un rayo de luz llameante sobre la bestia, pero éste se deshace inofensivamente al alcanzar la forma de la criatura. Es entonces cuando **Félix** desata su poderosa magia bárdica sobre el ser, que por esta vez sí chilla de dolor por decenas de bocas, percatándose de que al menos uno de los insignificantes mortales que lo atacan sí puede verlo. Aprovechando el momento, **Dornan** y **Ryu** se aproximan para auxiliar a **Rothgar**, al tiempo que **Nanashi** avanza e impacta también con un poderoso golpe contra la criatura. Por su parte, **Xuldra** decide probar a lanzar uno de los frascos de veneno púrpura que encontraron en el laboratorio del **Custodio Hyve**, y que previamente **Ryu** había repartido entre varios de los miembros del grupo. Sin embargo, su lanzamiento no alcanza de manera directa al ser, que no parece resultar afectado por la toxina mágica. Rodeado por varios atacantes, la semilla de los **Muy Ancianos** se revuelve salvajemente golpeando a diestro y siniestro y tratando de aferrarlos con sus tentáculos. Uno de sus mordiscos produce un tremendo corte sangrante a **Dornan**, quien invoca sus poderes de inquisidor al golpear a la criatura, consiguiendo impactarla con algunos de sus ataques, aunque otros sólo encuentran el aire. **Rothgar** ha conseguido liberarse gracias a la ayuda de la magia de **Félix**, pero vuelve a ser alcanzado por uno de sus tentáculos y sólo se mantiene en pie gracias a las dotes curativas de **Ryu**. El propio clérigo de **Torm** entra en batalla para ayudar a sus amigos, a pesar de que sabe que su mangual carece de la magia necesaria para dañar de consideración a la criatura. **Raffaella** se mantiene atenta por si sus artes curativas fueran necesarias, mientras que **Petra** y **Xuldra** se mantienen a distancia, sabedoras de que carecen de recursos para enfrentarse al monstruo. Sólo **Félix** y sus ataques bárdicos demuestran ser

una amenaza seria a tener en cuenta, a pesar de que no todos sus ataques consiguen dañar realmente a la aberración.

El combate continúa volviéndose cada vez más desesperado. **Nanashi** tiene que retirarse entre los escombros de la entrada para poder sanar sus heridas. Otro de los golpes de la criatura tumba a **Rothgar** en el suelo, con uno de los tentáculos rodeándolo con decenas de bocas que succionan su sangre. **Raffaella**, que se había acercado para curar a sus camaradas, recibe un tremendo mordisco que le provoca un feo desgarró y es flagelada por varios tentáculos, viéndose agarrada por uno de ellos. Al no poder soltarse de la presa, las bocas diminutas que cubren el horripilante miembro comienzan también a alimentarse con su sangre y la clériga de **Lathander** queda inconsciente. La caída de ambos héroes provoca que el resto de aventureros redoblen sus esfuerzos por acabar con la criatura con el objetivo de poder arrancarlos de entre los tentáculos. Sin embargo, el engendro de los **Muy Ancianos** resiste el asalto y, de hecho, parece como si la sangre que extrae de los cuerpos de sus presas sanase parte de sus heridas. También **Ryu** se ve aferrado por uno de los aberrantes apéndices, que comienza a drenarle debilitándolo, aunque consigue soltarse merced a la magia de **Félix**. Hay algunos intentos desesperados de atacar al ser con el veneno mágico purpúreo, por parte de **Dornan** y **Ryu**, pero ambos fracasan. **Félix** entrega la dosis restante a la **Dama Nzssar**, mientras continúa hostigando a la semilla con sus notas sónicas. Sin embargo, la noble, al ver a **Raffaella** y **Rothgar** caídos junto a donde debería estar el monstruo, decide no emplear la sustancia tóxica, por miedo a que sus vapores puedan afectar a los caídos. Finalmente, en un arrebató épico, **Dornan** y **Nanashi** atacan al ser, golpeándolo certeramente, a la vez que **Félix** la ataca con otra oleada de su cántico mágico. Se produce un auténtico pandemónium cuando las múltiples bocas del ser chillan de dolor y frustración. Todos los presentes experimentan una sensación de desasosiego, al tiempo que se les eriza el vello. El pequeño gnomo, gracias a la magia que le permite ver lo invisible, vislumbra un halo de oscuridad que comienza a rodear a la semilla de los **Muy Ancianos**, como si un portal se estuviera abriendo para reclamarla de regreso al *Tapiz Oscuro*, la dimensión perdida de la que nunca debió salir. Con horror, los aventureros contemplan como los cuerpos ya sin vida de **Raffaella** y **Rothgar** son arrastrados por los tentáculos hasta que desaparecen, junto con la criatura y gran parte del légamo negro y apestoso que la rodeaba. El silencio cae sobre el sanatorio, donde incluso las risas de los lunáticos se han apagado.

Al comprobar el boquete que hay la fachada del edificio, los supervivientes de la contienda comprueban que, por primera vez en muchos días, ha dejado de llover sobre *Puertadeloeste*. Sin embargo, pronto un sonido lejano comienza a dominar el ambiente. Primero es un leve rumor, pero al cabo de unos momentos, se dan cuenta de que se trata de un estruendoso batir de alas. Segundos después el sonido de aleteo comienza a ser sustituido por un ensordecedor graznido. Al salir al exterior a investigar, los héroes se dan cuenta de que los tejados de todos los edificios de los alrededores están repletos de cuervos. **Xuldra** recuerda entonces una vieja leyenda que menciona que algunos pájaros actúan como guías de las almas hacia el *Más Allá*. El hecho de que un número tan grande de aves esté presente pero no se muevan indica que una poderosa alma ha cruzado el velo, pero que las aves no han sido capaces de conducirla.

Sospechando que el **Custodio Crove** ha podido aprovechar la confusión de la lucha contra el engendro para esconderse o huir, y viendo que es sólo cuestión de tiempo que efectivos de la **Guardia** sean enviados para investigar lo sucedido, así como el origen de la ensordecedora presencia de los cuervos, el grupo decide sanar y limpiar sus heridas y regresar a escondidas al *Guerrero Jovial*.

14 Mirtul: Por primera vez en semanas los rayos del sol bañan la ciudad portuaria, aunque esto no mitiga el dolor por los camaradas perdidos. Sin embargo, parece como si sacrificio no hubiera sido en vano, pues la

población se ha sacudido el manto de temor y pesadumbre que la atenazaba y se escucha por fin el rumor de la gente por las calles.

Otra cosa que ha cambiado es la actitud de la **Dama Nzssar**, quien no se reúne con ellos hasta muy pasado el mediodía. La noble vuelve a exhibir una belleza sobresaliente y lejos parecen haber quedado las marcas de la fatiga y la preocupación, como si una noche de descanso y el convencimiento de haber acabado con un terrible mal hubieran sanado no sólo su cuerpo, sino también su espíritu. La mujer se muestra extremadamente agradecida por la participación de los aventureros. Su ayuda ha salvado muchísimas vidas y está en deuda con ellos. Les ofrece descansar un par de días en la ciudad, hasta que uno de los barcos del **Coster Comercial Siete Soles** pueda llevarlos de vuelta a *Suzail*. También les entrega una carta para su marido, el **Señor Bleth**, en la que confirma la entrega de 1.000 piezas de oro a cada uno, como recompensa por su valiente concurso. Asimismo, les darán 2.000 piezas de oro para que la parte de los difuntos **Raffaella** y **Rothgar** sea entregada al templo de **Lathander** y a la familia del caballero respectivamente, confiando en que ellos se encarguen de los pormenores, así como de devolver a la montura de **Rothgar** a los suyos. Únicamente desea un último favor. Sabedora de que su marido se preocupa excesivamente por su seguridad, les pide que omitan su participación directa en todos estos hechos, ya que aunque esto signifique mentir a quien los ha contratado, le evitaría a ella muchísimos problemas que podrían incluso poner en peligro su matrimonio.

Finalmente, les comenta que va a permanecer en la ciudad algunas semanas más, hasta asegurarse de que todo ha vuelto a la normalidad. Tiene planeado usar sus influencias para alertar a las autoridades acerca de la existencia de las criptas subterráneas, así como de la *Gruta Sin Sol* y la presencia de la comunidad de ghoules. Pretende hacer extender la voz por varios grupos de poder, incluyendo alguna religión benigna, para así presionar al **Croamarka** y a la nobleza local a actuar en beneficio de la población, en lugar de en el suyo propio. Además, quiere investigar más al desaparecido **Waldur Crove**. Entiende que el último de los **Custodios** era un hombre influyente, pero después de la destrucción de su cábala, así como del ataque por parte del engendro al asilo que dirigía, es muy probable que esté escondido, dejando pasar el tiempo y maquinando nuevas maldades. Sin embargo, todos estos planes deben realizarse de manera muy delicada, permaneciendo siempre en un segundo plano para no llamar la atención de las corruptas autoridades ni de las organizaciones criminales que, por desgracia, tanto abundan en *Puertadeloeste*.

17 Mirtul: Los aventureros embarcan en un mercante de regreso a *Suzail*. Antes de partir han recibido una sorprendente noticia. **Nanashi**, su camarada monje, ha decidido permanecer en *Puertadeloeste* y entregarse a las autoridades para aclarar todo lo ocurrido. Pese a los intentos de la **Dama Nzssar** de razonar con él, para que trate de actuar de modo menos expuesto, advirtiéndole sobre la corrupción de muchos de los estamentos de la ciudad, el waano se muestra inflexible. Únicamente accede a permanecer unos días ayudando a **Xuldra** a encontrar al último de los cultistas, el **Custodio Crove**, para tratar de acabar con cualquier posible amenaza futura. Tras despedirse, los héroes esperan poder a volver a encontrarse con ambos en el futuro.

22 Mirtul: A primera hora de la mañana, el barco que transporta a los miembros restantes de la **Brigada Bendita** llega al puerto de *Suzail*. Después de desembarcar y sentir de nuevo tierra firme bajo sus pies, se dirigen a las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles**, donde se entrevistan con el **Señor Bleth**. Durante varias horas le relatan todo lo ocurrido en *Puertadeloeste*, omitiendo la participación activa de su esposa en la lucha contra los **Custodios**. El **Señor Bleth** parece mostrarse aliviado al escuchar dicha noticia, aunque les hace algunas preguntas acerca de las personas con las que la **Dama Nzssar** se relacionaba en su ciudad natal, pues sabe que en algunas ocasiones del pasado su aventurera esposa tuvo tratos con elementos muy poco recomendables. También lamenta la muerte de sus dos compañeros y está de acuerdo en arreglarlo todo

para que una de sus caravanas transporte la montura del difunto **Rothgar**, junto con su parte de la recompensa y la de **Raffaella**, hasta el templo de **Lathander** en *Marsember*, incluyendo una carta de **Ryu** en la que explica como ambos fallecieron luchando valientemente contra el mal. Una vez allí, los clérigos de **Lathander** podrán encargarse de trasladar el caballo y la noticia al *Valle Martilloígneo*, cuando envíen la delegación que prometieron tras las negociaciones que **Rothgar** había mantenido con el **Alto Señordelamañana**.

Después de la reunión y a punto de salir a buscar una posada donde comer, un sirviente de **Siete Soles** se acerca a **Petra**, explicándole que hace unos cinco días, un hombre de aspecto algo siniestro con una cicatriz vino preguntando por ella. No dejó nombre alguno, pero sí que iba a permanecer al menos diez días hospedado en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*.

Este peculiar hecho despierta la curiosidad en la mediana, quien le pide a **Ryu** que la acompañe a la famosa posada. Una vez allí, comprueban que el lugar se encuentra bastante lleno, merced a la hora del día y la estación del año, pues mucha gente de los pueblos cercanos visita la ciudad para comprar y vender productos. Sin embargo, cuando ya se disponen a preguntar a alguno de los camareros, un robusto hombre de mediana edad con aspecto de luchador se acerca a ellos, dirigiéndose a **Petra** por su nombre. El recién llegado les indica que lo sigan a un reservado situado en la zona elevada del comedor. Allí se encuentran con otro individuo, un tipo delgado y que, efectivamente, muestra una fea cicatriz en la mejilla izquierda. El desconocido se presenta como **Cyrus Travis**. Su compañero y hombre de confianza es **Johannes Rotunde**. Al parecer, **Petra** estuvo preguntando por él durante su estancia en *Estrellavespertina*, algo a lo que la pequeña mediana asiente. **Cyrus** le explica que no ha podido contactar con ella antes debido a importantes asuntos. De hecho, asuntos en los que su hermana **Ciriaca** está implicada. Tras su expulsión de los **Arperos**, su hermana siempre ha tratado de continuar su misión y frustrar los planes de la **Iglesia de Bane**, que fueron quienes planearon el engaño del falso culto de **Mizarn**, el **Profeta Viviente**. Los cabecillas de la secta lograron escapar del templo erigido en *Tsurlagol* y habían conseguido reunir las tres partes de un antiguo talismán mágico que contenía las claves para acceder a un emplazamiento oculto que, según las leyendas, alberga un enorme tesoro. **Tormenta Manodeplata**, una de los líderes de los **Arperos**, movilizó a sus mejores agentes para tratar de descubrir el destino de la expedición banita. Sin embargo, fue **Ciriaca** quien consiguió las claves necesarias para arrojar luz sobre la maquinación trazada por el **Señor Negro**. A pesar de la expulsión de la mediana, él ha continuado trabajando secretamente con ella, algo que de saberse no agradaría a muchos de los otros **Arperos**. **Ciriaca** creía que la **Iglesia de Bane** no era la única que estaba detrás del maquiavélico plan, sino que una organización mayor, como sólo podía ser el **Zhentarim**, había organizado toda la oscura trama.

Tras meses de pesquisas se dieron cuenta de que la líder del falso culto de **Mizarn**, una elfa dorada renegada llamada **Heramine Yesve**, había regresado al *Alcázar de Zhentil*, de donde volvió a partir hace semanas, con un navío completamente armado y pertrechado por tropas y magos del **Zhentarim**. Para su sorpresa, el barco no se dirigió hacia el *Mar de las Estrellas Caídas*, sino que fondeó en la pequeña villa de *Ilipur*, en el *Lago de los Dragones*. Desde allí, una comitiva viajó a la cercana ciudad de *Proskur*, en la ruta de las caravanas hacia las *Tierras Centrales Occidentales* y al suroeste de *Cormyr*. **Ciriaca** decidió seguirlos, mientras él atendía otros asuntos de los **Arperos**. La situación en los *Valles* había empeorado y corrían rumores acerca de un posible intento de golpe de estado en alguno de ellos, similar al que el **Zhentarim** había llevado a cabo en el *Valle de la Daga* hace tres años, cuando la **Casa de Morn** fue derrocada. Mediante un dispositivo mágico, la mediana iba pasándole breves informes cada cierto tiempo, pero llegó un momento en el que los mensajes fueron haciéndose cada vez más preocupantes con el paso de los días.

Al parecer, la **Red Negra** había influido de alguna manera en el **Señor Vendikon**, el gobernante de la ciudad. Él es el último de su linaje y carece de hijos o herederos que pudieran llevar su título. Durante años, agentes de la *Fortaleza Oscura* trataron de atraerlo a su causa, pero siempre los había rechazado, manteniéndose neutral. No obstante, desde principios de la primavera, la presencia de agentes del **Zhentarim** se había incrementado drásticamente en la ciudad.

El detonante final de los acontecimientos resultó la acusación oficial de espionaje contra el embajador cormyreano hace más o menos un mes. Esta noticia no se ha hecho pública, siendo sólo conocida en los círculos más próximos de la **Corte**. Por supuesto, ha provocado un incidente diplomático, aunque con su ejército desplegado en las fronteras y tras la reciente batalla contra los **Incursores Fronterizos** en las *Tierras Pétreas*, los cormyreanos han tardado en reaccionar a este insulto.

Que una pequeña ciudad desafíe al poderoso reino de *Cormyr* no tiene sentido. La última comunicación de **Ciriaca**, hace ahora unas dos semanas, mencionaba noticias perturbadoras. Por un lado, la **Compañía Mercenaria Aceronegro** ha sido contratada para reforzar las defensas. Por otro, **Heramine Yesve** y gran parte de su séquito partió de regreso a *Ilipur*, aunque dejó en la ciudad a algunos miembros de su grupo. De hecho, la antigua embajada cormyreana ha sido confiscada y actualmente se ha erigido un altar a **Bane** en su interior. **Cyrus** tampoco descarta que haya tropas de la *Fortaleza Oscura* en camino.

Todo esto es poco menos que una declaración de guerra a *Cormyr*. Por sus fuentes, sabe que hay un ejército de cerca de 2.500 hombres en la fortaleza de *Cuerno Alto* que partirá inmediatamente hacia *Proskur*. A pesar del refuerzo de los mercenarios, si se produce un asalto lo normal es que las tropas cormyreanas sean victoriosas, pero eso puede costar la vida de muchísima gente inocente y que gran parte de la ciudad resulte arrasada. Él ha mandado un informe de todo esto a **Tormenta**, pero hace unos pocos días se enteró que **Aumry**, el **Señor** del *Valle de las Sombras*, fue asesinado. Se sospecha que ha sido obra de agentes del **Zhentarim**, que fueron capturados y ejecutados por **Jyordhan**, quien será nombrado nuevo **Señor**. Por desgracia, este terrible suceso ha provocado que muchos de los mejores agentes de los **Arperos** permanezcan en la zona de los *Valles*, vigilando cualquier posible movimiento del *Alcázar de Zhentil* o alguna otra de las bases de la **Red Negra** en la región.

Cyrus no cree que haya sido una casualidad que el **Zhentarim** se haya puesto en movimiento tan contundentemente y a la vez en varios puntos. Antes de mandar a sus agentes a *Proskur* sabían que gran parte de las tropas cormyreanas estaban combatiendo contra los **Incursores Fronterizos** al norte o desplegados en las fronteras este y noreste del reino. Es más, uno de sus contactos le aseguró que la **Red Negra** estaba detrás de envíos de armas a las tribus goblinoideas de las *Tierras Pétreas* mediante caravanas que seguían rutas del *Gran Desierto*. Que **Ciriaca** haya dejado de enviar mensajes es posiblemente señal de que haya sido capturada o algo peor. **Cyrus** sabe que **Petra** se unió a una compañía aventurera, que demostró ser de fiar y poseer ciertos recursos cuando ayudaron a las buenas gentes de *Estrellavespertina* frente a la amenaza de una tribu de kobolds y criaturas muertas vivientes. Es posible que dicho grupo pueda entrar en la ciudad, como aventureros o mercenarios, y averiguar el destino de la hermana de **Petra** e incluso tratar de solucionar todo este embrollo antes de que desemboque en una matanza. Por los informes que recibió, **Ciriaca** tenía un contacto de confianza, una ladrona local llamada **Leonara Obastal**. Si la encuentran, puede que ella les de más detalles acerca de lo que está ocurriendo. Puede arreglar que embarquen en un pequeño pesquero que les llevaría hasta *Ilipur*, al otro lado del *Lago de los Dragones*.

Por su parte, él planea viajar a toda prisa al norte para interceptar al ejército cormyreano. Posee algunos recursos para tratar de ralentizar su marcha y ganar todo el tiempo posible antes de que el conflicto armado sea inevitable.

Después de escuchar toda la exposición de los hechos, **Petra** y **Ryu** explican a **Cyrus** que deben hablar con el resto de la **Brigada Bendita**, aunque creen que sus compañeros aceptarán ayudar a evitar una contienda en la que se perderían muchas vidas. Acuerdan volver a reunirse al anochecer para transmitirle su decisión.

Como no podía ser de otra manera, tanto **Dornan** como **Félix** están de acuerdo en ayudar a los **Arperos** y a la hermana de **Petra** a frustrar los planes del **Zhentarim**. **Cyrus** se muestra complacido con su decisión y les informa de los detalles del viaje, para que puedan embarcar al día siguiente, antes del amanecer. Con ellos viajará también su fiel compañero, **Johaness Rotunde**, quien puede serles de gran utilidad, ya que es un antiguo veterano de los **Dragones Púrpura**, y además de conocer perfectamente las tácticas cormyreanas es un luchador de total confianza.

23 Mirtul: Los héroes se despiden de **Cyrus** y embarcan en un pequeño pesquero abandonando *Suzail*.

24 Mirtul: Poco después del mediodía, el barco que los lleva alcanza el puerto de *Ilipur*.

27 Mirtul: Los compañeros llegan a la ciudad de *Elversult*. En la posada en la que se hospedan esa noche, escuchan preocupantes rumores acerca de las rutas comerciales. Muchas caravanas están siendo redirigidas hacia esta ciudad desde *Proskur*, pues el **Señor** de dicha ciudad ha cerrado la carretera del noreste que lleva a tierras cormyreanas. Esto quiere decir que el comercio con el reino de *Cormyr* se ha visto estrangulado, a menos que embarquen los bienes desde alguna de las comunidades portuarias del sur del *Lago de los Dragones*, lo que no deja de ser otra provocación a los cormyreanos.

3 Kythorn: Al atardecer, el grupo llega finalmente a la pequeña ciudad de *Proskur*. Se percibe una gran actividad armada en los alrededores. Tropas de la milicia local, portando el emblema de los cuervos negro y rojo de la **Casa Vendikon**, y mercenarios de armadura tintada de negro, pertenecientes sin duda a la **Compañía Mercenaria Aceronegro**, están realizando maniobras o despejando el terreno alrededor de los muros. También se ven muchos carromatos con alimentos, así como rebaños de ganado que son introducidos en la ciudad, sin duda en previsión a un posible asedio. El ambiente de nerviosismo latente se percibe tanto en la gente que llega a las puertas como en los propios soldados que las custodian.

Al entrar, un suboficial toma nota de sus nombres, incluyendo si son practicantes de magia arcana o divina y las deidades a las que siguen. El hombre parece bastante divertido al enterarse de que son una compañía aventurera y presentarle al pequeño **Félix** como el líder de la misma. Eso sí, les aconseja que no pregonen que vienen de *Cormyr*, pues su embajador en la ciudad fue detenido por espionaje y se rumorea que tropas cormyreanas están de camino para exigir su liberación. También les recomienda que si desean un buen lugar para hospedarse busquen la posada del *Pozo Muerto*.

El lugar recomendado parece hacer honor a su nombre. Bajo la sala común hay un pequeño patio en el que asoma un pozo al que muchos de los parroquianos arrojan piezas de cobre o de plata. Al parecer, es una tradición para obtener buena suerte. De hecho, el propietario, **Ben el Afortunado**, un hombre ya entrado en años, es apodado así por haber sido un jugador relativamente famoso en varias ciudades de la *Costa de las Espadas*. Tras alquilar dos habitaciones, **Petra** hace algunas preguntas al dueño, esperando obtener más información acerca de los pormenores de su hermana o de **Leonara Obastal**. Desgraciadamente el hombre no se muestra muy cooperativo. Sin embargo, sus pesquisas sí llaman la atención de uno de los parroquianos presentes, como puede darse cuenta **Ryu**. De regreso a la mesa, mientras comienzan a cenar, entra en la posada en pintoresco personaje. Es un hombre joven, pero vestido con ropa que le va ridículamente pequeña,

a excepción de una capa de un amarillo chillón. Cuando el recién llegado habla, queda claro que el desconocido parece sufrir algún tipo de retraso mental. Algunos de los presentes se ríen del aspecto y simpleza del chico, pero los compañeros notan que muchos de los clientes, especialmente los locales, lo tratan con tolerancia y hasta con cierto cariño. Por lo que averiguan, el tonto del pueblo se llama **Bumbo**. Hay quienes comentan que el pobre simplón es un sobrino del **Señor**, al que éste tiene trabajando en las perreras, cerca de la fortaleza. De hecho, una de las camareras le proporciona una cesta con algo de comida, una botella de vino para su patrón y un saco lleno de huesos y restos de comida para sus "chicos", como **Bumbo** llama cariñosamente a los perros que están bajo sus cuidados.

Una vez recogida la comida, **Bumbo** se despide jovialmente de todos y regresa a las perreras, momento que aprovecha **Petra** para salir detrás suyo y seguirlo, con la esperanza de poder abordarlo a solas. El simpático tonto parece quedar algo confuso al ver a la mediana, momento en el que la pícara sospecha que es muy posible que haya hablado con su hermana gemela **Ciriaca** y por ello esté perplejo. **Bumbo** le confiesa que está contento de volver a verla, pues se puso triste cuando no acudió a que le enseñase las perreras, junto con su amiga, la guapa mujer de pelo rojo. Al oír esto, **Petra** sospecha que su hermana estaba buscando algo en las perreras junto a la fortaleza del **Señor** y que **Leonara** podría muy bien estar ayudándola cuando abordaron al pobre **Bumbo**. Haciéndole prometer que guardará en secreto su conversación, **Petra** se despide de él y regresa al *Pozo Muerto*.

Mientras, en la posada, **Ben** les presenta la cuenta de la cena y exige a los aventureros el pago por adelantado de sus reservas. Los compañeros se dan cuenta de que estos es un truco para poder hablar con ellos sin levantar sospechas. Aprovechando la ausencia de **Petra**, el posadero les comenta que si sufren cierto ardor de estómago, sería bueno que visitasen a **Viaren**, la boticaria, cuya tienda está siempre abierta. En un aparte, les recomienda que compren maquillaje para su amiga, pues su hermana fue detenida por la milicia por espionaje, y mostrarse abiertamente puede causarles graves problemas. Está claro que **Ben** se ha dado cuenta de que su compañera mediana y la desaparecida **Ciriaca** son gemelas, un hecho que no todos los aventureros conocían. Al regresar **Petra** a la posada, el grupo rápidamente decide seguir el consejo y se encaminan hacia la *Vela Negra*, la botica de la ciudad. Como su nombre indica, sobre la puerta del establecimiento arde una vela encantada, con una llama mágica permanente. Al llamar, son recibidos por una bella semielfa, **Viaren**, quien efectivamente reconoce haber visto a la hermana de **Petra** y a su contacto, **Leonara**. Aunque no es amiga de esta última, pues sabe que es una ladrona, accede a ayudarlos y proporciona a la mediana ungüentos y polvos para poder maquillarse y cambiar de aspecto. Sabe que algo está pasando en la ciudad, especialmente con el **Señor Vendikon**. Uno de sus mayordomos hizo hace unas semanas un pedido de hierbas y mezclas capaces de preservar cadáveres, por lo que teme que el **Señor** esté jugando con algún tipo de arte necromántico. También les previene del **Capitán Mechónnegro**, el jefe de la milicia local. Es un hombre leal y honorable, pero precisamente su estricto sentido del honor hace que siga ciegamente las órdenes del **Señor**, incluso a pesar de que éste hace tiempo que ya no se preocupa por el bienestar de las gentes de la ciudad. En cuanto al paradero de **Leonara**, les menciona que quien mejor podría ayudarlos es el propio **Ben el Afortunado**, pues sabe que el posadero tiene contactos con algunas de las cofradías de ladrones, que respetan su local, y es muy posible que conozca la ubicación del templo oculto de **Mask**, el **Señor de las Sombras**, que desde hace mucho tiempo se rumorea que existe en la ciudad.

De regreso a la posada, cerca de la medianoche, una figura furtiva surge a su encuentro desde las sombras de la calle. Los aventureros reconocen a una joven camarera que les atendió en el *Pozo Muerto*. La chica les comunica que **Ben el Afortunado** la ha enviado para advertirles que una patrulla de milicianos al mando del

Capitán Mechónnegro ha visitado la posada buscando a **Petra**. Han registrado sus habitaciones y confiscado sus pertenencias en busca de pruebas y han dado orden de que se informe inmediatamente a las autoridades si los ven. **Ben** le han encargado que los lleve al templo oculto del **Señor Sombrío**, donde podrán esconderlos a salvo, siempre y cuando juren que mantendrán la existencia y ubicación de dicho lugar en secreto.

Sorprendidos por el rápido e inesperado giro de los acontecimientos, los héroes deciden confiar en la joven y la siguen por las callejuelas de la ciudad, evitando las avenidas principales más iluminadas, y donde se escucha el resonar de las botas de los guardias que hacen las rondas nocturnas.

Al cabo de unos minutos se encuentran frente a un edificio a oscuras, cerca del extremo noroeste de la muralla. Cuando la joven llama a la puerta siguiendo una pauta marcada de golpes, una voz susurrante parece contestarle al otro lado. Al abrirse la hoja, únicamente son capaces de ver una cortina de oscuridad más allá, sin embargo, la voz les invita a entrar bajo la protección de **Mask**, el **Señor de las Sombras**. Con ciertas dudas sobre el cariz que ha tomado todo el asunto, los aventureros se arriesgan a entrar en el santuario del **Maestro de Todos los Ladrones**.

En el interior, tras recorrer varios metros tanteando a oscuras, se encuentran frente a una gran sala comunal, de la que salen un par de pasillos, y en la que hay también varias puertas cerradas y dos tramos de escaleras de madera que suben y bajan. Junto a ellos hay un hombre encapuchado. Otro relativamente joven se presenta como **Milo Hallyspyr**, líder de uno de los gremios de ladrones de *Proskur*, y les da la bienvenida al templo del *Pícaro Redimido*.

Una vez vencida la reticencia inicial, especialmente por parte de **Petra** y **Ryu**, ambos seguidores de **Torm**, y cuando queda claro que los ladrones no pretenden ningún daño al grupo, **Milo** saluda a **Petra** como si se tratase de su hermana gemela **Ciriaca**, que hubiera podido escapar de las celdas de la fortaleza del **Señor**. Al contarle la verdad, el jovial pícaro se muestra sorprendido. Reconoce que **Ciriaca** estuvo moviéndose por la ciudad durante varias semanas, muchas veces en compañía de **Leonara**, una ladrona independiente. Quería intentar infiltrarse en la fortaleza del **Señor Vendikon**, pues pensaba que éste había realizado algún tipo de pacto con agentes del **Zhentarim** y que por ello la **Iglesia de Bane** había instalado un altar en la ciudad. Desde luego, los seguidores de **Mask** no están nada contentos con el inminente conflicto. Gane quien gane ellos pierden. A pesar de la persecución a la que se ven sometidos por el **Capitán Mechónnegro**, los ladrones de *Proskur* han prosperado merced al gran tráfico de mercancías que pasan por la ciudad. Además, como la mayoría de los robos son limpios, pues no usan métodos violentos, evitan llamar demasiada atención y eso les ha permitido sobrevivir. Si se ven sometidos a las férreas leyes cormyreanas o peor aún, a la implacable tiranía del puño de hierro de los banitas, su futuro se verá seriamente amenazado. Es por todo ello que les ofrecen su ayuda si su plan es derrocar al **Señor** y expulsar a los banitas y al **Zhentarim** de la ciudad, siempre que *Cormyr* no asuma el control de la misma.

4 Kythorn: Durante el desayuno en el altar de **Mask**, **Milo** les presenta a una esbelta joven pelirroja, que no es otra que **Leonara Obastal**. La mujer informa a todos los presentes que hace apenas unos minutos, el **Capitán Mechónnegro** ha leído un edicto del **Señor Vendikon**, en el que informa a la población de la inminente llegada de tropas invasoras cormyreanas y del establecimiento de la ley marcial. Se ha dado un plazo de 24 horas para que todas las caravanas que lo deseen abandonen la ciudad. Más allá de ese plazo no se podrá dejar la ciudad bajo pena de muerte. También se insta un toque de queda a partir de las diez de la noche.

Esta inesperada noticia parece preocupar a todos los presentes. Los aventureros interrogan entonces a **Leonara** acerca del paradero de **Ciriaca**. La joven les explica que la mediana contactó con ella y se ganó su confianza hace tiempo. Intentaban averiguar porqué el **Señor** parecía haber tomado partido por los **Zhentarim**,

a pesar del daño que podría causar a la ciudad desafiando a *Cormyr*. En los últimos meses, parece claro que el **Señor Vendikon** ha estado preparando e incluso provocando un conflicto con los cormyreanos. Las principales herrerías y armerías de la ciudad llevan semanas reparando el material de la milicia y forjando nuevas armas y armaduras. Se han reclutado mercenarios y hay rumores de que en el patio de la fortaleza se está construyendo algún tipo de máquina de guerra. También cuenta con otros recursos poco conocidos, como la ayuda de **Argith**, un alquimista que es famoso por preparar todo tipo de compuestos explosivos. Tanto en su tienda, como en la famosa armería *Cubo y Fuelle*, se ha destacado una vigilancia de soldados para evitar posibles sabotajes. Por otro lado, aunque parezca mentira, algunos ciudadanos locales comienzan a visitar el altar de **Bane**, donde hay varios clérigos guerreros bajo el mando de una elfa dorada llamada **Shiyara**. Nadie sabe lo que sucede en dicho lugar, pero está claro que los banitas preparan algo y es habitual ver a alguno de sus clérigos en la fortaleza. Incluso se rumorea que el **Señor** reclutó bajo coacción y amenazas a los miembros del **Gremio de Cazadores**, una logia de guardabosques locales que se dedican a patrullar las montañas cercanas, protegiendo las poblaciones de la amenaza de ogros, orcos y trolls. Únicamente su líder, un elfo lunar llamado **Tandifor Stroot**, se negó a participar en la inminente lucha y se dice que el **Señor** prometió ahorcarlo por traición cuando los cormyreanos fueran vencidos.

Ciriaca sospechaba que la clave de todo esto estaba en el interior de la fortaleza. Hizo muchas pesquisas y averiguó que había un túnel secreto que unía las perreras de **Shenk**, un guardabosques dedicado a la cría de mastines, con las caballerizas de la fortaleza. Sin embargo, antes de poder llevar a cabo su plan de infiltrarse, para lo cual estaba tratando de usar a **Bumbo**, el sobrino mediotonto del **Señor**, fue acusada por un clérigo de **Bane** que llevaba una máscara plateada y la milicia la detuvo por ser una espía cormyreana. Desde entonces no ha vuelto a saber nada de ella.

Además de todo esto, **Milo** añade que a él siempre le ha parecido un poco raro que **Bumbo** esté metido en todos los sitios. El simplón parece moverse por todas partes y es cierto que la gente lo trata con relativa deferencia, ya sea porque efectivamente sea verdad que es el sobrino del **Señor** o por compasión por el pobre retrasado. Él recuerda que cuando era pequeño conoció a un chico que era bastante corto mentalmente y sabe que su padre lo envió a una ciudad, con la esperanza de que los clérigos locales pudieran sanar su mal. Sin embargo, no volvió a verlo y sólo hace unos tres años, **Bumbo** ha vuelto a aparecer por *Proskur*. También les confía que hay más gente que no ve con buenos ojos las últimas decisiones del **Señor**. Entre ellos podría contarse a **Smaar Janderfut**, el armero local, aunque duda que participase directamente en cualquier iniciativa, ni tampoco se lo permitiría a ninguno de sus hijos. Desde que quedó viudo es tremendamente sobreprotector con ellos, por lo que no cree que arriesgara la vida de ninguno bajo ninguna circunstancia. Otro aliado valioso sería **Viaren**, la boticaria, quien está en contra de toda violencia. Ella podría proporcionarles algunos venenos o pócimas no letales con los que dejar fuera de combate a un enemigo sin tener que matarlo, lo que sería especialmente útil para enfrentarse a los milicianos.

Decididos a investigar más las diversas pistas puestos ante ellos, el grupo planea moverse por la ciudad sin llamar demasiado la atención, aunque **Félix** acuerda con **Leonara** tratar de sonsacar a **Bumbo** por la noche, cuando vaya a buscar la cena de su jefe y las sobras para los perros.

Dornan visita las perreras para ver si puede localizar la posible entrada del túnel subterráneo. Allí es recibido por el taciturno **Tweinfeld Shenk**, quien está entrenando a una camada de jóvenes mastines, mientras **Bumbo** se dedica a limpiar los recintos de los animales. Desgraciadamente, cuando el guardabosques comprueba que el enano carece de cualquier empatía con los perros se niega a sopesar siquiera la posibilidad de venderle un animal, con lo que el inquisidor no puede entrar el interior del lugar para explorarlo con mayor detenimiento. Sin

desanimarse por ello, **Dornan** decide vigilar un poco la antigua embajada cormyreana, donde se ha establecido el altar de **Bane**. Durante el rato en el que permanece por los alrededores del edificio, custodiado en la entrada por una pareja de clérigos armados, entran al menos un par de personas con aspecto de ciudadanos locales. Cuando uno de ellos sale, el inquisidor enano decide seguirlo, comprobando que no parece emitir ningún tipo de aura malvada. Lo que sí le sorprende es que el hombre parece haber cambiado de actitud, incluso de forma de desenvolverse, como si hubiera ganado en autoconfianza.

En cuanto a **Félix** y **Ryu**, ambos acuden al *Refugio*, la sede del **Gremio de Cazadores**. El amplio pabellón de madera permanece casi desierto, a excepción de un enorme lobo pardusco, que sale a su encuentro cuando entran. Afortunadamente, **Tandifor Stroot**, un alto y esbelto elfo lunar y **Maestro** del gremio, tranquiliza a su compañero, antes de disculparlo ante los visitantes. Al preguntarles por los motivos que les traen allí, **Félix** confiesa al guardabosques que conocen su disputa con el **Señor** y que ellos pretenden intentar evitar un conflicto armado en el que posiblemente muchos ciudadanos perecerían. **Tandifor** sonríe amargamente y reconoce que el **Señor** amenazó a sus camaradas para que se unieran a sus fuerzas armadas, usando a sus familias para presionarlos. Nada lo ataba a él y únicamente el hecho de que el **Señor** no quiere soliviantar al resto de **Cazadores** antes de la lucha ha permitido que siga libre, aunque con la promesa de colgarlo por traición cuando todo acabe. Tristemente admite que esta amenaza es especialmente dolorosa porque **Galdur Vendikon** y él fueron amigos hasta no hace demasiado tiempo. Cuando el **Señor** era más joven gustaba de cazar y recorrer las tierras que rodean *Proskur* y a menudo **Tandifor** lo acompañaba. Por desgracia, con el paso de los años **Galdur** fue dándose cuenta de la mortalidad que aqueja a los humanos conforme envejecía. No tenía herederos, nadie a quien transmitir su legado, y se fue obsesionando con la inmortalidad. Hace pocos meses ambos discutieron, cuando **Tandifor** visitó a su amigo en la fortaleza para descubrir varios escritos arcanos oscuros que los **Zhentarim** le habían entregado como presente, tratando de atraerlo a su causa. Su amistad quedó hecha añicos aquella noche y desde entonces sólo ha quedado resentimiento entre ellos. Poco después se desataron los acontecimientos tal y como los conocen los compañeros, con la detención del embajador cormyreano y la llegada de los banitas y más agentes del **Zhentarim**. Si los aventureros quieren acabar con el **Señor Vendikon** o expulsar a los banitas, pueden contar con su ayuda. Al escuchar que hay un túnel secreto bajo la fortaleza, **Tandifor** se ofrece a conducirlos por las perreras. Él podría llevarlos sin que los animales dieran la alarma, aunque luego quedaría el acceder al interior de la torre del **Señor** propiamente dicha. Hay una balconada a la que se puede trepar, pero sería arriesgado. En cuanto al altar de **Bane**, él odia a los banitas y les puede asegurar que la **Suma Tirana, Shiyara**, por mucho que lo parezca no es una elfa dorada, sino otra cosa.

Por su parte, **Johannes** trata de averiguar más cosas mezclándose con la población local y ofrece sus servicios en la armería de *Cubo y Fuelle*. Conocedor del oficio, no le cuesta mucho convencer de su valía a **Smaar Janderfut**, el propietario y maestro herrero, quien le ofrece alojamiento y comida por su ayuda. Además, durante las horas de la tarde en las que permanece allí, escucha a los soldados que vigilan la armería comentar que al día siguiente se dispondrá el reclutamiento forzoso de todo individuo capaz de combatir, aunque **Smaar** le tranquiliza pues como trabajador de la armería no será reclutado. Está claro que el armero no está especialmente contento con la situación y se preocupa por sus hijos, pues el hombre salta en cuanto escucha algún comentario despectivo contra el **Señor** o contra la presencia de los banitas, especialmente por parte de **Simon**, su primogénito.

Al atardecer, el grupo vuelve a reunirse en el templo de **Mask**, donde cada uno de ellos relata lo que ha descubierto a lo largo del día. **Milo** les confirma lo que ha escuchado **Johannes**. Al día siguiente todos los

habitantes de *Proskur* capaces de empuñar las armas deberán reportarse a la milicia o a los mercenarios de **Aceronegro**. Les serán entregados unos brazaletes idénticos, marcados con un símbolo de unidad y un número, debiendo llevarlos puestos siempre. Asimismo, se les asignará una zona de la ciudad para defender y un superior al que deberán obedecer en todo momento.

Ante esto, **Milo** ha planeado con la ayuda de **Leonara** robar una serie de brazaletes para que puedan portarlos y así no levantar ninguna sospecha al moverse por la ciudad. Con suerte, podrán tenerlos para mañana por la noche.

Poco después, conforme las sombras van cayendo sobre *Proskur*, la ladrona pelirroja llega también al refugio del **Señor de las Sombras**. **Leonara** ha planeado atraer a **Bumbo** a un cobertizo en la parte trasera de la posada del *Pozo Muerto*, donde hay una trampilla y unas escaleras que llevan precisamente a la base seca del pozo, que es usado por las camareras de **Ben el Afortunado** para recoger las ofrendas que los parroquianos arrojan. Aprovechará sus armas de mujer para engatusar al simplón, pero luego serán **Félix** y sus compañeros quienes deberán interrogarlo, aunque preferiría que traten de no hacerle ningún daño o de no asustarlo más de lo necesario.

Con la mente puesta en dicho plan, **Dornan**, **Félix** y **Johannes** acompañan a la ladrona hasta el lugar que ha mencionado, ocultándose en la sala bajo las escaleras. Al cabo de unos minutos, escuchan a **Bumbo** y **Leonara** llegar al cobertizo, pero el pobre retrasado parece asustarse ante la idea de bajar a solas con la mujer y comienza a querer marcharse asustado por llegar tarde a las perreras. Intentando evitar perder esta oportunidad, **Félix** sube las escaleras y aunque en un principio su súbita aparición asusta a **Bumbo**, su labia y sus artes bárdicas lo dejan fascinado. Sin embargo, cuando el pequeño bardo extrae un pergamino para leer un conjuro del mismo, repentinamente **Bumbo** empieza a gritar como un poseso, completamente asustado. Esto sorprende tanto a **Leonara** como al propio **Félix** y pronto empiezan a escucharse voces de los clientes de la posada que salen al exterior a investigar el origen y motivo de los alaridos. A duras penas, los compañeros consiguen subir fuera del sótano y esconderse en las calles antes de que el lugar se llene de gente.

Intrigados por la extraña reacción de **Bumbo**, el grupo regresa al escondite de **Mask**, donde relatan a **Milo**, **Petra** y **Ryu** lo ocurrido. **Dornan** y **Félix** sospechan que tal vez la condición de **Bumbo** pueda deberse a un conjuro o a una maldición y que alguien podría haber estado interesado en evitar que el joven pudiera ser alguna vez heredero legítimo al mando de la ciudad. Es tras escuchar estas teorías que **Milo** les comenta que existe un hechicero de cierto poder, que además es pariente lejano del **Señor**. Se trata de **Dreyxor Almir**, quien vive en una lujosa mansión y posee extensas riquezas. Durante generaciones la **Casa Almir** se ha dedicado a realizar todo tipo de operaciones mineras en los *Cuernos Tormentosos* y en las *Montañas del Ocaso*. Tal vez él podría arrojar algo de luz acerca de los orígenes de **Bumbo**.

5 Kythorn: El nuevo día llega con noticias acerca de la confirmación de un nuevo bando leído públicamente por el **Capitán Mechónnegro** en el que declara el reclutamiento forzoso de toda persona capaz de luchar. Esto dificulta los movimientos de los aventureros, a excepción del dispensado **Johannes**, pues **Leonara** todavía debe tratar de conseguirles los brazaletes para pasar desapercibidos. Por suerte, **Milo** tiene la solución y les ofrece emplear las bendiciones de **Mask** para que **Félix** y **Petra** puedan moverse sin levantar demasiadas sospechas. Protegidos por una ilusión que les hace parecer niños humanos, ambos visitan la *Mansión Almir* donde sorprenden y engatusan al mayordomo del hechicero para que les deje pasar. Intrigado por su presencia, **Dreyxor Almir** los recibe, aunque desde el primer momento parece claro que el hechicero es capaz de percibir su disfraz mágico. Tras disculparse por la artimaña, **Félix** les explica que pretenden evitar el inminente enfrentamiento armado con las tropas cormyreanas que se aproximan. Desgraciadamente, parece

que el **Señor Vendikon** ha perdido la razón y es necesario detenerlo antes de que la tensión alcance un punto de no retorno. Ante esta honesta declaración de intenciones, el **Señor Almir** no puede sino estar de acuerdo. Su familia y él siempre se han mantenido alejados de la política, pero se da cuenta de que el conflicto con *Cormyr* dañará sus operaciones comerciales. También percibe que su primo, **Galdur Vendikon**, está jugando un juego peligroso, aliándose con el **Zhentarim** y poniendo en peligro las vidas de muchos de sus súbditos. No siempre fue así, pero la desesperación del **Señor Vendikon** ha provocado que tantease algunos rituales arcanos poco recomendables. **Dreyxor** les revela que en su juventud, el **Señor** de la ciudad estudió el **Arte**, aunque muy poca gente lo sabe y él tampoco ha tenido casi nunca que recurrir a su magia para nada. Sin embargo, desde la llegada de los banitas, el hechicero sospecha que su pariente ha estado sondeando secretos arcanos que tal vez deberían permanecer lejos del ser humano. Es por dicho motivo que está dispuesto a ayudarlos. Su afinidad con la tierra, uno de los secretos del éxito de su familia en las prospecciones mineras y del poder de su magia, hace que perciba la existencia de un túnel subterráneo que pasa por debajo de los muros de la fortaleza. Podría proporcionarles un pergamino arcano que les permitiría crear un túnel mágico para atravesar los muros de la torre, pero necesitará dos días para escribir el texto del conjuro apropiadamente. Él personalmente no se enfrentará a **Galdur**, pero tampoco participará en una posible lucha contra las tropas cormyreanas.

Tanto **Félix** como **Petra** agradecen el ofrecimiento del hechicero y prometen regresar pasado el tiempo acordado. Sin embargo, antes de marcharse la curiosidad hace que el bardo gnomo pregunte al **Señor Almir** por **Bumbo**, especialmente si hubo algún hecho traumático durante su infancia. **Dreyxor** les explica que **Bumbo** nació siempre con un retraso mental marcado. Además, su madre murió durante el complicado parto y aquello hundió en la tristeza durante mucho tiempo a **Galdur**, pues se trataba de su hermana. Quizás considerase al niño responsable de su muerte, porque nunca se ocupó ni de él ni de su padre. Éste último trató de buscar una cura para su vástago, con la esperanza de que en un futuro pudiera heredar. Se rumorea que vendió todas sus posesiones valiosas y que llevó a la criatura a una gran ciudad de la *Costa de la Espada*, confiando en que los clérigos locales pudieran sanar a su hijo y convertirlo en una persona normal. Los dioses no pudieron ayudarle, y enloquecido por el dolor y la desesperación prendió fuego a la habitación de la posada en la que se hospedaban él y el niño. A duras penas los propietarios y vecinos pudieron apagar el fuego, evitando que todo el edificio fuera pasto de las llamas. Tristemente, no pudieron salvar ni al padre ni al joven, que murieron carbonizados.

Al escuchar estas palabras, **Félix** y **Petra** se sobresaltan y le explican rápidamente al hechicero que **Bumbo** sigue vivo, aquí mismo en la ciudad. **Dreyxor** sonrío y, para terminar de dejarlos boquiabiertos, les confía que esa persona no es el difunto sobrino del **Señor Vendikon**, sino un espía que trabaja para él desde hace unos pocos años, cuando la paranoia empezó a apoderarse de él. Gracias a su disfraz y sus artes interpretativas se mueve libremente por cualquier lugar ganándose la confianza de la gente, que lo trata con suma condescendencia. Supone que si escucha cualquier tipo de comentario despectivo acerca del **Señor** o presencia hechos delictivos o que pudieran constituir traición, informa puntualmente a **Galdur**. No es raro que el **Capitán Mechónnegro** y sus hombres hayan detenido en alguna ocasión a algunos agitadores, carteristas u otros maleantes escasas horas después de que los malhechores realizasen sus hazañas con el tonto del pueblo de testigo.

Al escuchar esto, **Petra** nota como si el suelo se hundiera bajo sus pies, pues recuerda que en la primera noche que pasaron en la ciudad, le hizo varias confidencias a **Bumbo** sobre su hermana y su propósito de

buscar un acceso a la fortaleza, justo un par de horas antes de que la milicia fuera a buscarlos a la posada para detenerlos.

Este pensamiento sigue reconcomiendo a los aventureros cuando regresan al templo oculto de **Mask**. Ahora comprenden la reacción del farsante **Bumbo** cuando se vio indefenso la noche que querían interrogarlo. Es muy posible que el espía del **Señor Vendikon** haya delatado sus movimientos y esto les haya hecho perder el factor sorpresa.

Afortunadamente no todo está perdido. Gracias a **Milo** y a los otros ladrones disponen de un refugio seguro, y esa misma noche **Leonara** regresa con ocho brazaletes que les permitirán moverse por la ciudad sin levantar sospechas. Con la ayuda del pergamino mágico de **Dreyxor Almir** y la participación del **Maestre del Gremio de Cazadores, Tandifor Stroot**, todavía tienen muchas probabilidades de llevar a cabo sus planes y evitar una matanza.

6 Kythorn: Esa mañana, durante jornada de trabajo en la herrería, **Johannes** escucha hablar a los soldados que la vigilan acerca de la proximidad de las tropas cormyreanas. Se espera que la vanguardia de exploradores alcance la vista de la ciudad al anochecer. Estas noticias hacen crecer el nerviosismo entre los hijos de **Smaar Janderfoot**, algunos de los cuales siguen manifestando su descontento por la decisión del **Señor** de permitir la apertura de un altar a **Bane**. De hecho, **Martin**, uno de los hijos mayores, comenta el caso del padre de un amigo, que desde que visitó a los banitas ya no ha vuelto a comportarse de la misma forma.

En cuanto a **Félix**, aprovecha para moverse por las calles gracias a uno de los brazaletes obtenidos por **Leonara**. La ciudad bulle de actividad, y milicianos y mercenarios de **Aceronegro** están levantando pequeñas barricadas en las plazas, para crear zonas defendibles si los muros son sobrepasados. También distribuyen barriles de agua cerca de diversas casas o edificaciones para atajar con mayor facilidad los incendios en caso de un asalto. El pequeño bardo visita la *Vela Negra*, donde consigue convencer a **Viaren**, la boticaria, de que le facilite algunas sustancias capaces de dejar inconsciente a un sujeto. Al principio, la semielfa es reacia, pero entiende que si es necesario derrocar al **Señor**, lo mejor es que se haga con el mínimo derramamiento de sangre posible. Por ello, le entrega algunas dosis anestésicas que tiene en su tienda y le promete que al día siguiente podrá proporcionarle alguna más, que preparará durante la noche.

De nuevo en el santuario de **Mask**, **Milo** les explica que él y sus hermanos de cofradía han ideado un plan para atraer fuera de la fortaleza al **Capitán Mechónnegro** y un buen número de sus guardias de refuerzo. Eso les facilitará el poder infiltrarse y acabar con el **Señor**. Contarán con la colaboración de **Ben el Afortunado**, así como de **Leonara**, por lo que esperan darles un margen de tiempo suficiente para que su misión tenga éxito. Por otro lado, **Milo** les confirma que hay rumores de que los guardias buscan a los miembros del grupo para detenerlos, así como también a **Leonara**, que ha tenido que disfrazarse para moverse sin problemas por la ciudad. Sospechan que el espía del **Señor Vendikon** haya tenido que ver algo con esto último, pero de momento, confían en la habilidad de la astuta ladrona para pasar desapercibida.

Finalmente, **Milo** les explica que para que evitar el enfrentamiento, lo ideal sería no sólo acabar con el **Señor**, sino que quede claro que estaba implicado en algún tipo de maquinación oscura que borre cualquier lealtad que sus soldados puedan tener, especialmente de gente como el **Capitán Mechónnegro**. Si se limitan a eliminarlo, simplemente pensarán que son agentes de *Cormyr* y seguramente tratarán de apresarlos y juzgarlos por asesinato. Es posible que esto enfervorizase más a los milicianos, haciendo imposible el evitar cualquier lucha armada cuando llegue el ejército cormyreano. Liberar al embajador y su familia podría ser una buena idea para poder suavizar las cosas en este punto. Eso sí, tras deliberar mucho con sus compañeros, necesitan que influyan en el embajador para que éste permita la salida sin daño de los banitas de la ciudad. Sabe que

pide mucho, porque seguramente los prisioneros hayan sido torturados y muy probablemente los clérigos de **Bane** hayan tenido que ver con ello. Sin embargo, cualquier esperanza de mantener la independencia de *Proskur* y evitar acciones de castigo por parte de la *Fortaleza Oscura* radica en que a los banitas se les permita marcharse libremente.

7 Kythorn: El amanecer llega trayendo el sonido lejano de los tambores de las tropas cormyreanas, que avanzan lentamente. A media mañana, la expectación es total y muchos tratan de subir a lo alto de los parapetos o de las casas más altas para ver al ejército invasor.

Una comitiva parte hacia las puertas principales de *Proskur*, bajo la bandera blanca de tregua. Son recibidos desde lo alto de la muralla por el **Capitán Mechónnegro**, quien les transmite las palabras del **Señor Vendikon**, negándose a cualquier demanda cormyreana y manteniendo la acusación de espionaje contra el embajador, así como la independencia de la ciudad de toda intromisión extranjera.

Fallida la iniciativa diplomática, los cormyreanos dividen sus fuerzas formando tres campamentos a un par de centenares de metros del trío de puertas de la ciudad. Durante todo el resto del día, el despliegue militar es seguido por decenas de ojos, que contemplan como las tropas comienzan a levantar tiendas y a situar centinelas, al tiempo que desde el campamento principal al noreste de la ciudad, empieza a escucharse un ruido de carrmatos y golpear de maderos. Aquí es donde los cormyreanos están empezando a montar sus máquinas de asedio, como balistas, catapultas ligeras, manteletes y arietes, lo que augura que se preparan seriamente para un posible asalto.

Durante ese día, **Félix** y **Petra** visitan la *Mansión Almir*, esta vez ya sin ningún tipo de disfraz. El mayordomo del hechicero les entrega un pergamino lacrado que contiene el conjuro arcano que les permitirá crear una entrada a través de la pared de la fortaleza. Antes de regresar al escondite de los ladrones, también pasan por la *Vela Negra*, donde **Viaren** les suministra algunas dosis extra de veneno adormecedor.

También se enteran que **Bumbo** no ha vuelto a ser visto por la posada del *Pozo Muerto*, ni tampoco por las calles cercanas. Posiblemente el espía del **Señor Vendikon** ha abandonado su disfraz de tonto del pueblo tras el incidente de hace unas noches.

8 Kythorn: Un nuevo acontecimiento provoca que los héroes tomen la decisión de asaltar la fortaleza de los **Vendikon** esa misma noche. Poco después del amanecer, **Milo** les comenta que varios de sus muchachos le han comunicado que algo importante está sucediendo en una de las plazas, porque la milicia ha acordonado toda la zona. Al cabo de un rato, un grupo de reatas de caballos arrastran una enorme máquina de asedio, seguida por varios carros que transportan urnas de barro. El trebuchete es situado en posición en el centro de la plaza y cargado con las urnas que, al ser disparadas, vuelan muy por encima de las murallas cercanas. Los vítores de los milicianos de la muralla indican que los proyectiles comienzan a caer en uno de los campamentos cormyreanos y pronto se elevan en el cielo varias columnas de humo negro, conforme las cargas de fuego de alquimista explosivo continúan cayendo. Cogidos por sorpresa, los cormyreanos deben levantar rápidamente su campamento, retrasando sus líneas casi otros doscientos metros hasta que consiguen salir del alcance de la letal máquina. Afortunadamente, la presencia de magos y clérigos ha evitado que los fuegos se extendieran sin control por entre las tiendas, pero esta primera refriega no deja de ser una victoria moral para los defensores de *Proskur*.

Antes de que las hostilidades puedan escalar, los aventureros deciden contactar con **Tandifor** y preparar su incursión a la fortaleza esa misma noche. El elfo está de acuerdo en tratar de evitar una posible batalla de un solo golpe. Además, cuando **Félix** le propone que trate de dejar fuera de combate sin violencia al guardián de las perreras, aprovechando los venenos somníferos que le proporcionó **Viaren**, se muestra extremadamente

complacido. Le dolería tener que dañar a un hombre justo y amante de la naturaleza. Por ello, acuerdan que él llevará una botella de vino, con la excusa de compartirla con **Tweinfeld Shenk**, el guardabosques a cargo de los perros. Aprovechando cualquier descuido, tratará de drogarlo y dejarlo fuera de combate, usando luego su influencia sobre los mastines para que permitan pasar al grupo sin daño y sin ladrarles, ni provocar ningún alboroto.

Ya sólo queda coordinar también el plan con **Milo** y los otros iniciados de **Mask**. El alegre ladrón les explica que esperarán justo al inicio del toque de queda para montar su maniobra de distracción, lo que llevará al **Capitán Mechónegro** y a varios de sus mejores hombres al otro extremo de la ciudad. Con ello, tendrán el tiempo suficiente para infiltrarse sin tener que preocuparse de un peligroso adversario, así como de buen número extra de guardias.

La **Dama Fortuna** sonríe al grupo, pues el plan funciona perfectamente en sus primeras fases. **Tandifor** les hace pasar a las perreras, tras haber dejado drogado y atado a **Tweinfeld Shenk**. **Dornan** inspecciona el lugar, encontrando una trampilla oculta en uno de los recintos vacíos, cerca de la muralla norte de la fortaleza, tras la que se encuentran las caballerizas. **Petra** encabeza la marcha por el túnel, que desciende hasta pasar entre los cimientos de la muralla, volviendo a subir en la parte final de los establos, junto a una cuadra vacía.

Aquí las cosas se complican, pues la mediana escucha la conversación de varios soldados de la milicia que montan guardia cerca de la salida del pasadizo. Los hombres de armas de la ciudad se muestran preocupados por el inminente enfrentamiento con los cormyreanos y están especialmente preocupados por la presencia de **Magos de Guerra**, cuyos poderes desconocen y temen. Manteniendo la vigilancia, **Petra** se da cuenta de que el patio es periódicamente patrullado por parejas de guardias con antorchas, acompañados de un mastín, sin duda para prevenir la infiltración por parte de enemigos invisibles.

Ayudado por su compañera, **Félix** intenta usar su magia para dormir a los guardias, pero no lo consigue y aunque éstos no notan su presencia, sí perciben que algo no va bien, lo que provoca un ligero conato de alarma entre los centinelas. Afortunadamente, **Tymora** sigue de parte del grupo y la situación se tranquiliza. Esta vez, los aventureros tratan de coordinar mejor su acción. **Tandifor** manipulará a los caballos para que se atraigan brevemente la atención de los guardias, lo que permitirá a **Petra**, oculta gracias a un conjuro de invisibilidad lanzado por **Dornan**, arrastrarse fuera de la trampilla y situarse cerca de los vigilantes. Entonces **Félix** volverá a intentar dormir a los que pueda, contando con la intervención de la mediana si alguno queda en pie.

Una vez más la suerte acompaña al plan y dos de los guardias se desploman adormilados por el conjuro del bardo. Sin permitir que el soldado restante pueda recuperarse de la sorpresa, **Petra** le ataca invisible, dejándolo inconsciente con un par de precisos golpes. Inmediatamente, **Tandifor** sube para arrastrar los cuerpos al interior del túnel, donde **Johannes** y **Ryu** los atan y amordazan.

Es momento de aprovechar la ventana de tiempo antes de que las patrullas con mastines vuelvan de su ronda por el patio de la fortaleza. Los héroes rodean la parte posterior de los barracones pegados a la muralla, hasta llegar a la mansión fortificada. **Tandifor** les explica que en el primer piso hay una armería, en la que suele quedar siempre un cuerpo de guardia. Con la amenaza de los cormyreanos, es muy probable que haya un turno completo de centinelas por la noche. A su lado hay habitaciones empleadas por los oficiales de la milicia, las cuales es normal que estén vacías, ya sea porque sus inquilinos están de servicio o porque es demasiado pronto como para que se hayan ido a dormir. Desde allí, pueden acceder a un recibidor, que tiene unas escaleras que permiten subir al segundo nivel de la torre, donde se encuentran las celdas.

Usando el pergamino que **Dreyxor Almir** les proporcionó, **Félix** consigue liberar la magia del escrito, creando un pasadizo mágico que atraviesa los muros de la fortaleza. El interior de la habitación está a oscuras, pero como esperaban, completamente vacío. Fuera, en el exterior, **Petra** escucha los pasos nerviosos de un centinela, que monta guardia en el pasillo que lleva a las escaleras y la armería.

Los compañeros deciden tratar de repetir la misma estrategia anterior, que tan buenos resultados les dio. Sin embargo, esta vez la fortuna los abandona por completo. Aunque la mediana consigue sorprender al guardia, no consigue dejarlo fuera de combate antes de que pueda dar la alarma. Rápidamente, **Johannes** y **Tandifor** se precipitan hacia el pasillo para tratar de silenciar al miliciano, pero éste consigue hacerse fuerte en una esquina. Momentos después, las dobles puertas que llevan a la armería se abren de par en par, mostrando a otros cuatro soldados locales, guiados por un suboficial, que los miran boquiabiertos.

A partir de ese instante, la lucha se generaliza. Los aventureros tratan de intentar evitar herir de gravedad a los milicianos, pero éstos no tienen tantos miramientos, al pensar que se trata de tropas cormyreanas infiltradas. La alarma se extiende por toda la mansión y aunque consiguen dejar fuera de combate al primer centinela y formar una línea defensiva en la armería, el daño ya está hecho.

En medio de la lucha, **Petra** sube por las escaleras para descubrir una pequeña salita, en la que se levanta un oso disecado de aspecto feroz. De ella parte un pasillo que acaba en una puerta que conduce a otra sala, desde la que **Tandifor** les ha señalado que se puede ir al segundo piso de la mansión, donde están las habitaciones del **Señor** o bien, subir al tercer piso de la torre, en el que hay una sala de audiencias o, finalmente, acceder a las celdas, aunque el guardabosques nunca ha estado en esta última zona. Cuando la mediana se acerca a la puerta, repentinamente el oso cobra vida y, torpe aunque de forma implacable la ataca, golpeándola con fuerza. Su grito de alerta es escuchado por **Tandifor**, que sube raudo las escaleras para tratar de ayudar a la pequeña pícara, seguido por **Félix**. El oso disecado sigue arremetiendo contra la mediana, que ve como su espada resulta inútil, dejando sólo restos de serrín al perforar la piel de la criatura. Tampoco **Tandifor** tiene mucho más éxito, pues la dura piel de la criatura rechaza gran parte de sus espadazos.

En la armería, **Dornan**, **Johannes** y **Ryu** han conseguido tumbar a otro de los guardias, así como al líder que los dirigía, aunque han sufrido algunas heridas. Los tres milicianos restantes parecen acobardados y forman una pequeña barrera junto a la puerta a la mansión, mientras esperan a sus camaradas para reforzarlos. Sabedores de que la carrera contrarreloj se está poniendo en su contra, los aventureros se lanzan contra ellos, pero parece claro que la **Diosa Fortuna** los ha abandonado en este punto y no consiguen derrotar a los soldados antes de que las puertas de la mansión se abran y penetre por ellas otro tropel de guardias, que los conminan a rendirse. Superados ahora en número, deciden retroceder ordenadamente hacia las escaleras, donde pueden defenderse mejor.

Arriba, la lucha contra el oso animado se vuelve desesperada, pues tampoco el cántico bardo de **Félix** resulta tan letal contra la criatura como contra otros seres vivos. Tanto **Petra** como **Tandifor** están heridos por los zarpazos del monstruo y parece claro que es cuestión de tiempo que alguno de los dos caiga. Es por ello que **Félix** decide tomar una drástica decisión y empuña el cetro netherés que custodia desde que lo encontraron en el santuario prisión elfo del *Bosque del Rey*. Inmediatamente siente como el fantasma del malvado mago al que perteneció el objeto se remueve en el interior de su alma, pero la barrera mágica levantada por **Tirshak** se mantiene inamovible y el pequeño bardo desata una poderosa oleada de magia, que convierte a la criatura en un saco de piel rellena de serrín desmoronada por el suelo.

Esta acción demuestra ser especialmente oportuna, pues el resto de miembros del grupo empiezan a subir entonces las escaleras, con **Johannes** cerrando la marcha, bloqueando el camino a un contingente mucho

más numeroso de enemigos. Aprovechando el respiro, **Ryu** invoca sus poderes sanadores, pues algunos de sus aliados están bastante maltrechos y esto les permite mantener sus opciones de éxito, que conforme pasa el tiempo van disminuyendo drásticamente.

Mientras **Johannes** se va retirando poco a poco, hostigado por los milicianos que cortan cualquier posibilidad de huida por el túnel mágico, el resto de héroes accede a la siguiente cámara de la torre. Se trata de un cuerpo de guardia, donde **Tandifor** les ha contado que suele encontrarse el **Capitán Mechónegro** y sus hombres cuando no están en alguna misión concreta para el **Señor**. En esta ocasión se encuentra totalmente desierta, gracias a la maniobra de distracción de **Milo** y sus compinches ladrones. Aquí está la puerta que conecta con la mansión, desde donde se escuchan más gritos de alarma, llamando refuerzos a la fortaleza. También hay otra puerta que conduce por un lado a unas escaleras que giran para subir a la sala de audiencias del piso superior de la torre y por otro, a un pasillo que lleva a la cámara de las celdas.

Johannes sigue siendo un auténtico muro de carne y acero conteniendo él solo a los soldados, que ahora se amontonan en el pasillo de la segunda planta que lleva a la sala de guardia. Aprovechando el respiro, **Ryu** y **Tandifor** deciden mover la enorme mesa que hay en un lateral para bloquear la puerta que lleva a la mansión, y ganar así algún tiempo.

Por su parte, **Petra** decide investigar el pasillo que lleva a las celdas, con la esperanza de encontrar a su hermana sana y salva. Dos cosas llaman su atención sorprendiéndola. La puerta que ve está ligeramente entornada, y junto a ella hay un centinela con el blasón de la milicia de *Proskur* sobre un charco de sangre. Al mismo tiempo, se escucha un grito de dolor de una joven, seguido por varios gritos de súplica, que proceden del interior de la prisión. Sin dudarle un instante, la mediana avanza hacia la puerta, cuando una enorme bestia hecha de sombras surge de la oscuridad derribándola y clavándole terriblemente sus colmillos. Los gritos de **Petra** atraen a **Dornan** y **Félix**, que contemplan a la bestia sombría, mientras su compañera trata de arrastrarse más allá de su alcance. En el interior de las celdas resuena una risotada hueca y maliciosa, mientras los gritos de súplica se transforman en sollozos. Tanto el inquisidor enano como el bardo gnomo se precipitan hacia la entrada de las celdas, con la intención de ayudar a su amiga caída y salvar a los prisioneros. **Dornan** atrae su atención más allá del avance de **Félix**, aunque no puede evitar que vuelva a atacar a **Petra**, que está en una situación tremendamente precaria. Además, en el interior resuena una amenaza que promete la muerte de los presos a cualquiera que trate de abrir las puertas. Determinado a desafiar dicha bravata, **Félix** abre la puerta para encontrarse casi frente a frente con un clérigo banita de negros ropajes, que porta una máscara blanca. Apenas la hoja termina de abrirse cuando el clérigo invoca el poder maligno de su deidad y una oleada de energía negativa baña a todos los presentes. Uno de los presos, una mujer de mediana edad, se desploma en medio de los gritos de su compañero de celda. También **Petra** deja de moverse en el suelo, abatida por la descarga impía. Es **Dornan** quien salva la vida de su compañera al sanar sus heridas antes de que el clérigo tenga otra vez ocasión de invocar su magia. Por su parte, **Félix**, enfurecido por la crueldad del banita, descarga su letal canto bárdico contra el mismo. El clérigo aguanta el ataque mágico, aunque se ve en problemas. El mastín de sombras que ha atacado a **Petra** se precipita al interior de las zona de celdas para defender a su invocador, al tiempo que éste lanza una nueva oleada de energía negativa. Tanto **Dornan** como **Félix** consiguen aguantar este nuevo ataque y aunque el bardo recibe también un duro golpe por parte de la maza de armas del enmascarado, su segunda descarga bárdica hace caer para siempre al sacerdote oscuro. Momentos después se escucha un aullido quejumbroso y los compañeros observan con alivio como la criatura de sombras se disipa en jirones que se desvanecen en apenas segundos. En el interior, hay cuatro celdas ocupadas. Los presos han sido torturados y se encuentran débiles por el largo tiempo pasado en prisión. Tanto

la mujer que se derrumbó con la oleada mágica del banita, como otra más joven están sin vida. Un hombre, ya de cierta edad, llora desconsoladamente junto a los barrotes, mientras sus brazos tratan de alcanzar las celdas de las dos mujeres. En la última, una pequeña mediana, yace también semiinconsciente.

Rápidamente, **Félix** coge las llaves de las celdas y libera tanto al hombre como a la mediana, mientras **Dornan** ayuda a **Petra** a recuperarse. La emoción embarga a la pícara al comprobar que **Ciriaca**, su hermana gemela, está con vida, aunque terriblemente maltrecha.

Tienen que ser los gritos de **Ryu** y **Tandifor** quienes saquen a los pequeños luchadores de su ensimismamiento. Ambos se han retirado más allá de la puerta del cuerpo de guardia y ya sólo queda atrás **Johannes**, con un número cada vez más amplio de soldados tras él. Además, detrás de la puerta a la mansión, bloqueada por la mesa, comienzan a escucharse también gritos y golpes. Las únicas opciones que les quedan son rendirse o subir al piso superior de la torre donde está la sala de audiencias, con la esperanza de encontrar allí al **Señor** y a sus guardaespaldas **Zhentarim**; o bien, encontrar un camino al último piso de la torre, donde el guardabosques elfo les ha contado que se rumorea que el **Señor Vendikon** posee un escondite secreto al que únicamente él puede acceder. Todo ello llevando consigo a los dos prisioneros heridos que han rescatado y con los guardias de la milicia persiguiéndoles durante todo la travesía.

Dornan es el primero que sube las escaleras hacia el salón del **Señor**. Apenas ha terminado de subir el segundo tramo cuando escucha un estridente sonido de campanillas delante suyo, como si una alarma se hubiera activado brevemente al acercarse. Sin más opciones que avanzar o quedar arrinconado entre dos grupos de enemigos, el inquisidor enano asciende hasta la entrada de una amplia cámara, cuyos laterales están decorados con los emblemas de los cuervos de la **Casa Vendikon**. Una lujosa alfombra lleva hasta una silla señorial, sobre la que se yergue un hombre de noble porte, aunque ya entrada edad. Sus ojos arden de ira al ver al enano profanar su salón y en sus labios se adivinan las palabras de un conjuro. Junto a él hay una pareja de corpulentos guerreros de armadura oscura que parecen estar bebiendo algún tipo de poción. Conforme el líquido les hace efecto, su piel adquiere un color rojizo y parece como si una extraña energía recorriera a los extraños.

Con el resto de aventureros todavía ocupándose de los prisioneros, **Dornan** decide dar un paso atrás e invocar los poderes de **Clangeddin** para que le asista en la lucha que se avecina. **Félix** está tratando de hacer reaccionar al embajador cormyreano, roto por la muerte de su mujer y su hija a manos del clérigo de **Bane**. En cuanto a **Petra**, ella y **Ciriaca** se funden en un abrazo sin palabras. Pero apenas hay tiempo para regocijarse, pues aunque **Johannes** sigue aguantando la puerta como un coloso, curadas sus heridas por la magia sanadora de **Ryu**, es cuestión de tiempo de que los hombres de la milicia obtengan refuerzos en forma de magia que puedan romper su privilegiada posición defensiva.

Sólo queda pues enfrentarse al **Señor Vendikon**, por lo que **Dornan** y **Tandifor** ascienden las escaleras. El luchador enano se topa con la pareja de guerreros de aspecto diabólico, que le atacan ferozmente, para luego apartarse a ambos lados del umbral. En ese instante, un enorme oso con rasgos infernales se materializa frente a él, golpeándole con sus zarpas. El inquisidor aprieta los dientes de dolor y se retira ante la terrible resistencia. Pero **Tandifor** no está dispuesto a darse por vencido y dispara en rápida sucesión tres flechas que hacen aullar de dolor a la bestia conjurada por el **Señor Vendikon**.

Al escuchar el sonido del combate sobre ellos, **Félix** y **Petra** suben por un tramo de la escalera, mientras **Ryu** lo hace por el otro. Arriba, **Tandifor** aguanta tenazmente los ataques del oso, consiguiendo mantener distancia suficiente como para seguir hostigándolo con sus certeras flechas. Por su parte, **Dornan**, recuperado de sus primeras heridas, vuelve a la carga usando sus poderes de inquisidor para atacar con dureza a la bestia. El oso

infernol vuelve a revolverse contra el enano y esta vez sus garras y colmillos arden con un fuego impío que abre terribles heridas en su carne. Un nueva descarga de flechas de **Tandifor** provoca que la criatura se desvanezca en el aire, dejando un intenso aroma a azufre tras de sí. Sin embargo, el mago que ha llamado al ser infernal no ha dicho su última palabra y un par de rayos ígneos cruzan la sala para impactar al guerrero sagrado de **Clangeddin**, que se desploma en los escalones.

Afortunadamente para él, **Ryu** y **Tandifor** contienen a los guardianes del **Señor**, quienes continúan defendiendo el acceso frente a los héroes. El clérigo tormita emplea sus poderes curativos sobre su compañero enano, que también es auxiliado por el pequeño **Félix**. **Dornan** recupera la consciencia, aunque se encuentra en una situación complicada, con ambos guerreros enemigos sobre él. Por suerte, el letal arco del guardabosques elfo hace que uno de ellos preste su atención a **Tandifor**, aunque el otro sí trata de acabar con el inquisidor. Por su parte, **Félix** emplea su mortífero cántico bárdico para atacar a uno de los guardianes, que gruñe de dolor ante la oleada de cortantes notas musicales.

En el piso inferior, **Ciriaca** y el embajador cormyreana aguardan pegados a las paredes del pasillo, tratando de no molestar los movimientos de los aventureros que los han rescatado. **Johannes** sigue defendiendo el umbral del acceso, mientras varios atacantes tratan de turnarse para atacarlo, pues el veterano **Dragón Púrpura** demuestra ser un adversario de cuidado. La puerta de acceso a la mansión ha cedido definitivamente, permitiendo la entrada de otro contingente de guardias y para desesperación de **Johannes**, varios de ellos son mercenarios de la compañía **Aceronegro**, entre los cuales se observa la armadura pesada decorada con runas divinas de un clérigo de **Tempus**, el **Señor de las Batallas**.

En las escaleras, los esfuerzos combinados de los héroes acaban con uno de los guerreros, que al morir recupera sus rasgos humanos. Sin embargo, el **Señor Vendikon** se muestra determinado a hacerles pagar cara la invasión de su torre. Primero un relámpago y luego varias descargas de proyectiles mágicos caen sobre **Dornan** y **Félix**, que aguantan el duro castigo gracias a las dotes curativas de **Ryu**. Firmes en su determinación, consiguen acabar con el segundo guerrero.

Viéndose ante un numeroso grupo de enemigos, el **Señor Vendikon** despliega un pergamino mágico y, conforme el escrito se consume, una puerta de energía se abre tras él. El noble la cruza a la vez que promete que su venganza caerá sobre ellos.

Aprovechando este breve momento de respiro, **Ryu** invoca las energías curativas de **Torm** para sanar a sus camaradas, mientras **Dornan**, **Félix**, **Petra** y **Tandifor** penetran en la sala de audiencias y la examinan, buscando tras los tapices o alrededor de las paredes cualquier tipo de pasadizo secreto.

Algunos momentos después, todos escuchan un terrible gruñido inhumano que procede del piso superior de la torre. Le sucede una aguda risa chillona y luego un alarido de dolor y agonía que se corta de manera escalofriante. Un ensordecedor estallido tiene lugar en la parte alta de la torre, haciendo temblar toda la estructura y desatando una lluvia de polvo y pequeños fragmentos de piedra sobre los aventureros. Momentos después, parte del techo cede y un torrente de rocas cae sobre el suelo de la sala de audiencias. Cuando la polvareda levantada se posa, los compañeros se dan cuenta de que algo ha caído desde el piso que albergaba el estudio privado del **Señor Vendikon**.

Entre los cascotes, una colosal figura se yergue frente a ellos. Es una repelente monstruosidad creada a partir de decenas de cadáveres, cuyos restos embalsamados se han unido mediante alambre, cordones, remaches metálicos y magia. Sus dos colosales brazos están rematados en terribles cuchillas aserradas. Los ojos brillan con un fuego rojizo encendido y la cabeza está rematada por un par de afilados cuernos, en los cuales cuelgan

los restos sanguinolentos y sin vida del **Señor Vendikon**. Parece como si el mago se hubiera visto traicionado por su propia creaci3n macabra.

Ante semejante ser no hay tiempo para vacilaciones. **Dornan** ataca a la criatura con su hacha, pero no consigue acertarle. Tambi3n **Petra**, que est3 junto a la criatura, trata de impactarle, pero su golpe rebota en la piel muerta. Como si tomase consciencia por primera vez de lo que le rodea, el monstruo golpea brutalmente al enano. R3pidamente, **F3lix** y **Tandifor** entran en acci3n. El peque3o bardo intenta usar sus vastos conocimientos para identificar a qu3 tipo de criatura se enfrentan. El ser parece un golem, un aut3mata carente de voluntad, m3s all3 de la impuesta por su se3or. Se acuerda de haber le3do escritos que especifican que una criatura as3 puede realizarse con carne extra3da de otros seres, pero manteniendo vivos los tejidos. En este caso concreto, se han empleado restos de cad3veres humanos y sin duda de alg3n ogro para componer a la bestia. Cree recordar que este tipo de criaturas son especialmente vulnerables a ataques m3gicos de fr3o y fuego, pero inmune a muchos otros tipos de magia. Mientras sopesa sus posibilidades, decide imitar el ejemplo del guardabosques elfo y le ataca con sus notas m3gicas. Tanto las flechas de **Tandifor** como la magia b3rdica de **F3lix** hieren a la bestia, pero no es suficiente para detenerla. Desesperado, el bardo grita tratando de llamar la atenci3n de los combatientes del piso inferior, donde se ha hecho el silencio tras la explosi3n acaecida en lo alto de la torre y la irrupci3n en escena del golem.

Gran parte de los soldados de la milicia de *Proskur* parecen bastante amedrentados, no s3lo por la tenaz resistencia que les ha presentado un solo hombre, sino tambi3n por toda la situaci3n. No obstante, la llegada del capell3n de batalla de **Tempus** les ha infundido nuevo valor y, junto con uno de sus oficiales, parecen dispuestos a forzar un asalto contra el umbral defendido por **Johannes**. El veterano escucha los gritos de sus compa3eros y ve tambi3n por el rabillo del ojo como el embajador cormyreano se oculta tras una de las estatuas que decoran los laterales del pasillo de las celdas y las escaleras de acceso a la sala de audiencias. Jug3ndoselo todo, decide abandonar su privilegiada posici3n defensiva, retrocediendo hasta el final del pasillo para proteger a su embajador. Varios guardias de la milicia lo siguen, pero mantienen las distancias sin hacer ning3n gesto hostil. Al mismo tiempo, el cl3rigo de **Aceronegro** y el oficial de los **Cuervos** avanzan hasta la c3mara de reuniones, donde tiene lugar el combate con la horrenda criatura. En ese momento, otra brutal tanda de golpes del golem acaba de tumbar a **Dornan**, dejando a **Petra** en una situaci3n comprometida, pese al apoyo de **F3lix** y **Tandifor**, quienes siguen disparando contra el ser con todo lo que tienen. Por suerte para la p3cara mediana, el reci3n llegado sacerdote de **Tempus** es quien llama la atenci3n del monstruo. Hay un duro intercambio de golpes, con **Ryu** auxiliando con sus curaciones a este nuevo aliado que las circunstancias han puesto de su lado. Finalmente, un golpe afortunado del oficial de los guardias de la ciudad consigue introducirse en la carne muerta del ser que, de repente, se desploma pesadamente mientras el fuego infernal de sus ojos se apaga.

Durante unos interminables segundos, un inc3modo silencio se extiende entre ambos bandos. Los que hasta ahora hab3an sido enemigos se han tenido que aliar para derrotar a esta terrible amenaza y parece claro que ha sido la propia criatura la que ha puesto fin a la vida del **Se3or** de *Proskur*. El oficial que ha dado el golpe final murmura algo acerca de esperar al **Capit3n Mech3nnegro**. **F3lix** trata de relajar los 3nimos, se3alando la implicaci3n indudable de los banitas en todo el asunto. Sin bajar la guardia, **Johannes** permite que el embajador cormyreano se muestre. Al ver el estado del hombre, tras los d3as de privaciones y torturas, muchos de los soldados locales comienzan a dudar de las acciones de su **Se3or**, que fue quien orden3 encerrar al diplom3tico y su familia. Cuando otro de los guardias describe la escena que hay en las celdas, con el centinela asesinado a traici3n, el cl3rigo de **Bane** enmascarado y los cuerpos sin vida de la mujer e hija del embajador

cormyreano, los compaeros notan que la animadversión hacia los banitas, y por aadidura hacia la influencia del **Zhentarim** sobre el fallecido **Seor Vendikon**, crece por momentos.

Por fin, es el clérigo de **Tempus** quien toma el mando, ofreciendo a ambos bandos que guarden las armas hasta la llegada del **Capitán Mechónnegro** y sus hombres, y poniendo su palabra como prenda de que los héroes no sufrirán dao si no intentan escapar ni atacar a los hombres de armas presentes.

Transcurren varios minutos, mientras **Ryu** aprovecha para sanar a sus camaradas heridos, un gesto imitado por el clérigo de **Tempus** con los soldados malheridos por los aventureros. Afortunadamente para ellos, ninguno de los guardias de la ciudad ha muerto durante su incursión, lo que hace ganar muchos puntos a su causa. La **Dama Fortuna** les sigue sonriendo cuando comprueban con alivio que **Dornan** sigue vivo, tras haber recibido un terrible castigo por parte del golem necromántico.

La espera parece hacerse eterna hasta que por fin, el jefe de la milicia local y varios de sus hombres llegan hasta la sala de audiencias. Los ojos del joven caballero prenden de ira al ver los restos de su seor, pero cualquier posible represalia es atemperada por las palabras del líder mercenario de **Aceronegro**, quien le explica rápidamente lo ocurrido, al tiempo que el oficial local presente confirma las palabras del tempurano. Aun así, **Jonas Mechónnegro** parece indeciso. Toda su lealtad y fidelidad ciega a la **Casa Vendikon** se ha visto empañada por las acciones de su propio **Seor**. **Félix** y **Petra** tratan de señalar la implicación clara de la **Iglesia de Bane** en la transformación sufrida por **Galdur Vendikon**, pero el caballero les hace callar tajantemente. Tiene que ser el embajador cormyreano quien, con palabras temblorosas y la muerte de su familia a manos de los banitas, conmueva el corazón del hombre. Además, llegan noticias de que un grupo de ciudadanos misteriosamente se han vuelto contra los oficiales de la milicia que los lideraban y, tras abrir la puerta del suroeste, se han lanzado en un ataque suicida contra el campamento cormyreano. Por si fuera poco, no hay ni rastro de los banitas y el altar del **Seor Oscuro** parece abandonado, por lo que se sospecha que puede que ellos hayan tenido algo que ver con dicha maniobra de distracción.

Félix insiste en la necesidad de llevar al embajador sano y salvo hasta las líneas cormyreanas, para detener cualquier posible respuesta por parte del ejército sitiador. Esta vez sus palabras sí parecen causar efecto en el caballero, quien a instancias del clérigo de **Tempus**, da su beneplácito a dicha orden. El propio tempurano se ofrece, junto a otros mercenarios de **Aceronegro**, para escoltar sanos y salvos al embajador y a los aventureros fuera de la ciudad.

Apenas una hora después, el grupo se encuentra en el campamento principal del ejército cormyreano, al noreste de *Proskur*. **Julius Emmarask**, el embajador, es recibido personalmente por el **Duque Bhereu Ammaeth**, **Seor Alto Mariscal** del reino y primo del **Rey Azoun IV**. Los compaeros, por otro lado, son atendidos por clérigos castrenses y varios oficiales de los **Dragones Púrpura**, así como un **Mago de Guerra**, escuchan el relato de todo lo acontecido tras los muros de la ciudad.

Por su parte, los cormyreanos les confirman que más o menos una treintena de hombres armados atacaron por sorpresa el campamento suroeste, cubiertos por una especie de oscuridad mágica. Pese a parecer ciudadanos corrientes, los hombres mostraron una vitalidad, fuerza y poderes sobrenaturales, muchos de ellos de naturaleza infernal. Tuvieron que ser reducidos a base de acero y magia, y ninguno de ellos sobrevivió para ser interrogado. Esto hace sospechar a los héroes de la implicación de la **Iglesia de Bane**, y sobre el proselitismo que el altar del **Seor Oscuro** realizaba entre algunos de los incautos habitantes de *Proskur*.

9 Kythorn: Tras un descanso reparador, llegan nuevas noticias hasta el campamento cormyreano. Una delegación cormyreana y otra con varios representantes de la ciudad han acordado reunirse en terreno neutral para tratar de acordar un cese de las hostilidades. Gracias a la influencia del embajador **Emmarask** y al hecho

de que gran parte de la poblaci3n no tenían nada que ver con las acciones del **Señor Vendikon**, el acuerdo es posible. Esa noche se escuchan celebraciones tras los muros de la ciudad, que ha escapado a la amenaza de una guerra imposible de ganar.

10 Kythorn: Algunos de los miembros del grupo regresan a *Proskur*, donde se reúnen con antiguos conocidos. Inesperadamente, **Cyrus Travis** aparece portando la librea de unos de los lacayos personales del **Duque Bhereu**. El **Arpero** se muestra especialmente contento por haber encontrado con vida a **Ciriaca** y por el éxito de su compañoero **Johannes** y, por supuesto, del resto del grupo. Él planea permanecer una temporada en *Proskur*, para asegurarse de que no han quedado atrás agentes **Zhentarim** que puedan intentar boicotear el estatus de neutralidad de la ciudad. También tratará de ayudar al nuevo **Concilio Ciudadano** elegido entre algunos de los miembros más destacados de la poblaci3n, como el hechicero **Dreyxor Almir**, el herrero **Smaar Janderfut** o el alquimista **Argith**. Además, tiene una noticia ciertamente inquietante que comunicarles. Gracias a algunos sobornos ha conseguido hablar con alguno de los guardias que subieron al laboratorio secreto del **Señor**, en el último nivel de la torre. Además de varios tomos relacionados con la necromancia, que son custodiados actualmente en la *Vigilia del Guerrero*, el templo de **Tempus** de la ciudad, encontraron una pequeña jaula con una especie de criatura diabólica, que fue destruida por el clérigo tempurano. También había un mapa de la regi3n de la *Costa del Drag3n*, en la que se marcaba con un círculo una zona entre las ciudades de *Puertodeloeste* y *Mantostrellado*. Junto al mapa había una nota, en la que un tal **Poltur** manifestaba al **Señor Vendikon** su esperanza de liberar un terrible tesoro que le proporcionaría un gran poder, gracias en parte a la ayuda de la **Dama Heramine**, la líder de la **Iglesia de Bane** a la que la pequeña **Ciriaca** siguió desde la lejana *Tsurlagol*. Al parecer, además de varios hombres de armas fieles al **Zhentarim**, la expedici3n iba acompañada por un clérigo de **Bhaal**, **Señor del Asesinato**, y para poder tener éxito, se le había proporcionado un símbolo sagrado robado de **Lathander** y una cadena de plata. **Cyrus** desconoce de qué puede tratarse, pero les aconseja que mantengan los ojos y oídos alertas, pues muy bien puede que no sea la última vez que se ven implicados en las maquinaciones del **Zhentarim**.

Posteriormente, **Dornan** visita la armería de los **Janderfut**, donde encuentra al **Capitán Mechónnegro**, que sigue conservando el mando de la milicia de la ciudad. El inquisidor aprovecha para entregarle una pequeña contribuci3n de 350 piezas de oro para aliviar el sufrimiento ocasionado a las familias que perdieron a alguno de sus miembros durante el conflicto. Tanto **Smaar**, recién nombrado miembro del **Consejo Ciudadano**, como el propio caballero agradecen honestamente el gesto del enano.

En cuanto a **Félix** y **Petra**, tras dejar a **Ciriaca** en el campamento cormyreano recuperándose de su largo período de encierro y tortura, visitan el *Refugio*, donde son calurosamente acogidos por **Tandifor Stroot** y su enorme lobo **Tordo**. El guardabosques elfo tiene una sorpresa para el gnomo, pues tras hacer las paces con **Tweinfeld Shenk**, el cuidador de las perreras al que drogó para poder infiltrarse en la fortaleza del **Señor**, ha conseguido que le regale una magnífica hembra de mastín, que gustosamente le cede a **Félix** para que pueda hacer compañoa al fiel **Fufly**. Esto llena de contento al bardo, que bautiza cariñosamente a la perra como **Flipa**. Finalmente, ambos aventureros se acercan hasta el refugio secreto de **Mask**, donde son cordialmente recibidos por **Milo Hallyspyr**, casualmente nombrado también miembro del **Consejo Ciudadano**. El jovial ladr3n agradece la ayuda de los héroes, sin la cual seguramente todo habría acabado en un baño de sangre. Promete que las cofradías de ladrones actuarán ahora de un modo más legalizado, aunque mucho se temen los compañoeros que esto sólo signifique que piensan refinar sus métodos para obtener beneficios aprovechando cualquier recoveco legal existente, por supuesto sin dejar de lado una pequeña pero saludable tasa de

latrocinio local para no perder la práctica. También les explica que pretenden trasladar el templo de **Mask**, ya que su ubicación empezaba a ser demasiada conocida.

Lo cierto es que es difícil no encariñarse de alegres y despreocupados bribones como **Milo** o **Leonara**, por lo que **Petra** les entrega 1.000 piezas de oro como ofrenda al **Señor de las Sombras**, agradeciendo la ayuda que les ha prestado para salvar a su hermana. Un donativo que es inmediatamente aceptado sin pega alguna por el sacerdote de **Mask** del templo.

14 Kythorn: Con el embajador **Julius Emmarask** y **Ciriaca** lo suficientemente recuperados como para viajar y firmado ya un acuerdo para restituir las pérdidas comerciales sufridas por *Cormyr*, así como para mantener la neutralidad de la ciudad de *Proskur* de cualquier influencia extranjera, el ejército cormyreano se dispone a levantar sus campamentos. A los héroes se les ofrece viajar con la comitiva del embajador, que embarcará en el puerto de *Ilipur*, lo que aceleraría notablemente su regreso a tierras cormyreanas.

Antes de partir, **Cyrus** se despide de **Ciriaca** y de su buen camarada **Johannes**, al que encarga que mantenga un ojo sobre la mediana para cuidar de ella siempre que pueda. También le entrega una bolsa con 300 piezas de oro para que se mantenga hasta que pueda volver a necesitar del servicio de su brazo armado.

15 Kythorn: El embajador y su escolta, entre la que se cuentan los miembros del grupo, abandonan *Proskur*.

21 Kythorn: La delegación cormyreana llega a la ciudad de *Elversult*.

24 Kythorn: La comitiva alcanza la villa portuaria de *Ilipur*, donde está planeado que sean recogidos por una galera de guerra cormyreana.

26 Kythorn: Finalmente, llegan a *Suzail*. Merced a la insistencia del embajador **Emmarask**, son alojados en la *Corte* como invitados personales suyos.

27 Kythorn: **Ryu** aprovecha para que hacer que encanten su armadura en una de las armerías locales.

Por otro lado, **Félix** visita a los **Dimswart**, en su mansión a las afueras de la capital. Los eruditos han conseguido recuperar el hacha gigante del desaparecido **Snorri**, que quedó en *Marsember*. Gracias a dicho objeto, y mediante magia adivinatoria poderosa, han sabido que el luchador enano sigue vivo y está en un reino lejano conocido como las *Tierras de las Bestias*. **Dimswart el Joven** advierte al bardo que viajar a dicho lugar puede ser peligroso. Además, es necesaria la ayuda de un poderoso mago o, en el caso de **Snorri** tal vez un clérigo enano favorable, para que abra una puerta hacia ese mundo salvaje.

29 Kythorn: Todos los miembros de la **Brigada Bendita**, así como **Ciriaca** y **Johannes**, son recibidos en audiencia por el **Señor Magistrado Lucius Markarim** y por la propia **Reina Filfaeril**. Son nombrados **Héroes Notables** del reino, lo que les supone una exención de los impuestos anuales y de las tasas al modificar su carta de constitución. Además, se les ofrece el usufructo de una pequeña casa en el barrio mercader de la ciudad, también libre de impuestos, para que puedan establecer allí su cuartel general.

Durante la recepción, conocen brevemente a **Hani Coronacazadora**, un noble que les transmite saludos de un viejo conocido del grupo, **Damon Sorn**. También les explica que está al tanto de sus muchas acciones en favor del reino y promete seguir con interés su carrera.

Otro de los invitados es el embajador de la *Corte Élfica*, **Ildar Canciónlunar**. Tras saludarlos cortésmente, el elfo les pide discretamente que le visiten al día siguiente en la *Mansión Verde*, la embajada élfica, pues tiene que tratar un asunto urgente con ellos.

30 Kythorn: Reunidos con **Ildar**, éste les explica que ha recibido noticias preocupantes desde *Piedratrueno*. El **Alcalde** del pueblo, **Bodrin Piedraguía**, está sumamente ocupado con la reconstrucción, tras la tragedia sufrida a manos de las fatas en el **Carnaval de las Lágrimas**. Además, la presencia amenazadora de otras

criaturas mágicas en el cercano *Bosque de Hullack* ha motivado que la región se haya vuelto sumamente sombría.

Hace unos pocos días, llegó a él un enviado del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**, guardianes del *Bosque del Rey*. Al parecer, el **Gran Druida de Silvanus** había dejado a uno de los miembros del círculo como protector de *Piedratrueno*, con la esperanza de ayudar en la reconstrucción y suavizar las relaciones entre los humanos y los seres silvanos, ya que algunos de ellos, como los gnomos de los bosques, siguen siendo aliados de los druidas.

El caso es que **Dennel Plumagris**, el druida que moraba en *Piedratrueno*, envió a los suyos un mensaje en el que mencionaba que los gnomos del bosque le habían realizado una petición de ayuda, debido a que una extraña dolencia se estaba extendiendo entre los seres feéricos. No obstante, ahí se acabó toda la comunicación con **Dennel**, y sus compañeros druidas han sido incapaces de volver a contactar con él.

Desgraciadamente, con la muerte de **Reda del Bosque**, quien era pupila del propio **Gran Druida**, además de una persona muy querida por algunos de los miembros del **Consejo de la Corte Élfica**, y la pérdida también de **Kael Tas**, el guerrero **Espadacantarina** que la acompañaba, no posee suficientes recursos como para encargarse él personalmente sin abandonar la embajada. En este momento, las relaciones entre *Cormyr* y *Sembia* son especialmente tirantes y las acusaciones de que los cormyreanos protegen a miembros de bandas armadas de elfos que luego atacan objetivos sembitas ha provocado que tenga que redoblar sus esfuerzos diplomáticos por mantener la paz. Por fortuna, sí puede contar con su fiel ayudante, una joven y prometidora maga, **Silürë Andeliön** de la **Casa Estrellaígneá**. Ella les acompañará con la esperanza de que puedan averiguar qué está pasando en la región. Está preocupado por lo que haya podido suceder. Los roces entre el mundo feérico y los humanos son peores que nunca, con las fatas oscuras vagando libremente por los bosques cormyreanos, especialmente en el *Bosque de Hullack*. Sin embargo, todavía quedan criaturas silvanas bondadosas o neutrales que no se han unido a la cruzada que la **Reina del Aire y la Oscuridad**, su terrible deidad, ha convocado. No confía en nadie más para que investigue lo que ocurre y la **Brigada Bendita** ha tenido ya contacto anteriormente tanto con las gentes de *Piedratrueno* como con los gnomos del bosque que viven en el interior del *Bosque de Hullack*.

1 Flamarul: La **Brigada Bendita**, a la que ahora se ha unido **Johannes**, junto con la precoz y altiva **Silürë**, abandonan *Suzail*.

3 Flamarul: El grupo alcanza *Hilp*.

7 Flamarul: Al atardecer, llegan a la villa de *Wheloon*.

11 Flamarul: Los compañeros entran en *Hultail*, la penúltima etapa de su viaje.

14 Flamarul: Finalmente, los aventureros llegan a su destino. Como en anteriores ocasiones, en la región de *Piedratrueno* se percibe una sensación de descenso de la temperatura bastante acusado respecto al resto de la región circundante. Por otro lado, el pueblo parece todavía estar atravesando una profunda fase de reconstrucción tras la tragedia sufrida.

Sin perder tiempo, se dirigen a entrevistarse con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, quien les recibe amistosamente y manda preparar para ellos alojamiento gratuito en la *Posada del Unicornio Plateado*. Respecto a **Dennel Plumagris**, **Bodrin** les explica que vive en una pequeña casa cerca del *Puente Cráneo de Ciervo*. A pesar de llevar pocos meses en el pueblo, se ha ido ganando la confianza de muchos lugareños, pues a menudo ha rescatado a algún leñador o cazador que trataba de saltarse la prohibición de entrar en el bosque. Ciertamente, con la mayoría de las tropas de la milicia desplegadas en el este y la necesidad de

madera y provisiones para los nuevos colonos, no culpa a aquellos que desafían el edicto real para tratar de conseguir alimentos y materias primas.

Dispuesto a ayudarles en lo que necesiten, **Bodrin** convoca a su **Alguacil**, un antiguo **Explorador Real** llamado **Thomas Highway**, quien los acompañará durante sus pesquisas en la región. **Thomas** les comenta, mientras los conduce a la cabaña de **Dennel**, que existe un pequeño campamento maderero en el límite del bosque, a un día de camino al noreste. Allí crecen unos árboles conocidos por poseer una madera especialmente resistente al fuego. Fue necesario contratar a un grupo reducido de mercenarios para que ayudasen a proteger a los leñadores, a pesar de que éstos sólo talan los árboles del límite del bosque, sin penetrar demasiado en su interior.

Ya en la cabaña del druida desaparecido, es evidente que el lugar parece llevar bastantes días abandonado. Registrando el interior, **Petra** se da cuenta de que hay una tabla del suelo suelta, donde se ocultan varios pergaminos pequeños, con breves mensajes escritos en una lengua desconocida, aparentemente con la misma caligrafía. Por suerte para ellos, **Siluré** reconoce el idioma como Silvano y les traduce su contenido. Se trata de breves notas en las que se conmina al druida a reunirse con **Fridkin**, al que **Dornan** y **Félix** recuerdan como el gnomo de los bosques druida que vivía como un ermitaño fuera del bosque, pero que regresó para ayudar a proteger el desaparecido círculo druídico frente al sidhe **Cyflymder** y sus seguidores. Al parecer, tiene noticias de **Syntira**, la **Reina de las Ninfas del Bosque**. Un segundo mensaje indica que debe reunirse nuevamente con **Fridkin**, ya que a excepción de los **Primeros Nacidos**, la plaga parece estar extendiéndose. El siguiente mensaje es más pesimista. Según el mismo, **Cyflymder**, el hechicero feérico al que ya se enfrentaron **Dornan** y **Félix**, está convenciendo a muchas fatas de que la plaga es obra de los humanos. La última de las notas afirma que **Fridkin** ha caído enfermo, así como otros de su comunidad. Además, **Syntira** ha confirmado la muerte de varias fatas. Al parecer, la magia no puede sanar la enfermedad, sino sólo frenarla temporalmente. El mensaje finaliza recordándole a **Dennel** que le haga saber cualquier cosa que descubra con una misiva bajo el puente.

Mientras examinan lo que han encontrado, **Thomas**, que monta guardia en la puerta de la cabaña, ve como una vecina del pueblo se acerca tímidamente. Se trata de **Vondrella Mahesto**, quien parece algo asustada. El **Alguacil** recuerda haber visto a la mujer hablando con el druida en algunas ocasiones, y desde luego muestra preocupación por el paradero y el bienestar de **Dennel**. Tranquilizándola lo mejor que puede, el veterano soldado le promete que encontrarán al druida desaparecido.

Tras el registro y después de leer los mensajes, **Dornan** y **Félix** recuerdan que **Fridkin** les explicó que si querían contactar con él sólo tenían que dejar un mensaje bajo el *Puentre Cráneo de Ciervo*, que lleva hacia el bosque. Así pues, acuerdan dejar una nota indicándole al misterioso contacto de **Dennel** que se reúna con ellos por la noche cerca del puente.

15 Flamarul: Amanece un nuevo día, pero tras comprobar el puente, nadie se ha llevado su mensaje. Así pues, los compañeros permanecen en el pueblo a la espera de acontecimientos.

Algunos aprovechan para visitar el *Bar Luna Azul*, famoso por sus cervezas, donde **Petra** se encuentra con otra mediana, **Kemara Botellaopaca**, la maestra destiladora del negocio. **Kemara** le relata algunos chismes recientes, entre los cuales se cuenta que la gran mayoría de la guarnición de **Dragones Púrpura** del pueblo, junto con un contingente de refuerzo que había sido ya previamente enviado desde *Arabel*, marchó hace meses al *Alcázar Martilloígneo*. En ocasiones, algunos soldados regresan de permiso a sus hogares y cuentan que algo extraño está sucediendo en la región, pero no dan muchos detalles, pues parecen tener órdenes estrictas al respecto. Sí que saben que el **Señor** del valle, **Arkhus Adragón**, ha perdido recientemente a dos

de sus hijos en un período de tiempo muy breve y algunos comentan que toda la familia sufrió hace tiempo una maldición por algún terrible crimen del pasado.

16 Flamarul: Por la mañana, los aventureros observan que la nota que colocaron ha desaparecido, por lo que al caer la noche varios de ellos deciden esperar bajo el puente.

Félix se sorprende cuando de las sombras surge la pequeña pero familiar figura de **Boomroppe**, uno de los guerreros de la comunidad de gnomo de los bosques. Tras saludarse mutuamente, **Boomroppe** le explica que una plaga mortífera está afectando a las fatas del bosque. Semanas atrás, **Syntira**, la **Reina de las Ninfas del Bosque** envió un mensaje a **Fridkin**, el druida de su comunidad. Él y varios de sus curadores viajaron hasta uno de los círculos feéricos para reunirse con ella. Al regresar, describieron la enfermedad como una especie de fiebre debilitadora que dejaba una serie de manchas blanquecinas por todo el cuerpo. Algunos de los suyos ya la han bautizado como la **Viruela Pálida**. **Fridkin** no consiguió encontrar ningún tipo de planta natural en el bosque que pudiera contrarrestar sus efectos, ni tampoco averiguar nada sobre sus orígenes. Enviaron un mensaje a **Dennel**, el druida que vivía en *Piedratrueno*, quien estuvo de acuerdo en ayudarles. Pasaron los días y las fatas más débiles comenzaron a morir. Lo que es peor, **Fridkin** y varios de los sanadores que lo acompañaron contrajeron la enfermedad y ésta comenzó a extenderse por la comunidad de gnomo de los bosques, por lo que han tenido que poner en cuarentena a los infectados.

Las tensiones han subido desde entonces, porque **Syntira** es una de las pocas personas que todavía cree en la paz entre las razas feéricas y los humanos. Además, al ser una de los **Primeros Nacidos**, su palabra todavía tiene cierto peso. Sin embargo, algunos de los seres del bosque más jóvenes y belicosos han tomado las armas por su cuenta, más aún si han perdido algún familiar a manos de la enfermedad. Hay un punto concreto de fricción en un pequeño campamento de leñadores en el límite sureste del bosque. **Dennel** consiguió negociar esta pequeña explotación, porque sabía que los pobladores de *Piedratrueno* necesitan imperiosamente la madera para reconstruir sus casas y afrontar el invierno. No obstante, a pesar de que **Syntira** consintió, hay otras criaturas de los bosques que podrían incumplir la tregua. Tampoco los humanos se quedan atrás, pues en algunas ocasiones se adentran más allá de las primeras filas de árboles, lo que supone una violación del pacto.

El caso es que tras varios días dejaron de saber nada de **Dennel**. Desconocen si le pasó algo en el bosque, pues pudo encontrarse con alguno de los partidarios de **Cyflymder** o alguna de las fatas oscuras que siguen a la **Reina del Aire y la Oscuridad**. En su último encuentro, cuando **Fridkin** había caído ya enfermo, mencionó que iba a tratar de hacer entrar en razón a los leñadores del campamento, pero no sabe si llegó a visitarlos o no, ya que de acercarse él, lo más probable es que fuera considerado un enemigo.

El bosque es hoy en día un lugar peligroso, incluso para algunos de los propios seres que moran en el mismo. Los animales y plantas hablan ya de criaturas de podredumbre que han penetrado en su mundo. Además, el frío que traen las fatas oscuras de hielo sigue embargándolo todo y no se marchará hasta que el **Jinete Helado**, el **Heraldo** de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, sea destruido.

Boomroppe teme que de no detener la enfermedad, diezmará a muchas fatas, provocando que las supervivientes se unan al bando de aquellos que odian a los humanos, bien por venganza o por desesperación. Les ruega que si averiguan cualquier cosa se pongan en contacto con él, pues es imperioso encontrar una cura o una pista para que sus sanadores, como **Fridkin**, puedan crear una.

Tras el emotivo relato del gnomo del bosque, **Félix** le asegura que él y sus camaradas harán todo lo posible por ayudarles. De regreso al pueblo, narra todo lo ocurrido al resto de miembros del grupo y deciden partir al

día siguiente hacia el campamento maderero, el último punto donde presuntamente se vio a **Dennel Plumagris**.

17 Flamarul: Guiados por **Thomas Highway**, la **Brigada Bendita** cruza el puente y recorre toda la ruta del límite sur del bosque hasta el improvisado asentamiento.

Poco antes del atardecer, llegan al lugar. Se trata principalmente de una pequeña y tosca empalizada, que rodea dos hileras de cinco tiendas cada una, así como un pequeño corral con cuatro caballos y dos carros. Junto a las tiendas hay hachas, sierras, cadenas, cuerdas y todo tipo de herramienta, así como varias pilas de troncos y ramas amontonadas junto a los carros, listas para ser cargadas.

Los aventureros se sorprenden cuando el alto les es dado por un rudo enano, bien armado y pertrechado, probablemente uno de los mercenarios de los que habló **Bodrin**.

Tras comprobar que los recién llegados no son una amenaza, y al reconocer a **Thomas**, el **Alguacil** de la región, son conducidos hasta la tienda del capataz, **Zender Fulch**. Mientras, a su alrededor, varios leñadores están disponiendo una improvisada mesa para cenar. Cuentan al menos una veintena de trabajadores, más otros tres mercenarios que vigilan en varios puntos de la empalizada.

Zender, el jefe del campamento, los recibe amistosamente, aunque su gesto se tuerce un poco cuando le mencionan a **Dennel**. Han tenido problemas ocasionales, especialmente con una banda de sátiros jóvenes que ocasionalmente les disparan flechas mientras trabajan. Afortunadamente, no han tenido que lamentar más que algún herido leve. Respecto a **Dennel**, han tenido algún encontronazo a causa principalmente de las labores de tala y cacerías puntuales que realizan sus hombres, a veces sobrepasando los límites pactados. La última vez que vieron al druida fue hace casi un mes. Habló con varios de sus hombres y después pidió a uno de ellos, **Vanick Inor**, para que lo acompañase al interior del bosque. **Vanick** es uno de sus mejores exploradores, de los pocos que se atreven a adentrarse en el bosque, y tras hablar con el druida accedió. Regresó él solo tras varias horas fuera, pero no dio ninguna explicación acerca de lo que encontraron o sucedió.

Antes de que puedan preguntar por el citado **Vanick**, un grito de alarma resuena en el campamento, seguido por una serie de aterradore gruñidos y aullidos y los relinchos asustados de los caballos. Apenas se han levantado y pertrechado con sus armas, cuando el lado de la empalizada que da al bosque estalla en esquirlas de madera y una enorme criatura surge entre las maderas, al tiempo que varias flechas se clavan en sus costados. Se trata de un oso terrible, pero su aspecto es todavía más pavoroso de lo que sería habitual. Su cuerpo está cubierto de tallos y flores de vívidos colores, lo que le da un aspecto surrealista. Cuando las armas de los leñadores y mercenarios se clavan en su cuerpo, una repugnante sangre oscura mana de las heridas.

Súbitamente, otra forma grande atraviesa otro punto de la empalizada, esta vez mediante un salto. Un lobo terrible, con el cuerpo también cubierto de las brillantes flores, gruñe y lanza dentelladas a cualquier leñador que se le acerca. Además, otros lobos más pequeños comienzan a penetrar a través de la brecha que ha dejado el oso a su paso.

Los aventureros se aprestan a unirse a la lucha, pues está claro que los pocos mercenarios y los leñadores se verán superados en cualquier momento por esta oleada de animales cubiertos de flores. Por algún motivo, parece como si no todos los hombres del campamento participasen en la defensa. **Johannes** comprueba con sorpresa como de dos de las tiendas más apartadas surge un pequeño grupo de hombres con ropajes sucios, que avanzan débilmente. Todos ellos parecen cansados y al prestar mayor atención, se percata de que su piel está cubierta de pequeñas manchas blanquecinas. De hecho, **Zender** ordena rápidamente a los enfermos que se protejan en sus tiendas y que no se unan a la lucha si no es estrictamente necesario.

Por su parte, **Petra** es la primera que se lanza en el camino del oso terrible. También **Dornan** se encara con otro lobo enorme, que ha saltado la empalizada. Mientras luchan contra las criaturas, observan que cuando alguno de los animales cae bajo las armas de los defensores del campamento, éstos estallan en una mezcla de esporas de las flores y sangre oscura y pestilente que cubre a todos los que están a su alrededor.

La lucha parece centrarse principalmente en la parte de la entrada y en la zona de la empalizada que da al bosque. Gracias a la intervención de los héroes, pronto los animales comienzan a caer uno tras otro. **Dornan** acaba con el lobo terrible al que se enfrentaba. **Johannes** y **Thomas** hacen pedazos al oso terrible, ayudando a la intrépida **Petra**. **Félix** y **Ryu** hacen frente a varios lobos más pequeños que han penetrado en el campamento, mientras que **Siluré** usa su poderosa magia de combate atacando a diversos blancos que se ponen a su alcance.

Finalmente, tan repentinamente como comenzó, el combate acaba cuando el último de los extraños animales es derribado a golpes de hacha y machete por los leñadores. Sin perder el ánimo, **Zender** ordena que se atienda a los heridos, pues las criaturas parecían enfermas, y las flores que crecían de sus cuerpos no ofrecen una perspectiva muy halagüeña. Luego indica a aquellos que no han sufrido ninguna herida que saquen los cadáveres de las criaturas para quemarlas en una fosa a cierta distancia del campamento. Asimismo, han perecido en la lucha cinco trabajadores, cuyos cuerpos también serán incinerados por precaución.

Igualmente los aventureros sanan sus heridas y se limpian lo mejor posible de la amalgama de sangre viscosa y esporas que ha cubierto a varios de ellos.

Finalizada la desagradable tarea, **Johannes** pregunta al capataz acerca de los heridos. **Zender** le explica que muchos de ellos ya se están recuperando de las repentinas fiebres que les aquejaron. Sí que es raro el hecho de las manchas blanquecinas, pero no le ha dado mayor importancia, puesto que la enfermedad no se ha convertido en ningún caso grave hasta ahora. Al ser interrogado acerca del inicio de la dolencia, recuerda que los primeros casos comenzaron poco antes de la última visita de **Dennel**.

En cuanto a **Vanick Inor**, afortunadamente el explorador no ha recibido ninguna herida grave durante el combate, aunque se muestra algo asustado al verse requerido por los aventureros. Al ser presionado sobre el motivo de **Dennel** para solicitar su ayuda, **Vanick** admite que en ocasiones se interna en el bosque, junto con algún otro compañero que se maneja bien en la espesura, para conseguir cazar algo que mejore el rancho que habitualmente les dan. En su última cacería, él y otros tres hombres cazaban no muy lejos del límite oeste del bosque, cuando encontraron una pequeña cañada que no habían descubierto anteriormente. Al descender para acercarse, vieron un pequeño claro en el que se veían bancadas de raras flores de vívidos colores creciendo en ellas y un puñado de individuos con túnicas marrones que parecían estar cultivándolas. En alguno de los matorrales cercanos, también estaban comenzando a crecer pequeños capullos de estas flores coloreadas. No las había vuelto a ver hasta esta noche. Las flores que crecían en los cuerpos de los animales que han atacado el campamento parecían las mismas. El caso es que uno de los extraños jardineros se dio cuenta de su presencia y él y sus camaradas salieron corriendo a toda prisa para no regresar. Al poco tiempo, el resto del grupo, menos él, enfermaron y comenzaron a sufrir fiebre y a mostrar pequeñas manchas blancas por todo el cuerpo. Días después llegó **Dennel**. El druida, tras ver a los enfermos en el campamento, le acusó de haber entrado en el bosque profundo. **Vanick** le confesó lo que habían visto, y **Dennel** accedió a perdonar su ofensa a cambio de que lo guiase hasta los campos de cultivo que encontraron. Él cumplió su parte del trato, pero esperó en lo alto de la cañada, mientras el druida se acercaba a investigar. Pasados unos minutos, oyó un sonido similar al de un trueno lejano y gritos y gruñidos de animales salvajes. Esto le asustó muchísimo

y salió huyendo. Tras él, escuchó varios truenos más, como si una tormenta se hubiera desatado sobre el bosque. No ha contado nada de esto a nadie y ni por todo el oro del mundo quiere volver a aquella hondonada. Esta claro que **Vanick** pudo haber encontrado por casualidad el lugar de cultivo de las flores multicolores, que parecen estar relacionadas con la **Viruela Pálida**. Así pues, tratan de presionar al cazador para que los lleve hasta dicho lugar una vez más. Al escuchar el problema, **Zender**, el capataz, también apela al sentido de compañerismo del hombre, ya que su ayuda podría conseguir un remedio para recuperar con mayor rapidez a sus camaradas enfermos. Acosado por los remordimientos, finalmente **Vanick** cede a las peticiones del grupo y promete llevarlos al día siguiente a la quebrada oculta, aunque se reafirma en que no bajará hasta el claro donde se cultivan las flores.

Solucionado el asunto, **Zender** comenta a los aventureros que está pensando en evacuar el campamento y llevar a los heridos y enfermos de regreso a *Piedratrueno*. Ha perdido a varios hombres, y este ataque puede ser el prolegómeno de otro mayor. Sin embargo, esperará a que regresen del bosque, ya que prefiere viajar con todos sus hombres y no dejar a nadie atrás.

Finalmente, antes de acostarse, **Félix** examina los restos de los animales quemados. El bardo recuerda que las flores que crecían en los cadáveres de las criaturas estaban todas abiertas, pero sus vainas de polen eran más grandes y tenían un ligero tono blancuzco. La peste que emerge de los cuerpos es casi insoportable, pero el pequeño gnomo se las arregla para examinar los cráneos de alguna de las bestias, con la intención de saber si pudieron estar controlados por las plantas mediante algún tipo de zarcillo injertado a su cerebro. Sin embargo su búsqueda no da fruto alguno, pues los esqueletos no presentan ninguna anomalía apreciable.

18 Flamarul: Durante la madrugada, **Félix** comienza a sentirse mal. Al examinarlo, observan horrorizados que en el rostro del hombrecillo han comenzado a surgir pequeñas manchas blancas.

Por la mañana, el gnomo ha comenzado a sufrir algo de fiebre y debilidad, y las manchas siguen extendiéndose por su cuerpecillo. Él es el único en todo el campamento que parece haber enfermado, pero está claro que ahora la búsqueda de la cura de la **Viruela Pálida** se ha convertido en un asunto de vida o muerte para su camarada.

Después de un frugal desayuno, el grupo se pone en marcha guiado por **Vanick**. Durante varias horas atraviesan el *Bosque de Hullack*, adentrándose más y más en la espesura. Finalmente, tras algún retraso, el asustadizo cazador consigue encontrar de nuevo el acceso a la hondonada de la que les habló. Curiosamente, toda la pendiente de bajada entre las rocas se encuentra cubierta ahora de un manto de vegetación que **Vanick** niega que estuviera presente en las anteriores ocasiones que visitó el lugar. Efectivamente, algunos de los arbustos que crecen en el risco muestran pequeños capullos de flores de colores, similares a las que crecían en los animales que atacaron el campamento leñador.

Temiendo una posible trampa, deciden buscar un camino alternativo para descender al pie del pequeño valle donde se encuentra presuntamente el claro donde crecen las flores. Este rodeo les cuesta otro par de horas adicionales, pero **Vanick** consigue encontrar una senda segura que les permite rodear la zona y acercarse por la parte de atrás de la quebrada.

Avanzando lo más sigilosamente posible entre los árboles del bosque, los aventureros observan a lo lejos como, efectivamente, un pequeño claro se abre delante suyo. En el mismo crecen varias hileras de flores de encendidos colores, distribuidas en bancadas, aunque algunas parecen vacías, como si hubieran sido ya recolectadas o no las hubieran plantado todavía. En medio de todo se levanta una pequeña tarima de madera con una especie de espantapájaros. Trabajando entre las flores se ve un cuarteto de figuras cubiertas con sencillas túnicas marrones. En la lejanía parece distinguirse como si los misteriosos jardineros llevaran las

manos y el rostro vendados, aunque puede tratarse de una precaución para evitar el contacto con las peligrosas flores. La propia brisa trae un ligero olor dulzón que procede de la hondonada.

Decididos a aprovechar el factor sorpresa, **Silürë** lanza una bola de fuego que carboniza a dos de los jardineros, quemando de gravedad a un tercero e incinerando varias hileras de flores. El resto de héroes avanza hacia el claro excepto **Vanick**, que se queda junto con el fiel **Fufly**. Desconcertados por el repentino ataque, el desconocido que ha resultado ileso huye buscando cobertura en los árboles de uno de los lados del claro, mientras que el otro corre hacia el espantapájaros. Sin embargo, una segunda bola de fuego calcina por completo al fugitivo, junto con la figura sostenida en el bastidor de madera y las flores alrededor del mismo, dejando la tierra ennegrecida y humeante. El último superviviente desaparece en el bosque gritando. **Petra** reconoce la lengua como Damarano. El desconocido está alertando a sus hermanos, seguidores de **Talona**, para que le ayuden a acabar con los intrusos. Cuando la pequeña mediana les revela esto, todos aprietan el paso, sabedores de que los cultistas de la **Diosa del Veneno** son peligrosos adversarios.

Es **Johannes** quien abandona primero la protección de los árboles cruzando el claro. Repentinamente, un relámpago cae sobre él, pero el veterano luchador aguanta estoicamente y continúa hacia los árboles, donde ha visto parapetarse al jardinero huido. Tras él avanzan sus restantes compañeros, cuando una súbita ráfaga de pedrisco se abate sobre ellos, dejando gran parte del claro cubierto de guijarros. Otro relámpago cae sobre **Thomas** y repentinamente, un estallido de espinas ácidas alcanza a **Dornan, Petra y Ryu**. Al mismo tiempo, tanto **Johannes** como **Ryu** perciben varias figuras armadas que avanzan por los lados, protegiéndose entre los troncos de los árboles. No obstante, antes de que los refuerzos puedan llegar, **Johannes** ataca al primer cultista, que empuña una hoz, abatiéndolo con un par de potentes golpes. Se produce entonces un estallido atronador, que alcanza la zona donde están **Félix, Silürë y Thomas**, que se estremecen por el trueno mágico. Instantes después, otro relámpago cae sobre el **Alguacil**. Un nuevo talonita ataca a **Johannes**, quien se defiende sin demasiados problemas del fanático, mientras que otros tres surgen de entre los árboles y se enfrentan a **Petra** y a **Ryu**. Pronto los dos compañeros son auxiliados por **Dornan y Thomas**, aunque esto provoca también la aparición de una pareja de misteriosos encapuchados con túnicas marrones, que se abalanzan sobre ellos provistos de cayados de madera mágicos. Un tercer encapuchado surge de la espesura para asaltar a **Félix**, quien ha quedado un poco en retaguardia. Afortunadamente, el gnomo consigue soportar el toque venenoso de su asaltante y contraataca con su magia bárdica, arrancando un gruñido de dolor del desconocido.

Por su parte, **Silürë** se une también a la batalla descargando una esfera flamígera sobre los cultistas que acosan a sus aliados. Ha recibido algunas heridas a causa de la magia drúidica de los encapuchados, pero la joven elfa permanece concentrada en acabar cualquier amenaza. También **Johannes** mantiene la ventaja contra su atacante, y aunque éste, merced a la suerte consigue contener al cormyreano durante varios embates, finalmente el antiguo **Dragón Púrpura** acaba con su oponente y retrocede para ayudar a sus camaradas.

La balanza de la lucha empieza a inclinarse poco a poco en favor de la **Brigada Bendita**. A pesar de haber sido continuamente atacados por todo tipo magia drúidica, consiguen acabar con todos los acólitos talonitas y también con tres encapuchados que, por su aspecto y poderes exhibidos, **Dornan y Félix** reconocen como **Druidas de las Sombras**. No obstante, un cuarto druida sí logra escapar de la derrota, lo que frustra la victoria completa de los héroes.

Tras sanar sus heridas, los compañeros investigan la zona y también registran a sus oponentes. Con desagrado comprueban como la mayoría de los jardineros presentan vendajes que ocultan manchas en la piel,

deformaciones y otros sntomas de estar afectados por algun tipo de enfermedad. Al parecer, los rumores acerca de los iniciados de **Talona**, la **Seora de la Enfermedad**, respecto a que muchos de sus iniciados estn infectados por diversas dolencias son ciertos. Al examinar las flores, tanto **Dornan** como **Flix** se dan cuenta de que stas no son originarias de ningun tipo de regin tan al norte. Est claro que han sido criadas aqu de manera deliberada y que de alguna forma, estn infectadas para que sean portadoras de la misteriosa **Viruela Pálida**. Con la intencin de conseguir una posible cura, recolectan varias semillas, flores y esquejes, con la intencin de poder llevárselos a **Boomroppel**, para que el gnomo del bosque los entregue a los sanadores de su comunidad.

Pero no todos son descubrimientos esperanzadores. Al explorar el claro, se dan cuenta de que la figura del espantapjaros no era ningun muoeco, sino un prisionero atado y torturado. Examinando el cuerpo, aquellos que lo conocieron comprueban horrorizados como el cadáver carbonizado no es otro que el de **Dennel Plumagris**. Este hallazgo ensombrece en cierta manera los ánimoss de los héroes, pues el druida era un valioso aliado y protector del pueblo y de las criaturas del bosque benignas.

Más allá de los árboles, cerca de la base del risco, **Dornan** y **Petra** distinguen varias pequeñas cuevas que parece que eran usadas por los acólitos talonitas. Aqu encuentran algunas provisiones, herramientas de jardinería y algunas armas, así como mapas de la regin y, curiosamente, de *Piedratrueno*.

Este hallazgo hace sospechar al grupo que los cultitas podrían estar planeando algun tipo de ataque contra el pueblo, por lo que deciden regresar lo antes posible. Antes de partir, prenden fuego a todas las hileras de flores restantes, quemando también los cadáveres de los druidas y sectarios abatidos. Únicamente dejan a parte el cuerpo de **Dennel** para que sea la propia naturaleza la que se haga cargo del mismo.

Desandando el camino recorrido, con **Vanick** y **Fufly** nuevamente con ellos, los compaeros tratan de moverse por el bosque apresuradamente, con la intencin de evitar tener que pasar la noche en el mismo. Las sombras de la oscuridad van cayendo poco a poco entre los árboles y pronto deben encender varias luces mágicas para guiar su paso.

Cuando estn más o menos a mitad del camino de vuelta, son inesperadamente sorprendidos por criaturas del bosque hostiles. Una descarga de flechas cae sobre la vanguardia del avance de los aventureros, al tiempo que escuchan como varias criaturas se acercan a la carrera contra ellos entre los arbustos. Los héroes forman una línea de batalla, cuando un trío de jabalíes cargan contra ellos, a la vez que las flechas siguen cayendo sobre el grupo. **Johannes** lidera una férrea defensa que se muestra muy efectiva. Sorprendentemente, los animales caídos se desvanecen al ser abatidos, como si hubieran sido conjurados mediante la magia. Esa misma magia demuestra ser una seria amenaza, cuando una extraña música que parece transportar palabras entre sus notas obnubila a **Thomas** que retrocede para repentinamente dar media vuelta y volver hacia lo profundo del bosque. Pensando que el **Alguacil** está huyendo, asustado por el ataque, **Vanick** pierde los nervios y le sigue a la carrera. Esto provoca que los aventureros junten más sus líneas, excepto **Johannes** que avanza para atacar a una de las criaturas, que resulta ser un joven sátiro. Sin embargo, otros dos surgen de entre los árboles desde el lado contrario, y uno de ellos invoca su magia silvana, provocando que **Petra** huya aterrorizada por el camino de regreso al campamento de los leñadores.

La situación se hace todavía más extrema cuando un quinteto de figuras hasta ahora invisibles se materializan rodeando a **Flix** y **Siluré**. Son fatas oscuras, de rasgos feéricos y armadas con delgadas pero mortíferas espadas. Los esbeltos guerreros golpean a ambos lanzadores de conjuros, tratando de ponerlos fuera de combate, y a punto estn de conseguir su objetivo. Por fortuna, el resto de héroes se aprestan a auxiliarlos y tanto el hacha de **Dornan** como las artes curativas de **Ryu** demuestran ser vitales para evitar una tragedia.

Además, **Johannes** continúa multiplicándose por todo el campo de batalla, atacando con su espada a todo adversario que se le pone a tiro. Por su parte, **Félix** consigue zafarse de sus atacantes, a los que comienza a hostigar con su cántico bárdico, al tiempo que **Silürë** se eleva volando para tratar de escapar de las afiladas hojas de las fatas. Las tácticas del grupo comienzan a ser efectivas, conforme los guerreros feéricos son vencidos, pero un disparo afortunado de uno de los sátiros deja a la maga elfa fuera de combate, cayendo suavemente entre las copas de los árboles cercanos. La lucha sigue, pero viendo la tenaz resistencia de los aventureros, los enemigos restantes, una pareja de sátiros y un guerrero de las fatas oscuras, huyen entre las sombras del bosque.

Por suerte, encontrar a **Silürë** no es difícil, y su propia magia la ha protegido de cualquier daño en la caída. Es necesario algo más de tiempo para encontrar al resto de camaradas desaparecidos. **Petra** regresa por su propio pie, cuando los efectos del miedo desaparecen, pero **Thomas** y **Vanick** requieren más tiempo. Es necesaria la intervención de varios compañeros y el uso de las habilidades bárdicas del pequeño **Félix** para eliminar la sugestión implantada en la mente del antiguo **Explorador Real**.

Con la noche ya sobre ellos, y con el deseo de alcanzar cuanto antes el campamento leñador, el grupo decide apretar el paso, temerosos de que en cualquier momento, los árboles y arbustos del bosque escondan una nueva amenaza.

19 Flamarul: Ya es pasada la medianoche cuando los compañeros empiezan a ver espaciarse la vegetación y atisban a lo lejos, entre los árboles, las luces de las antorchas situadas en la empalizada del refugio maderero. Después de identificarse a los mercenarios que protegen las defensas, son conducidos ante un somnoliento pero expectante **Zender**, quien escucha un rápido resumen del relato de sus aventuras. Tras escucharles, el capataz está más convencido que nunca ahora de evacuar el campamento, por lo que les aconseja que descansen, pues en cuanto amanezca comenzará los preparativos para la partida.

Son precisamente los ruidos de estos trabajos los que despiertan a los héroes de su reparador sueño ya entrada la mañana. Los leñadores han desmontado las tiendas y van a llevarse todo lo que puedan, transportando a los heridos en uno de los carros. Dejarán únicamente la madera, con la esperanza de recuperarla a su vuelta.

No obstante, el estado de **Félix** continúa empeorando, por lo que los aventureros deciden adelantarse para viajar más rápido y llegar antes a *Piedratrueno*.

Ha atardecido ya sobre el pueblo cuando el grupo llega al mismo. A pesar de esa ligera sensación de frialdad en el ambiente, respecto a la región circundante, parece un apacible atardecer veraniego, en el que muchas familias pasean por sus calles o se reúnen entorno a las mesas de la posada o taberna local. Sin embargo, la pacífica escena les causa un súbito escalofrío cuando contemplan atónitos como varios ciudadanos portan flores de colores brillantes decorando sus vestidos, cabellos o incluso portan pequeños ramilletes.

Alarmado por todo esto, **Thomas** interroga apresuradamente a las gentes y averigua que un puñado de huérfanos con un carro está repartiendo las flores por todo el pueblo a cambio de una donación voluntaria.

Sin perder un instante, el **Alguacil** y la **Brigada Bendita** comienzan a buscar el carronato mencionado, que encuentran poco después en una pequeña plazoleta. Efectivamente, el propio **Thomas** reconoce a varios de los individuos que están repartiendo las flores. Se trata de jóvenes huérfanos que perdieron a sus familias tras el **Carnaval de las Lágrimas**, y que al ser preguntados, pasado el susto inicial provocado por la impetuosidad del veterano guerrero, explican que **Vondrella Mahesto** les ofreció la posibilidad de ganar unas monedas a cambio de repartir dichas flores. Esa misma tarde fueron a su granja, a las afueras del pueblo, y allí han recogido el carronato cargado de flores de colores.

Alarmado por esta revelación, **Thomas** ordena a todos los presentes que no se muevan y que devuelvan cualquier flor al carro, a la espera de que otros guardias se hagan cargo del mismo. Además, les indica a los testigos que digan a cualquiera que haya cogido alguna flor que debe deshacerse de la misma, debido a que son peligrosas. Esto desata cierto pánico entre la población y provoca que rápidamente todos los curiosos despejen la escena.

El grupo decide entonces acudir a ver a **Bodrin**, para que el **Alcalde** alerte al resto de milicianos y explicarle lo ocurrido en el bosque, así como la inminente llegada de los leñadores del campamento dirigido por **Zender**.

Por su parte, **Félix** aprovecha para ir al *Puente Cráneo de Ciervo* y dejar bajo el mismo un paquete con las flores, semillas y esquejes que cogieron del claro, incluyendo una nota para **Boomroppe**, indicándole que la clave para hallar una cura para la *Viruela Pálida* puede estar en dichos elementos.

Lo cierto es que **Bodrin Piedraguía** se muestra casi incrédulo cuando los aventureros señalan la implicación de **Vondrella Mahesto** en todo este oscuro asunto. Según el **Alcalde**, la familia **Mahesto** eran agricultores y jardineros que poseían una pequeña granja. Desgraciadamente, los padres y dos hijos relativamente pequeños murieron durante el trágico *Carnaval de las Lágrimas*. Hace unos pocos meses, la hija mayor, **Vondrella** regresó de *Semia*, donde marchó siendo joven para buscar fortuna. Desde entonces, junto con algunos trabajadores que trajo consigo, ha estado cuidando de la granja. **Bodrin** les promete que dará órdenes a la milicia para que custodien el carro confiscado y emitirá un bando para que todos aquellos que han adquiridos las flores infectadas las entreguen y queden en cuarentena en sus casas, hasta comprobar que no han quedado infectados.

Mientras todo esto se organiza, y ya reunidos de nuevo con **Félix**, los compañeros deciden investigar ellos mismos la *Granja Mahesto*. El lugar está a varios minutos del centro de la población y todavía queda algo de luz antes del anochecer. Nada más llegar, comprueban que el sitio parece desierto. La vivienda está vacía y parece como si los cultivos de los campos y plantas de un pequeño invernadero han sido recolectados. Tampoco se ve ningún animal en los corrales ni establos.

Al investigar con algo más de detenimiento, **Dornan** percibe un rastro de diversos animales de granja y huellas que parecen conducir al granero, en el que hay también un pequeño silo para grano. Las puertas del mismo están cerradas por fuera con un sencillo tablón de madera. Desde uno de los ventanucos elevados, se observa como si toda la tierra del mismo estuviera empapada de sangre, y también se ven algunos restos de hojas y raíces, lo que parece tremendamente intrigante.

Justo cuando se disponen a abrir los portones, escuchan unos gritos de aviso que llegan desde el camino al pueblo y ven una figura que se acerca a la carrera. **Thomas** lo reconoce como uno de sus ayudantes, por lo que se acerca para reunirse con él.

Mientras, **Dornan** y **Johannes** abren el granero y un horrible olor a podredumbre llega hasta ellos. Verdaderamente, el suelo del mismo, especialmente el centro, está cubierto de sangre ya seca, como si hubieran desangrado aquí a los animales o tal vez, poniéndose en lo peor, a varias personas. Entre los charcos se perciben algunos dibujos y runas y símbolos extraños. Al examinarlos detalladamente, el inquisidor enano y **Félix** se dan cuenta de que las runas representan un aspecto de **Talona**, conocido como la **Madre de Todas las Plagas**, y parecen formar una loa a la diosa. Muy probablemente el lugar ha sido empleado como un altar, por lo que esté almacenando energía devocional si había aquí un clérigo y varios acólitos seguidores de **Ella la del Beso Mortal**.

Los rastros de sangre y el olor conducen al interior del silo, que está cerrado por una pequeña cadena, completamente soldada. Los eslabones emiten una débil aura mágica que **Dornan** y **Siluré** identifican como perteneciente a la escuela de abjuración.

Entretanto, **Thomas** habla con su subordinado, el cual le explica que se encontraba fuera de servicio en el *Bar Luna Azul* cuando ha llegado la convocatoria urgente del **Alcalde**. Al enterarse de que **Thomas** estaba en la *Granja Mahesto*, ha venido corriendo para avisarle de que **Vondrella Mahesto** ha comprado por la mañana una gran cantidad de comida y bebida para organizar un banquete en una pequeña pradera que hay a media hora al sur del pueblo. Durante el día ha invitado a todos los mercaderes y viajeros hospedados en la *Posada del Unicornio Plateado*. Por lo visto, la fiesta empezaba a la puesta de sol, por lo que probablemente todos los invitados estarán presentes ya. Alarmado por estas noticias, **Thomas** ordena al hombre que evite que nadie más pueda asistir a dicha celebración y regresa rápidamente al granero.

Preparados para cualquier cosa, **Dornan**, **Johannes** y **Thomas** se sitúan frente a la compuerta del silo, cerrada por la cadena encantada. Volando por detrás de ellos, con su magia de batalla preparada, está **Siluré**. El resto de compañeros se hallan más apartados, junto a las puertas de madera.

Al romper la cadena, repentinamente toda la pared del silo estalla, enviando esquirlas por todo el lugar que actúan como auténtica metralla. Además, la honda expansiva les hace tambalearse, pero ninguno de ellos cae al suelo. Es entonces cuando un enorme horror vegetal surge del interior. El ser mide más de cuatro metros y parece un enorme tallo cubierto por hongos, lianas y sangre. Está coronado por grandes hojas que rodean una amplia y ansiosa mandíbula púrpura. Inmediatamente, la criatura extiende sus tentáculos hacia los aventureros, que atacan a la monstruosa planta con acero y magia. La lucha es breve, a pesar de la terrible vitalidad de la bestia, que regenera parte del daño que recibe. Sin embargo, los héroes estaban preparados para este combate y segundos después, lo único que queda de la criatura es una masa informe y hedionda de materia vegetal semidescompuesta.

Después de sopesar lo que han encontrado en el granera, deciden prender fuego a todo el edificio, comprobando que el resto de la granja no corre peligro. Así se desharán de los restos del ser planta y también destruirán el altar corrupto a **Talona** que ha sido erigido en su interior.

Cuando las llamas comienzan a devorar ya el techo del lugar, el grupo parte con rapidez y determinación hacia la pradera que mencionó el miliciano. **Thomas** recuerda haber visto de lejos ese lugar, durante sus patrullas periódicas alrededor del pueblo. Realmente, el sitio no está lejos, pero los aventureros rezan a los dioses para que puedan detener el macabro plan de **Vondrella Mahesto** y los talonitas antes de que sea demasiado tarde. La noche ha caído ya por completo para cuando comienzan a escuchar en la lejanía los ecos de la música y las risas de los asistentes a la celebración. Entre los árboles se perciben varios globos de luz y farolillos que decoran diversos puntos de la pradera e iluminan la misma. Al acercarse, ya con las armas listas, comprueban que hay más de una treintena de personas cenando amigablemente en grupos tendidos sobre manteles en la hierba de la pequeña explanada. Al fondo hay varias mesas dispuestas en una única hilera, sobre las que despliegan todo tipo de viandas y botellas con bebidas. Varios camareros, portando un curioso atuendo, sirven a los diversos comensales. También hay algunos músicos presentes, que tocan una suave melodía de fondo.

Al ver irrumpir a un grupo completamente armado, muchos de los comensales se alarman, preguntándose qué sucede. **Thomas** es quien encabeza la marcha, haciendo uso de su autoridad como **Alguacil**. Sin dudarle un instante, ordena a los participantes en el banquete que abandonen la zona y cuando **Vondrella** trata de mantener la calma, la acusa de traición y de pertenecer a un culto maligno. La mujer intenta suavizar la situación con palabras, pero el veterano está en guardia contra cualquier manipulación. Al percibir como su

mente parece nublarse brevemente al escuchar la voz de **Vondrella**, alerta a sus camaradas y el combate se precipita ante las atónitas miradas de muchos de los presentes.

Antes apenas de que ninguno de los héroes pueda avanzar, una terrible tormenta de pedrisco cubre toda su zona, dejando bastante impracticable el terreno. Sin embargo, esto no amilana a los compañeros y **Johannes** y **Thomas** avanzan a toda velocidad hacia la mesa de banquete donde se encuentra la mujer. Al acercarse, ambos guerreros se dan cuenta de que tanto los camareros como los músicos no llevan ningún tipo de librea coloreada, sino que sus cuerpos están cubiertos de flores de chillones colores, al igual que los animales que atacaron el campamento de los leñadores. **Vondrella** no parece amilanarse al ver a ambos luchadores lanzarse sobre ella y musita una plegaria mientras señala a **Thomas**.

Entretanto, **Dornan** ha aprovechado para cubrirse de un manto de invisibilidad y avanza por un lado de la pradera, esperando conseguir llegar sin ser detectado hasta la mesa. Por el otro lado se mueve **Petra**, que no quita ojo tampoco de ninguno de los comensales de la fiesta, sospechando que algún acólito talonita puede estar oculto entre ellos. Mientras, **Siluré** decide hacer un movimiento más expeditivo e invoca una bola de fuego sobre la zona de la mesa de banquetes, donde está la mujer. Sin embargo, el conjuro parece ser absorbido inofensivamente por una estatuilla de madera que preside la mesa. Representa a una mujer desnuda que porta una jarra de la que se vierte agua en un cuenco de madera que forma parte del conjunto. Curiosamente, el agua que cae de la jarra no parece hacer rebosar el contenedor, lo que delata la obra de arte como algún tipo de artefacto mágico.

A pesar de no haber ninguna explosión, este suceso provoca el pánico en muchos de los asistentes, que comienzan a dispersarse rápidamente. No obstante, varios de ellos avanzan para proteger a **Vondrella**, así como también los camareros y músicos, que forman una pantalla frente a ella. **Johannes** carga contra ellos, cuando siente un fuerte golpe en su costado. Por el rabllo del ojo se da cuenta de que quien le ha atacado no ha sido otro que el propio **Thomas**. Maldiciendo en silencio, acomete frente a la primera línea de cultistas con su acero presto.

Viendo lo sucedido, **Félix** y **Ryu** avanzan para ayudar a sus camaradas, cuando varios de los comensales que no han huido cargan contra ellos rodeándolos. Afortunadamente, tanto el bardo como el clérigo de **Torm** estaban preparados para ello y mantienen una férrea defensa, mientras **Siluré** les apoya con su magia. Segundos antes, los tres aventureros que protegen la retaguardia se han visto envueltos por un estallido de espinas ácidas, lo que confirma definitivamente la presencia del **Druida de las Sombras** que escapó del ataque al claro donde se cultivaban las flores de colores.

Por su parte, **Dornan** sigue avanzando con precaución, aprovechando su invisibilidad para llegar hasta uno de los flancos de la línea de acólitos y servidores de **Talona** que protegen a **Vondrella**, quien se ha visto revelada claramente como una sacerdotisa de la **Señora de la Enfermedad**. En el otro extremo está **Petra**, quien aprovecha su tamaño para pasar desapercibida hasta llegar al otro lado de la mesa de banquetes, con la esperanza de poder ayudar a **Johannes**.

Precisamente el antiguo **Dragón Púrpura** se encuentra en apuros. **Thomas**, imbuido por una extraña rabia asesina carga contra él, propinándole un fuerte golpe. Por suerte, la magia talonita parece esfumarse y el guerrero vuelve a ser otra vez dueño de sus actos. No obstante, un golpe afortunado de uno de los acólitos al que combate abre una profunda cicatriz sangrante a **Johannes**, lo que deja a ambos luchadores en una mala situación. Sus armas van abatiendo a los sectarios, pero no lo suficientemente rápido. **Ryu** tiene que avanzar para curar a su compañero y frenar así la hemorragia de su herida abierta.

Mientras, viendo desplazada a la sacerdotisa, **Silürë** lanza otra bola de fuego, que abrasa a varios de los cultistas de ese lado, pero desgraciadamente no parece afectar a la clériga talonita. No obstante, **Vondrella**, viendo la terrible masacre que **Johannes** y **Thomas** están causando a los suyos, conjura un manto de invisibilidad, que la oculta a las miradas del grupo.

El combate entonces se generaliza frente a la mesa. En la parte trasera, **Silürë** permanece atenta a cualquier aparición de la clériga, pues su magia le permite ver a los seres invisibles. Entretanto, hace aparecer una esfera ígnea, que utiliza para atacar a los acólitos que rodean a sus aliados. **Félix** continúa usando su cántico bárdico para acabar con cualquier enemigo a tiro y **Ryu** entra en la refriega, curando a los guerreros, apoyada por **Petra**, que ataca sorpresivamente a uno de los sectarios. También **Dornan** se lanza contra los cultistas, abandonando su camuflaje para ayudar en la lucha.

La suerte de la batalla parece comenzar a inclinarse en favor de los héroes, por lo que **Vondrella** actúa desesperadamente. Con sus manos cargadas de energía negativa, ataca a **Ryu**, a quien identifica como un clérigo de una fe bondadosa. El clérigo tormita aguanta el dolor y continúa sanando las heridas de sus camaradas con una canalización de energía curativa. Momentos después, un desconocido con una túnica raída y enarbolando un cayado nudoso surge desde los arbustos cercanos para enfrentarse también al grupo. El **Druida de las Sombras** recibe un impacto de refilón por parte de **Ryu**, pero contraataca con un terrible golpe. Mientras, el resto de talonitas continúa atacando por doquier a los aventureros, tratando de apuñalarlos en sus puntos débiles. Los camareros y músicos cubiertos de flores parecen actuar de la misma manera que los animales enloquecidos. Aunque sus movimientos no son mecánicos, hay algo anormal en su comportamiento y atacan con sus propias uñas, anormalmente largas. Al ser heridos, expulsan una sangre oscura y fétida, y estallan en una nube de sangre corrupta y polen al ser abatidos.

No obstante, los aventureros poco a poco van imponiéndose, eliminando a los sicarios de la clériga uno a uno. Ella misma se ve asaltada por una oleada de proyectiles mágicos invocada por **Silürë**, pero los dardos arcanos no consiguen dañarla. **Vondrella** trata de contrarrestar las oleadas curativas invocadas por **Ryu** con sus propias ondas de energía negativa, pero sólo está retrasando su derrota. En un movimiento final, impregna sus manos con un veneno mágico y ataca a **Petra**. La mediana trata de resistir los efectos de la ponzoña pero, debilitada por varias heridas sufridas, se desploma en el suelo, con las venas de su cuerpo oscureciéndose conforme el veneno se extiende. Enfurecidos por la caída de su compañera, los demás héroes redoblan sus esfuerzos y acaban con el **Druida de las Sombras**, así como con el último de los cultistas de **Talona**. Pronto **Vondrella** se ve arrinconada y **Ryu** aprovecha para curar a su pequeña amiga. Pero sus esfuerzos son inútiles, pues el veneno de la talonita ha consumido gran parte de la vitalidad de **Petra** y la mediana expira a los pies del tormita.

Pese al dolor y la rabia por la pérdida de su camarada, **Dornan** y **Johannes** tratan de contener sus golpes con la intención de capturar a la clériga y llevarla ante la justicia. Finalmente, un poderoso mandoble del veterano luchador hace morder el polvo a la sacerdotisa impía, que queda inconsciente.

La pradera queda silenciosa, a excepción de los gritos de los invitados que se van desvaneciendo en la lejanía, en dirección al pueblo. Los compañeros se dedican a curar y limpiar sus heridas, especialmente aquellos que fueron afectados por la sangre, el polen o los ataques de los infestados por las flores. También atan y amordazan a **Vondrella**, quitándole cualquier objeto que pudiera emplear para liberarse.

Al examinar el cuenco que domina la mesa de banquete, tanto **Dornan** como **Silürë** detectan una poderosa aura mágica. Contemplando con más detalle la efigie de la mujer desnuda que porta la jarra de la que cae continuamente agua, **Félix** recuerda una leyenda acerca de una diosa de la antigua *Netheril*. Se trataba de

Kiputyto, una deidad de la enfermedad que se enfrentó a **Talona** por el dominio de dicha esfera de poder en tiempos antiguos. Fue **Talona** quien venció, absorbiendo la esencia y los poderes de su adversaria. Parece posible que si el objeto está maldito por la **Madre de Todas las Plagas**, el agua que destila sea ponzoñosa o pueda haber sido usada para regar y corromper las flores que crecían en el bosque. Por ello, deciden custodiarlo, a la espera de poder destruirlo o esconderlo en algún lugar donde no pueda dañar a nadie.

Varios minutos después, un contingente de milicianos dirigidos por el propio **Alcalde** se presenta en el claro. **Bodrin** les explica que los invitados del banquete han provocado una ola de pánico por todo el pueblo, pero sus hombres están intentando tranquilizar a los ciudadanos. El carro de flores está a buen recaudo y algunos de sus hombres se han dedicado a ir casa por casa para tratar de reunir el resto de las flores infectadas.

Una vez de regreso a *Piedratrueno* y tras relatar a **Bodrin** todo lo que han averiguado, el **Alcalde** decide imponer una cuarentena y establecer una serie de hospitales de campaña en varias granjas abandonadas en las afueras, con el fin de mantener a los enfermos y posibles infectados apartados del resto de la población. Dará órdenes también de que sus hombres partan recorriendo los caminos a las poblaciones más cercanas para evitar que ninguno de los mercaderes o viajeros que se han marchado precipitadamente puedan extender la enfermedad. Finalmente, enviará un mensaje a *Arabel*, con el fin de informar al **Señor** de la ciudad y solicitarle que envíe varios clérigos para ayudar a tratar a los enfermos.

20 Flamarul: Un nuevo día amanece y aunque efectivamente, se han producido varios casos de contagio entre la población y los asistentes al banquete organizado por **Vondrella**, la rápida actuación de **Bodrin** y de los héroes ha evitado que la **Viruela Pálida** pudiera extenderse más allá del pueblo.

Sin embargo, no todo son alegrías, pues el estado de **Félix** sigue empeorando y la única esperanza que les queda es que **Boomroppe** haya llevado a los suyos las muestras que dejaron bajo el puente, con el fin de que puedan encontrar un remedio para la plaga. Mientras esto sucede, tanto **Dornan** como **Ryu** ayudan desinteresadamente en los hospitales de cuarentena donde se atiende a los enfermos.

En cuanto a **Vondrella**, **Bodrin Piedraguía** les explica que ha interrogado a la mujer. La talonita se ha mostrado sorprendentemente honesta, al menos en cuanto a la mayoría de las cuestiones referentes a la **Viruela Pálida**. La principal intención de la clériga era vengar a su familia, asesinada por las fatas oscuras durante el **Carnaval de las Lágrimas**. Por ello desató la enfermedad entre las criaturas del bosque. Sin embargo, su alianza con los **Druidas de las Sombras**, quienes la ayudaron a crear las flores que transportaban la plaga, le obligó a infectar posteriormente también a los humanos y al resto de pobladores de la región. No existen más **Druidas de las Sombras** en la zona que el cuarteto al que se enfrentó el grupo, y todos los seguidores de su culto han muerto. **Bodrin** espera entregarla a las autoridades que vengan de *Arabel* para que sea llevada a *Suzail* y que allí se la juzgue por sus crímenes.

22 Flamarul: Esa noche, como todas las anteriores, **Siluré**, se encarga de esperar durante un rato bajo el *Puente Cráneo de Ciervo*. Los compañeros creen que la presencia de la elfa es más favorable a que los gnomos de los bosques no se sientan amenazados, ya que para muchos humanos siguen siendo seres del bosque y por ello podrían contemplarlos como criaturas hostiles. Para alegría de la maga, una pequeña pero conocida figura surge entre los matorrales junto a la orilla del río. Se trata, como no, de **Boomroppe**, quien es portador de buenas noticias. Gracias a las flores y semillas que le entregaron, **Fridkin** y los otros sanadores han conseguido elaborar una cura, y muchos de los enfermos de su comunidad están ya sanando. El druida le ha proporcionado una veintena de pequeños viales con el remedio para que se los proporcione a los pacientes más graves. Con ellos, un sanador experto puede duplicar el remedio. No obstante, promete que regresará en

un par de día y traerá más dosis, con el fin de que puedan administrarla a los más debilitados por la enfermedad.

23 Flamarul: Al serle administrada la cura, **Félix** y alguno de los infectados más graves, como algunos ancianos y niños, comienzan a mejorar, desapareciendo poco a poco las manchas blancas de su piel. Esto hace que una llama de esperanza se extienda por todo el pueblo, lo que facilita mucho el tratamiento de los demás enfermos.

25 Flamarul: Al mediodía, acontece un nuevo hecho esperanzador. Una pequeña comitiva llega desde *Arabel*. Junto a un **Mago de Guerra** y un pequeño pelotón de **Dragones Púrpura**, viajan varios clérigos de **Tymora** y un sacerdote de **Chauntea**, que inmediatamente comienzan a ayudar a los enfermos. Además, gracias a los viales que cada dos noches sigue trayendo **Boomroppel**, la mayoría de los casos más preocupantes han podido ser atajados.

28 Flamarul: La situación en *Piedratrueno* parece estar totalmente controlada. De las poblaciones cercanas han llegado mensajeros confirmando que ningún caso se ha producido en las mismas, lo que garantiza que la enfermedad no se ha extendido.

En cuanto a los héroes, deciden entregar parte del dinero de la difunta **Petra**, así como el botín que confiscaron a **Vondrella**, para ayudar a las familias de los infectados. También aprovechan para destruir, fundiéndolos en el fuego, el símbolo sagrado y otros objetos del culto de **Talona** de la sacerdotisa.

30 Flamarul: Fieles a su cita nocturna cada dos noches con **Boomroppel**, los aventureros se encuentran con una agradable sorpresa. **Fridkin**, el pintoresco gnomo de los bosques druida, le acompaña esta vez para poder agradecerles en persona su ayuda. Sin la cura, muchas fatas estarían muertas y muchas otras habrían engrosado las filas de los sirvientes de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Como una pequeña muestra de aprecio, les entrega unas pociones curativas, con la esperanza de que puedan servirles en sus viajes. También les explica que cuando vayan a abandonar la región, le gustaría verlos una última vez y despedirse de ellos, pero al otro lado del puente, cerca del confín noroeste del bosque.

Medioverano: Esa mañana, **Bodrin Piedraguía** da por finalizada la cuarentena que afecta al pueblo. La población entera puede celebrar con regocijo este día festivo, en el que los héroes reciben numerosas muestras de afecto.

Tanto **Dornan** como **Ryu** aprovechan este hecho para mandar sendos mensajes, el primero a los suyos en el *Valle Martilloígneo*, explicándoles lo sucedido al desaparecido **Snorri**. En cuanto al segundo, tiene la desagradable tarea de comunicar a la familia de **Petra**, afincada en el *Valle de las Sombras*, la muerte de su hija.

1 Elesias: Pasada la amenaza sobre la región, los compañeros le comunican a **Bodrin** su intención de regresar a *Suzail* al día siguiente. El **Alcalde** les transmite su agradecimiento más profundo. Debido a la precaria situación, no está autorizado a autorizar ninguna recompensa de las arcas reales. Sin embargo, mientras viva, les promete que la **Brigada Bendita** tendrá siempre alojamiento y comida en el pueblo. Además, expedirá una carta a la **Corte**, explicando lo que han hecho por la población.

Cumpliendo lo prometido a **Fridkin**, esa noche se encaminan hacia el lugar que el pequeño gnomo del bosque les indicó. Para su sorpresa, no encuentran allí al druida, sino que una pequeña bola luminosa surge de entre los árboles para convertirse repentinamente en una bellísima mujer de facciones feéricas. Es **Syntira**, **Reina de las Ninfas del Bosque** y una de los **Primeros Nacidos**. Ella les expresa su aprecio por haber demostrado que su fe en la humanidad no estaba equivocada. Sus dos razas todavía pueden caminar juntas para derrotar a quienes han creado una nube de odio sobre ellos. Como muestra de su estima y ayuda para combatir el mal

que amenaza a sus dos mundos, les pide que le presenten un arma. Es **Thomas** quien finalmente desnuda su acero frente a la **Reina de las Ninfas**. **Syntira** lo toca con sus delicadas manos y dibuja una esbelta marca en la hoja de metal. Inmediatamente, la espada comienza a brillar con fuerza, al tiempo que una haz de electricidad la recorre. Luego, vuelve a apagarse, pero el antiguo **Explorador Real** siente que la magia feérica sigue en el interior de su arma.

Aprovechando la presencia de la fata inmortal, **Dornan** le pregunta por la fuerza mágica que despertó en el *Reino del Bosque*, de la que les habló **Fridkin** hace tiempo. **Syntira** les explica que hace mucho tiempo, esta tierra fue disputada por dos de las razas mágicas más antiguas y poderosas. Durante años, dragones y elfos lucharon entre sí, hasta que finalmente llegaron a un pacto. Se dice que de la sangre derramada de ambas razas nació una criatura, un ser hecho de pura magia ligado a la tierra. Los humanos a veces se refieren a él en sus leyendas como el **Dragón Púrpura**.

2 Elesias: Los compañeros ultiman los preparativos para su partida. **Thomas** aprovecha para despedirse de ellos. Pese a que le han invitado a unirse a la compañía aventurera, el luchador cree que su trabajo como **Alguacil** es necesario en la región para proteger a los habitantes del pueblo, al menos hasta que regresen las tropas de la guarnición que fueron enviadas al *Alcázar Martilloógneo*. Puede que entonces sí se una a ellos. No obstante, antes de que se marchen, en señal de camaradería por los peligros afrontados codo con codo, le ofrece a **Johannes** intercambiar sus armas. Atrás queda la rivalidad siempre existente entre **Dragones Púrpura** y **Exploradores Reales** y, más aún, el oscuro momento en que bajo los efectos de la magia talonita atacó a traición a su aliado.

4 Elesias: Poco antes del anochecer, el grupo llega a *Hultail*.

8 Elesias: Tras un apacible viaje sin incidentes, alcanzan la villa de *Wheloon*.

12 Elesias: Los aventureros llegan a *Hilp*.

15 Elesias: Por fin, los héroes avistan las murallas de *Suzail*. Por desgracia, allí también les aguarda **Ciriaca**, a quien tienen que comunicar la triste muerte de su hermana gemela. Tras descansar un poco y refrescarse, visitan la *Mansión Verde*, donde relatan al embajador **Ildar Canciónlunar** todo lo ocurrido. El elfo lamenta la muerte de **Dennel** y les promete que tratará de contactar con el **Gran Druida de Silvanus** para que envíe a alguien que pueda ayudar en las relaciones entre los habitantes de *Piedratrueno* y los seres del bosque.

17 Elesias: **Ryu** realiza los trámites para incluir a **Ciriaca** como nuevo integrante de la **Brigada Bendita**. También **Siluré** decide unirse a la compañía aventurera, por lo que son ahora seis los miembros que la componen. Además, **Félix** completa el nuevo grupo con **Flipa**, la hembra de mastín que le fue regalada en *Proskur* por el guardabosques elfo **Tandifor Stroot**.

18 Elesias: Después de deliberar entre ellos, los compañeros deciden viajar a *Marsember* para entregar el **Cuenco de Kiputytto** a los clérigos del *Salón de la Nieblamatinal*, con la esperanza de que los sacerdotes de **Lathander** puedan destruir la reliquia maligna o bien, custodiarla de forma segura.

20 Elesias: La **Brigada Bendita** llega a la gran ciudad portuaria, que se encuentra atestada de gente, dada la época estival. Tras encontrar habitaciones en la posada del *Grifo Rugiente*, acuden al *Salón de la Nieblamatinal*, donde se entrevistan con el **Alto Señordelamañana**. **Chansobal Dreen** se alegra de su visita y escucha con atención el relato resumido de sus últimas aventuras. Accede a encargarse del **Cuenco de Kiputytto** y ordenará que lo guarden a buen recaudo, donde sus poderes maléficos no puedan dañar a nadie. También está de acuerdo en realizar una serie de servicios en memoria de la fallecida **Petra**, por encargo de su hermana **Ciriaca**, a pesar de que la difunta mediana no era una iniciada de **Lathander**.

Finalmente, antes de que se marchen, **Chansobal** les comenta que recientemente tuvo un encuentro con **Damon Sorn**, el agente de la **Corona** al que conocieron durante la ola de secuestros que azotó *Marsember*. Durante la conversación, preguntó de forma casual por la **Brigada Bendita**. Como **Chansobal** conoce al semielfo desde hace varios años, sabe perfectamente que casi nada de lo que **Damon Sorn** hace está sujeto al azar, por lo que sospecha que es muy probable que tenga alguna misión en mente para la compañía aventurera. Si ellos lo desean, puede tratar de concertar una reunión para que les explique de qué se trata. Tras aceptar el ofrecimiento del clérigo de **Lathander**, los aventureros regresan al *Grifo Rugiente*, donde se disponen a esperar noticias del espía de la **Corona**.

Lo cierto es que el asunto parece ser importante pues, para sorpresa de todos, esa misma noche **Damon Sorn** se presenta en el *Grifo Rugiente*. Una vez hechas las presentaciones pertinentes de los nuevos miembros de la **Brigada Bendita**, el semielfo va directo al grano, siguiendo su costumbre habitual. Una vez más, el reino se enfrenta a un grave incidente diplomático con la vecina *Sembia*. El causante de todo es **Arkios Domador-del-Mar**, un famoso capitán corsario y paladín de la **Iglesia de Torm**. Durante muchos años un verdadero azote de los piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*. Sin embargo, en los últimos meses han llegado informes sobre él extremadamente preocupantes. Los sembitas han acusado a su nave, el **Colmillo de la Hidra**, de haber atacado y destruido algunos de sus barcos mercantes. La situación con la nación vecina es ya de por sí muy tensa, con todo el asunto de los elfos de por medio. Algunos altos consejeros sembitas han realizado acusaciones muy graves, denunciando que **Arkios** está siguiendo órdenes secretas para estrangular sus rutas comerciales marítimas. El problema es que, verdaderamente, **Arkios** rompió hace tiempo todo vínculo con la **Iglesia de Torm**, y con sus antiguos camaradas cormyreanos. Se enfrascó en una especie de guerra de terror con los piratas, hasta tal punto, que él solo consiguió hacer retroceder a grupos más numerosos de naves, causando graves daños a sus hermandades. Sin embargo, cuando los piratas comenzaron a rehuir sus zonas de patrulla, parece ser que buscó otras presas. Por desgracia, varios de los ataques a mercantes de los que ha sido acusado se confirmaron. Esto significaba que tenían entre manos a un capitán corsario fuera de control, y posiblemente un paladín caído. A pesar de que **Arkios** ha sido un héroe para el pueblo durante mucho tiempo, la **Corona** tuvo que tomar cartas en el asunto. Gracias a sus espías, consiguieron la ruta del **Colmillo de la Hidra** y varias galeras de guerra de la **Marina Imperial** fueron enviadas para hundirlo. Hubo una gran batalla, en la que la nave de **Arkios** quedó bastante dañada y su tripulación sufrió muchas pérdidas, pero consiguió escapar. Por los testimonios de los capitanes y de algunos de los **Magos de Guerra** embarcados, **Arkios Domador-del-Mar** realmente hizo honor a su sobrenombre pues, cuando su derrota parecía inevitable, una gran tormenta se desató, cubriendo su huída. Los informadores de la **Corona** han averiguado que **Arkios** fondeó su nave en *Puertadeloeste*, lo que no deja de ser irónico, ya que esa ciudad es también un conocido escondite y puerto franco de muchos de los piratas a los que ha combatido. Sospechan que planea reparar el **Colmillo de la Hidra** y reponer a la tripulación perdida. No obstante, la **Corona** carece de medios para actuar a gran escala en dicha ciudad independiente.

Damon sabe que la **Brigada Bendita** ha estado recientemente en *Puertadeloeste* y espera que tengan contactos allí. Un grupo aventurero apenas levantaría sospechas y podrían actuar libremente. Desconoce el estado de la nave corsaria, pero está claro que **Arkios** debe ser detenido. Tanto el reino como su propia iglesia lo demandan. Sospechan que **Arkios** es ahora un paladín caído, por lo que la **Iglesia de Torm** ha enviado a un paladín de su culto que, además, navegó con él durante varias travesías como segundo al mando. Es joven, pero conoce a **Arkios** y, aunque le tenía gran respeto y admiración, sabe que su deber es detener a su antiguo capitán, especialmente si su alma se ha corrompido y se ha unido a las fuerzas de la oscuridad. Por otro lado,

la **Corona** cuenta con un espía en *Puertadeloeste*, un hombre que podrá darles información más detallada sobre el terreno.

El tiempo es vital, porque si **Arkios** consigue reparar su barco y reclutar nuevos hombres, llevará anclas y perderán esta oportunidad de detenerlo. Si aceptan la misión, **Damon** ha preparado una embarcación que les transportará allí sin dilación y de manera anónima.

Como no podía ser de otra manera, los aventureros manifiestan al hombre de la **Corona** que puede contar con ellos. Tras despedirse de **Damon**, quien les emplaza poco antes del amanecer en uno de los muelles de la zona pesquera, regresan al *Salón de la Nieblamatinal*. Su intención es la de adquirir un pergamino mágico, capaz de invocar un conjuro protector contra criaturas malignas, algo que sin duda puede que les sea extremadamente útil en su misión. Por supuesto, **Chansobal Dreen** les proporciona un escrito con dicha plegaria divina y les desea la bendición del **Señor de la Mañana** en su empeño.

21 Elesias: Momentos antes de que el sol asome por el horizonte, el grupo se reúne con **Damon Sorn** en el lugar acordado. Allí les aguarda también su compañero para este viaje, **Melthos de Torm**. Se trata de un joven guerrero sagrado del **Dios del Deber**, que porta un atuendo marinero y denota estar acostumbrado a embarcarse. El hombre les saluda respetuosamente, aunque parece relativamente serio, quizás por la pesadumbre que hay en su corazón por el motivo de la misión.

Antes de partir, **Damon** les proporciona también una bolsa con 200 piezas de oro para gastos variados y les indica la identidad y lugar de contacto del espía que la **Corona** tiene en *Puertadeloeste*.

Durante la travesía, **Félix** aprovecha para conversar con el joven paladín. **Melthos** parece un hombre alegre, pero está claro que hay una sombra que le atenaza. Para él, el tener que acabar con su antiguo capitán, un héroe al que idolatraba y un hermano de fe por añadidura, es una dura carga. No obstante, afirma que si **Arkios** se ha convertido en un servidor de la maldad debe pagar por sus crímenes. Cuando el bardo gnomo le pregunta más en profundidad sobre su relación con **Arkios Domador-del-Mar**, **Melthos** admite que tras finalizar su entrenamiento como paladín en la fe de **Torm el Verdadero**, su primer destino fue en la nave capitaneada por el corsario cazador de piratas. Durante casi dos años, aquel barco fue su hogar y la tripulación su familia. **Arkios** era un gran hombre y un implacable azote de los piratas, pero siempre daba cuartel a los vencidos. Sin embargo, durante una travesía en la que él estaba ausente, al haber regresado a uno de los templos de **Torm** para realizar una ceremonia religiosa, **Arkios** capturó a una famosa líder pirata, **Kriiella Galernasombria**, la capitana de una temible nave, la **Sombra Golpeadora**. Poco después de finalizado el combate, una terrible tempestad se desencadenó sobre ambos barcos, que se hundieron bajo las aguas. Sólo el capitán sobrevivió milagrosamente, siendo rescatado por un barco mercante. Después de conseguir una nueva embarcación, **Arkios** preparó una expedición para recuperar los restos del naufragio y, especialmente, encontrar el cuerpo de su timonel y amigo de la infancia, **Devek de Valkur**, un sacerdote del **Capitán de las Olas**. En esta ocasión, **Melthos** ya estaba presente y recuerda que dicho viaje estuvo plagado de malos presagios. Varios tripulantes desaparecieron bajo las garras de una terrible criatura marina, que acechó la galera armada en la que navegaban. Todo esto afectó mucho a **Arkios**, quien parecía tremendamente sombrío, sin duda influido también por la pérdida de su anterior tripulación y de su amigo. Finalmente, gracias a la **Brigada Brutal**, un grupo aventurero contratado por **Arkios**, consiguieron recuperar los restos de **Devek** y regresar hasta *Marsember*. Allí, **Arkios** le sorprendió al encargarle que llevase los restos del clérigo hasta su aldea natal de *Brillodelalba*. Al joven paladín le pareció extraño que el capitán no se quisiera encargar en persona de dar el último adiós a su amigo. Pero todavía le aguardaba otra sorpresa a su regreso a *Marsember*. La nave de **Arkios** había partido ya, tras licenciar a toda la tripulación anterior. Por lo que puedo enterarse, el

capitán, dada su reputación, consiguió un decreto real que otorgaba un perdón a aquellos reos que no tuvieran delitos de sangre, por lo que reclutó toda una tripulación de antiguos criminales y se hizo a la mar. Desde aquel momento, la ferocidad con la que se dedicó a perseguir y cazar a los barcos piratas con los que se encontraba dio lugar a todo tipo de terribles historias que, por desgracia y para confirmar sus peores temores, han resultado ser ciertas.

25 Elesias: Al atardecer, el barco los desembarca en los muelles comunales de la parte baja de la ciudad portuaria. *Puertadeloeste* es un hervidero de todo tipo de gentes y los compañeros deciden reservar primero habitaciones en la posada de la *Luna Gentil*, para luego visitar la taberna que les indicó **Damon Sorn**. El lugar, un antro conocido como las *Colas*, por estar decorado con los restos de todo tipo de peces inimaginables, es un sitio frecuentado por pescadores y marineros locales. Allí contactan con **Osprey Goldman**, el espía de la **Corona**, quien tiene el aspecto de ser simplemente un humilde pescador más.

Osprey les confirma que es un secreto a voces que el **Colmillo de la Hidra** llegó a la ciudad hace varias semanas. El problema es que se ha refugiado en los *Bajomuelles*, un auténtico laberinto de pasarelas flotantes, embarcaderos e isletas en el interior de los muelles de la zona baja, controlados por una de las organizaciones criminales más poderosas de la ciudad, los sirvientes del **Rey de la Noche**. En dicho lugar hay varias ensenadas ocultas, donde un barco del calado del **Colmillo** podría maniobrar si se le remolca con botes. **Arkios** debió sobornar de alguna manera al **Rey de la Noche** y éste le ha dado asilo temporalmente. No obstante, muchos de los señores piratas que frecuentan el puerto desean verlo muerto y se comenta que la **Iglesia de Talos** envió un grupo de asalto para atacar el navío. Nadie ha vuelto a verlos nunca más. Se desconoce si porque fueron destruidos al asaltar el barco o porque incurrieron en las iras del **Rey de la Noche**. El caso es que ahora el resto de capitanes pirata se muestran más precavidos, aunque están presionando para obtener un salvoconducto hasta la bahía en la que se esconde el **Colmillo** o bien, forzar al **Rey de la Noche** para que le retire su protección.

Por otro lado, él sabe que **Arkios** solía tener tratos en la ciudad con un perista, un tipo llamado **Lubor Staizkal**, quien posee una pequeña tienda cerca de los muelles comerciales de la parte norte. Es posible que sea la única pista que pueda llevar a **Arkios**, ya que si planea abandonar la ciudad, lo más lógico es que haya recorrido a los contactos de **Lubor** para conseguir material de reparaciones y hombres. También les comenta que es probable que otros piratas puedan querer deshacerse del antiguo corsario cormyreano. Muchos de los capitanes se suelen juntar en la *Bota Negra*, una siniestra posada cerca del *Puente del Río*. Tal vez alguno de ellos pudiera sopesar la idea de ayudarles contra un enemigo común, aunque desde luego, sería una alianza precaria y dudosa.

Con la noche ya sobre la ciudad y después de haber escuchado el informe del espía, los aventureros deciden visitar la posada del *Guerrero Jovial*, con la esperanza de poder contactar con **Pietros Keirnan**, el semiorco que conocieron durante su aventura junto a la **Dama Nzssar**, cuando visitaron anteriormente *Puertadeloeste*. El lugar sigue siendo extremadamente lujoso y la bolsa del grupo comienza a mermar. A pesar de ello, **Ryu** consigue que uno de los camareros acepte entregar una nota al pintoresco semiorco para que se ponga en contacto con ellos.

26 Elesias: Después de desayunar en la *Luna Gentil*, se acercan a la dirección dada por **Osprey** para contactar con el perista. Les sorprende ver que la tienda parece cerrada, a diferencia del resto de los negocios de la calle. **Dornan** inspecciona ligeramente la cerradura y el escaparate, pero no parece que hayan sido forzados para acceder al interior.

Al acercarse a una taberna que hay en frente de la esquina en la que se encuentra el negocio, **Félix** pregunta al propietario si sabe algo de **Lubor**. El hombre le comenta que es raro que desde ayer, ni él ni su joven ayudante, un sobrino lejano, han acudido a su establecimiento, pues a menudo compran comida o bebida para llevar. Es entonces cuando **Dornan** y **Ciriaca** se dan cuenta de que la conversación entre su compañero y el tabernero no ha pasado desapercibida para algunos de los parroquianos que se encuentran en el local. En una mesa cercana hay seis fornidos individuos, con aspecto de maleantes, criminales, piratas o todo ello junto, que están bebiendo cerveza. Un par de ellos atienden muy poco disimuladamente a la conversación que se produce en la barra. Presidiendo la mesa hay una bella y exuberante mujer pelirroja, vestida de forma bastante provocativa, que parece estar desayunando de forma despreocupada.

Pensando que una aproximación directa es la mejor forma de evitar tensiones, **Dornan** se acerca a la mesa de extraños. Inmediatamente, dos de los brutos se ponen en pie, pero la mujer tranquiliza rápidamente a los suyos para ofrecerle un asiento al enano. Tras presentarse, **Dornan** le explica a la mujer que el grupo tiene interés en encontrar a un corsario que a menudo trabajaba para **Lubor**, el perista cuyo negocio está cerrado. La mujer se presenta por su parte como **Katiya**, lugarteniente del **Capitán Seamus Cuervomarino**, miembro de la **Hermanidad de la Marea Roja**. También ellos están detrás del **Domador-del-Mar** y les ofrece una alianza para lograr su propósito común. Al escuchar esto, el resto de aventureros, a excepción de **Melthos**, quien parece quedarse algo apartado de los piratas, se acercan para sopesar el trato. Salvado un cierto momento de tensión, debido a las suspicacias de ambos bandos, **Katiya** les ofrece una reunión esa noche en un lugar neutral, la posada de la *Cockatriz Escupidora*, en el exterior de la ciudad, donde podrán conocer a **Seamus Cuervomarino** y concertar su alianza y los posibles planes para acabar con el **Domador-del-Mar**. Al ser preguntada por **Lubor**, la mujer les explica que el perista ha abandonado su negocio, aunque no fue capaz de proporcionarles la información que necesitaban.

De regreso a la *Luna Gentil*, **Melthos** expresa sus dudas acerca de una alianza con los piratas. No se fía de ellos y cree que unirse a semejantes individuos es un peligro, no sólo para ellos mismos, sino para el espíritu de su misión. No puede combatirse el mal con el mal sin pagar un precio. No obstante, aceptará la decisión del grupo de reunirse con el capitán pirata, aunque él se quedará en las cercanías por si hubiera peligro para los presentes, sin entrar en la posada.

Al llegar la noche, la **Brigada Bendita**, excepto el joven **Melthos**, que se queda por los alrededores, se presenta en la *Cockatriz Escupidora*, una lujosa posada formada por varios edificios. El lugar está bastante concurrido por caravaneros, ya que posee sus propios establos y almacén para carros. En el interior de la sala común, atisban a media docena de piratas y una mesa reservada en la que se sienta **Katiya**, junto a un individuo delgado, que viste finas ropas de aspecto exótico. Tras ellos, cual guardaespaldas, se levanta impasible un enorme individuo que tiene aspecto de ser un semiogro. En la mesa hay concretamente siete asientos libres, uno para cada uno de los aventureros, incluyendo el ausente **Melthos**.

Después de que **Katiya** realice las presentaciones pertinentes, **Seamus Cuervomarino** les explica los beneficios de una alianza mutua. Ellos buscan acabar con **Arkios Domador-del-Mar**, principalmente por dos motivos. La gloria de la hazaña en sí y, por otro lado, hacerse con el **Colmillo de la Hidra**, una nave cuyo nombre tiene una reputación en el *Mar de las Estrellas Caídas*. Su idea es que parte de su tripulación prepare varias pequeñas acciones de distracción en los límites del territorio de los *Bajomuelles*, mientras él, **Katiya**, su guardaespaldas, una docena de sus hombres y el grupo entran allí para encontrar la ensenada oculta y acabar con **Arkios**. Un número tan elevado de hombres hace que sea difícil pasar desapercibidos, pero también

garantiza que los sicarios del **Rey de la Noche** se lo pensarán dos veces antes de detenerlos y para cuando puedan reaccionar, ellos ya habrán conseguido su objetivo.

El problema de dicho plan es que por lo que han podido saber, sobornando a uno de los miembros de la organización criminal, es que hay tres posibles escondites donde un barco del tamaño del **Colmillo** puede estar ocultándose. Sus chicos trataron de sonsacar a **Lubor** el lugar exacto, pero desgraciadamente, **Arkios** no había contactado con el perista, por lo que no puedo darles dicha información, ni siquiera cuando extremaron sus métodos de persuasión. Ante esto, parece claro que los piratas torturaron y asesinaron a **Lubor** y a su joven ayudante, pero no consiguieron nada. Trataron de doblar el soborno al sicario del **Rey de la Noche** con el que hablaron, pero éste se negó a contarles nada más, tremendamente asustado por la mera idea de traicionar a su jefe. Lo que sí que saben es que durante el día hay cierta calma en la ensenada, pues sólo se ha visto pasear a **Arkios** por cubierta. No se ha visto a ningún otro tripulante, aunque por la noche sí se escuchan ciertos ruidos en el interior del barco, y tanto de día como de noche, en ocasiones se ven burbujas bajo el agua, como si alguien estuviera sumergido realizando reparaciones bajo el casco.

Ante esta perspectiva, los compañeros tienen ciertas dudas sobre el éxito del plan. No saber el sitio exacto donde se encuentra la nave corsaria es un grave inconveniente, sin contar con las dudas morales que ofrece una alianza con **Seamus** y los suyos. Por ello, le comunican al capitán pirata que sopesarán su oferta, tratando de encontrar más información, y le harán saber su decisión lo antes posible. El pirata da por buena esta contestación, que deja abierta la puerta a sus planes, aunque les recuerda que cada día que pasa es un día menos para que **Arkios** pueda volverse a hacer a la mar.

De regreso dentro de los muros de la ciudad, visitan el *Guerrero Jovial* para comprobar si **Pietros Keirnan** se encuentra allí. Desgraciadamente no es así, por lo que aprovechan para cenar y sopesar tranquilamente sus opciones.

Durante la cena en el lujoso comedor, **Melthos**, tras escuchar atentamente lo ocurrido en la reunión con los piratas, vuelve a manifestarse en contra de dicho pacto. Incluso sin conocer el destino de **Lubor**, que los compañeros le ocultan para evitar su reacción negativa, el paladín está en contra de aliarse con ellos. Es consciente que en el mundo actual, en ocasiones hay que realizar acciones que no son de agrado y les confiesa que él ya perdió la venda del idealismo hace tiempo. Pero en esta ocasión no se está hablando de contactar con ladrones o pequeños criminales para conseguir información, sino de unirse a reconocidos asesinos, saqueadores y violadores. Si se rebajan a eso para conseguir su propósito de acabar con **Arkios** estarán convirtiéndose en lo mismo a lo que combaten. También **Arkios** perseguía un motivo noble al luchar contra los piratas, pero al convertir su cruzada en una venganza despiadada a cualquier precio, se transformó en un monstruo, y eso mismo les pasará a ellos.

27 Elesias: El grupo decide jugársela y trasladar sus cosas a la posada del *Guerrero Jovial* para aumentar las posibilidades de contactar con **Pietros Keirnan**, a pesar del alto coste del establecimiento.

Esa mañana, **Félix** visita la *Casa de la Rueda*, el templo de **Gond**, el **Portador de Maravillas**, en la ciudad. Allí realiza diversas pesquisas acerca de posibles ingenios que les pudieran permitir el moverse bajo el agua o caminar sobre ella.

Por su parte, **Dornan** lleva a cabo una visita más personal y peligrosa, al margen del resto de compañeros. El inquisidor enano visita el templo de **Talos**, el **Señor de la Tormenta**, sabedor de que los clérigos de esta deidad son enemigos jurados de **Arkios**, y ya enviaron un grupo de cultistas para acabar con el antiguo paladín de **Torm**. Tras la sorpresa inicial, pues la presencia de un luchador sagrado de **Clangeddin** despierta cierta alarma entre los talassanos, **Dornan** demanda una reunión con el **Señortormenta**. Los clérigos menores que

lo atienden se muestran suspicaces, pero al mencionar el nombre de **Arkios Domador-del-Mar**, acceden a transmitirle su proposición, aunque el enano manifiesta que regresará en otro momento.

Esa noche, una figura conocida aparece por fin en el *Guerrero Jovial*. **Pietros Keirnan** se muestra realmente sorprendido al ver a los antiguos miembros del grupo a los que conoce. Mientras le invitan a una abundante cena, intercambian los relatos de sus últimas aventuras y desventuras. Por su parte, **Pietros** les explica que, tras su aventura luchando contra los **Custodios de los Muy Ancianos** y el engendro que desataron sobre la ciudad, estuvo ayudando a la **Dama Nzssar** y al monje **Nanashi** a perseguir al último de los cultistas que consiguió escapar, **Waldur Crove**, el director del sanatorio mental donde se enfrentaron a la bestia surgida del *Tapiz Oscuro*. No consiguieron su objetivo, pero averiguaron que el último de los sectarios huyó dirigiéndose al sur, presumiblemente a la ciudad costera de *Mantostrellado*. Posteriormente, **Xuldra Nzssar** regresó a *Cormyr*, dejándole el recado de que le informase de nuevos acontecimientos, pues **Nanashi** tenía intención de entregarse a las autoridades para explicar todo lo ocurrido. Sin embargo, por lo que él sabe el monje no llegó nunca a presentarse ante el **Croamarka** o los **Señores de Puertadeloeste**, por lo que sospecha que tal vez algún motivo de peso le obligó a reconsiderar su decisión y a dejar la ciudad, ya que no ha vuelto a saber nada de su paradero.

Al preguntarle por **Arkios**, **Pietros** acepta contarles todo lo que sabe a cambio de 100 piezas de oro. En primer lugar, el motivo por el que el antiguo paladín consiguió el asilo del **Rey de la Noche** fue porque le entregó a la tripulación restante que le quedaba como ofrenda. Este gesto traicionero fue altamente valorado por el misterioso líder, de quien se rumorea que es un seguidor de **Shar**, la **Diosa Oscura**, y quien además es un vampiro de cierto poder que lleva décadas afianzando su poder en los bajos fondos de la ciudad. Mientras el **Rey de la Noche** vaya alimentándose de los últimos miembros de la tripulación del **Colmillo de la Hidra**, mantendrá su protección. Esto podría suponer un inconveniente para **Arkios**, ya que sin tripulación es imposible que pueda reparar y hacerse a la mar con su barco. Sin embargo, el corsario cormyreano ha demostrado ser un hombre poco común. Hace unos años, derrotó a una famosa capitana pirata, **Kririella Galernasombría**, que era una fiel seguidora de **Umberlee**, la **Reina de las Profundidades**. De hecho, tras vencer a **Kririella**, se dice que **Arkios** comenzó a mostrar muchas de las aptitudes y habilidades sobrenaturales que la despiadada pirata había exhibido durante su breve pero sangriento reinado de terror. Su barco era capaz de navegar en el clima más extremo y él mismo parecía haber rejuvenecido, desafiando a los elementos durante sus viajes e incluso dominando a bestias marinas. Sin embargo, su sed de venganza y sangre se acrecentó también y muy bien pudo provocar su caída de la bendición de **Torm**, perdiendo sus dones como paladín. Es más, hay rumores de que, mientras el **Colmillo de la Hidra** ha estado fondeado en los *Bajomuelles*, han desaparecido varios mendigos y marineros borrachos en la zona.

En cuanto a posibles planes para tratar de acercarse a los *Bajomuelles* sin despertar las iras del **Rey de la Noche** y sus secuaces, **Pietros** les propone guiarlos por las catacumbas y túneles subterráneos que descubrieron durante su aventura con la **Dama Nzssar**. Tras el regreso de los aventureros a *Cormyr*, **Xuldra**, **Nanashi** y él mismo, recorrieron varios de las criptas y cavernas. Algunas están inundadas y otras inexploradas, pudiendo esconder todo tipo de peligros, pero también consiguieron confeccionar un pequeño mapa que permite moverse por el subsuelo de la ciudad bajo las alcantarillas, lo que les podría dar cierta ventaja. Él podría llevarlos hasta la zona de los *Bajomuelles*, esperar en el acceso y luego llevarlos de regreso, sanos y salvos, tras cumplir su objetivo. Todo ello a cambio de 500 piezas de oro.

Finalmente, tras escuchar que todavía están sopesando la alianza con los piratas de la **Hermandad de la Marea Roja**, algo respecto a lo que él prefiere mantenerse al margen, les comenta que si desean mancharse

las manos puede que tenga una idea, que en este caso les saldrá gratis por su parte. Existe un anciano que vive en una pequeña tienda en el propio laberinto de los *Bajomuelles*. Cuando la **Dama Nzssar** sólo era **Xuldra**, y estaba empezando en su ansiada búsqueda de conocimiento y todo tipo de objetos raros y curiosos, tuvo tratos con este erudito. Se rumorea que a pesar de ser ya viejo, lo es mucho más de lo que su aspecto aparenta, y en verdad el **Rey de la Noche** y él se conocen de largo tiempo atrás. Aunque ambos han llegado a un cierto entendimiento, no quiere decir que sean amigos o aliados. Lo cierto es que **Xuldra** y él siempre sospecharon que el anciano tenía tratos con entidades, no saben si diabólicas o demoníacas, de los reinos lejanos más allá de nuestro mundo. Por supuesto, se da cuenta de que esta opción, dada la presencia de un clérigo y un paladín de **Torm** en el grupo, por no mencionar a un inquisidor de **Clangeddin**, podría ser altamente desesperada, pero él deja la puerta abierta a cualquier posibilidad.

Tras la cena, los compañeros se despiden del semiorco, quien promete regresar la noche siguiente para conocer su decisión.

28 Elesias: Por la mañana, **Félix** visita nuevamente la *Casa de la Rueda*. Allí adquiere una poción mágica que les permitirá respirar bajo el agua en caso de que tengan que acercarse sumergidos al lugar donde se esconde el **Colmillo** o bien, tengan la mala fortuna de caer a las aguas durante el combate.

En cuanto a **Dornan**, regresa a la *Casa de los Vientos*, donde finalmente se entrevista con el **Señortormenta** de **Talos**. El clérigo talassano admite que el **Destructor** quiere ver muerto al **Domador-del-Mar**, pero no van a tomar un papel meramente pasivo en su destrucción. De ayudar a **Dornan** y a los suyos, servidores de **Talos** deben estar presentes en el ataque para consagrar su muerte en honor al **Señor de la Tormenta**. Ante esto, el enano promete que transmitirá su oferta a sus compañeros y regresará al día siguiente para presentarle su respuesta.

Esa noche, fiel a su promesa y a una opípara cena gratis, **Pietros** regresa al *Guerrero Jovial*. Tras muchas deliberaciones, teniendo en cuenta también el deseo de **Melthos** de mantenerse fieles al espíritu de su misión, acuerdan aceptar el plan del semiorco y que éste los guíe por las antiguas catacumbas y cavernas hasta los *Bajomuelles*, donde tratarán de descubrir el escondite del **Colmillo de la Hidra** sin llamar la atención. **Pietros** se muestra sumamente complacido por su decisión, y por las 500 piezas de oro de ganancia para él que ello conlleva, y les emplaza a que al día siguiente al anochecer estén preparados y equipados para llevar a cabo su misión.

29 Elesias: Tratando de reducir el número de lugares donde se oculta la nave corsaria, **Ciriaca** se disfraza como un niño humano mendigo y se interna en los *Bajomuelles*. Merced a su habilidad para pasar desapercibida y a la fortuna, consigue llegar hasta una de las tres ensenadas que mencionaron los piratas. Aquí hay fondeado un galeón, aunque claramente no es el **Colmillo de la Hidra**, sino un barco esclavista que está desembarcando su mercancía humana de manera ilegal en la ciudad. De regreso a la posada del *Guerrero Jovial*, comunica a sus aliados lo que ha descubierto, lo que deja ya sólo dos posibles radas donde la nave de **Arkios** podría estar reparándose.

Al poco de empezar a caer las sombras de la noche, **Pietros** espera a los aventureros en el exterior de la posada. El semiorco ha cambiado su habitual atuendo desenfadado por ropa más práctica, incluyendo un peto de cuero y varias dagas colgando de un par de cintos cruzados, lo que le da un cierto aspecto feroz.

En relativo silencio, **Pietros** los guía hasta una plazoleta en la parte antigua de la ciudad, donde les explica que hay una fuente que posee una vieja compuerta trasera de hierro, por la que se puede bajar a la red de túneles antiguos, bajo las propias alcantarillas.

Sin embargo, cuando están a pocos metros de la plaza mencionada, **Ciriaca**, que va ocultándose en las esquinas algo retrasada en previsión de que alguien pueda seguirles, escucha un alarmante tintinear de metal, como el que se produce cuando alguien con cota de mallas se mueve. Momentos después, un individuo con una larga capa surge entre las sombras. Detrás de él, la mediana percibe ahora claramente el sonido de más gente pertrechada con armaduras metálicas. Al ver al desconocido, **Ciriaca** sale corriendo de las sombras mientras grita para advertir a sus aliados. Esto provoca que el extraño, al escuchar el grito de la mediana y viendo la fila de aventureros entrar en la plaza, invoque una bola de energía relampagueante que estalla en mitad del grupo.

Con las hostilidades desatadas, los compañeros rápidamente optan por salir del centro de la calle y la plaza. **Pietros** se parapeta detrás de la fuente de piedra, mientras que **Dornan** y **Félix** lo hacen pegándose a las paredes de los edificios que circundan la glorieta. **Johannes**, **Melthos**, **Ryu** y **Silúre** se protegen en el otro lado. Apenas se han movido, cuando otro estallido de energía eléctrica de desata sobre la entrada de la plaza, dejando maltrechos a varios de los héroes, excepto a la ágil **Ciriaca**, que ha esquivado fácilmente ambos ataques. En la calle de acceso aparece un hombre con una túnica oscura, portando un martillo de guerra. Junto a él hay otros dos humanos con cota de mallas oscura, armados con mazas y sujetando sendos símbolos sagrados con tres relámpagos unidos. El que parece el líder les conmina a deponer sus armas y a rendirse a la voluntad de **Talos**, el **Destructor**. Tras los clérigos, más sonidos metálicos anuncian otros oponentes. Sin embargo, la **Brigada Bendita** no se doblega a la voluntad de ninguna iglesia malvada y se preparan para ofrecer una dura lucha a los talassanos. **Ryu** invoca una onda de energía curativa y **Félix** también sana a **Dornan** en el otro lado de la plaza. También **Melthos** imita al clérigo de **Torm**, invocando el poder del **Dios del Deber** para curar a sus aliados. Aparecen entonces un contingente de hombres armados, fieles de la fe del **Señor de la Tormenta**, que se despliegan por la plaza. Los dirige un musculoso bruto, que porta una camisa de mallas sin mangas y una enorme hacha de batalla. Los clérigos talassanos también avanzan, aunque no invocan sus poderes, esperando la respuesta a las exigencias del sacerdote que los manda.

Ciriaca aprovecha su posición ventajosa, escondida tras la esquina, para atacar por sorpresa al guerrero del hacha. Sin embargo, aunque su golpe alcanza a su enemigo, éste reacciona rápidamente evitando que la mediana alcance uno de sus puntos vitales. Es **Johannes** quien decide tomar la iniciativa y se lanza contra el bárbaro, propinándole un fuerte mandoble. Le secunda **Melthos**, con **Ryu** apoyando a ambos. **Silúre** trata de desencadenar su magia de batalla para debilitar a los talassanos pero, conforme comienza a recitar su conjuro, uno de los clérigos armados invoca el poder de **Talos** y un relámpago cae sobre la elfa, causándole dolorosas quemaduras e interrumpiendo su magia. También **Félix** trata de usar sus poderes bárdicos y, aunque lo consigue, provoca asimismo que el otro sacerdote les ataque a él y a **Dornan** con una bola de electricidad.

Tanto **Pietros** como el líder de la **Iglesia de Talos** tratan de detener la contienda, pero el momento de las palabras quedó atrás hace ya tiempo.

Afortunadamente, la provisión de conjuros de batalla de los atacantes parece llegar a su fin y es la hora de que canten los aceros, junto con la magia bárdica de **Félix** y los conjuros de **Silúre**. **Johannes** sigue combatiendo al bárbaro talossano, quien responde atacando primero a **Ciriaca** y luego a **Melthos**, con tremendo tajos que golpean tanto a sus blancos como al veterano **Dragón Púrpura**, que se encuentra junto a ellos. La pícara mediana debe retroceder, buscando un adversario más propicio. Esto es aprovechado por el sacerdote que lidera a los atacantes, quien imbuye su martillo de guerra con una energía de descarga y ataca también a **Melthos**, al descubrir que éste es un guerrero sagrado de una fe enemiga. En cuanto a **Dornan** y **Félix**, dos de los hombres de armas del culto de **Talos** les acometen ferozmente, pero ambos mantienen bien su posición. El

inquisidor contraataca, cegando a uno de ellos con un rápido golpe de su hacha, mientras que el bardo gnomo abate a otro de ellos con sus letales notas sónicas. En cuanto a **Silürë**, tras retirarse fuera del alcance de los relámpagos de los clérigos, descarga toda su ira sobre uno de los acólitos, al que abate con un rayo ígneo y una descarga de proyectiles arcanos. Luego invoca una bola llameante para acosar a los sacerdotes del **Destructor**, mientras se mantiene a la espera por si hay un hueco suficiente para usar su magia más poderosa. También **Pietros** decide abandonar la seguridad de su escondite y se encara con el cuarto guerrero, al que desequilibra con una experta finta para luego abrirle la garganta de un tajo de una de sus dagas.

La lucha se recrudece, pero **Johannes** consigue acabar por fin con el correoso bárbaro y comienza a presionar a uno de los clérigos armados. **Ryu** también participa en la lucha, manteniéndose también alerta para curar a cualquier compañero caído, pero no consigue evitar que un terrible golpe del martillo de guerra electrizante del sacerdote talassano destroce el cráneo de **Melthos**, que cae al suelo sin vida. Por su parte, **Dornan** se desentiende del acólito cegado y avanza contra el otro clérigo, a la vez que **Félix** lo bombardea con sus notas bárdicas. Viendo la situación perdida, el sacerdote de **Talos** huye calle abajo, desapareciendo en la oscuridad. Sus dos clérigos lugartenientes no tienen tanta suerte, siendo abatidos por el acero feérico mágico de **Johannes** y por la combinación del hacha de **Dornan**, la magia bárdica de **Félix** y la esfera de llamas de **Silürë**. Segundos después, el bardo gnomo acaba con los gritos del último hombre de armas restante, todavía cegado por el golpe del su camarada enano.

Rápidamente, la **Brigada Bendita** se agrupa en torno a **Ryu**, quien atiende sus heridas. Por desgracia, **Melthos** no ha sobrevivido al ataque, lo que llena de pesadumbre el corazón del clérigo de **Torm**. **Pietros** se muestra extrañado, pues le parece muy extraño que la **Iglesia de Talos** estuviera tras sus pasos, hasta que **Dornan** reconoce que ha estado teniendo tratos por su cuenta con los seguidores del **Señor de la Tormenta**, lo que deja atónito al semiorco.

No obstante, no es tiempo para lamentaciones o reproches y el grupo se encuentra ahora frente a una difícil decisión, pues deben elegir entre continuar su misión sin el concurso del joven paladín o postergarla, a la espera de aliarse con los piratas de la **Hermandad de la Marea Roja**, o tal vez encontrar otra manera de acabar con la amenaza de **Arkios Domador-del-Mar**.

Tras una rápida deliberación, los héroes deciden seguir adelante y atenerse al plan original. Registran con rapidez los cuerpos de los caídos, recuperando también el símbolo sagrado de **Melthos**, aunque **Pietros** les comenta que deben abandonar el cuerpo en la plaza, ya que si lo llevan consigo, alguien podría seguir el rastro de sangre. Además, los guardias del **Croamarka** no tardarán mucho en acudir, alertados por el sonido de la pelea y los efectos mágicos usados.

Con cierta habilidad, el pícaro semiorco abre la parte trasera de la fuente, donde una compuerta metálica deja paso a un túnel de bajada, en el que unas manijas metálicas algo oxidadas permiten descender a las profundidades del alcantarillado de *Puertadeloeste*. Después de recorrer varias estancias bajo los depósitos y canales de agua, **Pietros** llega a una pequeña sala lateral, donde retira una piedra que ha sido separada del muro, ocultando un pequeño túnel por el que el grupo debe gatear precariamente para pasar. Al otro lado, una cámara da paso a un laberinto de túneles de arquitectura muy antigua. Muchos de los muros y columnas están decorados con símbolos similares a los que algunos de los miembros del grupo observaron cuando bajaron a las criptas durante su anterior aventura con la **Dama Nzssar**.

Después de casi más de una hora de deambular por el laberinto de salas y túneles, **Pietros** les explica que va a adelantarse para investigar la zona de la encrucijada a partir de la cual pueden moverse hasta cualquiera de las dos ensenadas restantes donde el **Colmillo de la Hidra** podría estar oculto.

Mientras el resto del grupo descansa, **Ciriaca** y **Dornan** montan guardia en ambos caminos de acceso. Apenas han transcurrido unos minutos desde que el semiorco se marchó, cuando el inquisidor percibe un débil movimiento en la esquina del pasillo que está vigilando. Por un instante, se perfila en el límite de su visión de enano una ser de pesadilla. Alto, delgado y de aspecto desgarbado, su piel parece negra como el azabache y posee unas largas garras, a la vez que sus ojos brillan débilmente en la oscuridad. Al abrir la babeante mandíbula, el enano casi puede ver el resplandor de varias hileras de afilados colmillos. Sin embargo, cuando ya se dispone a dar la alarma y a protegerse en el muro, un susurro llega hasta él, como si la misteriosa criatura tratase de hablar. Las palabras resuenan extrañas y sibilantes, en una mezcla de Lengua Común y sonidos inidentificables. "Oni. No. Oni...". Hay una breve pausa, como si ambos se estudiaran en la oscuridad. Instantes después, casi de manera tan fugaz como ha aparecido, la bestia desaparece de la esquina de la que surgió.

Cuando **Dornan** explica al resto de aventureros lo que ha visto, éstos se quedan bastante perplejos. Desde luego, el extraño ser no se parecía a nada que hubieran visto en sus viajes, pero lo cierto es que estas catacumbas ancestrales albergan muchos secretos oscuros e indecibles.

Al regresar **Pietros**, también él se muestra algo escéptico por lo que le cuenta **Dornan**. Reconoce que junto a la **Dama Nzssar**, el monje **Nanashi** y varios hombres de armas contratados, patrullaron los túneles de las catacumbas, pero no encontraron ni rastro de los ghoules que el grupo vio, ni tampoco otros seres peligrosos.

En cuanto al camino, el semiorco les confirma que la ruta a ambas zonas de amarre clandestinas está despejada. La primera de ellas les llevaría al sótano de un pequeño cobertizo de almacenaje, a escasos cincuenta metros de la rada donde el barco podría estar fondeado. Sería ideal, porque les permitiría acercarse sin exponerse demasiado. La segunda localización es algo más peliaguda, pues el acceso a los túneles está más alejado, junto a un colector de aguas residuales, y habría que recorrer un par de centenares de metros por las calles de los *Bajomuelles*, lo que siempre es un riesgo. En todo caso, la elección es de ellos.

Sopesando las opciones, el grupo decide comprobar primero la opción más favorable y dirigirse al almacén abandonado. Una vez allí, **Pietros** comprueba que, efectivamente, el edificio está vacío, y todos suben hasta una planta baja abandonada y sucia de lo que parece un almacén abandonado, donde descansan y meditan sobre el siguiente paso del plan. Antes, la pequeña **Ciriaca** ha explorado los alrededores y parece que **Tymora** les ha sonreído, pues un hay un galeón de tres mástiles fondeado en mitad de una pequeña laguna artificial, a la que se llega por un canal que sale hacia el puerto convencional, atravesando las calles. El barco está levemente escorado, como si hubiera sufrido daños, pero lo que termina de confirmar su identidad es el mascarón de proa que muestra a una bestia con nueve cabezas serpentina.

30 Elesias: Con la medianoche ya pasada, los compañeros discuten su siguiente movimiento. Pueden asaltar el **Colmillo de la Hidra** inmediatamente, aprovechando el factor sorpresa. También hay quien propone esperar un día vigilando desde este escondite, pues parece que la nave no podrá hacerse a la mar en breve, ya que las reparaciones no han concluido. Por último, **Félix** propone regresar y pactar con los piratas de la **Hermanidad de la Marea Roja**, con el fin de llevar una fuerza de asalto más numerosa a la hora de enfrentarse a **Arkios Domador-del-Mar** y cualquier otro peligro que el barco esconda. Esta última opción pone especialmente nervioso a **Pietros Keirnan**, quien desconocía esta posibilidad. Él prefiere mantenerse al margen de dicho movimiento e incluso está dispuesto a devolverles la bolsa de 500 piezas de oro que le han pagado por sus servicios, pues no se fía de los piratas y ya la experiencia con la **Iglesia de Talos** le ha hecho volverse ciertamente suspicaz acerca de las alianzas del grupo. Hay una breve discusión pero finalmente, los

compaeros deciden que esta noche contemplar el final de la maldad del paladn caído y optan por atacar la nave ese mismo da.

En su exploración previa, **Ciriaca** se ha dado cuenta de que no hay ninguna rampa de acceso al barco, pero s que pueden verse varias barcas amarradas a los muelles cercanos. Adem s, la nave est sujeta por seis gruesas maromas a diversos postes de la rada y tambi n est echada el ancla, lo que la mantiene bastante estable. Tras hacerse con una barca, **Dornan**, **Johannes** y **Ryu** reman en silencio atravesando la laguna. Por encima de ellos, **Félix** recorre una de las maromas, sujet ndose con brazos y piernas. Un poco m s altos, **Silur e** vuela gracias a su magia, con la liviana **Ciriaca** sujeta a sus hombros.

Los aventureros coinciden todos en la parte de proa delante del castillo, bajo la que est montado el grotesco mascar n de proa. A su derecha est el torno del ancla, casi completamente echado. Con precauci n y sigilo, ascienden a lo alto del castillo de proa. **Dornan** controla las cofas, pero no parece haber nadie vigilando. De hecho, la nica iluminaci n visible, aparte de las propias luces del grupo, es un fanal encendido en el otro extremo del gale n sobre el castillo de popa, por encima de la rueda del tim n.

Mientras avanzan, **Ciriaca** les susurra que al echar un vistazo sobre el ancla, ha visto una serie de burbujas junto a la cadena, como si hubiera algo bajo el agua. Esto hace que la mediana, que es quien cierra la marcha, se muestre todav a m s alerta.

La cubierta del gale n est completamente desierta. Hay dos puertas de madera que llevan a los camarotes del castillo de proa, as como unas escaleras que bajan. Una compuerta cerrada da acceso tambi n a la bodega de carga. Frente a ellos, hay otras dos escaleras que descienden bajo cubierta, adem s de una puerta que lleva a las salas del castillo de popa y unas escaleras que conducen al puente, donde est el tim n. Incluso las armas del barco no est n preparadas para una lucha, pues las dos ballistas que han visto en el castillo de proa est n destensadas y sin cordaje, con varios barriles de proyectiles junto a las mismas.

Una vez en cubierta y tras inspeccionar brevemente los alrededores, **Félix** usa uno de sus pergaminos m gicos para detectar la presencia de auras malignas. Efectivamente, bajo las maderas de la cubierta detecta una serie de numerosas auras menores, pero tambi n dos auras poderosas, que destacan sobre las dem s. Conocedores pues del peligro al que se enfrentan, **Ryu** invoca los poderes del pergamino que adquirieron de los cl rigos de **Lathander**, levantando una defensa m gica alrededor de s mismo.

Una vez dispuestos, los aventureros bajan por el primer tramo de escaleras. **Johannes** abre la marcha, protegido con su escudo de cualquier ataque por sorpresa. En la primera cubierta ve como las escaleras giran sobre s mismas y contin uan bajando. Hay un hueco bajo la compuerta de la bodega, por donde podr a accederse directamente. Entre las bordas, tambi n distingue las puertas de camarotes, tanto a proa como a popa. Lo que s sorprende al veterano es el olor que domina todo. Parece una mezcla de agua de mar y sangre, y tal vez algo m s. Cuando **Dornan** y **Ryu** descienden, ambos perciben la maldad que parece emanar de la propia madera de la nave. Parece claro ahora que una de las auras m s fuertes pertenece al propio **Colmillo de la Hidra**, como si la propia nave hubiera adquirido cierta maldad sentiente, despu s de las numerosas atrocidades aqu cometidas. Esta revelaci n preocupa especialmente a ambos servidores divinos, quienes son conscientes de que su presencia aqu no es bienvenida.

Sin embargo, esto no amedrenta a los h eroes, y **Johannes** contin a bajando hacia la bodega, pensando que es en el coraz n del barco donde puede ocultarse el origen del mal. Apenas ha descendido varios escalones hasta la apertura que da acceso a dicha zona, cuando un ser putrefacto, armado de garras y colmillos surge de la oscuridad. Las garras del ghoull golpean el escudo del luchador y segundos m s tarde todo el interior del barco estalla en actividad.

Otros dos ghoules emergen de la bodega para atacar al antiguo **Dragón Púrpura**. Cogido en parte por sorpresa, uno de los ataques desgarran su brazo, pero el duro guerrero soporta los efectos paralizantes de los necrófagos. Su contraataque se materializa en un feroz tajo, que abre una profunda herida en una de las criaturas. Bajo la cubierta, las puertas de los camarotes de proa y de popa se abren, y una serie de seres escamosos, de manos y pies palmeados y puntiagudos dientes, salen en tropel atacando al grupo con tridentes y una especie de lanzaarpones. De hecho, uno de los proyectiles abre una fea herida en el costado de **Siluré**, mientras que otros se enfrentan a **Félix**, **Dornan** y **Ryu**. Algunos de los hombres pez incluso parecen portar una especie de armaduras ligeras hechas con las escamas de otras criaturas marinas, y se muestran tremendamente peligrosos, hiriendo con sus tridentes al pequeño bardo y también a la maga elfa, aunque la armadura arcana de la misma soporta los primeros ataques. Atrás, en lo alto de las escaleras que llevan a cubierta queda **Ciriaca**, que ve como no termina de disponer de espacio para unirse a sus amigos. Aunque trata de ayudarlos desde su posición, su pequeña daga no causa demasiado daño a estos monstruosos humanoides. No obstante, a pesar de la difícil situación en la que se han metido, el grupo no desfayece. **Dornan** trata de invocar los poderes de **Clangeddin**, pero siente como la malvada voluntad de la nave anula su plegaria. Afortunadamente, **Ryu** sí consigue invocar a **Torm el Verdadero** e invita a sus camaradas a juntarse dentro del aura protectora que porta. Escuchando la llamada de sus aliados, **Johannes** lanza un poderoso golpe que destroza por completo al trío de ghoules que le hacían frente y comienza a subir de nuevo las escaleras. Inmediatamente se ve acosado por otro muerto viviente y percibe como otros tratan en vano de subir por las escaleras, cuya estrechez le otorga ventaja táctica, evitando que puedan rodearle. Arriba, es el turno de los héroes. Enfurecida por las heridas recibidas, **Siluré** se eleva volando sobre el hueco de la bodega y lanza un poderoso relámpago que abate a varios de los atacantes. También **Félix** comienza a usar sus poderes bárdicos, empleando sus letales notas para deshacerse de los hombres pez que le atacan, aunque uno de ellos le propina otro golpe conforme se aleja de ellos. En cuanto a **Dornan** y **Ryu**, mantienen la línea contra sus oponentes, sin permitir ningún hueco, mientras los van desgastando con sus golpes.

Viendo un pequeño hueco al pie de las escaleras, **Ciriaca** salta para unirse a sus aliados, formando un frente unido y atacando por sorpresa por la espalda a uno de los humanoides marinos. **Johannes** sigue siendo hostigado por el ghoule que lo persigue, mientras dedica su atención a derribar a otro de los seres escamosos. En cuanto a **Siluré**, lanza una bola ígnea que deja carbonizados a un par de hombres pez y con graves quemaduras a dos de los guerreros con armadura. Al ver el peligro que conlleva la magia de la elfa, otras criaturas la atacan con sus tridentes, causándole varias heridas que la dejan en una peligrosa situación. Es en ese momento cuando otro de los seres, que se enfrentaba a **Dornan** y **Ryu**, se retira y de uno de los camarotes surge lo que una vez fue **Arkios Domador-del-Mar**. A pesar de que su tamaño no es demasiado impresionante, el recién llegado ha dejado de ser completamente humano. Porta una simple armadura de cuero tachonado y un sable marinero que brilla con un aura impía, pero el antiguo capitán corsario es ahora un híbrido humanoide, de piel escamosa y con un largo cuello que finaliza en la cabeza serpentina, dotada de afilados dientes, de una anguila. De hecho, su presencia misma parece portar un aura de miedo que desasosiega a todos los que le rodean.

La entrada en escena del paladín caído hace que las tornas del combate cambien, más aún cuando **Siluré**, herida de consideración por las armas de los hombres pez, necesita imperiosamente curarse. Momentos desesperados requieren medidas desesperadas, por lo que la maga lanza una nueva bola de fuego, esta vez bajo la bodega, donde escucha los gruñidos del resto de ghoules que pugnan por subir para unirse a la lucha. Su magia ígnea se expande por todo el espacio de carga, reduciendo a los necrófagos a cenizas, lo que la elfa

aprovecha para descender flotando, fuera del alcance de las armas de sus enemigos, y disponerse a beber una de las potentes pociones curativas que les entregó **Fridkin**, el druida gnomo de los bosques. Sin embargo, la ausencia momentánea de su magia provoca que **Dornan** y **Ryu** deban enfrentarse solos al terrible antipaladín licántropo. El sable de **Arkios** atraviesa la barrera mágica del clérigo de **Torm** con facilidad, y éste cae en medio de un charco de sangre. **Félix** trata de hostigar al malvado con su canción mágica, pero las notas bárdicas no parecen dañar a la criatura, que se revuelve brutalmente contra **Dornan**. El inquisidor de **Clangeddin** recibe una terrible serie de golpes, incluyendo un salvaje mordisco, que lo dejan destrozado y sin vida. A pesar de que la mayoría de los hombres pez están muertos, la llegada de **Arkios** parece vaticinar el desastre. No obstante, no todo está perdido. **Silúre** asciende volando desde la bodega y usa su poder arcano para debilitar al paladín caído. También **Johannes** se lanza valientemente contra este temible oponente. La espada feérica del guerrero no termina de hacer mella del todo en las escamas del híbrido, pero la electricidad que recorre la hoja sí que daña a la criatura. Sin embargo, el corsario no ha dicho su última palabra, y un golpe certero deja renqueante al veterano **Dragón Púrpura**, que tiene que retirarse necesitado de curación. Junto a él están **Ciriaca** y **Félix**, atentos para rodear al adversario si éste avanza, y flotando sobre el hueco de la bodega continúa **Silúre**, que sigue lanzando proyectiles arcanos desde su varita y está atenta a cualquier posible movimiento que le permita usar magia más potente.

Ciertamente, el antiguo héroe tormita parece también muy maltrecho. Ni siquiera la energía impía de su nave, ni la magia de un extraño brazalete de oro con forma de anguila enroscada que porta en su brazo derecho, han podido evitar que sufriera los ataques arcanos y los golpes. Sopesa usar su poder de invocar una oleada de energía negativa para acabar con todos sus adversarios, pero no está seguro de que dicha maniobra sea definitiva, especialmente contra la implacable maga elfa que está acabando con él. Desesperadamente, trata de forzar a los aventureros a abandonar el **Colmillo** amenazando con acabar con **Ryu**, quien a pesar de estar inconsciente, posiblemente desangrándose, podría estar todavía con vida. No obstante, su propia reputación oscura es su perdición, pues los compañeros no están dispuestos a confiar en la palabra de un paladín caído. Rápidamente, **Félix** lanza una curación sobre **Johannes**, lo que cierra el tajo sangrante que había sufrido el luchador. Furioso por el fracaso de su último intento, **Arkios** hunde su sable en el corazón de su antiguo compañero de fe y grita con desesperación. Viendo que ya no hay ningún aliado que pueda resultar dañado, **Silúre** invoca una esfera ígnea y la mueve abrasando al híbrido. Aprovechando el momento, **Johannes** avanza descargando un fuerte golpe y por fin, **Arkios Domador-del-Mar** se desploma muerto bajo la cubierta de su propia nave. Segundos después retoma la forma de un humano de mediana edad, una sombra del famoso y respetado paladín y capitán que una vez fue.

Sobreponiéndose al dolor por la muerte de sus dos amigos, el resto de héroes registran el barco, no sin antes recuperar el símbolo sagrado de **Torm** de **Ryu** y el del malogrado **Melthos**, que también portaba el clérigo. **Félix** guarda también el brazalete de oro de la anguila, aunque al tocar el objeto, siente durante un breve instante una ligera fascinación por el mismo, lo que le hace sospechar que pueda estar maldito de alguna forma. Mientras, **Silúre** aprovecha para esparcir aceite de lámpara y cualquier otra sustancia inflamable por el interior, con la esperanza de que un fuego de cierta magnitud, unido a que **Johannes** agrande con su martillo la brecha que todavía estaba reparándose en la sentina de la nave, pueda provocar su completa destrucción.

En el camarote que aparentemente pertenecía a **Arkios**, **Ciriaca** y **Félix** encuentran un pequeño botín en gemas, joyas y un cofre con monedas de oro y plata, así como otro símbolo sagrado del **Dios del Deber**, que debió pertenecerle al **Domador-del-Mar**.

Sin perder tiempo alguno, ya que si la lucha no lo ha hecho, el incendio en el galeón sí que atraerá miradas indiscretas, los miembros restantes de la **Brigada Bendita** regresan en el bote que dejaron amarrado junto al castillo de proa. En algún instante, creen percibir rápidos movimientos en el agua, incluso la breve visión de alguna aleta afilada, lo que confirma sus temores de haber caído alguien al agua durante el combate. Sin embargo, los tiburones no se muestran agresivos y no queda ningún hombre pez a la vista. Para cuando llegan al amarradero más próximo al cobertizo donde les espera **Pietros**, las llamas ya empiezan a surgir desde la compuerta y las escaleras que conducen a la bodega, y se van extendiendo por cabos, mástiles y el velamen recogido.

Esta imagen del galeón en llamas confirma a su contacto semiorco el éxito de su misión, aunque viendo menguado su número, el pícaro tiene el buen tino de no hacer demasiados comentarios alegres durante su viaje de regreso. Lo que sí que es cierto es que ahora mira con mucho más detenimiento los túneles oscuros que se abren ante ellos, como si hubiera algo que lo asustase, después de haber escuchado la historia de la criatura de la que habló el difunto **Dornan**. El propio **Pietros Keirnan** les comenta que podría ser un error regresar al *Guerrero Jovial*, donde podría haber algún espía de la **Iglesia de Talos** esperando su regreso. Les ofrece llevarlos a un escondite que tiene cerca del muelle comercial. Allí pueden permanecer ocultos durante algunos días hasta que las cosas se calmen. Él podría recoger los perros de **Félix**, pues conoce al propietario del *Guerrero Jovial*, y también contactar con el barco pesquero que iba a llevar de vuelta a los héroes a *Cormyr*. Por supuesto, todo este ofrecimiento no es enteramente altruista, y el semiorco agradece verse recompensado con otras 100 piezas de oro adicionales.

3 Eleint: Con **Flipa** y **Fufly** sanos y salvos y después de que **Pietros Keirnan** contactase con su transporte, los aventureros abandonan *Puertadeloeste* con un estado de ánimo encontrado. Por un lado, su misión ha sido un éxito, pero la muerte de sus dos amigos y del joven **Melthos** les ha dejado un sabor agri dulce.

7 Eleint: El barco que transporta a los compañeros llega por fin a *Marsember*. Tras alquilar habitaciones en la posada del *Grifo Rugiente* y asearse un poco, acuden al *Salón de la Nieblamatinal*, donde se entrevistan con el **Alto Señordelamañana, Chansobal Dreen**, a quien le entregan el brazal de oro con forma de anguila que portaba **Arkios**. El clérigo de **Lathander** acepta custodiar el objeto, al igual que ya hizo con el ponzoñoso **Cuenco de Kiputytto**. También lamenta la pérdida de sus amigos y promete recordar sus nombres durante los servicios matutinos de los próximos días. Finalmente, les asegura que contactará con **Damon Sorn** con la mayor brevedad posible.

Lo cierto es que esa misma noche, el agente semielfo de la **Corona** se reúne con ellos en una mesa del *Grifo Rugiente* y escucha atentamente el relato de lo ocurrido en *Puertadeloeste*. El encuentro no está exento de alguna tensión, ya que el **Damon** no parece muy contento por el hecho de que entregasen el brazalete recuperado a **Arkios** a los clérigos de **Lathander**. Por otro lado, en el corazón de **Johannes** todavía pesan las muertes de sus camaradas, aunque finalmente las cosas se calman. Cuando le entregan los tres símbolos sagrados recogidos, **Damon** les garantiza que los hará llegar a la **Iglesia de Torm**, a la que también informará del éxito de la empresa y del sacrificio de sus dos miembros, **Melthos** y **Ryu**. Asimismo se compromete a regresar mañana con una recompensa para el resto de la **Brigada Bendita**, bien merecida tras la dura prueba a la que se han visto sometidos.

8 Eleint: Fiel a la palabra dada, **Damon Sorn** vuelve esa noche al *Grifo Rugiente*. En la privacidad de una de las habitaciones, les ofrece algunos objetos que la **Corona** ha ido recopilando a lo largo de muchas de sus actividades y misiones. Entre ellos, una espada corta mágica, una cota de cuero tachonado encantada, así como una capa de tejido protector, varias pociones de curación y una varita mágica con un conjuro defensivo.

Antes de marcharse, les transmite las felicitaciones de sus superiores y su propio agradecimiento personal. Puede que esta aventura no fuera honorable o digna de gloria, pero lo ocurrido en las sombrías calles de *Puertadeloeste* ha prevenido la posibilidad de que el reino se viera abocado a un conflicto militar con la vecina *Sembia*, además de eliminar a una malvada criatura cuya existencia, de haberse conocido, habría minado la fe del pueblo y las buenas gentes. Puede que **Arkios** se convirtiera en un monstruo, pero será siempre recordado como el héroe de *Cormyr* que una vez fue.

9 Eleint: La compañía aventurera abandona *Marsember*. Antes de partir, han recibido una carta de **Chansobal Dreen**, en la que menciona a un paladín del **Señor de la Mañana**, **Artrus Espadaplateada**, hijo de una familia noble que ha estado combatiendo en el norte junto a las tropas reales. El **Alto Señordelamañana** les explica que **Artrus** está al corriente de la maldición que afecta a *Cormyr* y vería con ojos favorables unirse a ellos para luchar contra la misma. Actualmente se encuentra descansando junto a su familia en la capital, por lo que podrán contactar con él mostrando esta misma carta, con lo que sabrá que cuentan con su total respaldo y confianza.

11 Eleint: El grupo llega a *Suzail*, donde se establece en la casa que la **Corona** les otorgó por sus heroicas acciones en favor del reino. No obstante, **Siluré** les explica que prefiere pasar unos días en la *Mansión Verde*, para poder ponerse al día en sus obligaciones como secretaria del embajador **Ildar Canción Lunar**.

También **Félix** aprovecha para visitar al elfo lunar, explicándole un poco con mayor profundidad la situación personal en la que se encuentra, con su alma en el filo de la navaja. El clérigo de **Sehanine Arcolunar** le confía que ha enviado un mensaje tanteando de forma sutil a su anciano mentor en la *Corte Élfica*, ya que, como le previno anteriormente, otros sacerdotes elfos podrían verlo como una amenaza y tratar de confinarlo para evitar que el espíritu netherés aprisionado en su interior pudiera dominarlo o escapar. Sin embargo, dada la gravedad de la situación, prefiere tratar el problema en persona, por lo que aprovechará su siguiente viaje de regreso para presentarse ante el **Consejo de la Corte Élfica** para hablar con el mismo.

12 Eleint: Los aventureros visitan a **Artrus Espadaplateada**, presentándole la carta de **Chansobal Dreen**. El paladín de **Lathander**, un miembro de la **Orden del Áster**, se muestra favorable a integrarse en sus filas y reconoce haber seguido alguna de sus aventuras, especialmente cuando ayudaron a las buenas gentes de *Estrellavespertina*, por lo que accede a unirse a la compañía aventurera cuando estén dispuestos a acometer una nueva misión.

13 Eleint: **Félix** parte para hacer una visita de cortesía a los **Dimswart** y de paso tratar de averiguar algo más sobre las *Tierras de las Bestias*, el lejano reino donde quedó atrapado su antiguo camarada **Snorri**.

Por su parte, **Johannes** aprovecha para actualizar la carta constitutiva de la compañía en las oficinas del **Heraldo Real**.

15 Eleint: **Félix** regresa de la *Mansión Dimswart*. Desgraciadamente, el pequeño bardo no ha podido averiguar mucho más sobre los asuntos que le preocupaban, aunque los eruditos le han prometido que tratarán de profundizar en su investigación sobre estas tierras sobrenaturales.

17 Eleint: La **Brigada Bendita** acude a la *Mansión Bleth*, invitados por la **Dama Xuldra Nzssar**. Lo cierto es que la noble se muestra genuinamente desolada al comprobar que sólo queda **Félix** entre los miembros del grupo de héroes que ella conoció, y con los que compartió la aventura que los llevó a recorrer las catacumbas y criptas prohibidas bajo *Puertadeloeste*. A pesar del triste recuerdo, la mujer se sobrepone y actúa como la más exquisita de las anfitrionas para los nuevos integrantes.

Una vez hechas las presentaciones, la **Dama Nzssar** les explica que desea pedirles un favor personal. La relación que mantiene con su hijastro ha sido siempre relativamente tensa. Hace un tiempo, **Deimios** estuvo

relacionado indirectamente con un delicado incidente y su marido lo envió fuera de la capital, con la esperanza de que esto enderezase su carácter. Sin embargo, la prolongada ausencia del primogénito de la familia no ha dejado de preocupar a su esposo, quien nunca lo admitiría públicamente. Es cierto que **Deimios** siempre ha sido un muchacho complicado, y ahora, ya un adulto, a menudo se ha visto implicado en asuntos turbios. No obstante, por el bienestar de la familia **Bleth** y de su matrimonio, desearía que alguien de confianza se asegurase de que su hijastro está sano y salvo, así como que pudiera propiciar su pronto regreso al hogar familiar.

Por lo que sabe, **Deimios** siempre ha estado interesado en todo tipo de conocimientos arcanos, pero en los últimos dos años se ha obsesionado especialmente con los colegios arcanos perdidos de los enanos. Estuvo un tiempo en *Piedratrueno*, estudiando un antiguo santuario de **Gorm**, el **Dios de los Guardianes** de los enanos. Tuvo suerte de sobrevivir a la tragedia del **Carnaval de las Lágrimas**, pero pese a que su padre le dio permiso para regresar a casa, prefirió marchar al *Alcázar Martilloígneo*, con la esperanza de conseguir que los enanos que viven en dicho valle le ayudasen en su investigación. Lo último que ha sabido de él es que se encuentra en una aldea llamada *Volkumburgo*, al pie de los *Picos del Trueno*, al sur de la *Brecha del Trueno*. Las pocas cartas que ha mandado en estos meses han sido siempre muy escuetas, y comienzan a estar preocupados. **Xuldra** sabe que su marido nunca enviaría a buscar a **Deimios**, pues es demasiado orgulloso y, además, su propio hijo podría tomarlo como una muestra de desconfianza. Pero tal vez un grupo de aventureros podría presentarse casualmente en la zona y echar un ojo a las actividades de su hijastro, protegiéndolo si se metiera en problemas.

El viaje es largo y es un gran favor personal. Para cubrir sus posibles gastos, les proporciona 1.000 piezas de oro. Además, aunque la noble insiste en que no se trata de un pago sino de un premio que pensaba entregarles por su ayuda en *Puertadeloeste*, les entrega un anillo de oro a cada uno, engastado con una gema de ónice negro en la que están grabadas las letras "BB". Los anillos están encantados con un sortilegio que al activarse permite a su portador soportar los climas más extremos.

Los héroes están dispuestos a viajar siguiendo los deseos de la **Dama Nzssar**, por lo que le aseguran que tratarán de traer de regreso sano y salvo a su hijastro.

Antes de marcharse, **Félix** le explica a la noble que está preocupado por la extraña desaparición de su compañero monje **Nanashi**. También **Xuldra** comparte algunos de sus temores, pues a través de **Pietros Keirnan** no ha vuelto a saber nada de él, después de que ella misma abandonase la ciudad antes de que **Nanashi** fuera a entregarse a las autoridades para contar todo lo sucedido durante los ataques del engendro de los **Muy Ancianos**. Durante varios días, tras la marcha del grupo, ella misma, junto con **Nanashi**, **Pietros**, varios hombres de armas contratados y un clérigo de **Tymora**, estuvieron recorriendo las catacumbas, pero no encontraron rastro ni de los necrófagos ni de otras criaturas como la que el pequeño bardo le comenta que les describió el difunto **Dornan**. Desanimado por carecer de ninguna nueva pista, **Félix** le pide a la noble que le haga llegar al semiorco **Pietros Keirnan** 200 piezas de oro, para que comience a investigar por si averigua algo más sobre el destino de su camarada perdido.

19 Eleint: Después de pasar un día haciendo los preparativos para el viaje, parten hacia *Volkumburgo*. Siguiendo los deseos de **Félix**, optan por la ruta norte, algo más larga y peligrosa, pero que permite al gnomo visitar a su padre adoptivo, que vive en *Arabel*, después de meses de ausencia.

21 Eleint: Los compañeros llegan a *Hilp*.

23 Eleint: El grupo alcanza el tranquilo pueblo de *Immermar*.

26 Eleint: Casi al anochecer, vislumbran la ciudad de *Arabel*. Tras dejar alojados a sus camaradas en la posada del *Ganso Salvaje*, **Félix** visita su hogar, para encontrarse la casa cerrada. Al preguntar a los vecinos, tristemente éstos le comunican que su anciano padre, **Edmund Jääkäri**, falleció hace ya algunas semanas. Aunque tanto ellos como los físicos que lo atendían le mencionaron la posibilidad de enviarle un mensaje para que pudiera acudir en sus últimos momentos, él insistió en que **Félix** estaba realizando una tarea muy importante para el reino y no podía desentenderse de la misma. También le mencionan que durante estos últimos días, han conservado la casa en buen estado gracias a un joven iniciado de **Deneir**, que fue enviado para ayudar a **Edmund** en las tareas del altar del **Señor de Todos los Símbolos e Imágenes**.

Sobreponiéndose al dolor producido por la pérdida de quien lo crió y educó cariñosamente desde muy niño, **Félix** visita el pequeño altar de **Deneir** en la ciudad, donde es recibido por un imberbe clérigo que apenas a superado la veintena, pero que ya porta unos curiosos anteojos. El joven se llama **Anton Farfan** y fue enviado por el templo de *Berdusk* a expresa petición del fallecido **Edmund**, cuando los achaques de la edad le hicieron cada vez más difícil seguir con sus tareas. Su padre le dejó en herencia las escrituras de propiedad de la casa, así como una caja con varios objetos personales. Al abrirla, **Félix** encuentra una pluma chapada en oro, con la que solía escribir siempre **Edmund**, y un pequeño libro cuyas páginas están en blanco. Según **Anton**, ambos están encantados. La pluma permite escribir pergaminos mágicos sin posibilidad de errores. En cuanto al librito, el iniciado de **Deneir** se refiere al mismo como un **Libro de Revelaciones**. Su magia permite escribir una pregunta concreta en una hoja en blanco, y la respuesta, más o menos detallada, se transcribe en el resto de la página. Sin duda, **Edmund** esperaba que ambos objetos pudieran ser de ayuda al pequeño **Félix**.

Tras contar las malas noticias al resto de sus camaradas, deciden pasar unos días en la ciudad para arreglar cualquier asunto pendiente que el difunto pudiera tener y honrarle apropiadamente.

29 Eleint: **Félix** realiza los trámites necesarios para traspasar la casa de sus padres a nombre de la **Brigada Bendita**.

3 Marpenoth: Después de permanecer una semana en *Arabel*, poniendo en orden las últimas voluntades de los **Jääkäri**, la compañía aventurera abandona la ciudad. Antes de marcharse, **Félix** entrega a **Flipa** al buen **Anton**, quien le ha estado ayudando durante estos días. A ciencia cierta, no es seguro si el joven iniciado cuidará de la perra o será ésta la que cuidará de él.

6 Marpenoth: Tras un viaje sin incidentes, el grupo llega a la posada fortificada del *Puente de los Albañiles*. Con la amenaza de las fatas en la ruta del *Bosque de Hullack*, se ha establecido un puesto de guardia en este punto, guarnecido con dos pelotones de **Dragones Púrpura** y una pareja de **Magos de Guerra**. Cuando un número suficiente de carros o viajeros llegan al establecimiento, uno de los pelotones, auxiliado por un **Mago de Guerra**, los escolta por el camino que recorre el bosque. Así se minimiza el peligro, pues las fatas y criaturas hostiles no suelen atacar a un contingente numeroso y bien armado.

Por desgracia, según les informan, la última caravana partió hace ya tres días, y hasta que no se junte un nuevo grupo, no se les dará escolta.

12 Marpenoth: La paciente espera de los héroes da por fin sus frutos. Junto con cinco carros, varios guardias de caravana y el pelotón de **Dragones Púrpura** y su **Mago de Guerra**, parten atravesando la sombría y fría ruta que recorre el ahora siniestro bosque.

17 Marpenoth: Afortunadamente, la travesía del bosque está exenta de ningún incidente armado, aunque la tensión ha dominado todo el viaje hasta avistar las murallas del *Fuerte Espino*, más allá del límite oriental de *Hullack*. Allí se despiden de sus compañeros de viaje y se preparan para la siguiente etapa del camino.

19 Marpenoth: Con las sombras nocturnas ya casi desplegándose, el grupo llega frente a los inmensos y oscuros muros rematados con dragones de piedra del *Alcázar Martilloóigneo*. Tras presentarse ante los guardias de las puertas, buscan alojamiento en la posada de la *Guarida del Dragón*. Durante su recorrido, pueden comprobar como el lugar es un hervidero de actividad. Además de los uniformes con los colores y escudos del valle se reconoce también la librea característica de los **Dragones Púrpura**, enviados como refuerzo de la guarnición cormyreana que actúa en el protectorado.

20 Marpenoth: Poco después de amanecer, un emisario del **Señor Arkhus Adragón** se presenta en la posada, con órdenes de llevarlos a su presencia.

Una vez en el majestuoso salón de gobierno, **Arkhus**, un hombre solemne que ha pasado ya la cincuentena, les da las gracias por haber dispuesto el retorno del caballo de guerra y otros efectos personales de su difunto hijo **Rothgard**, quien compartió con la **Brigada Bendita** varias aventuras. En agradecimiento a tal gesto, los invita a una cena esta noche en el castillo y también dispone que los gastos de su estancia en la posada durante estos días queden cubiertos por él personalmente.

Cumpliendo los deseos del **Señor**, esa noche acuden a la sala de banquetes del castillo. Además del propio **Arkhus Adragón**, está su hijo primogénito, **Korrigan**, así como **Mentos Balaklav**, el erudito del alcázar. También están presentes **Anzio Vulmis**, un **Mago de Guerra** de *Cormyr*, y el oficial **Martin Cuernodraco**, **Capitánespada** de los **Dragones Púrpura** acantonados en la fortaleza. Finalmente, la comunidad enana está representada por **Bjork Escudotrueno**, un miembro del **Consejo de Ancianos**, que dirigen a los distintos clanes enanos que moran aquí.

Al escuchar el nombre del enano, **Félix** no puede sino verse sorprendido, pues se trata sin duda de un pariente del difunto **Dornan**, aunque ya sabía que tanto el inquisidor, como el desaparecido **Snorri** procedían de este valle. Un poco confuso por el giro de los acontecimientos, el pequeño gnomo le transmite el pésame a **Bjork**, relatando que su camarada murió valientemente, luchando contra un terrible enemigo. De hecho, conforme avanza la cena, tanto **Arkhus** como **Bjork** le piden al bardo que narre el final de sus respectivos allegados. A pesar de que **Félix** se esfuerza lo mejor que puede en elaborar sendos relatos épicos, su oratoria no parece impresionar demasiado a sus sombríos contertulios.

Lo cierto es que se percibe cierta tensión en la mesa. Excepto el propio **Señor** y el anciano **Mentos**, todos los demás comensales parecen estar un poco a la defensiva y no faltan comentarios puntillosos entre los distintos bandos. No obstante, a pesar de ello, hay algunas conversaciones interesantes entre el grupo y los distintos invitados. **Martin** conversa animadamente con **Artus** y **Johannes**, pidiéndoles noticias de lo que sucede en *Suzail* y en otras partes del reino. Por otro lado, **Mentos** se muestra interesado en saber si las patrullas que recorren el valle, normalmente dirigidas por el propio **Martin Cuernodraco**, han encontrado alguna cosa fuera de lo normal. El oficial cormyreano reconoce que con el deshielo en las cumbres de los *Picos del Trueno* dejaron de encontrar extraños rastros en la nieve, aunque lo que sí que es cierto es que han percibido una menor presencia de orcos y ogros en las colinas. De todas formas, sus hombres están en constante estado de alerta, más aún después de la pareja de cuerpos que encontraron. Llegado este punto, **Korrigan** menciona que ninguna criatura conocida habría podido dejar así unos restos, por lo que es evidente que quien los asesinase se valió de la magia. Esto provoca una discusión entre los presentes, pues parece claro que el hijo del **Señor** menosprecia la actuación de **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra** cormyreano.

Al pedir más detalles, **Mentos** les explica que hace unos dos meses, los **Dragones Púrpura** encontraron dos cadáveres en el valle, cerca del camino que conduce al alcázar. Parecía como si hubieran sido consumidos, pues apenas quedaban las carcasas de piel y algunos huesos menores, pero todo lo demás, esqueleto

principal, vísceras, carne y sangre, había desaparecido. Tampoco se veían ropas ni otras posesiones que pudieran identificarlos, por lo que creen que se trataba de viajeros que venían del exterior, dado que no se ha echado en falta a nadie en el valle. Sin embargo, dado el estado de los restos, el **Mago de Guerra** decidió quemarlos.

21 Marpenoth: Los compañeros parten hacia el *Valle Volkumburgo*, donde esperan encontrar por fin a **Deimios Bleth**. Cuando llevan unas tres horas de viaje, se topan con una patrulla de hombres del **Señor**, que llevan a un pintoresco prisionero. Se trata de un hombre alto, desgarrado, que viste unas raídas vestiduras blancas y lleva la cara pintada de blanco. El desconocido va atado y amordazado, y al preguntar al líder de la patrulla los motivos de su apresamiento, éste les explica que se trata de un profeta charlatán que ha estado asustando a los granjeros del valle con historias acerca de muertos vivientes que se levantan de las tumbas. Lo llevan a la presencia del **Señor** para que decida si lo encierran, lo dejan en libertad o lo expulsan de estas tierras. Aunque no opuso resistencia, sí que han tenido que amordazarlo para evitar que se pasase todo el camino con sus interminables fantasías.

Sospechando que tal vez el prisionero pueda tener alguna pista sobre la maldición que afecta al reino, **Ciriaca** trata de convencer al jefe de los soldados de que les dejen hablar con el mismo, pero éste se muestra inflexible respecto a dicho asunto y, finalmente, se dan por vencidos, por lo que continúan su camino.

24 Marpenoth: El atardecer llega casi a su fin cuando llegan a la pequeña aldea de *Volkumburgo*, en mitad de un pequeño valle en pleno centro de los *Picos del Trueno*. Realmente se trata de una serie de granjas y algunas casas en un pequeño núcleo rural, en el que destaca una antigua mansión señorial, transformada en una posada, que ostenta un cartel con el nombre de *El Dragón Carmesí*. Al entrar son amistosamente recibidos por el propietario, **Rudyard el Rojo**, quien se muestra sorprendido por la presencia de un grupo de aventureros en el valle. Tras conversar un poco con el posadero, éste les explica que en estos últimos meses las patrullas del *Alcázar Martilloígneo* han garantizado la protección de la aldea aunque, no obstante, siempre ocurren algunos sucesos extraños en el valle. Menciona entre ellos la llegada de **Ulano Varic**, quien se autoproclamaba un servidor del **Escriba de los Condenados** y estuvo asustando a sus parroquianos con historias acerca de seres de ultratumba que amenazaban estas tierras. Parece claro que **Rudyard** se refiere al extraño al que llevaban preso los hombres del **Señor**. Por otro lado, también está la presencia de **Amelior Amnos**, un famoso alquimista cormyreano, quien lleva instalado en la aldea un par de años y compró el gran almacén que hay junto a la parte trasera de su posada. Al parecer, el alquimista, junto con un noble mago algo estirado e irritante y un par de hombres de armas, **Groo** y **Markus**, están instalados en el mismo y no es raro que los dos últimos frecuenten a menudo la posada, compartiendo todo tipo de historias con los lugareños. De hecho, les confirma que **Deimios Bleth**, el joven mago, y su guardaespaldas, **Markus D'Gar**, poseen habitaciones en *El Dragón Carmesí*.

Está ya oscureciendo en el exterior, cuando el relato de **Rudyard** es interrumpido con la llegada de un robusto recién llegado, que porta armadura y armas y muestra unos rasgos que hacen adivinar sangre orca en sus antepasados. El posadero lo saluda, presentándolo como **Groo**, uno de los hombres de **Amelior**, y quien normalmente le lleva las comidas, pues el erudito suele enfrascarse en lo que quiera que esté haciendo durante largas horas.

Hechas las presentaciones, **Félix** elabora una historia acerca de los motivos de la presencia del grupo en este recóndito valle, lo que parece captar la curiosidad de **Groo**, quien comenta que hablará con su patrón, pues puede que éste tenga algún trabajo que pudiera interesarles.

Mientras **Groo** regresa al almacén con la cena de **Amelior**, los compañeros se integran un poco con el resto de aldeanos que poco a poco van llegando a la posada. Una de las conversaciones que llaman la atención de **Artrus** es la de un granjero que cuenta que un joven pastor local asegura que unos demonios se llevaron un par de sus ovejas en volandas, mientras pastaba en las tierras altas del valle. Esto intriga al paladín, que decide tratar de averiguar más sobre el asunto.

Poco rato después, **Groo** regresa junto con un hombre ya maduro, de atuendo algo descuidado y pelo enmarañado. El nuevo visitante es **Amelior Annos**, un nombre conocido para **Artrus**, que recuerda que varias familias nobles de *Suzail* requerían los servicios del alquimista en el pasado. **Amelior** se muestra entusiasmado por la presencia de los aventureros, algo que no es sino un signo de que el destino ha puesto por fin a tiro la consecución de su proyecto maestro. Pero en lugar de contarles de qué se trata, el hombre insiste en que es mejor que lo vean por sí mismos y los conduce hasta su estudio, el antiguo almacén, a escasos metros de la propia posada.

Tras atravesar un pequeño recibidor, el grupo sube por unas escaleras hasta una oficina, desde la que se domina la nave principal. En la misma, se levanta un enorme armazón de andamios que llegan casi hasta el techo y que rodea una enorme estatua de rasgos humanoides de casi nueve metros de altura. La figura está hecha de piedra oscura y se adivina que le faltan varias partes, como si hubiera sufrido desperfectos, pero el resto parece haber sido tallado de un único y ciclópeo trozo de roca.

Amelior les explica que lo que están contemplando es el **Awtawmatawn**, una antigua leyenda hecha realidad, creada hace algo más de trescientos años por un mago enano, **Valmous el Moldeador**, el legendario maestro del *Colegio de Magia Moldeadora*, donde los misterios de la magia elemental de la tierra se enseñaban a los pocos capaces de dominarlos. Junto con el *Colegio de Magia Rúnica*, ambas escuelas arcanas estaban localizadas en lo alto de sendas montañas aquí, en los *Picos del Trueno*, posiblemente cerca del propio *Valle Volkumburgo*. El **Awtawmatawn** fue la última y mayor creación de **Valmous**.

Las crónicas cuentan que el mago la creó para el **Rey Emerlin III**, con el fin de ayudarlo a proteger y ampliar la ciudad de *Tronales*, cuya localización es hoy un misterio. Según los escritos, en el día final de su construcción fue destruido por fuerzas maléficas, las mismas que pudieron estar detrás de la caída de los dos colegios arcanos perdidos de los enanos. De hecho, el buen **Rey Emerlin III** murió de forma misteriosa poco después y posteriormente, aunque lo sucedido en la ciudad enana es un misterio, nadie pudo volver a comunicarse con los habitantes de *Tronales*. El propio pueblo de *Volkumburgo* fue amenazado por una horda de criaturas hostiles, siendo gran parte de la población y las casas arrasadas. Sólo la valentía de sus defensores consiguió salvarlo de la destrucción total, pero quedó reducido a la pequeña aldea que es hoy.

Amelior reconoce que el proyecto de reconstruir el gran constructo ha sido su ambición durante muchos años, habiéndole dedicado gran parte de su fortuna y conocimiento. Cuando esté otra vez operativo, pretende entregarlo como un regalo al **Rey**, con el fin de que pueda ser empleado para beneficio del reino, construyendo todo tipo de cosas o protegiendo las ciudades de posibles enemigos.

Su trabajo está cerca de finalizar, gracias en parte a la ayuda y financiación del joven **Deimios**. Con cada pieza añadida, el aura mágica en el interior de la estatua crece, y piensa que cuando esté completa podrá ser capaz de devolverla a la vida.

Desgraciadamente, las últimas piezas están siendo las más difíciles de encontrar. **Deimios** asegura haber hallado un modo de encontrar los antiguos colegios arcanos enanos, donde es muy probable que se guarden algunos de los fragmentos. El mago ha estudiado profundamente la magia rúnica enana y tiene una forma de activar las runas con las que encantaban sus creaciones.

El alquimista les ofrece ayudarle a completar su obra, prometiendo 1.000 piezas de oro en gemas por cada una de las partes que encuentren. Precisamente, **Deimios** y su hombre de armas, **Markus**, han partido para confirmar la localización de una de ellas, y en principio deberían volver pronto, aunque se están retrasando, por lo que empieza a preocuparse.

Después de escuchar la historia del alquimista y viendo su oferta como una buena oportunidad de mantenerse cerca de **Deimios**, además de poder ganar algún dinero, los compañeros aceptan y regresan a la posada junto con **Groo** para celebrarlo con una buena cena, en la que **Rudyard** se destapa como un excelente cocinero.

25 Marpenoth: Apenas ha entrado la medianoche, cuando un fortísimo ruido, seguido de un potente temblor, sacude a todos los presentes en *El Dragón Carmesí*. Alarmados, los héroes aprestan sus armas y salen al exterior por la parte trasera, cercana al estudio de **Amelior**, de donde aparentemente procedía el impacto. Atónitos contemplan una enorme roca caída junto al antiguo almacén, que de hecho ha arrancado una pequeña parte de la techumbre del mismo. La piedra se ha fragmentado en algunos trozos más pequeños, pero de repente, estas piedras más pequeñas parecen cobrar vida, adquiriendo una forma vagamente humanoide. Al mismo tiempo, una lluvia de pedrisco cae con fuerza sobre varios de los aventureros que habían salido fuera de la posada y cubre todo el terreno con un manto de piedrecillas que complica cualquier movimiento por la zona.

Finalmente, una docena de seres elementales de piedra se forma a partir de los fragmentos del meteorito. La mayoría comienzan a tratar de derribar las puertas de acceso al almacén, donde se escuchan los gritos de alarma de **Amelior**. Sin embargo, varios se dirigen hacia los miembros del grupo, deslizándose por la tierra sin problemas, a pesar de la capa de pequeñas piedras que la cubre. **Groo** es el primero que les hace frente, aprovechando el largo alcance de su bardiche, pero no consigue golpear a ninguna de ellas. **Johannes** lo secunda, seguido de **Ciriaca**, **Félix** y **Siluré**, mientras que **Artus** se retrasa al tener que coger su mandoble, apoyado junto a la silla en la que estaba. Es entonces cuando por encima de los golpes de los elementales en la madera del edificio escuchan un batir de alas en la oscuridad. Una criatura de alas membranosas y aspecto dracónico surge volando por encima de ellos. Durante un breve momento, tienen la fugaz imagen de un pequeño jinete barbudo, cubierto con una túnica hecha jirones, que señala con una vara a su compañero gnomo, para luego gritar una palabra en Enano. Apenas dice esto, **Félix** es rodeado por un aura llameante que provoca que sus ropas prendan, convirtiéndolo en una pequeña antorcha viviente.

En el interior del almacén, con una de las hojas de la puerta casi destrozada, brilla otra explosión ígnea cuando una de las bombas alquímicas alcanza a varios de los elementales que forzaban la entrada al edificio. También **Siluré** colabora en la defensa del estudio, conjurando una bola ígnea que arrasa la zona, provocando que varios de los elementales más pequeños queden reducidos a cenizas. Sin embargo, cuatro de ellos comienzan a enfrentarse a los héroes, que tratan de contenerlos. **Groo** lanza golpe tras golpe, pero la suerte no le acompaña. Incluso trata de morderles con sus colmillos, pero tampoco consigue traspasar la piel rocosa. También **Ciriaca** trata de aportar su granito de arena, aunque su pequeña daga no encuentra puntos vitales en los seres de piedra y tierra. Sólo la espada mágica de **Johannes** parece hacerles alguna mella, hasta que por fin, **Groo** impacta con un fuerte golpe de su arma de asta. No obstante, sus esfuerzos no han pasado desapercibidos y, momentos después, un segundo reptil volador los sobrevuela, al tiempo que su jinete invoca una bola de fuego que cae sobre parte del grupo.

Al mismo tiempo, en el almacén, **Amelior** usa todos sus recursos para defenderse de los elementales de tierra que tratan de entrar. Gracias a sus bombas alquímicas ha acabado con varias criaturas, pero ha tenido que retirarse hasta la oficina elevada, pues alguno de los seres pétreos ha logrado atravesar las puertas.

Siluré, viendo la táctica de ataque alterno que usan los jinetes enanos, decide preparar una de sus bolas ígneas, y en la siguiente pasada envuelve tanto al mago enano como a su montura en un estallido llameante. Iluminados por la magia de la elfa, los compañeros ven por un instante como la criatura que monta no es sino una wyverna, aunque no de gran tamaño, que chilla de dolor por las quemaduras sufridas. No obstante, el enano consigue dominarla y lanza su propia bola de fuego, lo que hace que varios de los compañeros queden maltrechos.

Por suerte, la demostración de poderío mágico de **Siluré** parece amedrentar a los atacantes, y ambos enanos desaparecen en la noche tan repentinamente como surgieron. **Groo** y **Johannes** despachan a los últimos elementales que les hacían frente. Para cuando llegan al interior del almacén, contemplan aliviados como **Amelior** ha podido desembarazarse a su vez de todos sus atacantes, aunque éstos han causado bastantes destrozos en el piso inferior.

Tras sanar a los heridos, los aventureros deciden descansar, aunque montan un turno de guardia para poder dar la alarma ante un posible nuevo ataque.

Después del amanecer, se dedican a ayudar a **Amelior** y a **Groo** a reparar los desperfectos más graves sufridos por el almacén, principalmente para evitar que el edificio corra peligro de desmoronarse. El alquimista sigue preocupado por la suerte de **Deimios** y **Markus**, pues le parece sumamente extraño que no hayan regresado.

26 Marpenoth: Algo antes de sus rezos matutinos, **Artrus** visita la granja de **Clemon**, el padre del joven pastor que aseguraba que algunas de sus ovejas habían sido capturadas por seres demoníacos. El muchacho no parece mentir, aunque se le ve relativamente impresionable. No obstante, la descripción que da de los monstruos y el genuino miedo que hay en su voz dejan preocupado al paladín.

A mediodía, una pareja de magullados viajeros llegan hasta el estudio de **Amelior**. No se trata de otros sino de los desaparecidos **Deimios Bleth** y **Markus D'Gar**, quienes al parecer han tenido sus propios problemas para regresar.

El noble exige hablar inmediatamente con **Amelior**, con quien se reúne en su oficina. Mientras, el sonriente y fornido pelirrojo se presenta y pregunta a **Groo** por los nuevos colaboradores. **Markus** parece un tipo campechano y despreocupado, que exhibe un elaborado tatuaje en la frente, así como una sempiterna sonrisa. Aprovechando la audiencia que le rodea, les cuenta las peripecias de su viaje. Usando los conocimientos de su joven señor sobre la magia rúnica de los enanos, consiguieron activar uno de los portales que encontraron durante sus exploraciones por el valle. No sabían donde los conduciría, pero tenían la esperanza de que fuera a algún antiguo asentamiento enano. Lo cierto es que su viaje tuvo más éxito del que podían preveer, ya que les llevó a una caverna abierta en la cornisa de un desfiladero, el emplazamiento ni más ni menos de uno de los colegios arcanos perdidos. Por lo que mencionó el joven **Deimios**, se trataba del *Colegio de Magia Rúnica*. Muchos de sus edificios estaban en ruinas y la cueva en la que aparecieron estaba cerrada por unas enormes columnas pétreas a modo de barrotes, aunque tan distanciadas que cualquier persona normal podría pasar entre ellas. Sí había unas dobles puertas metálicas y apenas transcurrieron unos segundos cuando el olor que dominaba el sitio les hizo descubrir el porqué. El círculo rúnico que habían atravesado daba al extremo de una cueva que era un nido de wyvernas. Afortunadamente, la media docena de bestias existentes parecían jóvenes y no muy agresivas, por lo que pudieron moverse con cuidado para evitar provocarlas y salir al exterior. El centro de la cornisa estaba dominado por una serie de pequeñas torres con forma semicónica, unidas entre sí por una especie de puentes de piedra. En lo alto de las mismas parecía arder algún tipo de luz mágica, aunque lo más curioso es que no se veía ni puerta ni ventana alguna. También se dieron cuenta de que algunas de las

construcciones, especialmente un edificio incrustado en la pared de roca, albergaban criaturas. Los moradores parecían algún tipo de humanoides de aspecto brutal, robustos y muy musculosos, que portaban enormes armas a sus espaldas. Parecían moverse libremente por el lugar, hasta que en un determinado momento, vieron a uno de ellos hablando con un patético enano encorvado de avanzada edad, que apenas se sostenía con una vara. Lo curioso era el aspecto del enano. Sus vestiduras estaban casi hechas harapos y por otro lado, mostraba numerosos tatuajes hasta donde ellos pudieron distinguir.

Con sumo cuidado, exploraron el lugar, descubriendo otros dos portales rúnicos inactivos. Asimismo, encontraron un edificio en ruinas que según **Demios** era un templo de **Dugmaren Mantobrillante**, una deidad enana dedicada al descubrimiento y la invención. Aquí fue donde por casualidad vieron el enorme brazo del constructo de **Amelior**. El objeto parecía abandonado, como si llevase allí siglos, por lo que decidieron arriesgarse y usar la caja contenedora proporcionada por el alquimista. Por desgracia, no contaron con el ruido que provoca su activación, por lo que momentos después habían alertado a todos los feroces brutos, además de un enano tatuado que les dedicó una bola de fuego, de la que apenas salieron relativamente indemnes gracias al muro de piedra del templo. De los edificios centrales surgieron otros dos enanos de aspecto raro, pertrechados también con varas, por lo que se dieron cuenta de que no podrían salir de allí sin lucha, a menos que usasen la cabeza. El propio **Markus** admite orgullosamente que él tuvo la ocurrencia de que **Deimios** usase un conjuro ilusorio, aparentando que alguien corría hacia la gruta de las wyvernas. Aprovechando dicho momento de confusión, activaron a ciegas el portal rúnico que había en el interior del templo, que los llevó a un punto del valle desconocido para ellos, al otro lado del desfiladero, por lo que han tardado más tiempo en regresar.

Minutos después, **Deimios Bleth** baja de la oficina de **Amelior**, acompañado por el alquimista. El joven mago no parece extremadamente contento con la incorporación de los aventureros a la empresa, pero su espíritu práctico parece imponerse y les explica que durante su exploración en el *Colegio de Magia Rúnica* usó un pergamino con un conjuro especialmente diseñado por el alquimista para localizar la piedra especial de la que está hecho el **Awtawmatawn**. La magia del pergamino reveló la presencia de otra de las partes, pero más allá de la cueva de las wyvernas, por lo que cree que podría haber algún túnel que pasaron de largo. Por otro lado, todavía queda otro círculo rúnico a investigar, del que sospecha que podría conectar con el *Colegio de Magia Moldeadora*, el lugar donde se creó el enorme constructo por primera vez.

Finalizado el relato, un excitado **Amelior** los conduce a todos hasta la el interior del almacén, al pie de la gran estatua. Allí les muestra una pequeña caja de madera, con una serie de símbolos rúnicos. Al abrir la caja, se produce un extraño sonido y notan por un instante como si el aire de la sala fuera absorbido en el interior de la misma para luego ser expelido de nuevo. Momentos después, un enorme brazo, al que le falta la mano y el antebrazo, se materializa en el suelo. La piedra del fragmento parece temblar y también se escuchan crujidos en el entramado de madera que rodea al **Awtawmatawn**.

Amelior les explica que las partes del constructo parecen poseer algún tipo de memoria que las compele a unirse nuevamente. Tras los problemas que tuvo para tratar de juntar los primeros trozos, consiguió de un mago un contenedor dimensional capaz de ser sintonizado con un elemento concreto. Él lo alineó con el tipo de roca de la que está modelada la criatura, que puede encontrarse únicamente en los *Picos del Trueno*. Posteriormente, aprovechó esa cualidad de memoria mediante un refinado proceso de alquimia y transubstanciación. Para demostrar todo esto, **Amelior** extrae una serie de viales de su laboratorio y comienza a verterlos sobre el brazo. Poco a poco, la piedra va perdiendo su consistencia y empieza a licuarse hasta quedar convertida en una especie de masa amorfa derretida. Es entonces cuando dicha masa empieza a

moverse hacia la estatua, desplazándose hasta formarse nuevamente a partir del hombro de piedra al que estaría unido. El alquimista les comenta que cuando el efecto de sus disgregadores finalice, el brazo formará nuevamente parte del todo, como si hubiera sido recién creado.

Aparentemente, quedan unas tres piezas por encontrar: el antebrazo y mano restante, una parte del costado y la mitad de la cabeza.

27 Marpenoth: Parece claro que los atacantes de la aldea procedían del antiguo *Colegio de Magia Rúnica*, donde se esconde por lo menos un fragmento del constructo, aunque será poco probable obtenerlo sin lucha.

Amelior siempre ha sido contrario a cualquier tipo de expolio o robo, porque siempre había asumido que los restos del **Awtawmatawn** estarían perdidos y que no había nadie que pudiera reclamarlos. No obstante, es también muy posible que los extraños enanos regresen para tratar de atacar de nuevo *Volkumburgo*, por lo que es necesario hacer algo y rápido. Seguramente, el círculo rúnico de la caverna de las wyvernas estará vigilado, si la estratagema de **Markus** tuvo éxito y los moradores del lugar piensan que los intrusos huyeron por el mismo. Por ello, **Deimios** propone marchar esta vez por el círculo que emplearon para huir, que les llevará a las ruinas del antiguo templo enano.

Por otro lado, **Deimios** hace hincapié en que él no quiere ningún tipo de saqueo u objeto valioso, eso puede quedar como botín del grupo, pero sí está interesado en cualquier tipo de objeto arcano rúnico de los enanos o escrito relacionado con dicho tipo de magia que encuentren. La condición es que él se queda con cualquier cosa perteneciente a dicho ámbito de conocimiento.

Antes de partir hacia el círculo rúnico en la ladera del valle, **Amelior** les proporciona varios pergaminos que les permitirán rastrear las otras partes del constructo y entrega algunas pociones curativas a **Groo**, en previsión a que pueda necesitarla al enfrentarse a los moradores del antiguo bastión enano.

Poco antes del atardecer, tras una marcha cada vez más empinada por las laderas de las estribaciones montañosas de los *Picos del Trueno*, el grupo, acompañados por **Deimios**, **Groo** y **Markus**, llega a una pequeña terraza en la que se ve esculpido en la roca un doble círculo concéntrico cubierto de extrañas runas escritas en *Dethek*, el alfabeto de los enanos.

Viendo que la noche está al caer, deciden descansar en la base de la subida que lleva a la pequeña terraza y esperar al día siguiente.

28 Marpenoth: Con el amanecer, los aventureros se ponen en movimiento. **Deimios** les advierte que una vez activado, el círculo rúnico abre un canal de teleportación en ambos sentidos que dura más o menos un minuto. Con el fin de asegurar que el otro extremo sea seguro, **Ciriaca** encabeza la marcha. Tal y como les describió **Markus**, el lugar al que llega es un antiguo templo enano. El edificio parece estar en un estado ruinoso, como si hubiera sufrido algún tipo de cataclismo más allá del mero paso del tiempo. La techumbre está casi derruida por completo y muchos de los muros presentan graves boquetes. Quedan restos de altares y yunques dedicados a la **Dugmaren Mantobrillante**. La piedra de las paredes que subsisten tiene un color ligeramente azulado y aparentemente es más resistente que la roca común del resto de la construcción. Más allá, la mediana percibe las luces de los edificios que mencionó el luchador pelirrojo, pero no se observa apenas movimiento. Tras asegurarse de que el lugar está desierto y no esconde amenaza alguna, **Ciriaca** espera a que sus camaradas reactiven el círculo rúnico desde el otro lado y cruza para advertirles de que no hay peligro. Apenas unos segundos después, toda la **Brigada Bendita**, junto con **Deimios**, **Groo** y **Markus** se encuentran escondidos en las ruinas del templo.

Decididos a explorar con detenimiento el lugar, comienzan a moverse conforme las luces del amanecer empiezan a bañar el risco. La frialdad del aire y cierta dificultad al respirar les hacen sospechar que el colegio

arcano se encuentra cerca de lo alto de una de las montañas más altas de la cordillera. Por suerte, la magia de los anillos que les obsequió la **Dama Nzssar** les permite soportar sin problemas la baja temperatura.

Al moverse a lo largo del barranco, lejos de las torres sin puertas y al otro extremo del edificio incrustado en la pared de roca donde **Markus** contó que moraban los humanoides monstruosos, los héroes contemplan una rampa de amplias rocas, perfectamente cortadas y modeladas que desciende zigzagueando por la cornisa de la montaña hasta donde llega la vista. Esta carretera parece tan bien construida que incluso un carro podría recorrerla sin problemas y, aparentemente, desciende hasta la base de la cordillera.

Pasada una línea de edificios en ruinas, **Ciriaca** escucha una voz retumbante, seguida de otras más agudas. Al investigar, ve a una pareja de altos y corpulentos humanoides de piel grisácea. Otra pareja de seres más jóvenes van con ellos. Portan grandes arcos y jabalinas y hablan en una lengua desconocida, cuyas palabras resuenan como golpes en la tierra. El cuarteto desaparece poco a poco, dirigiéndose a la rampa de descenso del risco. Momentos después, otros humanoides surgen del edificio en la pared de roca. Algunos, por sus formas, son evidentemente de sexo femenino. Uno de ellos, un enorme guerrero que lleva un monstruoso espadón cruzado a la espalda, se acerca a las torres unidas entre sí. Repentinamente, una puerta se dibuja en la pared de roca junto a la criatura y un enano encorvado que camina ayudado de una vara se presenta ante el bruto, cuya voz resuena casi en toda la caverna. El anciano enano parece llevar todo tipo de tatuajes, hasta donde alcanza la vista de **Ciriaca**, pero es incapaz de escuchar si dice algo. La imagen es curiosa, porque el musculoso ser, de más de dos metros de altura, parece tratar con tremendo respeto al decrepito enano, al que dobla en estatura y anchura. Tras un diálogo en el que sólo se escucha la grave y sonora voz del coloso gris, el enano regresa hasta la puerta abierta en la torre, que se cierra a su paso, mientras que el bruto comienza a dar órdenes a otros seres como él, los cuales empiezan a realizar diversas tareas a lo largo de la caverna.

Una vez reunida con el resto de compañeros, la mediana les cuenta lo que ha visto. Parece claro que los humanoides de piel gris parecen obedecer en cierto modo a los enanos. Asimismo, por su aspecto y armamento, suponen unos peligrosos adversarios en una lucha cuerpo a cuerpo. El siguiente edificio junto a la cornisa está también en ruinas y, según **Deimios**, esconde el otro círculo rúnico inactivo que encontraron. Podrían llegar hasta el mismo, pero no sin arriesgarse a ser detectados, y las armaduras pesadas que portan algunos de los presentes hacen que el moverse en silencio sea una opción sumamente peligrosa. Por otro lado, **Félix** propone un ataque por sorpresa contra el edificio que parece albergar la comunidad de las criaturas de piel gris, lo que les daría cierta superioridad táctica. Esta idea parece agradar a **Deimios**, así como a **Siluré**, pues le da la oportunidad de probar su magia de batalla. Pero tampoco deja de tener sus inconvenientes, ya que desconocen el número de seres que hay en el edificio o en la caverna entera, así como si existen otras amenazas presentes en el lugar de las que todavía no son conscientes. Sin embargo, **Artrus** no está conforme con este plan. Aunque estratégicamente puede suponerles una gran ventaja, significa atacar sin provocación previa a una comunidad de criaturas que, de momento, no les han sido hostiles y entre las que además se incluyen hembras y crías.

Finalmente, después de una discusión en la que ambos defienden sus argumentos, optan por tratar de agrandar una grieta en la pared con cuidado, para poderse mover de edificio en edificio mientras la mitad del grupo permanece alerta por si pudieran ser detectados.

Afortunadamente, las criaturas grises parecen no estar demasiado activas durante las horas del amanecer, aunque sí que un par de ellas salen del pórtico en la roca y se encaminan, una hacia la rampa de descenso al valle y la otra hacia la caverna de las wyvernas.

Con suma precaución consiguen acceder al siguiente edificio en ruinas. Parece tratarse de una especie de salón, que alberga otro círculo rúnico, tal y como contaron **Deimios** y **Markus**. El área está rodeada de columnas derruidas y una inscripción en Enano desea fortuna y conocimiento a aquellos que viajan al *Colegio de Magia Moldeadora*, con lo que los compañeros sospechan que el círculo comunicaría con el otro colegio arcano perdido.

El siguiente paso hacia la gruta de las cavernas es atravesar una zona sobre la rampa, en la que **Ciriaca** ve que se ha colocado uno de los dos seres grises, a modo de vigía. Aunque está contemplando el valle inferior, en el que la luz del sol va terminando de disipar las sombras nocturnas, es posible que pudiera escuchar a alguno de los miembros del grupo moverse, especialmente a **Artrus** o **Johannes**, que portan armaduras más pesadas. Para evitar dicha contingencia, **Deimios** repite su distracción ilusoria y hace aparecer la silueta de una cabra montesa en uno de los riscos próximos. Está claro que los seres de piel gris son cazadores natos, porque apenas descubre al animal, el vigía sale disparado hacia él, saltando sorprendentemente sobre la cornisa con una agilidad y un agarre realmente impresionantes.

Aprovechando esta distracción, los aventureros cruzan al otro lado de la rampa, donde hay un último edificio en ruinas cerca de la cornisa. A través de las grietas en el muro contemplan a pocos metros la gran caverna, donde escuchan los gritos y sonidos de las wyvernas, que parecen estar comiendo, mientras otro de los humanoides monstruosos parece hablar con ellas, como quien recompensa a una manada de perros de caza.

Al cabo de un buen rato, el cuidador de las wyvernas sale de la caverna y se cruza con otra media docena de humanoides, entre los que hay otras hembras. Parece que el poblado se ha puesto ya en marcha y, por suerte para los héroes, la mayoría de las criaturas descienden por el sendero fuera del risco.

Con la ruta despejada, los compañeros se introducen entre las grandes columnas que hacen de barrotes. Las wyvernas parecen más interesadas en la comida que les han dejado que en su presencia, aunque el grupo se mueve pegado a la pared para evitar molestar a los animales. Es entonces cuando contemplan una imagen que echa por tierra el plan inicial que tenían en mente.

Efectivamente, hay un pequeño túnel que da acceso a las profundidades de la montaña, sin embargo, está cegado por un derrumbamiento. De hecho, los bloques de piedra son tan grandes y el bloqueo es tan completo, que parece evidente que fue hecho a posta, quizás por los últimos defensores del colegio arcano. No obstante, está claro que esa ruta es inviable a menos que se disponga de algún medio mágico. Rápidamente, a los aventureros les viene a la mente la imagen de **Amelior** y sus mezclas alquímicas disgregadoras, capaces de transformar la roca en una sustancia con la consistencia del lodo. Puede que el alquimista posea la llave para permitirles el paso a los secretos que guarda la montaña, pero está claro que tendrán que regresar a *Volkumburgo*.

Esta vez **Tymora** les sonrío, pues el círculo rúnico que lleva al valle está en el extremo norte de la caverna. De todas formas, dado que en principio este fue el punto de acceso inicial de **Deimios** y **Markus** y también el de huida para los enanos, dado que emplearon un señuelo ilusorio para despistarlos, los magos usan un conjuro para detectar posibles auras mágicas y, efectivamente, comprueban que hay dos conjuros protegiendo el círculo y sus alrededores. Uno de ellos parece un conjuro de alarma, mientras que el otro puede ser algún tipo de defensa explosiva o similar.

Es **Deimios** quien se presenta con una solución. Entre sus pertenencias posee un pergamino mágico capaz de disipar la magia, por lo que podría anular uno de los dos conjuros activos. El joven mago emplea el escrito arcano exitosamente y elimina el aura de magia evocadora, por lo que sospechan que la posible alarma seguirá estando activa.

De nuevo surge una discusión en el seno del grupo. Todos quieren regresar a *Volkumburgo*, usando el círculo rúnico que puede activar **Deimios**. Pero **Félix** pretende usar toda la magia ofensiva que puedan antes de cruzarlo para tratar de matar a las wyvernas que están todavía despreocupadas en mitad de la caverna. Su estrategia podría dejar sin monturas aéreas a los enanos, siempre y cuando fueran capaces de matar a todas las criaturas antes de que los moradores de la caverna reaccionen. Teniendo en mente este último inconveniente, los aventureros deciden activar el círculo rúnico sin más y guardar su magia de batalla por si los enanos intentasen perseguirles.

Sin perder tiempo alguno, **Deimios** activa el portal, sin que se produzca ningún efecto extraño aparente, y todos cruzan, para encontrarse en una pequeña terraza pétreo en la parte oeste del *Valle Volkumburgo*. Es mediodía, y según la estimación de **Markus** tardarán unas cuatro horas en llegar a la aldea, por lo que se ponen en marcha, no sin mantener una activa vigilancia en la retaguardia, atentos especialmente a cualquier criatura voladora que pudiera seguirlos.

Sus precauciones resultan no ser necesarias pues, cuando ya está empezando a atardecer poco a poco, llegan a *Volkumburgo* sin ningún incidente. Mientras descansan, **Deimios** y **Félix** le explican a **Amelior** lo que han encontrado, así como su plan para usar sus disgregadores alquímicos para abrirse paso a través del derrumbe. El alquimista se muestra entusiasmado, ya que además de probar sus compuestos, puede estar más cerca si cabe de otra de las piezas perdidas del **Awtawmatawn**. Calculando la posible profundidad del derrumbe y la cantidad necesaria de sustancia alquímica, **Amelior** les explica que necesitará de dos días para fabricar suficiente como para limpiar el túnel.

29 Marpenoth: Decididos a tratar de investigar más a fondo la caverna del *Colegio de Magia Rúnica*, la **Brigada Bendita**, junto a **Deimios**, **Groo** y **Markus**, parte hacia el círculo rúnico al este del valle, dejando a **Amelior** encerrado en su estudio totalmente enfrascado en la creación de sus compuestos alquímicos.

Es media tarde cuando llegan al lugar, por lo que repiten su anterior rutina de montar un campamento en la base de la terraza de piedra, con la intención de cruzar el círculo al amanecer, cuando no necesiten luces artificiales para ver.

30 Marpenoth: Aprovechando todavía las sombras previas a la salida del sol, los héroes cruzan el círculo rúnico que les lleva hasta el interior de las ruinas del templo de **Dugmaren Mantobrillante**, en el *Colegio de Magia Rúnica*. Previendo alguna posible trampa o centinelas, **Ciriaca** se adelanta para explorar los alrededores, pero regresa al cabo de un rato bastante sorprendida. Las ruinas del antiguo colegio arcano enano están completamente silenciosas, excepto el murmullo y ocasionales chillidos de las wyvernas en la gran caverna al oeste. A excepción de las luces mágicas que siguen brillando en las torres unidas entre sí, donde aparentemente moran los extraños enanos, el resto del lugar parece desierto.

Esto deja algo perplejos a todos, pero no es momento para titubeos, por lo que deciden moverse hasta el gran salón derruido que daba paso al *Colegio de Magia Moldeadora* y activar el círculo rúnico.

Como siempre, **Ciriaca** se asegura de que no hay ningún peligro al otro lado. Una vez han cruzado todos, se encuentran en un alto promontorio frente a un enorme abismo. El ambiente es frío y el aire algo pesado, por lo que sospechan que pueden estar cerca de alguna de las cimas más altas de los *Picos del Trueno*. Tras ellos hay otra rampa que desciende serpenteando hacia la base de la cordillera montañosa. Delante se extiende una pequeña pasarela de piedra que comunica con otra elevación. En el borde de esta última, ven una extraña jaula acristalada, que descansa en la cornisa. Tiene dos puertas laterales, una de ellas abierta, y en uno de sus lados puede verse tres pulsadores con inscripciones en Enano, que parecen controlar el artefacto. De hecho, al meterse varios de los compañeros y cerrar la puerta, la caja se eleva varios centímetros en el aire, y al activar

el control correspondiente, comienza a flotar sobre el abismo hasta llegar a otro risco muy por encima de la mesa a la que llegaron. Desde allí, mientras el misterioso ascensor de cristal retorna a su punto de partida para transportar al resto del grupo, puede contemplarse una cornisa en la que se levanta una muralla fortificada con torres y un portón. Una serie de grandes escudos de piedra están suspendidos en el aire, formando un puente flotante sobre el cañón, que une la meseta de destino del ascensor cristalino con la repisa frente a las puertas de la entrada fortificada. En la lejanía puede percibirse como las hojas metálicas están terriblemente dobladas y deformadas a los lados, como si una enorme fuerza hubiera salido del interior o bien, algo hubiera tirado desde el exterior de las hojas, con la suficiente presión como para tratarlas como si fueran mero cartón. Al norte, en otra meseta elevada, se levanta una atalaya de observación, de forma parecida a como sucedía en el *Colegio de Magia Rúnica*.

Con paciencia, todos los integrantes de la expedición van cruzando gracias al elevador mágico y, posteriormente, atraviesan la hilera de escudos de piedra hasta llegar a las puertas, que dan paso a una pequeña barbacana. Desde el arco de entrada puede verse la verja del rastrillo interior arrancada de cuajo, pero no hay rastro alguno de restos de lucha. Más allá de la abertura, sí se adivinan las formas de varios edificios en ruinas, por lo que parece que la fuerza terrible que arrasó el *Colegio de Magia Rúnica* también desató su ira sobre el *Colegio de Magia Moldeadora*.

Apenas han cruzado el primer arco, cuando dos enormes bloques de piedra caen sobre ellos causando heridas a varios compañeros, especialmente al pequeño **Félix**, quien recibe un durísimo golpe en el cráneo. Como si hubieran sido accionados por un resorte, varias formas esqueléticas aparecen cerrando el acceso del otro lado de la barbacana. Los oponentes son guerreros enanos no muertos, que ostentan en sus escudos y armaduras el símbolo de una montaña cruzada por un relámpago, una señal heráldica parecida a la que los aventureros vieron portar a varios de los enanos que vivían en el *Alcázar Martilloígneo*, lo que deja entrever que estos guerreros de ultratumba vinieron originariamente de la ciudad enana perdida de *Tronales*.

Pero no es momento para las dudas ni las lecciones de historia. Rápido como un gato, **Markus** se lanza hacia uno de los lados de la entrada de la barbacana para contener al mayor número posible de enemigos. El luchador pelirrojo recibe varios golpes, pero no retrocede ni un centímetro. A su vez, el resto de héroes se pone también en acción. **Félix** se retira para curarse, mientras **Artrus**, **Groo** y **Johannes** contienen al mayor número de esqueletos. Desde arriba, en la apertura por la que han arrojado los enormes bloques de piedra, saltan otros dos enanos con aspecto de haber sido semimomificados, portando escudos más grandes, además de pectorales de coraza. Uno de ellos golpea con su hacha a **Ciriaca** y, por un instante, la hoja del arma queda recubierta de una energía oscura. La tenaz mediana consigue resistir los efectos nocivos del aura de ultratumba de esta especie de tumulario y contraataca a su vez con su pequeña daga mágica. Por otro lado, otra pareja de esqueletos disparan sus ballestas desde lo alto de la abertura, hiriendo a **Silúrë**, quien se aparta a un lado junto con **Deimios**, preparados para emplear su magia. La lucha cuerpo a cuerpo prosigue y pronto **Markus** se ve desbordado por los esqueletos, entre los cuales hay varios tumularios, que atacan a **Artrus** y **Johannes**. Ambos cormyreanos les plantan cara, a la vez que **Deimios** desata un relámpago mágico que calcina a un esqueleto, hiriendo también a uno de los tumularios y aliviando algo de la presión alrededor de su guardaespaldas **Markus**. También **Silúrë** invoca una esfera ígnea, que provoca graves quemaduras y reduce a cenizas a otro de los tumularios. En la parte trasera, después de haber sanado la fea herida sufrida por la roca que le impactó, **Félix** se encarga de abatir a los dos ballesteros usando su mortífero cántico bárdico. La lucha prosigue, pero los esqueletos enanos demuestran no ser un enemigo a tener en cuenta y pronto una decena de ellos y un cuarteto de tumularios quedan en el suelo para no volver a levantarse.

Todos los caídos portan los emblemas de la antigua *Tronalares* y, sorprendentemente, sus armas y armaduras se encuentran en buen estado, aunque ninguna de ellas emite ningún tipo de aura mágica.

Intrigados por la presencia de estos muertos vivientes, el grupo decide internarse en el colegio arcano, aunque extreman las precauciones. Como se adivinaba desde la entrada, la mayoría de los edificios han sido arrasados por una fuerza desconocida y colosal. Más allá de la caverna, se atisba la entrada a una especie de cantera. No en vano, fue en el *Colegio de Magia Moldeadora* donde fue construido el **Awtawmatawn**. En el otro lado de la gruta se levanta una torre de dos pisos, que se encuentra intacta en mitad de la desolación del resto de construcciones. Al detectar posibles fuentes de magia, tanto **Deimios** como **Siluré** perciben un aura de magia en la roca de la que está hecha la fortificación.

El interior de la torre está vacío, a excepción de dos escaleras que suben al piso superior y una salida que lleva a un patio, del que parte un túnel que se interna en la roca de la montaña.

De nuevo, **Ciriaca** se adelanta hasta dar con una puerta metálica, en la que se adivina la imagen de dos montañas, como si estuvieran separándose entre sí. La hoja no parece cerrada, por lo que los compañeros avanzan, excepto **Deimios** y **Groo**, que se quedan en el patio vigilando las ruinas de la ciudad. El pasillo da a una gran sala circular en la que se abren otras seis puertas, todas ellas con la misma imagen de las montañas separándose. Las hojas irradian magia, por lo que parece que esta habitación era una especie de prueba o de defensa de los secretos del interior del colegio arcano. Está claro que es necesario elegir una de las puertas, así que **Félix** comienza a intentar abrir una de ellas. Conforme la hoja se abre, **Artrus** se da cuenta de que la puerta de acceso comienza a cerrarse y opta por entrar con sus camaradas, pues no confía en poder bloquearla por la fuerza. Al terminar de abrirse la nueva puerta, el bardo gnomo contempla una pared desnuda de piedra, a excepción de varios orificios por los que comienzan a salir una serie de vapores multicolores, que dejan una aroma dulzón en toda la cámara. Embriagada por el olor, **Ciriaca** se desploma inconsciente, en una especie de trance, y a pesar de los esfuerzos de su compañero bardo por despertarla, permanece dormida. Como es muy posible que las otras puertas escondan más trampas, el grupo cierra la puerta escogida y abren la de acceso para regresar al patio.

Una vez allí, dejan a la inerte **Ciriaca** al cuidado de **Deimios** y **Siluré** y comienzan a explorar el segundo nivel de la torre, ascendiendo **Groo** y **Markus** en cabeza, cada uno por un lado. El luchador de los valles es quien se topa, apenas comienza a asomarse al piso superior, con un puñado de esqueletos enanos, aunque esta vez no hay ningún tumulario con ellos, sino otro esqueleto de ojos llameantes, que porta una gran hacha de doble filo. La sola presencia del ser de ultratumba parece congelar el ánimo de **Groo**, quien debe usar toda su fuerza de voluntad para evitar que el miedo haga presa de él. Por suerte, también **Markus** asoma por el extremo opuesto de la sala, al ascender por la otra escalera, así que el guerrero no está solo. Viendo sin embargo que es posible sostener una posición defensiva más favorable con la ayuda del resto de sus aliados, **Groo** desciende a la planta inferior, mientras alerta a los demás. Su huída provoca que los esqueletos le sigan como perros de presa, guiados por su líder, pero abajo se topan también con **Artrus** y **Johannes**, mientras que **Markus** contiene él sólo a otros cuatro esqueletos. Se produce un intenso y furioso intercambio de golpes en el que, a pesar de que **Artrus** y **Groo** reciben varias golpes, los héroes y **Markus** consiguen derrotar a todos los enanos no muertos, destruyendo a otros ocho de ellos y al campeón esquelético que los guiaba.

Una vez finalizada la lucha, tras sanar las heridas sufridas, los compañeros exploran la planta superior, donde los esqueletos, que también portan el emblema de *Tronalares*, permanecían inactivos. La sala circular está dominada por lo que parece una enorme caja de piedra, recubierta del alfabeto rúnico Dethek usado por la lengua de los enanos. En ella se manifiesta que dicho cofre de piedra alberga los secretos del *Colegio de*

Magia Moldeadora. No obstante, no hay ninguna cerradura ni mecanismo de apertura, por lo que parece evidente que el contenedor se abría y cerraba mediante métodos mágicos, a los que los miembros del colegio arcano, principalmente magos elementalistas de la tierra, tendrían acceso.

A pesar de este pequeño fiasco, otra cosa llama su atención. En una especie de círculo grabado junto al techo hay grabados siete palabras en Enano, que muestran términos que podrían tener algo que ver con las siete puertas que rodeaban la sala circular más allá del túnel.

Antes de proseguir la exploración, dedican algo de atención al estado de **Ciriaca**, que sigue sin experimentar ningún cambio. Está claro que la mediana sigue viva, porque respira profundamente y, de hecho, por el movimiento de sus párpados da la sensación de que estuviera soñando. **Artrus** llega incluso a abofetear a la mediana, pero ésta sigue sin responder hasta que **Félix** toma la iniciativa y le hace un pequeño corte en el dedo, lo que provoca que su compañera abra los ojos y recupere la consciencia. Recuerda todo lo sucedido en la cámara y haber estado soñando, pero desgraciadamente, no ha podido retener ninguno de los detalles del sueño que ha experimentado.

Con el grupo ya completo nuevamente, los aventureros entran en la sala circular, cerrando a sus espaldas la puerta de acceso. Siguiendo las indicaciones de los relieves que encontraron en la torre, abren una de las puertas, viéndose recompensados al contemplar un pasillo que conduce a una sala octogonal en la que vislumbran los restos del costado de una gran estatua, sin duda, otro de los trozos perdidos del **Awtawmatawn**. Más allá hay otro círculo rúnico inactivo y, en uno de los lados, un pasillo que conduce a otra amplia cámara. Además, varias estanterías excavadas en la propia pared de piedra contienen decenas de tablillas de arcilla, piedra e incluso algún tipo de metal, que **Deimios** ansiosamente comienza a examinar.

Son **Félix** y **Markus** quienes avanzan con cautela hacia la nueva habitación. El sitio parece un gran taller, con varios bancos y mesas de piedra alineados a lo largo de una sala rectangular, sobre las que se ven todo tipo de herramientas de las más diversas artesanías, como armería, orfebrería y otras. Frente a las mesas hay una especie de cubículos de piedra, en los que hay armas, armaduras, cadenas y medallones de metales preciosos y semipreciosos, así como otros elementos. Los objetos parecen estar a medio montar, como si en este taller los miembros del *Colegio de Magia Moldeadora* se hubieran dedicado a crear todo tipo de objetos para luego encantarlos. Viendo que no hay peligro alguno, **Deimios** recorre la sala, aparentemente buscando algo, hasta que un grito de excitación del mago delata que ha encontrado algo sumamente valioso para él. Por otro lado, **Siluré** percibe un aura mágica en un peto y espaldar de placas, con el símbolo de las montañas separadas, que yace en uno de los cubos de piedra, falto únicamente de las cinchas y hebillas de sujeción. Ante esto, y mientras **Félix** debate con sus compañeros la posibilidad de devolver parte de estos objetos a los enanos del *Valle Martilloígneo*, **Groo** se apropia de la armadura de placas y comienza a saquear todas las creaciones de joyería y orfebrería que encuentra, lo que parece poner punto y final a cualquier discusión posible.

En el exterior se va acercando el mediodía, por lo que deben decidir si tratar de volver o explorar el círculo rúnico que encontraron en la cámara, una vez que el fragmento del legendario constructo se encuentra almacenado en la caja dimensional que **Amelior** entregó a **Deimios**. Finalmente, dado que han llegado hasta allí, eligen arriesgarse y activar el nuevo portal. Esto requiere algo más de esfuerzo por parte del mago noble, dado que algunos de los grabados en la roca parecen haber sido erosionados a posta, aunque no lo suficiente como para dejar inservible el círculo rúnico.

Al cruzar el portal, la expedición se encuentra con que el frío clima de las cumbres de los *Picos del Trueno* que han experimentado hasta ahora se ha dulcificado. Frente a ellos continúa un camino entre dos farallones rocosos, cegado por un derrumbamiento de rocas. Más allá se ve la silueta de un volcán, de cuyo cráter emana

un hilo de humo negro que se eleva en el cielo, hasta que es disipado por los vientos reinantes. La situación de la montaña, resguardada entre otras más altas, y los vapores cálidos que surgen de la caldera del volcán hacen que la temperatura haya ascendido considerablemente. Detrás de la pequeña explanada rocosa donde está tallado el círculo rúnico se adivina un antiguo sendero que desciende por la montaña, aunque está cubierto de rocas sueltas, muchas de ellas procedentes de derrumbe que bloquea el paso, por lo que la bajada podría ser arriesgada.

Observando con detalle el derrumbe que bloquea el paso, **Félix** y **Johannes** creen reconocer señales que indican que fue seguramente provocado hace bastante tiempo. Las únicas formas de atravesarlo, más allá de la magia, implican trepar por encima de las rocas o bien, tratar de desescombrar cuidadosamente para crear un pequeño camino que suba hasta lo alto del derrumbe, permitiendo cruzar al otro lado.

Finalmente, el grupo se decide a optar por esta segunda opción, y **Artrus**, **Groo**, **Johannes** y **Markus** se ponen manos a la obra. Esta dura labor se va extendiendo a lo largo de toda la tarde, con breves espacios en los que los tenaces luchadores aprovechan para descansar, y en los que **Artrus** debe usar sus aptitudes de paladín sobre **Groo** cuando éste queda vencido por el cansancio.

Con la noche ya cerniéndose sobre ellos, los aventureros han creado una pequeña rampa de piedras, evitando que otras rocas sueltas pudieran provocar una nueva avalancha. Sin embargo, la escasa luz reinante hace que prefieran atravesar de nuevo el círculo rúnico y descansar en el taller que encontraron en el interior del *Colegio de Magia Moldeadora*.

1 Uktar: Poco después de amanecer, y de consumir un frugal desayuno, vuelven a atravesar el círculo rúnico y terminan de asegurar la rampa que les permitirá atravesar la barrera de piedras que bloquea la senda que conduce a lo alto del volcán.

Como es costumbre, **Ciriaca** avanza destacada en cabeza, mientras que el resto de héroes la siguen en una doble hilera. Cuando la mediana está casi en lo alto de la muralla de rocas, repentinamente varias figuras surgen por sorpresa de las laderas de piedra. Los seres, que parecen haberse fundido con las propias piedras, tienen el aspecto de demonios alados esculpidos en roca grisácea. Inmediatamente varios de los compañeros recuerdan las leyendas que han escuchado sobre gárgolas de piedra vivientes. Una descripción que concuerda considerablemente con la que realizó el joven pastor al que le habían robado varias ovejas.

Las gárgolas que estaban escondidas a ambos lados del derrumbe comienzan a desplazar algunas piedras laterales que arrastran a otras, provocando una avalancha creciente que barre la parte alto de la muralla pétrea y buena parte del camino abierto por los aventureros. Gracias a sus tremendos reflejos, **Ciriaca** sale ilesa de la lluvia de rocas, pero no así sus aliados que la siguen varios metros por detrás.

Antes siquiera de que el polvo levantado por el alud de piedras se pose, las gárgolas se lanzan en picado contra ellos. Varias de ellas atacan a la mediana, que parece un blanco fácil al estar separada del resto del grupo. Las restantes se abalanzan contra los afectados por las rocas, siendo recibidas por el arma de asta de **Groo**, o contra el resto de héroes que suben por la improvisada rampa. En total, media docena de gárgolas grisáceas y otras dos más oscuras se precipitan al combate. La lucha es breve, pero las armas mágicas de **Groo** y **Johannes**, unido a la magia de **Siluré**, demuestran ser un hueso duro de roer para las monstruosas criaturas, que huyen volando hacia la caldera del volcán dejando tras de sí los cadáveres de tres de ellas.

Asegurándose de que no hay más peligros ocultos, restañan sus heridas y contemplan lo que ocultaba el derrumbamiento que bloqueaba el sendero de subida. El cráter del volcán está lleno de agua, en algunos puntos de aspecto cenagoso y burbujeante, que rodea una pequeña isla rocosa. En algunas zonas, vapores blanquecinos se elevan sobre estas aguas que han aflorado en la caldera volcánica. En una de las laderas de

la formación rocosa central se adivina una edificación que se incrusta en la piedra, de la que sale un hilo de humo negro que se eleva poco a poco por el cielo. El camino pedregoso continúa hasta un enorme puente de piedra que cruza a través del cráter cenagoso hasta la isleta. Sin embargo, la sección central del largo puente se ha desmoronado, dejando un abismo de más de cien metros de largo.

Al ver las oscuras aguas, de las que emergen preocupantes vapores y burbujas, los aventureros optan por confiar en la magia de su compañera **Siluré**, quien lanza un conjuro sobre **Johannes** que le permite volar temporalmente, transportando uno a uno al resto de sus aliados, hasta llegar a los pequeños **Ciriaca** y **Félix**, a los que lleva en un último viaje.

La serpenteante senda recorre la isla hasta el pie de unas escaleras talladas en la cornisa, que conducen a una especie de amplia plaza frente a un pórtico esculpido en la pared de roca. En cada una de las esquinas de la plaza hay una gran estatua cromada, de casi seis metros de largo y tres de alto, que representa a un tipo de dragón, azul, negro, rojo y verde. Más allá de las estatuas el muro de piedra está decorado con bajorrelieves en los que se ven imágenes de dragones sirviendo a humanos. En el centro de dicha pared, un gran arco da paso a un túnel oscuro, del que emana un tenue aroma a azufre. Cerca de uno de los laterales, hay una estrecha repisa que rodea la pared rocosa hacia una especie de pequeña apertura secundaria en el risco de la isla rocosa.

Mientras los demás montan guardia y comprueban que no hay peligro alguno, **Deimios** y **Siluré** examinan las estatuas. Todas están hechas con gran realismo, pero lo más preocupante es que de las cuatro emana un aura mágica que se expande por toda la plaza creando un efecto de llamada, que se concentra en el centro de la ubicación en un segundo efecto de encantamiento. No obstante, el propósito de dicha magia parece un misterio.

Al mismo tiempo que los magos investigan la magia de la plazoleta, **Ciriaca** explora el sendero que recorre la cornisa. **Artrus** y **Johannes** la siguen a cierta distancia, prestos a actuar si fuera necesario ayudarla. De hecho, justo cuando la pequeña pícara gira para otear dentro de la entrada en la roca, se topa con un pasadizo que se adentra en la montaña y frente a frente con un par de gárgolas. Antes de que las criaturas puedan reaccionar, **Ciriaca** retrocede hacia la repisa dando un aviso a sus amigos. Es entonces cuando una de las gárgolas, un monstruo de piel oscura, surge como un meteoro embistiendo a la pequeña mediana y empujándola a una larga y dolorosa caída que la hace golpearse por dos veces contra los riscos de la ladera hasta llegar al duro suelo. Alarmados ante este inesperado suceso, **Siluré** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos contra la criatura y **Johannes** se adelanta con su arma mágica preparada. En la retaguardia, **Markus** se apresura a descender a toda velocidad por las escaleras hasta llegar al pie de la subida, con la esperanza de auxiliar a la mediana si hiciera falta. Sin embargo, la gárgola oscura parece haber tenido suficiente por el momento y, con un rápido batir de alas, se introduce de nuevo por la abertura de piedra, desde la que se escuchan los chillidos de alarma de la otra bestia.

Ciriaca y **Markus** se reúnen de nuevo con el resto de aventureros y **Artrus** cura las heridas de la mediana. **Deimios** aprovecha para usar uno de los pergaminos localizadores de **Amelior** que, efectivamente, muestra la presencia en el interior de la edificación de una de las piezas del constructo buscadas por el alquimista.

Reagrupados de nuevo en lo alto de la plaza, los compañeros deciden seguir el pasaje lateral, en el que se van apagando los gritos de las gárgolas. El túnel lleva hasta una encrucijada de la que parte un largo pasillo lateral que lleva a la izquierda, donde se aprecia la apertura de una cámara y se escucha el siseo de varias criaturas. A la derecha, un pasadizo excavado más estrecho se abre camino hacia el interior de la montaña.

Temiendo una posible emboscada en los pasillos, retroceden hasta la plaza y descienden los escalones hacia el interior del complejo. Hay un amplio salón desde el que continúa otro tramo de escaleras que bajan hasta una caverna natural. De aquí parece provenir el olor a azufre y, de hecho, se aprecia un cierto tono rojizo, como si hubiera algún tipo de fuente de lava abierta en su interior, pues también la temperatura ha subido respecto al exterior. Dos pasillos construidos parten del salón a derecha e izquierda. El primero de ellos desemboca en una gran cámara de altos muros, presuntamente la que observaron desde el otro lado del túnel en la cornisa. Los muros están cubiertos de pinturas que muestran dragones cromáticos volando. El suelo está cubierto de suciedad y un fuerte olor extraño lo invade todo. Hay también varias pilas de huesos, principalmente de animales, así como un esqueleto relativamente reciente de una oveja de las colinas. Al inspeccionar con más cuidado, descubren varios nichos excavados en lo alto de las paredes, a cerca de una docena de metros de altura. En ocasiones, distinguen la furtiva mirada de una gárgola que se atreve a asomarse al borde de dicha abertura, para luego retirarse con rapidez. Parece que las criaturas han usado estos nichos altos como nidos, pero de momento, el miedo que muestran hacia la magia de los héroes las mantiene a raya.

Retrocediendo de nuevo al salón de entrada, los compañeros se encaminan hacia el otro lado. Aquí hay otras dos cámaras, algo más pequeñas, en las que encuentran nidos de gárgolas y los restos parcialmente devorados de una pareja de ovejas. También descubren esqueletos de lo que parecen un par de orcos y un ogro. Más allá de estas salas, se extiende un pasillo que conecta con una serie de túneles excavados que llevan a varias balconadas naturales que dominan una amplia caverna, el lugar al que conducen también las escaleras principales. Un humo acre surge del suelo de la misma y hay varias columnas pétreas que la recorren del suelo al techo. También se ven un par de pozos de lava, de los que emana la luz rojiza que vieron anteriormente. El suelo parece estar tallado con una especie de diseño extraño, aunque la escasa iluminación hace que sea difícil distinguir una imagen o dibujo concreto. Dominando la gran caverna hay un pozo que lleva a una chimenea volcánica, de la que emanan en ocasiones vapores blanquecinos, así como una delgada columna de humo oscuro que asciende, desapareciendo por una amplia abertura en el techo de la gruta.

De nuevo, deciden retroceder para encaminarse a la gran caverna, donde la magia del pergamino usado por **Deimios** ha situado la presencia de una de las partes del **Awtawmatawn**. Las repentinas emanaciones de humo acre hacen llorar los ojos de todos los presentes, que humedecen pañuelos para cubrirse la boca y las fosas nasales. El gran pozo desciende casi una quincena de metros hasta una pequeña terraza, donde se ven varios ríos de lava líquida. Hay una grieta que lo cruza y que parece hundirse todavía más en las entrañas del volcán. De la misma surge la columna de humo oscuro que se eleva lentamente. Entre las repentinas nubes de vapores que cubren el pozo, los aventureros distinguen la mitad de un enorme rostro pétreo que los mira inexpresivamente.

Afortunadamente, **Groo** viaja provisto de una cuerda, por lo que pueden descender sin demasiado riesgo al fondo de la chimenea. **Ciriaca** y **Markus** son los primeros, seguidos de **Deimios**, quien posee la caja arcana capaz de almacenar las partes del enorme constructo. Cuando el mago está preparándose para usar la caja, una sombra oscura surge de la grieta. Se trata de una criatura de aspecto dracónico y corrupto, un gran dragón esquelético, rodeado por una especie de aura espectral que parece dar consistencia a su forma. El ser de ultratumba abre sus fauces y un rayo de energía necromántica impacta a **Deimios**, quien chilla de dolor.

Rápidamente, **Ciriaca** y **Markus** cubren al mago, sobreponiéndose al miedo que irradia el dragón semiespectral. **Siluré** usa su magia contra la criatura, pero su relámpago se desvanece inofensivamente al tocar la forma esquelética. Está claro que aquellos en el fondo de la chimenea se encuentran en grave peligro,

por lo que **Artrus** y **Groo** no dudan en lanzarse a la carrera pendiente abajo, sufriendo una aparatosa caída. Mientras, **Johannes** ayuda a subir a un asustado **Deimios**, al tiempo que **Félix** vigila las balconadas en la gruta, pues el ruido del combate ha comenzado a atraer a algunas gárgolas curiosas. **Silúré** continúa tratando de penetrar la defensa mágica del dragón muerto viviente, pero una vez más sus proyectiles mágicos se disipan sin efecto alguno. Atraída su atención por la maga elfa, el ser de ultratumba lanza un aliento de energía oscura sobre **Silúré**, quien siente como su energía y su poder arcano se ven debilitados al contactar con esta magia necromántica.

En el fondo de la chimenea, **Ciriaca** y **Markus** siguen atacando a la criatura, aunque sin demasiado éxito, pues la hoja no mágica del mandoble del luchador pelirrojo no termina de hacer daño significativo a la bestia esquelética. Además, tanto ellos como **Groo**, a quien la caída ha dejado en el suelo frente al monstruo, reciben varios ataques de garras, fauces e incluso un golpe de cola, llevándose **Groo** la peor parte. Afortunadamente para el mercenario, puede retirarse hasta el otro extremo del pozo, donde **Artrus** sana sus heridas.

Deimios consigue ponerse a salvo en lo alto del cráter y, junto con **Silúré**, trata de hacer algo con su magia contra el dragón semiespectral. Sin embargo, ambos magos han visto drenado su poder arcano y sus conjuros se estrellan inofensivamente contra el aura que rodea al ser. Viendo esto, tanto **Félix** como **Johannes** deciden imitar a sus compañeros y se lanzan hacia la batalla. A pesar de su agilidad y decisión, ambos tropiezan en el descenso y caen dolorosamente el lecho de rocas de la chimenea volcánica.

Viendo la precaria situación, **Artrus** entra en acción encomendándose a las bendiciones del **Señor de la Mañana**. Su arma brilla con luz divina y atraviesa el manto espectral del dragón, así como sus ennegrecidos huesos sin problema. La criatura retrocede por primera vez, lanzando un último aliento de energía oscura que baña al paladín. Sin embargo, pese a sufrir los efectos debilitadores de las energías necrománticas, **Artrus** no se detiene y continúa invocando a **Lathander** al inicio de cada poderoso mandoble. Por su parte, **Félix** comienza a usar sus aptitudes bárdicas para encorajinar a sus amigos y aliados, y pronto **Groo** y **Johannes** se unen a la lucha. No obstante, la criatura muerto viviente contraataca, hiriendo al paladín de gravedad con una lluvia de ataques.

Es entonces cuando de la grieta emerge una nueva nube de vapores acres, que cubren casi la totalidad del fondo del cráter, disminuyendo considerablemente la visibilidad. Al tiempo que esto sucede, varias de las gárgolas, envalentonadas por la única presencia de **Deimios** y **Silúré**, ambos carentes de armas mágicas, en la gran caverna, aprovechan para atacar a traición a ambos magos. La elfa decide recurrir a una medida desesperada y se lanza hacia el fondo de la chimenea, cayendo junto a las paredes de roca, pero más allá del alcance del dragón. Por su parte, **Deimios** pierde los nervios y suelta la cuerda que le había entregado **Johannes**, tratando de huir a la carrera hacia el exterior de la cueva, seguido por varias gárgolas.

Este inesperado giro de los acontecimientos hace que los aventureros redoblen sus esfuerzos por acabar con el dragón semiespectral. **Félix** usa uno de sus pergaminos mágicos para apartar la nube de vapores que reduce la visibilidad de todos y **Artrus**, pese a haber sufrido terribles heridas, se lanza a la desesperada hasta que uno de sus golpes bendecidos por **Lathander** disipa por completo el aura oscura que rodea al esqueleto del ser, que se desmorona quedando reducido a un montón de huesos negros.

Desde la caverna, les llegan los chillidos de las gárgolas, que van apagándose poco a poco. Ninguna de las bestias aladas se asoma al cráter, por lo que suponen que estarán entretenidas dando caza a **Deimios**. Sabedores de que el mago noble es su única opción para activar los círculos rúnicos, los héroes comienzan a escalar por sus propios medios junto con **Groo** y **Markus**, quien responde de la seguridad del primogénito de los **Bleth**.

Para cuando llegan a lo alto del cráter, la gran caverna está silenciosa. **Ciriaca**, que ha sido la primera en llegar a la cima, ha podido vislumbrar a varias gárgolas que se alejaban subiendo a una gran terraza al este de la cueva, una parte inexplorada por el grupo hasta el momento.

Con sumo cuidado, los compañeros avanzan y escalan esta balconada natural, donde encuentran una amplia cueva lateral, salpicada de columnas naturales. Entre las mismas se ven bastantes huesos de todo tipo de animales y más allá otra pequeña terraza natural, fácilmente escalable ayudándose de manos y pies.

Ciriaca es la primera que corona la pared de roca y la visión que se extiende ante ella le corta el aliento. Frente a la mediana se expande una amplia caverna, de la que emana un extraño olor. El suelo está prácticamente alfombrado con todo tipo de monedas esparcidas, amontonadas siguiendo algún extraño orden. A lo largo de las paredes de piedra se perciben enormes argollas metálicas, por las que discurren los eslabones de una gran cadena de hierro oscuro. Los extremos de la misma llegan hasta un par de enormes esposas metálicas que se cierran sobre los antebrazos de un enorme dragón de escamas carmesíes, que parece dormir acurrucado en el extremo más alejado. Un pequeño agujero se abre sobre la techumbre de esa área, aunque demasiado pequeño para que la criatura salga por él. Al aguzar la vista, **Ciriaca** se da cuenta de que hay dos figuras al lado de la cabeza del dragón. Una, que yace a escasos centímetros de las mandíbulas de la bestia, parece el cuerpo ensangrentado de **Deimios**. La otra es una gárgola grisácea, que está acurrucada junto al dragón, como si estuviera susurrándole algo, aunque éste sigue dormido o en una especie de trance, pues sus ojos continúan cerrados.

Al informar al resto de compañeros de lo que ha visto, el grupo sopesan sus opciones. Está claro que **Markus** intentará rescatar a **Deimios** con o sin su ayuda. También es cierto que el mago noble es el único capaz de activar los círculos rúnicos que pueden llevarlos rápidamente de vuelta a *Volkumburgo*. Por otro lado, atacar a un dragón rojo de semejante tamaño, pese a estar cautivo y dormido o en una extraña condición, no deja de ser un acto sumamente peligroso, y los aventureros se encuentran muy mermados después de la lucha contra el dragón semiespectral en el fondo del cráter. Es necesario tomar una decisión, y rápido, pues la vida del joven mago puede estar en peligro.

Finalmente, los héroes deciden tratar de salvar a **Deimios**. A tal fin, viendo que la caverna donde descansa el dragón tiene otros accesos, que están más cerca de la criatura, **Ciriaca** y varios de los miembros del grupo se posicionan en dichos túneles secundarios, pero el riesgo verdadero recae bajo los pequeños pero firmes hombros de la mediana. Con sumo cuidado, comienza a internarse en la gran cueva que aprisiona a la bestia. Se da cuenta entonces de que no hay ni rastro de la gárgola gris, que ha aprovechado para marcharse, tal vez percibiendo su presencia. No obstante, el dragón sigue inactivo, aparentemente sumido en un trance o sueño profundo. **Deimios** parece muy herido y magullado, aunque es imposible saber si está vivo o muerto, ya que el aliento necromántico del dragón muerto viviente le afectó a él con mayor potencia que a cualquiera de los otros. A pesar de que se mueve lo más lenta y sigilosamente posible, **Ciriaca** advierte que las monedas que va pisando al avanzar no dejan de hacer pequeños ruidos metálicos al rozar unas con otras. Apenas está a unos tres metros del cuerpo del mago y de la bestia, cuando los ojos del dragón se abren de golpe y una de sus garras se lanza sobre ella, aplastándola bajo un inmenso peso. **Ciriaca** queda inmovilizada, pues las garras no han desgarrado su cuerpo, y se da cuenta de que el dragón se está comportando como un enorme gato que juega con un ratón. También observa que los grandes brazales metálicos que aprisionarían a la bestia están abiertos, lo que probablemente habrá sido la perdición de más de algún cazador de dragones o buscador de tesoros. Y entonces llega la voz susurrante de la criatura.

Algunos de los aventureros, desde sus escondites en los túneles laterales, han contemplado la escena sobrecogidos por la inesperada reacción del dragón. Segundos después, se dan cuenta de que la criatura no parece haber herido a su camarada y les llega un siseo que resuena por la caverna, como si la bestia estuviera hablando con la mediana, aunque no consiguen distinguir las palabras.

Pasado el pánico inicial, y pese al miedo que irradia la mera presencia del dragón y la situación, **Ciriaca** comienza a entender las palabras en Común de la criatura. El enorme dragón rojo se presenta como **Destelloígneo** y se muestra extremadamente educado e incluso parlanchín, tal vez por el largo período de tiempo, décadas según él, que lleva aquí. Si se cree en su historia, ha permanecido largo tiempo soñando, aunque su sueño estaba plagado de frecuentes pesadillas sombrías. Sin embargo, hace poco, apenas un suspiro, las pesadillas desaparecieron. Las serviles gárgolas, que en sus breves períodos de duermevela le traen comida y ofrendas, le avisaron de la presencia de intrusos y pensó que finalmente venían a poner fin a su existencia, una muerte digna para un intrépido dragón que abandonó hace siglos las *Tierras de la Piedrasangrienta*. Podría devorar al moribundo humano que yace junto a él y usar a **Ciriaca** de postre antes de que el resto de sus amigos pudieran salvarlos, pero está dispuesto a hacer un trato. Desde que llegó a este recóndito lugar, tiempo atrás, le ha molestado el atrevimiento de quienes levantaron las estatuas cromadas en la plaza, mancillando el honor de los poderosos dragones. Está dispuesto a liberar a ambos, mago y ladrona, a cambio de que destruyan dichas estatuas. Al hacer su oferta, **Destelloígneo** levanta el tono de su potente voz, de tal manera que todos los presentes lo escuchan sin problemas.

Una vez más, los miembros del grupo se enfrentan a un dilema moral. Nadie sabe qué puede conllevar la destrucción de las estatuas mágicas de la plaza y tampoco nada garantiza que el dragón cumpla con su parte del trato. Sin embargo, sí es cierto que la criatura podría matar a su antojo a **Ciriaca** y **Deimios**, e incluso darles caza hasta que pudieran ponerse fuera de su alcance. A pesar de que puede que lleve décadas en un período de trance discontinuo, desconocen si esto ha mermado su fuerza y sus aptitudes mágicas, pero ellos siguen estando extremadamente debilitados por la lucha contra el dragón de ultratumba, por lo que deciden aceptar el trato.

Son **Artrus**, **Groo**, **Johannes** y **Markus** quienes llevan a cabo la dura tarea. La roca de las estatuas parece dura, pero a base de tenacidad y perseverancia, las cuatro efigies de dragones cromáticos quedan reducidas a escombros en cuestión de horas y **Félix** comprueba que las auras mágicas que cubrían la plaza han desaparecido.

Entretanto, **Destelloígneo** conversa en un tono casi incluso amistoso con una nerviosa **Ciriaca**. La mediana ha tratado de advertir a sus camaradas de que el dragón no está realmente encadenado, como las grandes esposas metálicas podrían sugerir, pero no lo ha conseguido. No obstante, **Destelloígneo** se muestra hostil en absoluto y la pequeña pícara cree detectar un cierto tono de comprensión cuando le pregunta acerca de sus cicatrices. Por un instante incluso, a **Ciriaca** casi se le desencaja la mandíbula cuando el enorme dragón se ofrece a buscar y a castigar a aquellos que le infringieron semejante tortura.

Terminado el duro trabajo, llega el momento de que el dragón cumpla su parte del pacto. **Destelloígneo** se despide de **Ciriaca** amablemente y le comenta que envíe a uno de sus compañeros lo suficientemente fuerte como para llevarse al convaleciente mago. Mientras la mediana se va hacia uno de los túneles laterales, caminando con la sensación de estar a punto de sentir en su espalda el aliento abrasador de la bestia, **Artrus** y **Johannes**, que observan desde otro de los túneles, se dan cuenta de que el dragón parece señalar el cuerpo caído de **Deimios**, aunque no llega siquiera a tocarlo con sus afiladas garras.

Un nervioso **Markus**, que por un instante parece haber perdido su cínico sentido del humor, es quien se aventura en la caverna y se hace cargo de **Deimos**, recorriendo el camino de regreso a grandes zancadas, mientras el sudor le cae casi a chorros por todo el cuerpo.

En la seguridad del salón principal, sin rastro alguno de gárgolas y más allá del alcance del enorme dragón, **Artrus** comprueba aliviado que **Deimos** se encuentra muy malherido e inconsciente, pero vivo. Gracias a sus últimas reservas curativas, el noble mago abre los ojos, preguntando débilmente lo que ha sucedido. La pieza del **Awtawmatawn** continúa en el foso volcánico, por lo que **Deimos**, acompañado de su fiel **Markus**, debe bajar de nuevo al cráter. Parece claro que el joven no está muy convencido pero, por una vez, se traga su irascible orgullo y desciende con la caja arcana. Durante varios segundos, todos contienen el aliento, pues nadie está seguro de si el artefacto de almacenamiento es capaz de albergar más de un único fragmento. Afortunadamente, la mitad de la cabeza de piedra es absorbida por el cono dimensional que surge de la caja y no se produce ningún tipo de efecto negativo, lo que causa un considerable alivio a todos.

Para cuando salen al exterior de la isla rocosa en la caldera del volcán está ya anocheciendo, por lo que deciden descansar al pie del extremo del puente de piedra de este lado, no sin dejar de hacer guardias, por si las gárgolas tratasen de atacarlos de nuevo.

2 Uktar: Poco después del amanecer, y gracias a la magia voladora de **Siluré**, todo el grupo cruza al otro lado del puente, atravesando el círculo rúnico que los lleva al *Colegio de Magia Moldeadora*. Las ruinas de la academia arcana de los antiguos enanos continúan intactas y silenciosas, por lo que los compañeros atraviesan los desfiladeros montañosos hasta el otro círculo rúnico, que **Deimos** activa sin problemas para abrir el camino al *Colegio de Magia Rúnica*.

A partir de aquí, sabedores de la presencia de los extraños enanos y sus criaturas grises, los aventureros proceden con la máxima precaución. **Ciriaca** explora por delante de sus amigos y aliados, pero la gran caverna en el risco está inusualmente en silencio. Incluso los chillidos y gemidos de las wyvernas están ausentes. Todo el lugar parece desierto, excepto por las luces mágicas que siguen brillando en lo alto de las torres cónicas que dominan el centro de la cueva. Tampoco hay ningún tipo de trampa o aura mágica junto a los portales rúnicos, lo que parece tremendamente sospechoso.

Tras cruzar el círculo rúnico que los lleva a la parte noroeste del *Valle Volkumburgo*, el grupo regresa rápidamente a la aldea, temiendo que haya podido ocurrir alguna tragedia durante su ausencia.

Gracias a **Tymora**, sus temores no se ven confirmados, y al atardecer vislumbran el humo de las chimeneas de las primeras granjas, escuchando en la lejanía el balido de los rebaños de ovejas de las colinas. Cuando entran en la *Posada del Dragón Carmesí*, son calurosamente recibidos por **Rudyard** y su familia, quien les pide que vayan inmediatamente a visitar a **Amelior**, pues tiene noticias importantes que contarles.

Una vez en el estudio de **Amelior**, quien se alegra sinceramente de que todos estén sanos y salvos, el alquimista cormyreano les explica que durante su viaje ha sucedido algo que ha cambiado por completo su visión de las cosas. Poco antes del amanecer del día siguiente a su partida, los habitantes de la aldea se sobresaltaron al ver posarse junto a la posada y el estudio una wyverna en la que iba montado uno de los extraños enanos. Sorprendentemente, el inesperado visitante no hizo ningún tipo de gesto hostil, aunque tampoco respondió a ninguna de las demandas de los lugareños, que acudieron rápidamente armados para rodearlo. Alarmado por el revuelo organizado, **Amelior** se presentó, preparado también con su arsenal alquímico por si fuera una trampa. El enano parecía extremadamente viejo y decrepito y vestía una mera túnica casi hecha harapos. La piel que asomaba por sus vestiduras mostraba todo tipo de intrincados tatuajes, muchos de ellos escritos con runas Dethék, usadas en el alfabeto de su raza.

El recién llegado se presentó a él en un dialecto antiguo Enano, diciéndose llamar **Gerklug** y ser uno de los aprendices de **Valmous el Moldeador**. **Amelior** reconoce que se quedó de piedra al oír esto, ya que la destrucción del **Awtawmatawn**, la desaparición de los colegios arcanos y la posterior muerte misteriosa del **Rey Emerlin III** de *Tronalares* ocurrieron hace poco más de trescientos años. No obstante, podría haber verdad en sus palabras, pues algunos enanos son extremadamente longevos.

Gerklug manifestó haber sido enviado por el resto de aprendices de **Valmous** para transmitir una oferta. El **Awtawmatawn** no podía volver a ser reconstruido. Su activación trajo un gran mal que acabó con la muerte de muchos de los magos enanos y la pérdida de la sabiduría arcana que protegían. Su gran maestro, **Valmous el Moldeador** tuvo que sacrificarse para detener dicho mal y ellos juraron que no se volvería a repetir. Si cesan en su propósito de reactivar el constructo y entregan tanto las piezas que han encontrado, como los conocimientos y tesoros que han saqueados en ambos colegios arcanos, ellos prometen no atacar la aldea y mantenerse al margen para siempre. Uno de ellos esperará la respuesta a su oferta cada amanecer y anochecer en los *Altos Pastos*, un lugar al norte del *Valle Volkumburgo*, conocido por muchos de los moradores de la aldea, que se encuentra entre los dos círculos rúnicos que encontraron en el valle.

Lo cierto es que **Amelior** ha estado esperándolos para tomar su decisión. Él nunca pensaba que la reconstrucción del **Awtawmatawn** traería estas consecuencias. Ha gastado toda su fortuna y los últimos años de su vida en perseguir un sueño que deseaba regalar al pueblo cormyreano. Sin embargo, nunca ha querido que nadie sufriera por su ideal. No sabe si los enanos son de confianza, pero cree que hay verdad en el relato del anciano mago enano. Quiere considerar su opinión y, por supuesto, decidan lo que decidan, su palabra sigue en pie. Recibirán 1.000 piezas de oro en gemas por cada una de las piezas que le hayan traído.

Es **Deimios** quien habla primero al acabar el relato del alquimista. Aunque en las últimas horas el joven mago había permanecido relativamente callado e incluso humilde, ahora hay cierto rencor en sus palabras. Le achaca a **Amelior** el doblegarse ante la amenaza de los enanos, que ya han atacado y puesto en peligro la aldea y que probablemente le habrían matado de no ser por la intervención oportuna de los aventureros.

Después hablan varios de los miembros del grupo. Todos están de acuerdo en que ahora un enfrentamiento con los enanos provocaría muchas muertes entre los aldeanos, dado que han perdido el factor sorpresa con el que contaban al principio, cuando eran capaces de activar los círculos rúnicos y llegar hasta el *Colegio de Magia Rúnica*. Además, varios de los héroes recelan de una lucha contra magos montados en criaturas voladoras, sin contar a los corpulentos seres grises que les ayudan. Por todo ello, están de acuerdo en aceptar la tregua ofrecida a **Amelior**.

Con gran pesar, el alquimista decide pues que al día siguiente comenzará a desmontar nuevamente las piezas que fusionó al **Awtawmatawn**. Como era de esperar, esto provoca el enfado de **Deimios**, quien manifiesta que él y **Markus** marcharán hacia el *Alcázar Martilloígneo* al amanecer, pues está claro que su ayuda ya no es necesaria, ni sus opiniones respetadas. Con gesto desairado, el joven mago abandona el estudio, camino a la *Posada del Dragón Carmesí*, seguido por un cariacontecido **Markus**.

Antes de que los compañeros se dispongan también a descansar, **Amelior** les pide un último favor. Como muestra de buena voluntad, les señala que agradecería que llevaran la caja contenedora arcana con las dos piezas que recuperaron a los magos enanos. Por supuesto, siempre y cuando ellos puedan hacerse entender con ellos, para que dicho gesto manifieste su aceptación de los términos del acuerdo.

3 Uktar: Poco antes del amanecer, **Artrus** acude a la granja donde vive el joven pastor cuyas ovejas habían sido robadas por las gárgolas. Allí, habla con el padre del muchacho, respaldando su historia y previniendo al

ovejero acerca de los monstruos alados, que podrían tal vez tomar represalias sobre los rebaños o sus cuidadores después de perder a varios de los suyos a manos del grupo.

Después de desayunar, los compañeros y **Groo** se encaminan hacia el norte del valle, a los *Altos Pastos*. Se trata de una amplia meseta, no demasiado elevada, totalmente cubierta de hierba alta y arbustos, lo que le da su nombre. Aquí establecen un pequeño campamento y esperan la caída de la noche.

Al atardecer, vislumbra una forma que vuela desde el sur y que va haciéndose más grande por momentos. Efectivamente, se trata de una wyverna montada por un anciano enano vestido con una sencilla túnica, que toma tierra al otro lado de la meseta. El recién llegado muestra extraños tatuajes por toda su piel y anda apoyándose en una delgada vara aparentemente de piedra. Cuando llega cerca de ellos, levanta sus manos en un gesto pacífico y se presenta en un rígido Enano. Es **Gerklug**, miembro del *Colegio de Magia Moldeadora* y aprendiz de **Valmous el Moldeador**. Viene aquí cumpliendo la palabra dada, esperando que los humanos del valle acepten la tregua que les ha sido ofrecida y detengan la construcción del **Awtawmatawn**, devolviendo también los secretos y tesoros robados de los colegios rúnicos.

Los héroes le presentan sus respetos respondiéndole en Enano y le transmiten la aceptación de la tregua, entregándole la caja rúnica que contiene dos fragmentos del **Awtawmatawn**. **Félix** aprovecha también para preguntar al anciano mago lo ocurrido, aunque éste se muestra bastante elusivo en sus respuestas. Según **Gerklug**, la activación del gran constructo provocó que una fuerza maligna atacase los colegios arcanos, arrasando por completo el *Colegio de Magia Moldeadora*. Los supervivientes defendieron el *Colegio de Magia Rúnica*, pero de no haber sido por el sacrificio de **Valmous**, no habrían conseguido salvarse. Tiempo después, se enteraron de la muerte misteriosa del **Rey Emerlin III** de *Tronales* y, posteriormente, perdieron el contacto con la ciudad.

Al escuchar este relato, muy parecido al narrado por **Amelior**, **Artrus** menciona al enano la existencia de varias familias enanas que viven en el *Valle Martilloígneo*. Sin embargo, **Gerklug** no reacciona como esperaba el paladín, pues tacha a dichos enanos de traidores y criminales, que fueron desterrados y exiliados o abandonaron a los suyos en el momento de mayor necesidad. Es entonces cuando **Johannes** le enseña el peto de coraza con la efigie de la montaña cruzada por un rayo que portaba uno de los enanos muertos vivientes a los que se enfrentaron en las ruinas del *Colegio de Magia Moldeadora* y le relata los hechos. Por un segundo, el veterano **Dragón Púrpura** cree ver humedecerse los ojos del anciano enano cuando éste coge entre sus manos la pieza de armadura y recorre con sus esqueléticos dedos el diseño heráldico. Un segundo después, el instante pasa y el rostro de **Gerklug** se endurece de nuevo. Las pruebas que traen son un presagio funesto. Sin duda, una tragedia se abatió sobre la gran ciudad de *Tronales* y ahora todos sus habitantes están condenados. Debe transmitir estas noticias sin demora a sus hermanos, los otros aprendices de **Valmous el Moldeador**. Es entonces cuando en a **Gerklug** se le escapa el hecho de que su antiguo maestro se sacrificó para destruir el **Awtawmatawn**, su propia creación. Sin embargo, los compañeros no se dan cuenta en el momento de las palabras del enano. Si es cierto que la sombra que cayó sobre *Tronales* se ha despertado y hace marchar a sus antiguos moradores como seres sin alma, están dispuestos a luchar junto a los aventureros. Puede incluso que sus hermanos crean que ha llegado el momento de despertar al **Durmiente**. Estas últimas palabras causan todavía más confusión en el grupo, pero **Gerklug** hace caso omiso de las preguntas de **Félix** cuando éste trata de indagar más.

Antes de marchar, **Gerklug** promete que él o uno de sus hermanos regresarán a este lugar cada amanecer o anochecer cuando hayan llegado a una determinación sobre el curso a seguir. Hay respeto en las palabras del viejo enano, quien manifiesta que la primera vez que se encontraron fue como enemigos, pero hoy se separan

como iguales, con respeto por ambas partes. Puede que la siguiente vez que se encuentren, sea como aliados y amigos.

Una vez que el enano y su wyverna se pierden en el cielo, los compaeros deciden pasar la noche en los *Altos Pastos* y regresar al día siguiente a *Volkumburgo*.

4 Uktar: De nuevo en la aldea, relatan a **Amelior** todo lo ocurrido. El alquimista parece bastante preocupado por el tremendo giro que han tomado los acontecimientos. Además, la marcha de **Deimios** y **Markus** agrava la situación, pues ambos hubieran sido extremadamente útiles para defender el valle en caso de necesidad. Temiendo lo peor, **Amelior** decide zanjar primero sus deudas. Entrega a **Groo** 500 piezas de oro en gemas, como pago final por sus fieles servicios, y al resto del grupo las 2.000 piezas de oro prometidas en gemas. Por si fueran de utilidad en un momento dado, también les da tres pociones de su elixir de disgregación, que pueden transformar la roca en una especie de lodo. Además, les pide que si algo le pasase a él, entreguen las pocas gemas que le quedan a la gente de la aldea, pues durante estos últimos años les ha cogido cariño, siendo casi como una segunda familia para él. Las pocas pociones que quedan en su laboratorio, aunque no serían de utilidad en un combate, tal vez puedan ser de provecho para una compañía aventurera como la suya.

5 Uktar: El grupo, junto con **Groo**, parte a los *Altos Pastos*, con el propósito de acampar a la espera de noticias de los enanos del *Colegio de Magia Rúnica*.

10 Uktar: Después de esperar infructuosamente durante varios días, a mediodía un joven pastor llega hasta su campamento. Un grupo de cazadores de la aldea trajeron anoche a un extraño humanoide de piel gris, al que encontraron herido e inconsciente al pie de un risco montañoso, al sur del valle. El alquimista se ha encargado de sanar sus heridas, pero ha pedido que se les llamase por si pudieran ser de ayuda para tratar con esta criatura. En la descripción del chico reconocen a los fornidos humanoides de aspecto recio que parecían convivir con los ancianos enanos en la gran caverna del *Colegio de Magia Rúnica*. Está claro que algo ha sucedido, por lo que regresan inmediatamente junto al muchacho.

Atardece cuando los héroes llegan a *Volkumburgo*, siendo recibidos por **Rudyard el Rojo**, quien también actúa como portavoz de los aldeanos. En el estudio de **Amelior** se encuentra el propio alquimista y un cuarteto de hombres armados, entre los que está un miembro del grupo que encontró al misterioso ser. Al ver al mismo, magullado pero fuera de peligro y atado por seguridad, **Ciriaca** se da cuenta de que se trata de uno de los jóvenes que partieron en la partida de caza el día que se infiltraron en las ruinas del colegio arcano. No está tan desarrollado como los otros miembros de su raza y, además, apenas posee ningún tatuaje tribal. Sin embargo, sí portaba un enorme espadón de un tamaño enorme, forjado con una característica artesanía enana.

Apenas **Artrus** impone sus manos sobre la frente del humanoide inconsciente, los ojos de éste se abren y miran alarmados a su alrededor. Al verse preso, trata en vano de soltarse de las cuerdas que lo sujetan, hasta que finalmente se rinde, incapaz de superar los fuertes nudos de los cazadores. **Johannes** propone liberarlo, con la esperanza de que lo tome como un signo de confianza. Mientras, **Félix** usa un pergamino mágico que le permitirá impartir al extraño humanoide con el conocimiento de la Lengua Común.

Efectivamente, el joven se sorprende al ver cortadas sus ataduras, y más aún cuando empieza a comprender las palabras de los que le rodean. Parece tranquilizarse y se presenta como **Lo-Kei**, un cazador goliath aspirante a guerrero e hijo de **Lo-Kag Saltalargo**, jefe del **Clan Gathakanathi**. Formaba parte de un grupo de caza, junto a su padre y otros guerreros, cuando vislumbraron en los cañones montañosos del oeste un ejército de orcos y ogros. Sin embargo, todos los miembros de la horda eran esqueletos animados por una magia impía, dirigidos por una oscura voluntad. Su padre, **Lo-Kag**, le encargó la misión de regresar a la gran caverna para avisar a los ancianos y al resto del clan. Mientras, él y el resto de guerreros tratarían de provocar un

derrumbe para ralentizar su avance y emboscar a su vanguardia. Cumpliendo sus órdenes, corrió por la ladera de las montañas hasta llegar a las cercanías del risco que alberga las antiguas torres de piedra moldeadas por la pequeña gente. Pero cuando llegó, encontró un infierno de fuego. Incluso algunas rocas se habían fundido, convirtiéndose en lagos de lava ardiente, como la que había visto en ocasiones en la caldera de algunas de las montañas de fuego durmiente de la cordillera. Muchas rocas estaban ardiendo ennegrecidas y las dos torres pequeñas de piedra estaban derruidas. Entre el fuego y el humo, extrañas criaturas sobrevolaban la caverna. Entonces una sombra cayó sobre él. Un ser alado, similar a una estatua de piedra con garras y colmillos le atacó. Él se defendió con su espada, pero gran parte del golpe fue absorbido por la dura piel del monstruo y decidió huir para avisar a su padre y los otros guerreros de lo ocurrido. La bestia alada lo persiguió sin descanso y cuando trataba de saltar entre las rocas de un pequeño desfiladero, la criatura lo embistió derribándolo en pleno salto y él cayó al vacío donde todo se hizo negrura. Sólo los dioses de la piedra han querido que sobreviviera para vengar a los suyos y a los ancianos maestros de la tierra. Si están dispuestos a confiar en él, luchará a su lado.

La verdad es que el relato del joven goliath no trae sino más pensamientos sombríos respecto a los acontecimientos que se están produciendo. Parece claro que el *Colegio de Magia Rúnica* se encontraba en algún punto de las montañas al sur del valle. La destrucción que ha descrito **Lo-Kei**, así como la presencia de gárgolas, hace evidente que **Destelloígneo**, el enorme dragón rojo que encontraron en el volcán dormido, ha decidido dejar atrás su trance en sueños y volver a volar como un portador de destrucción. Es muy posible que los enanos tuvieran la mala fortuna de cruzarse en su camino o tal vez, avistase a las wyvernas que usaban como montura y ellas le condujeran al colegio arcano.

Temiendo lo peor, los héroes deciden viajar inmediatamente hasta el círculo rúnico en la parte oeste del valle, el que conducía hasta la gruta de las wyvernas. Deseoso de saber más sobre el destino de los suyos, **Lo-Kei** les pide permiso para acompañarles. Mientras, **Rudyard** acuerda convocar a todos los combatientes de la aldea y evacuar a los habitantes de las granjas más apartadas, para que se refugien en su posada. Si una hueste de muertos vivientes se dirige al valle, todos sus habitantes están en peligro.

Cerca de la medianoche, llegan a la pequeña elevación rocosa donde está grabado el círculo rúnico. Usando al límite sus aptitudes bárdicas, **Félix** consigue activar la magia de las rocas y el portal queda abierto, cruzando **Ciriaca** y **Johannes** para echar un rápido vistazo y asegurarse de que no hay peligro cercano.

Ambos aventureros se quedan acongojados cuando ven el alcance de la destrucción presumiblemente provocada por **Destelloígneo**. Las palabras del joven goliath se han quedado cortas en muchos aspectos. Entre el fuego, el humo y la devastación se ven algunos cuerpos destrozados, caídos en el risco. Desde lejos, parecen los cadáveres de un par de wyvernas. Entonces, **Ciriaca** se da cuenta de que un par de gárgolas surgen entre el negro humo y comienzan a volar hacia su posición. Sabedores de que forzar un combate en este punto podría ser suicida, si no consiguen reactivar el círculo como vía de escape y sin saber si el enorme dragón rojo continúa por la zona, los dos héroes cruzan rápidamente de regreso al valle.

Cuando explican al resto de compañeros lo que han visto, su relato hace mella en **Lo-Kei**, quien se castiga por no haber tenido el valor suficiente para cruzar también con ellos. Al tratar de consolar al joven, éste les cuenta que su clan ha estado aliado a los enanos desde largo tiempo. De hecho, su abuelo y el padre de su abuelo llegaron a conocer al **Durmiente**, el más grande maestro de la roca, que ahora mora en el corazón de la montaña. Al preguntarle más sobre ello, **Lo-Kei** les explica que según las historias de su pueblo, el gran maestro luchó para salvar su hogar frente a un colosal ser malvado de piedra y se sacrificó para proteger a los enanos y goliaths. Sus hermanos lo recogieron agonizando, cuando estaba a punto de cruzar a la otra vida y lo

introdujeron en un antiguo sarcófago de piedra, custodiado en el interior de la montaña, con la esperanza de que su magia pudiera sanarlo con el tiempo. Algunos goliaths de su clan, aquellos que poseen el don del canto de la piedra, cuentan que en ocasiones han escuchado su voz en sueños, que resuena por las rocas del gran risco.

11 Uktar: Confirmada la destrucción del *Colegio de Magia Rúnica*, sólo queda regresar a la aldea y prepararse para su defensa. El sol del mediodía brilla en el cielo cuando llegan a *Volkumburgo*. La aldea está inmersa en una actividad febril. Muchos de los rebaños de ovejas han sido confinados en improvisados corrales y los habitantes de las zonas más lejanas del valle han sido hospedados por gentileza de **Rudyard** y su familia. Además, ha reunido unos sesenta hombres armados, veteranos de escaramuzas con orcos e incluso ogros en las montañas, y varios cazadores que son buenos arqueros. Todos ellos están liderados por **Mitch Ollander**, un curtido montaraz. El resto, principalmente niños y gente más mayor, se están dedicando a ayudar, preparando cubos de agua, desbrozando arbustos y zonas que pudieran prender fuego y ayudando a fortificar un pequeño muro que rodeaba antiguamente la zona sur de la aldea cuando esta tenía el tamaño de un pueblo.

Tras contar a **Amelior** y a **Rudyard** lo ocurrido, está claro que la defensa de la aldea recae sobre sus hombros. **Rudyard** envió anoche a dos mensajeros al *Alcázar Martilloígneo*, aunque tiene pocas esperanzas de que puedan regresar a tiempo con refuerzos. También ha situado otras cuatro parejas en diversos puntos del valle, a la salida de varios pasos de montaña, para que den la alarma en cuanto vean a cualquier fuerza invasora. Eso deja un retén de cincuenta luchadores capaces, aunque muchos de los habitantes de la aldea combatirán hasta el fin si llega el momento.

Lo-Kei señala que puede que su padre y alguno de los otros guerreros de su clan hayan sobrevivido y se encuentren escondidos en los cañones del oeste del valle. Además, allí una fuerza reducida podría contener a un número mayor de atacantes, aprovechando lo escarpado del terreno.

La idea no disgusta a los aventureros, ya que si retrasan lo suficiente al ejército de no muertos, darían más tiempo a los habitantes de la aldea para preparar las defensas y podrían debilitar también sus filas, aprovechando que la estrechez de alguno de los senderos mitigaría la diferencia numérica.

Tanto **Rudyard** como el propio **Mitch Ollander**, el líder de facto de los milicianos, están de acuerdo con este plan. El montaraz propone elegir a una veintena de hombres capaces, que ayudarán a los aventureros, además de él mismo. También está de acuerdo en que, una vez llegados al lugar de la lucha, sean los héroes quienes den las órdenes, pues parece confiar especialmente en el criterio de **Johannes**, un antiguo **Dragón Púrpura**.

El resto del día continúan los preparativos febriles para fortificar medianamente un perímetro alrededor del centro de la aldea, con los compañeros ayudando en la medida de sus aptitudes.

12 Uktar: Poco después del amanecer, la fuerza de ataque abandona *Volkumburgo*. Para evitar sorpresas desagradables, **Mitch Ollander** ha destacado batidores delante y a los lados de la marcha, pero no parece haber rastro alguno de ninguna tropa enemiga más allá de las montañas.

Conforme llegan a las estribaciones montañosas al oeste del valle, una marcha de casi cinco horas, **Félix** decide usar por primera vez el *Libro de Revelaciones* que le dejó como herencia su padre. El pequeño bardo indaga sobre el destino de los goliaths que trataron de detener a los muertos vivientes. Las letras comienzan a formarse en el resto de la página, pero el mensaje no es esperanzador. La suerte del valle recae ya solamente en manos del grupo y del resto de habitantes del mismo.

Gracias a guía de **Lo-Kei** y de los cazadores locales, la tropa de voluntarios consigue llegar a una senda elevada bajo un risco. El lugar hace un embudo natural, con un estrechamiento que permitiría montar una

resistencia e incluso conservar un puñado de luchadores en reserva por si hiciera falta. Mientras los hombres de **Mitch Ollander** aprovechan para crear pequeños derrumbes controlados para encauzar a los atacantes, **Silúre** usa su magia para adelantarse volando y tratar de encontrar el rastro de los no muertos.

Lo cierto es que la maga elfa tarda tanto en regresar que sus aliados comienzan a temerse lo peor, hasta que contemplan su figura moviéndose con elegancia con el sol poniéndose a sus espaldas. No obstante, no se les pasa el hecho de que su compañera está especialmente pálida al llegar a tierra y no precisamente por el frío reinante.

Efectivamente, un contingente de decenas de esqueletos orcos se dirigen hacia la salida del desfiladero que ahora están defendiendo los héroes y milicianos. Ella ha calculado al menos un centenar. Junto a ellos marchan esqueletos de ogros, casi una veintena, y ha también un puñado de orcos de piel apergaminada. Su aspecto era muy parecido al de los tumularios enanos a los que se enfrentaron en el *Colegio de Magia Moldeadora*, aunque estos van armados con lanzas largas. Por lo que recuerda ella acerca de los orcos, podría tratarse de chamanes de **Gruumsh**, el **Dios Tuerto**, la deidad principal de la raza orca. Sin duda una fuerza capaz de arrasarse la pequeña aldea de *Volkumburgo*, pero lo que ha hecho escapar el calor de su sangre por momentos ha sido quien los dirigía. A retaguardia de la hueste caminaba tambaleante el esqueleto de un gran gigante de las colinas, armado con un garrote del tamaño de un pequeño árbol y portando un cinto varias bolsas de rocas en sus costados. Sentado en su hombro, como si se tratara de una plataforma móvil, había un enano pertrechado con una larga cota de mallas y un gran mazo. Aprovechando las rocas, se escondió para averiguar más y entonces, por un instante, creyó que el yelmo del enano se giraba en su dirección, como si fuera capaz de verla. Sólo fue un momento, pero se le heló la sangre en las venas y se quedó escondida detrás de una cornisa. Apenas el ejército de muertos hubo pasado, regresó gracias a la magia de su anillo arcano, que le permitió volver a conjurar un vuelo mágico. El enano que los dirigía llevaba grabado en el mazo unos extraños símbolos y la túnica que lo cubría mostraba la imagen de una montaña, en cuyo centro se albergaba una gema facetada.

Estas noticias les desconciertan todavía más, pues **Félix** les recuerda que ese es el símbolo de **Dumathoin**, el **Guardián de los Secretos bajo la Montaña**, una deidad de la minería y la exploración, pero también el que protege los cementerios y el descanso de los difuntos. Parece una clara afrenta al dios que uno de sus clérigos se encuentre al mando de muertos vivientes.

La tarde cae sobre el paso mientras los aventureros y sus aliados esperan con nervios la llegada del enemigo. Agotada la magia del pergamino que le permitía hablar con los demás, **Lo-Kei** ya no puede comunicarse con ellos, pero parece calmado y tranquilo pese a su palpable deseo de vengar a los suyos. **Félix** no le ha dicho nada acerca de lo que el **Libro de Revelaciones** escribió, pero el joven goliath parece haber asumido que ahora él es el último de su clan.

Comienza a anochecer cuando los vigías del risco hacen las primeras señales indicando que las tropas de no muertos se acercan por el cañón. Los aventureros han situado a **Silúre** junto con un grupo de arqueros en dicha posición elevada, con la esperanza de que puedan hostigar al enemigo. Las flechas no son eficaces contra los esqueletos, pero sí pueden hacer daño a los tumularios, y en cuanto a la elfa, parece ansiosa por desatar su destructiva magia.

Al pie del desfiladero, los defensores han establecido una línea, con **Artrus**, **Groo**, **Johannes**, **Lo-Kei** y **Mitch** en el centro, apoyados por varios milicianos. Otros dos pelotones aguardan como reserva, para cubrir a los heridos. En cuanto a **Ciriaca** y **Félix**, permanecen en lo alto de unas rocas en un lateral, prestos a auxiliar a sus compañeros.

Pronto comienza a escucharse el rumor de decenas y decenas de pasos y el chasquear característico de huesos al moverse. Surgen al fondo del recodo del sendero varios esqueletos de orcos, armados con hachas, lanzas y mazas. Conforme avanzan, surgen más y más, con varios esqueletos de ogros sobresaliendo entre sus filas. Cuando se encuentran a pocos metros de sus aliados, **Siluré** descarga una tormenta de piedras que golpea con fuerza a los esqueletos, dejando también el suelo del cañón cubierto de guijarros, lo que ralentiza su avance. Sin embargo, los esqueletos no se detienen y chocan contra los héroes y milicianos. Pronto **Groo**, gracias a su arma de alcance, comienza a hacer un hueco entre sus atacantes, y también el resto de aventureros, encorajinados por el canto bárdico de **Félix**, empiezan a hacer que los montones de huesos se acumulen frente a sus posiciones. Incluso los milicianos, muchos de ellos armados con herramientas y mazas improvisadas, ya que saben que sus armas habituales no causarán mucho daño a estos muertos vivientes, consiguen frenar este primer embate.

De hecho, el avance del resto de la hueste no muerta se detiene y sólo la veintena de esqueletos de orcos y un par de ogros de vanguardia quedan en la zona de guijarros de **Siluré**. Éstos son despachados poco a poco, aunque algunos de ellos consiguen herir a los defensores, forzando a **Artrus** a usar sus poderes curativos. Su acción parece llamar la atención del líder enemigo, pues una roca golpea con fuerza al paladín, causándole tremendas contusiones. Pronto otras rocas le siguen, al tiempo que una segunda oleada se aproxima hacia la delgada línea de luchadores. **Siluré** invoca un poderoso relámpago, que acaba de un sólo golpe con los dos esqueletos ogros, momentos antes de que la nueva marea de orcos choque contra sus aliados. Los arqueros que están junto a la elfa, al ver a varios tumularios orcos entre los esqueletos, comienzan a hostigarlos con sus flechas. Lo que la maga aprovecha también para lanzar una bola de fuego sobre esta nueva marea de no muertos.

Abrasados por el fuego arcano, el nuevo contingente arremete contra los defensores del paso. Este segundo embate es más duro, pues **Artrus** sigue siendo el blanco de las rocas lanzadas por el gigante, que se ha detenido al final del sendero montañoso. Un par de milicianos caen bajo las hachas y mazas orcas, pero nuevamente, los héroes y sus aliados, enfervorecidos por las aptitudes bárdicas de **Félix**, consiguen acabar con los esqueletos uno tras otro.

Entonces, una columna de llamas oscuras cae sobre el centro de la hilera, abrasando a muchos de los compañeros, así como a **Mitch Ollander**. Afortunadamente, ninguno de los defensores cae, pero quedan malheridos, obligando a **Artrus** a apurar sus últimas reservas curativas.

La segunda oleada de atacantes ha sido derrotada, pero un nuevo contingente de esqueletos llena otra vez el paso. Agotada la magia sanadora de **Artrus** y la mayor parte de la magia de batalla de **Siluré**, es el momento de llamar a retirada a las tropas. Rápidamente, **Félix** usa sus poderes bárdicos para otorgar mayor rapidez a los guerreros del grupo y, tras reunirse con **Siluré** y los arqueros, ponen tierra de por medio.

Durante el camino de regreso, el pequeño bardo vuelve a usar el **Libro de Revelaciones** para saber más sobre el misterioso enano que dirigía el ejército de muertos vivientes. Las respuestas a sus preguntas son escuetas, pero muy significativas. El antiguo clérigo de **Dumathoin** es ahora un servidor de **Null**, una oscura y poco conocida deidad de la muerte de los dragones que posee dos aspectos, el **Guardián de los Perdidos** y el **Segador**. Éste último es adorado por aquellas razas draconianas que emplean la necromancia y se sirven de los no muertos para sus propósitos. En cuanto a su segunda pregunta, respecto al objeto de este ataque, la respuesta es también una única palabra, el **Awtawmatawn**.

13 Uktar: Pasada la madrugada, los aventureros y sus aliados llegan a *Volkumburgo*, fatigados por la travesía nocturna a marcha forzada. Afortunadamente para los héroes, todavía conservan algunas pociones curativas que son capaces de refrescar sus fuerzas.

En la aldea se da la alarma para avisar a todos de la llegada de la hueste de muertos vivientes. Si el enemigo ha mantenido su paso sin descanso, calculan que en un par de horas su vanguardia llegará hasta ellos, por lo que todos los defensores deben organizarse con la mayor premura posible.

Rudyard dispone que los niños y ancianos incapaces de luchar se resguarden en la bodega de la posada que, al haber sido una antigua mansión señorial, es el edificio más robusto del lugar. Los preparativos para la defensa de la aldea no están concluidos y es imposible llamar a los vigías situados en los límites del valle. Tampoco puede esperarse que la ayuda del *Alcázar Martilloígneo* pueda llegar a tiempo, por lo que esta noche se decidirá el destino de *Volkumburgo*, sus habitantes y también de los restos del **Awtawmatawn**.

Durante las horas previas a la llegada del enemigo, los aldeanos ultiman frenéticamente todo tipo de preparativos defensivos. Algunos rezan a los dioses y otros esperan en calma. Sin embargo, no se escucha ningún llanto. Las gentes de *Volkumburgo* parecen determinados a afrontar su destino sea el que sea.

Casi tres horas después de la llegada del grupo y de los milicianos que les acompañaban, la primera flecha llameante cruza el cielo nocturno. Es la señal establecida por los vigías para indicar que han avistado al enemigo. Pronto comienza a escucharse la marcha escalofriante de decenas y decenas de esqueletos, que surgen entre las tinieblas. Una vez que el contingente de no muertos llega hasta un centenar de metros de los muros y empalizadas que rodean la aldea, se detiene. Momentos más tarde, un grupo se dirige por el norte, al otro lado del río que rodea *Volkumburgo*, hasta el rancho de uno de los barones ganaderos más prósperos de la población, y comienza a arrasar el lugar. Entre la marea de no muertos sobresale la alta figura del esqueleto del gigante de las colinas. Mientras, el otro contingente de esqueletos se mueve al sur de la población, hacia la zona que da a la parte trasera de la *Posada del Dragón Carmesí* y el estudio de **Amelior**. Cuando están ya a poco más de una cincuentena de metros, vuelven a detenerse.

Media hora después, con el rancho totalmente destrozado, la fuerza norte alcanza el puente que cruza el río y, una vez allí, comienza a bombardear la aldea con piedras arrojadas por el terrible esqueleto gigante. Muchos de los proyectiles impactan contra el muro o rebotan inofensivamente por el suelo, pero varios de ellos alcanzan a algunos lugareños y milicianos, causando las primeras muertes.

Johannes se da cuenta de que los defensores no podrán aguantar este bombardeo de desgaste sin sufrir bajas importantes, ya que los propios escombros del rancho al otro lado del río y de otra pequeña granja le proporcionan al gigante proyectiles suficientes para mantener su táctica durante bastante tiempo. Por contra, los aventureros carecen de magia de alcance lo suficientemente poderosa para responder, dado que **Silürë** empleó sus conjuros más potentes en la refriega en el paso montañoso. El veterano **Dragón Púrpura** decide realizar una salida para neutralizar al gigante y, con un poco de suerte, también al líder enano que lo acompañaba. Manda a un mensajero al otro lado de la línea para avisar también a sus compañeros de la **Brigada Bendita**. Minutos después, los héroes y una veintena de milicianos cargan valientemente hacia el inicio del puente, donde una treintena de esqueletos de orcos les esperan, junto con varios esqueletos de ogros, algunos tumularios orcos y, por supuesto, la mole de huesos del gigante de las colinas. Por suerte, aunque el gigante lanza un par de proyectiles contra ellos, sólo tienen que lamentar la muerte de uno de los milicianos. Los hombres y mujeres de *Volkumburgo* arremeten ferozmente contra la vanguardia de esqueletos, apoyados por **Artrus**, **Lo-Kei** y **Johannes**. En una segunda oleada, avanzan **Ciriaca** y **Groo**, junto con el pequeño **Félix** y **Silürë**, quien hostiga al gigante con varias oleadas de proyectiles arcanos. Sin embargo, esto

atrae la atención de la bestia, que impacta con dos pesadas rocas a la maga elfa, quien tiene que protegerse entre sus aliados para evitar ser convertida en pulpa por los terribles pedruscos.

A pesar de ello, el empuje de la acometida hace caer a la primera fila de esqueletos orcos y también a un par de esqueletos ogros. Pronto los tumularios orcos tienen que entrar en acción para mantener a sus fuerzas en la contienda.

En la segunda línea de batalla, **Groo** causa estragos barriendo con su arma a sus atacantes, al tiempo que **Félix** acaba con los esqueletos que quedan aislados de la lucha principal, usando sus terribles notas bárdicas. Sin embargo, esto parece atraer la atención del gigante de las colinas, quien le arroja un par de bloques de piedra que obligan al gnomo a ponerse a cubierto, junto con su compañera elfa.

Afortunadamente, la tenacidad de los héroes ha abierto una brecha, y **Artrus**, **Johannes** y **Lo-Kei** atraviesan el puente para enfrentarse al enorme esqueleto del gigante de las colinas. **Silúre** trata de ayudarlos, convocando una esfera de fuego mágico a los pies del coloso, pero por algún motivo, parece como si la criatura estuviera protegida contra la energía ardiente. No obstante, la elfa plateada tiene recursos arcanos insospechados y ataca al gran esqueleto con un rayo ígneo que se transforma en mitad de su recorrido en una descarga de electricidad que sí hace vibrar los huesos del monstruo. A los pies de la criatura, otros esqueletos y un par de tumularios acuden a la refriega. La porra del gigante, del tamaño casi de un pequeño árbol, barre el puente, golpeando a sus atacantes, pero no es suficiente. Aunque **Lo-Kei** es derribado por un golpe y cae al suelo, **Artrus** y **Johannes**, con la ayuda del resto de compañeros y los milicianos, siguen hostigando a la mole esquelética, hasta que ésta se derrumba pesadamente.

La lucha continúa por unos breves instantes, pero acaba de manera inesperada. Cuando el último de los tumularios es abatido por los aventureros, todos los esqueletos restantes se desmoronan inertes, como marionetas a las que les hubieran cortado las cuerdas. Instantes después, los esqueletos comienzan a deshacerse en polvo, dejando atrás únicamente sus armas y armaduras.

El combate se ha cobrado las vidas de varios milicianos, aunque afortunadamente más de la mitad han sobrevivido y **Lo-Kei** sólo está inconsciente. Sin embargo, no es momento para regocijarse en este triunfo momentáneo. De la parte sur de la aldea les llegan los gritos y sonidos del combate, salpicados con varias explosiones. Al volver la vista hacia el origen de las mismas, contemplan horrorizados como el taller de **Amelior** es pasto de las llamas. Sin duda el alquimista ha defendido el sueño de su carrera, el **Awtawmatawn**, hasta su último aliento, aunque le haya podido costar la vida.

Sin perder tiempo, **Johannes** reúne al resto de milicianos y se lanza a la carrera junto con varios de sus camaradas. **Artrus** se queda un poco rezagado, sanando algunas de sus heridas, así como **Félix**, que emplea sus últimas pociones en sanar también a los más graves y en devolver la consciencia al joven goliath.

Cuando los aventureros y sus tropas llegan hasta el lugar de la contienda, contemplan como dos grupos de esqueletos están asaltando la *Posada del Dragón Carmesí*, donde se está produciendo la última resistencia de los habitantes de *Volkumburgo*. Esqueletos de orcos, ogros y varios tumularios tratan de forzar las entradas, mientras en la parte trasera, bañada por la luz de las llamas que devoran el antiguo taller que ocupaba **Amelior Amnos**, permanece inmóvil la figura de un enano, embutido en una antigua cota de mallas, portando un gran mazo que hace descansar en uno de sus hombros.

Una vez más, **Johannes** lidera la carga desesperada por llegar hasta el líder de la hueste de no muertos. Sus fieles milicianos y sus compañeros, **Ciriaca**, **Groo** y **Lo-Kei**, le siguen sin titubear, mientras que **Félix** y **Silúre** se preparan para usar su magia contra el misterioso enano. Uno de los grupos de esqueletos que atacaba la posada les sale al paso, mientras los tumularios forman una hilera defensiva con sus lanzas frente a su amo,

quien parece estar invocando la ayuda de su oscura deidad. El fragor de la lucha crece por momentos y los esqueletos de orcos y ogros caen bajo las armas y conjuros de los héroes y sus camaradas. También **Siluré** ataca con proyectiles arcanos al enano, además de conjurar otra bola ígnea. El enano recibe todos los ataques, pero permanece imperturbable, al tiempo que invoca una especie de cuchilla de energía oscura, con forma de garra, que comienza a atacar a **Ciriaca**. Con otra plegaria, rodea a **Johannes** de una serie de llamas de color verdoso, que llenan de desesperanza el corazón del guerrero cormyreano. **Artrus** se une a la pelea, rompiendo la línea de tumularios e invocando sus poderes de paladín contra el malvado clérigo enano. También **Groo** mantiene una pugna con los tumularios orcos, mientras trata de unirse a la lucha contra el general de los muertos vivientes. **Johannes** lo ataca con su espada, pero las llamas impías que lo rodean hacen que sus golpes sean mucho menos potentes. Sin embargo, sí se da cuenta de que el rostro del enano que asoma por su yelmo es el de un cadáver momificado, circunstancia que advierte al resto de los aventureros.

En la segunda línea, **Lo-Kei** vuelve a caer derribado, pues hasta ahora sólo el deseo de vengar a los suyos parecía haberlo mantenido en pie. **Siluré** decide cambiar de táctica, al darse cuenta de que los conjuros menores que le quedan no parecen dañar al clérigo enano, y usa su magia contra los tumularios, con la esperanza de aliviar la presión sobre sus aliados. **Ciriaca** consigue derribar a uno de los tumularios, pero sigue viéndose acosada por la cuchilla mágica, que cada vez va produciéndole más heridas. En cuanto a **Félix**, usa su potente aptitud bárdica, atacando al enano momificado con sus notas mágicas, pero la criatura apenas parece sufrir daño, lo que comienza a provocar un sentimiento de miedo y rabia en el gnomo y, por un momento, percibe como una sombra en su interior se agita. Al percibir el poder del **Señor de la Mañana** invocado por **Artrus**, los tumularios atacan al paladín con la clara misión de proteger a su general. Desgraciadamente, una de las lanzas de los antiguos chamanes de **Gruumsh** deja al noble cormyreano ensangrentado en el frío suelo.

Al verlo caer, el resto de héroes sienten como sus esperanzas de derrotar a este terrible enemigo menguan significativamente. Pero nadie de los que están en primera línea se rinde e incluso varios de los milicianos supervivientes a la lucha contra los esqueletos orcos se lanzan contra los tumularios. También en la posada, sus defensores tratan de realizar una salida desesperada. **Johannes** lanza un golpe terrible que abre un tajo en el cuello del clérigo corrompido de **Dumathoin** y que está a punto de decapitar al enano. El oscuro sacerdote contraataca y descarga terribles mazazos sobre el cormyreano y sobre **Groo**, que también lo está atacando con su bardiche. Varios de los golpes de los héroes impactan al enano muerto viviente, pero no terminan de causar daño suficiente, y cuando éste canaliza una onda de energía negativa, **Ciriaca** y **Johannes** se desploman.

Es en ese instante cuando **Félix** es consciente de que todo está perdido. Instintivamente, saca el cetro netherés de su equipo y, usando su miedo y su odio, vuelca sus emociones en el artefacto arcano. Un rayo verdoso impacta al enano, cuya piel parece deshacerse por momentos. Sin embargo, el tremendo ataque mágico no es suficiente. **Groo** continúa peleando e incluso un par de milicianos siguen luchando mano a mano con los tumularios, al tiempo que las gentes de la posada consiguen abrirse paso entre los esqueletos de orcos. Haciendo acopio de sus últimas energías, el pequeño bardo vuelve a concentrarse en usar el cetro. De nuevo, un destello verde golpea al sirviente de **Null**, pero en esta ocasión el rayo lo atraviesa por completo. Inmediatamente, todo el cuerpo del enano comienza a desintegrarse en cuestión de segundos, hasta que la cota de mallas y el pesado mazo caen al suelo. Momentos después, la escena se repite, esta vez con los últimos tumularios y esqueletos orcos, que se desploman de la misma forma que les sucedió a los del puente, y se transforman en polvo que es esparcido por el viento nocturno.

La batalla por la defensa de *Volkumburgo* ha terminado y los héroes y lugareños han derrotado a una fuerza más poderosa que sin duda buscaba su destrucción final. No obstante, no hay cánticos ni celebraciones por la victoria, lograda a un terrible precio. Más de un tercio de los habitantes de la aldea han perecido, entre ellos el valiente **Mitch Olander**. **Lo-Kei** se ha salvado milagrosamente, pero ni **Amelior Amnos**, que murió defendiendo su laboratorio, ni **Artrus Espadaplateada**, al que la oleada de energía negativa le robó la vida, han tenido la misma fortuna. Los supervivientes se dedican a apagar los fuegos y atender a los heridos, hasta que poco a poco los rayos del amanecer hacen retroceder las sombras de esta larga noche.

El resto de la jornada transcurre como en un sueño irreal. Los supervivientes entierran o queman a sus muertos, según si fueron muertos por las armas de los esqueletos o por la magia del clérigo impío o las lanzas oscuras de los tumularios. Otros recogen los restos dejados por los no muertos, mientras que unos pocos ayudan a desescombrar algunos de los edificios afectados por la batalla. En todas estas tareas, los compañeros ayudan a la gente lo mejor que pueden hasta que, finalmente, tanto aldeanos como aventureros quedan vencidos por el agotamiento y la tensión de los acontecimientos vividos.

14 Uktar: Los trabajos continúan en *Volkumburgo*, supervisando la recuperación de los heridos y desescombrando los restos del estudio de **Amelior**. La enorme mole del **Awtawmatawn** es lo único que se ha salvado. La presencia del constructo llama poderosamente la atención, y aunque es muy difícil que pueda llegar a ser completado, dado que sus fragmentos restantes están en el *Colegio de Magia Rúnica*, su ubicación aquí en la aldea podría atraer visitantes no deseados. Por ello, el grupo decide usar los extractos de disgregación que el alquimista les proporcionó para separar otras tres partes de la estatua, ambos pies y una parte de la pierna derecha. Esto provoca que la gran mole se desplome pesadamente sobre la tierra aunque, afortunadamente, no causa ningún daño a la robusta *Posada del Dragón Carmesí*, que es el edificio más cercano. De hecho, **Rudyard** se ofrece a que cuando se solidifiquen de nuevo, los lugareños pueden arrastrar con carros dichos fragmentos, escondiéndolos en ciertas partes remotas del valle, y cubrir con tierra el resto de la estatua, levantando un túmulo conmemorativo de la heroica defensa de la aldea.

15 Uktar: Poco antes del mediodía, varios jinetes llegan al valle. Son la avanzadilla de las tropas del *Alcázar Martilloígneo*, alertadas por los mensajeros que envió **Rudyard**. Apenas una hora después llega a la aldea un contingente a caballo, compuesto por un centenar de **Dragones de la Tormenta** y una cincuentena de **Dragones Púrpura**. Los líderes de dicha tropa son, respectivamente, **Merntal Adragón**, hermana del **Señor** del alcázar y **Maestra de Armas** de la fortaleza, y **Anzio Vulmis, Mago de Guerra** de *Cormyr*.

Tras hablar con **Rudyard**, que sigue actuando como portavoz de sus conciudadanos, la seria **Señora del Dragón** envía a un grupo de sus exploradores para seguir el camino por el que la hueste de muertos vivientes penetró en el valle. Por la forma en que interactúan ambos líderes, parece claro que la líder de los **Dragones de la Tormenta** no tiene en demasiada estima al contingente cormyreano, que queda relegado a realizar tareas menores, ayudando en la aldea.

Posteriormente, **Merntal**, requiere entrevistarse en privado con los héroes, a quienes les ordena que cuenten lo ocurrido. Durante casi dos horas, la recia mujer escucha atentamente su historia, realizando algunas preguntas acerca del número de efectivos enemigos o el origen del ejército. Cuando escucha la mención a los enanos, sus colegios rúnicos perdidos y la presencia de un dragón rojo enorme en la región, no puede evitar poner los ojos en blanco. Sin embargo, es imposible negar la evidencia de los restos dejados por el ejército de muertos vivientes o la presencia del propio **Lo-Kei**, una criatura jamás vista anteriormente. Tras meditar sobre el relato de los aventureros, **Merntal** les señala que debe comprobar los círculos rúnicos de los que hablan y asegurarse de que ninguna amenaza acecha al otro lado, por lo que les pide que la acompañen, junto con un

grupo escogido de sus hombres, para inspeccionarlos. Asimismo, también les prohíbe cualquier mención de lo ocurrido a la comunidad enana que reside en el *Alcázar Martilloígneo*. Si se llegasen a enterar de que un ejército de orcos y ogros muerto vivientes estaba liderado por un clérigo corrompido de **Dumathoin** y que unos portales mágicos conducen a antiguas comunidades enanas desconocidas hasta la fecha, nadie sabe cómo podrían reaccionar, pudiendo muy bien romper las ya de por sí delicadas relaciones que las dos facciones han conseguido mantener durante décadas.

Esa noche, **Vaskor Boros**, un sacerdote de **Tyr** que actúa como capellán de las tropas cormyreanas, se ofrece a hacerse cargo del cuerpo de **Artrus**, dado que por su condición de noble y miembro de la **Iglesia de Lathander** es muy posible que su familia quiera enterrarlo en las criptas de los **Espadaplateada** o bien, según los ritos del **Señor de la Mañana**.

16 Uktar: Un par de horas antes del amanecer, **Merntal** y sus hombres, junto con el grupo de aventureros, **Groo** y el joven **Lo-Kei**, parten a caballo hacia el más próximo de los círculos rúnicos.

Cuando la expedición llega al lugar, **Félix** trata de usar sus aptitudes bárdicas para despertar la antigua magia enana, pero a pesar de que logra activar el círculo, el conducto mágico no llega a establecerse, por lo que el portal al *Colegio de Magia Rúnica* no se abre. O bien las runas del círculo en el otro lado han sido dañadas o puede que el área de llegada esté bloqueada. En ambos casos, la **Señora del Dragón** no quiere correr riesgos. Deja a una pequeña guardia de soldados pertrechados con mazos y otras armas contundentes y les ordena que destruyan este lado del círculo, y que luego hagan lo mismo en el emplazamiento existente al otro lado del valle. Pese a las protestas del pequeño **Félix**, **Merntal** se muestra inflexible, ya que cerrados los círculos rúnicos, se evita cualquier posible amenaza para el valle, así como para el *Alcázar Martilloígneo*.

De regreso en la aldea, algunos de los exploradores avanzados de los **Dragones de la Tormenta** han regresado con noticias de que el rastro de los no muertos desaparece misteriosamente en mitad de unos riscos impracticables. Sospechando que algún tipo de hechicería elemental está detrás de esto, **Merntal** deja una pequeña fuerza en *Volkumburgo*, partiendo con el resto de sus hombres para asegurarse de que el resto del valle no oculta ninguna otra amenaza para la región.

En cuanto a los cormyreanos, han sido tratados como meros comparsas pero, aún así, siguen tratando de ayudar en lo que pueden a los aldeanos.

Precisamente esa noche, **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra** que lidera el contingente de **Dragones Púrpura**, solicita al grupo para hablarles en privado. Durante su anterior encuentro, en la cena que ofreció el **Señor Arkhus Adragón**, tenía intención de reunirse con la compañía aventurera más tarde, pero no pudo hacerlo sin levantar sospechas. **Anzio** ha escuchado elogios acerca de la **Brigada Bendita**, pero necesita saber si estarían dispuestos a colaborar para desenmascarar una conspiración que rodea a los sucesos que últimamente se han producido en el *Valle Martilloígneo*.

Una vez que el grupo acepta escucharle, **Anzio** les explica que si lo recuerdan, uno de los temas de conversación en la cena en la que se conocieron giró en torno al descubrimiento de dos cuerpos en las afueras del alcázar por parte de una patrulla de **Dragones Púrpura** dirigida por su oficial segundo al mando, **Martin Cuernodraco**. Los cadáveres estaban consumidos, quedando únicamente la piel, ya que el esqueleto principal, así como la carne, vísceras y la sangre habían desaparecido, sin que hubiera aparentemente ninguna herida física. **Martin** ordenó quemar los restos, y el asunto habría quedado más o menos en el anonimato, pero desgraciadamente, un paladín de **Lathander**, **Timofel Cetrosolar**, acompañaba ese día a la patrulla y quedaba fuera de lugar persuadirlo para que no informase al **Señor** del descubrimiento. El **Mago de Guerra** les confiesa que tanto él como **Martin** mintieron durante la cena. Ambos saben exactamente quién o más bien, qué

es el responsable. Su historia se remonta años atrás, cuando un clan de enanos de las *Montañas Galena*, en las *Tierras de la Piedrasangrienta*, fueron visitados por un comerciante humano, **Danaernos Vultur**. Él les proporcionó un mapa con la localización de un presunto depósito de adamantina y, por supuesto, los codiciosos enanos accedieron a emprender un peligroso viaje a una región inexplorada de la *Suboscuridad*. Allí no encontraron una veta del valioso mineral, sino los vestigios de antiguas cámaras excavadas, aparentemente selladas hacía largo tiempo. Algo sombrío y espectral surgió de las runas fragmentadas de un antiguo círculo de obsidiana. Algo que había acumulado odio durante siglos. Todos los enanos fueron asesinados por dicho ser menos uno, un clérigo de **Dumathoin**, que fue protegido por su fe. Sin embargo, la criatura drenó la fuerza vital de los enanos muertos y se introdujo en el cuerpo del último de los caídos, usándolo como una envoltura física para acabar con el sacerdote. Posteriormente, con este disfraz de carne, regresó al asentamiento enano con el relato de un trágico accidente que había acabado con sus compañeros. Durante semanas, la gente enfermaba y se debilitaba, con sus sueños plagados de pesadillas, aunque nadie sospechó la verdadera causa. Pronto empezaron las primeras muertes. Finalmente, otro clérigo de **Dumathoin**, dedicado por completo a la custodia de los lugares de descanso de los difuntos enanos, llegó al hogar del clan junto con uno de los gobernantes de la región y su guardia personal. Traían consigo encadenado a **Danaernos**, acusado de engañarlos para atraerlos a un lugar de brujería. El clérigo, **Bosruk Buscasombras**, había encontrado la antigua cámara oculta y los cuerpos consumidos, y había hablado con los espíritus de la tierra, que le habían revelado la horrible verdad. El enano poseído, al verse descubierto, se volvió contra ellos, pero fue recibido por acero encantado y plegarias a **Dumathoin**. Cuando la sombra estaba a punto de ser arrancada de la carne muerta de su recipiente, **Danaernos** completó su infamia y se reveló como un servidor de **Orcus**, el **Príncipe Demonio de los No Muertos**. Invocando el verdadero nombre del ser, le ofreció su propia carne viva como vehículo. Instantes después, la sombra rodeaba al sacerdote de **Orcus** y sus cadenas se derritieron como la cera. Mientras las pupilas del humano se volvían negras como pozos de oscuridad, soltó una carcajada inhumana y se desvaneció. Desde entonces, **Bosruk Buscasombras** ha estado persiguiendo a este ser, a expensas de un terrible coste personal. Algunos de sus parientes eran miembros de la expedición original y posteriormente también perdió a su hijo durante esta misión de venganza. Su fiera pasión, aunque finalmente se vio recompensada, también nubló su juicio. **Bosruk** cayó en una trampa tendida por el propio **Danaernos**. La maldición que afecta a las tierras de *Cormyr* había provocado que ciertos muertos vivientes fueran atraídos a sus confines. Entre estas criaturas, las más poderosas todavía no se han visto doblegadas por la llamada de la magia necromántica liberada y, de hecho, tratan de romper también la maldición, aunque para servir a sus propios fines. El caso es que el sirviente de **Orcus** se alió con un engendro vampírico y sus secuaces y logró capturar a **Bosruk**, así como a una patrulla de **Dragones Púrpura** que, por un azar del destino, estaban dirigidos por **Martin Cuernodraco**, el oficial al que conocieron en el alcázar. Durante varios días ambos fueron torturados, mientras los hombres de la patrulla eran usados como alimentos por parte de ambos seres de ultratumba. Aquellos asesinados por el vampiro eran posteriormente levantados como zombies, mientras que los devorados por la sombra que poseía a **Danaernos** quedaban como cascarones vacíos, de la misma forma que los cuerpos que encontrados en el camino al alcázar. Seguramente, ambos habrían muerto o peor, de no ser por la intervención de un grupo de aventureros, la **Brigada Brutal**, quienes junto con el joven mago noble **Deimios Bleth** y su guardaespaldas, los liberaron. Además, pusieron en fuga al vampiro, destruyendo a sus sicarios. En cuanto a **Danaernos**, según contaron, cuando estaba a punto de acabar con el joven mago, ya que varios de los aventureros habían huido por el aura de terror que emana del sacerdote oscuro, fue afectado por algún tipo de magia o efecto, que arrancó a la sombra del cuerpo del cultista. Transformada en una especie de

asqueroso líquido negro, la criatura se filtró por la tierra, dejando el cadáver sin vida del clérigo como un mero saco de piel, consumidos todos sus órganos vitales. Posteriormente, **Bosruk** trató de seguir la pista de las actividades y los planes de los no muertos, junto con la **Brigada Brutal** y **Deimios**. Sin embargo, en algún punto de sus aventuras tuvieron un grave desacuerdo y el sacerdote de **Dumathoin** se separó de ellos. La casualidad ha hecho que de nuevo **Martin** y **Bosruk** se hayan encontrado en el *Alcázar Martilloígneo*. Más aún, al poco de que su contingente de **Dragones Púrpura** fuera desplegado en la fortaleza, hasta ellos llegaron rumores de que **Deimios Bleth** y su hombre de armas llevaban meses trabajando para un alquimista cormyreano en el cercano *Valle Volkumburgo*. Desgraciadamente, nunca pudo comprobarlo en persona, pues la situación política en el alcázar es tremendamente delicada.

Ha pasado mucho tiempo de estos sucesos pero **Anzio** sabe que **Martin** todavía tiene algunas veces pesadillas con lo ocurrido. Sin embargo, le choca que cuando encontraron los cuerpos sin vida hace meses, no hizo ninguna mención al respecto. Es como si la mente del joven oficial hubiera tratado de bloquear dichos recuerdos traumáticos. La verdad es que en las últimas semanas **Martin** ha estado comportándose de manera extraña. Tanteando a sus hombres, varios de ellos le han dejado entrever que el noble se está viendo con una mujer de la villa.

Tras mucho insistir a los enanos, **Anzio** consiguió entrevistarse con **Bosruk**. Algo difícil, pues el clérigo está prácticamente encerrado en su templo subterráneo. Él fue quien le corroboró todo el relato original de **Martin** y quien también le puso en guardia. Según el enano, la sombra ha regresado. Es muy probable que tardase meses en recuperar sus fuerzas, pero finalmente pudo atraer a algún viajero incauto y solitario hasta su refugio, y allí devoró su fuerza vital y uso su cuerpo para moverse una vez más entre los vivos. Periódicamente debe alimentarse, y seguro que consumió a los viajeros que encontraron para tener reservas suficientes para pasar desapercibida durante sus primeros días en el alcázar. A partir de ahí, se alimentará sin levantar mucho la atención, tratando de introducirse en el cuerpo de algún personaje de alta jerarquía, pero no demasiado visible, por lo menos hasta que lo que sea que esté planeando esté completado.

Tras su encuentro con el clérigo de **Dumathoin**, **Anzio** ha extremado las precauciones, especialmente con sus hombres. Lo primero que hizo fue asegurarse de que **Martin** no estaba bajo ningún hechizo, así como el resto de sus suboficiales y ayudantes más próximos. Por desgracia, la tensa relación entre los moradores del alcázar, los enanos y las tropas cormyreanas hace muy difícil que pueda extender sus medidas sin ser acusado de estar espiando o realizando un acto de traición. **Bosruk** está haciendo controles similares entre los enanos, pero el resto de la población local queda fuera de su alcance.

Por otro lado, la presencia de varios miembros de iglesias bondadosas, como **Vaskor Boros**, el capellán de **Tyr** de su unidad, o **Timofel Cetrosolar**, un paladín de **Lathander**, es un arma de doble filo. Si bien ambos hombres de fe son poderosos aliados contra la sombra, también pueden haber causado que actúe con mayor precaución, provocando que detectar sus movimientos resulte más complicado. Además, con ninguno de los dos tiene la suficiente confianza como para revelarles todo esto, ya que podrían desatar una alarma general u obligarle a dar demasiadas explicaciones.

Lo cierto es que **Anzio** reconoce que un punto de paranoia se ha despertado en él. Puede que sea meramente el efecto de la rivalidad existente entre las facciones de la fortaleza, pero juraría haber visto desaparecer al propio hijo del Señor, **Korrigan Adragón**, en una pequeña sala del castillo usada como biblioteca, en la que segundos después él entró para encontrarla completamente vacía. Puede que **Korrigan** simplemente usase su magia para zaherirlo o bien, que existan túneles secretos en la antigua fortaleza, ocultando secretos que los **Adragón** no quisieran desvelar. Pero está claro que **Korrigan** podría ser un sospechoso, así como también el

anciano **Mentos Balaklav**, el consejero personal del **Señor** y tutor de sus hijos. Alguien que parece ser capaz de moverse siempre en un segundo plano, pasando desapercibido la mayor parte del tiempo.

El **Mago de Guerra** les confiesa que necesita de gente de confianza. Su heroica defensa de la aldea de *Volkemburgo* seguramente les granjeará el agradecimiento del **Señor**, quien valora dichos actos, más aún si son en defensa de los suyos o de poblaciones amigas o aliadas. Eso les dará cierto margen para moverse por el alcázar sin levantar sospechas. Si aceptan, les ayudaría **Lok-Tark**, un explorador nativo montañés, que acompaña a su unidad desde hace varios meses y ha demostrado ser de total confianza. No es raro que, en ocasiones, los miembros de su clan desciendan a los valles a comerciar, por lo que su presencia no les perjudicará, sino todo lo contrario.

Tras sopesar las palabras de **Anzio Vulmis**, los compañeros deciden ayudarle en su lucha contra la tenebrosa criatura. **Anzio** agradece su gesto y les comunica que su unidad regresará al día siguiente al *Alcázar Martilloígneo*, dado que todas las labores de exploración del valle son llevadas a cabo por las tropas de los **Dragones de la Tormenta**, aunque dejará unos pocos hombres para que ayuden a reconstruir alguna de las casas que quedaron dañadas en la batalla.

17 Uktar: Antes de partir, llega el momento de las despedidas. **Rudyard** y su familia agradecen sinceramente a los héroes todo lo que hicieron por ellos y les prometen ser siempre bienvenidos en *Volkemburgo*. En cuanto a **Lo-Kei**, gracias a un conjuro solicitado a **Anzio**, el goliath puede volver a comunicarse temporalmente con ellos. El joven pretende investigar el paso por el que llegó el ejército de no muertos, para buscar rastros de su padre o alguno de sus guerreros. Si no tiene éxito regresará por sus propios medios hasta su hogar, en el *Colegio de Magia Rúnica*, y comprobará si hay algún superviviente. A partir de ahí, si los dioses de la roca le dan fuerzas, tratará de encontrar a quienes acabaron con su clan y vengarlos.

Impresionado por la determinación de **Lo-Kei**, **Johannes** le regala la condecoración que recibió durante su servicio al **Rey** en los **Dragones Púrpura**. Este gesto quiebra por un instante la coraza de estoicismo del joven, quien entrega al veterano soldado un pequeño talismán que lleva colgado al cuello. Se trata de una simple roca oscura atravesada por un filo hilo de metal, pero está claro que para él tiene un gran valor. Luego con un sencillo gesto de despedida, da media vuelta y se aleja al trote hacia las montañas.

La columna de **Dragones Púrpura** inicia la marcha de regreso hacia el *Valle Martilloígneo*. Los aventureros, junto con **Groo**, que se ha unido a ellos, y la vanguardia de hombres de **Anzio**, encabezan la marcha. A cierta distancia viaja un segundo grupo, liderado por el clérigo de **Tyr**, **Vaskor Boros**, quien al desplazarse con un par de carros con suministros, así como el cuerpo del difunto **Artrus**, se mueve más despacio y llegará más tarde.

20 Uktar: El contingente de **Anzio**, junto con los compañeros, llega al *Alcázar Martilloígneo*. Poco después de atravesar los oscuros muros que rodean la villa, un **Dragón Púrpura** se acerca al **Mago de Guerra**, entregándole un pergamino con un mensaje. **Anzio** palidece al leer las noticias e instintivamente gira la cabeza hacia el camino que se extiende más allá de las puertas, por donde todavía tiene que llegar el convoy de **Vaskor Boros**. Luego les explica que hace dos noches, **Timofel Cetrosolar**, paladín del **Señor de la Mañana**, fue encontrado muerto en una habitación de la *Casa Nentir*, una conocida posada que también ofrece los servicios de un burdel y salón de juegos en una de sus alas. Estas nuevas no pueden ser más perturbadoras, pues podrían corroborar que sus temores se han hecho realidad. Además, aunque completamente opuestos en cuanto a carácter, **Vaskor Boros**, el serio capellán, y **Timofel**, un jovial semielfo, se hicieron grandes amigos, por lo que cuando el clérigo de **Tyr** llegue a la fortaleza él tendrá que lidiar con la difícil papeleta de comunicarle la tragedia.

Antes de despedirse del grupo, al que se une el montañés **Lok-Tark, Anzio** les pide precaución y les aconseja que se hospeden en la posada de la *Guarida del Dragón*, tratando de no llamar la atención. Si averigua algo, intentará ponerse en contacto con ellos.

Todavía algo impactados por la inesperada muerte del paladín de **Lathander**, acuden a la amplia posada para instalarse. La sala común está semivacía, dado que todavía es mediodía, aunque sorprende que hay una mesa apartada deliberadamente en una esquina. En ella, está sentado un alto y encorvado humano, ataviado con una túnica oscura raída y que lleva el rostro tintado de blanco. El pintoresco personaje está tomando lo que parece una infusión de hierbas, bajo la atenta mirada de dos **Dragones de la Tormenta**, que vigilan con gesto hastiado. Los compañeros reconocen al prisionero con el que se toparon durante su viaje al *Valle Volkemburgo*. Ahora recuerdan que **Anzio** mencionó que había un clérigo de una deidad llamada **Jergal** o **Nergal** en el alcázar. El tipo parecía estar bastante chalado y, de hecho, en un principio fue encerrado por alarmar a los habitantes de las granjas de los alrededores. Posteriormente, el **Señor** debió liberarlo por alguna razón, pero fue acusado de agredir a un cliente de la *Casa Nentir*, por lo que se le asignó una escolta permanente de **Dragones de la Tormenta** para que no se metiera en líos.

Intrigada por el misterioso sacerdote, **Siluré** se acerca a la mesa del extraño, quien la invita a sentarse. El alto individuo se presenta como **Ulano Varic**, miembro de la orden de los **Compañeros de la Máscara Pálida** y servidor del **Escriba de la Condenación**. Para **Siluré** es evidente que muestra rasgos de estar algo trastornado, pero hay una cierta coherencia en sus palabras. Según **Ulano**, su deidad le mostró en un sueño que los **Señores de la Muerte** volverían a levantarse de sus tumbas para liderar una horda de no muertos en estas tierras. Siempre previsores, la **Iglesia de Jergal** había mantenido oculta durante siglos una poderosa arma capaz de derrotar a casi cualquier criatura muerta viviente. Sin embargo, dicho artefacto fue robado por un grupo de ladrones que profanaron un antiguo santuario del **Señor del Final de Todas las Cosas**. A él le fue conferida la misión de rastrear a los saqueadores y encontrar el arma. Su magia le ha traído hasta este lugar, pero la fortaleza está imbuida por antiguos hechizos que nublan sus sentidos. Pensó que había encontrado a uno de ellos y su ansia por cumplir su tarea provocó un enfrentamiento que casi le hizo volver a las mazmorras del **Señor**. Por fortuna, **Arkhus Adragón** está casi convencido de la verdad de sus palabras cuando le mostró una pequeña fracción de los poderes de **Jergal**. No obstante, ahora ya no está tan seguro de su magia adivinadora, ya que los ladrones pueden muy bien haberse ocultado, aunque siente que no han abandonado la fortaleza, pues tiene la sensación de que un enfrentamiento inminente va tener lugar en este antiguo emplazamiento de poder.

Mientras la elfa habla con el extraño, el resto de aventureros preguntan al posadero por el mismo. Efectivamente, les corrobora que el clérigo está aquí invitado por el **Señor**, en pago a un servicio que realizó para él. Los guardias le acompañan para evitar que provoque algún altercado, pues hace varios días tuvo un percance con un viajero en la *Casa Nentir*, la otra posada de la villa.

Una vez instalados en sus habitaciones, **Groo** aprovecha para buscar una armería, acompañado por **Johannes** para asesorarlo. El luchador le presenta al herrero el pectoral y espaldas de placas que encontró en el *Colegio de Magia Moldeadora*. Al verlo, el artesano señala que no hay problema en ajustar las piezas y colocarles los correajes, aunque les advierte que es mejor que no vayan mostrando dicha pieza por la fortaleza, ya que los enanos del alcázar reconocerían el diseño de la armadura o el símbolo heráldico que exhibe y podrían tratar de interrogarlos acerca de cómo llegó a sus manos.

Poco antes del anochecer, cuando los compañeros se disponen a bajar a cenar, un mensajero del **Señor** llega a la posada, invitándolos a la fortaleza. Una vez allí, son recibidos por **Arkhus Adragón**, junto con su

primogénito, **Korrigan**, y su consejero, **Mentos Balaklav**. El **Señor** les felicita por el valor que mostraron al defender la aldea de *Volkumburgo*. Necesita hombres y mujeres con su valentía y espíritu para defender el valle y a sus habitantes, y estaría dispuesto a ofrecerles posiciones importantes entre los **Dragones de la Tormenta**. Al escuchar que el grupo es principalmente una compañía aventurera, **Arkhus** sonríe y reconoce que él mismo recorrió en su juventud los caminos y conoce el poderoso influjo que lo desconocido ejerce sobre algunas personas. Pero al madurar, tuvo que hacer frente a sus responsabilidades. Comprende su postura y mantiene abierto su ofrecimiento, así como cualquier otra petición que puedan hacerle.

Al iniciar la cena, tanto **Arkhus** como **Mentos** les piden que les cuenten lo ocurrido en *Volkumburgo*. Los aventureros deciden no omitir ningún detalle, pues seguramente, si las noticias han llegado ya hasta el **Señor**, también es probable que posteriormente sea informado por su propia hermana, **Merntal**, la **Maestra de Armas** de la fortaleza. Su relato impresiona a todos, salvo a **Korrigan**, que parece bastante ausente, enfrascado en sus propios pensamientos. Por su parte, **Mentos** demuestra ser un gran anfitrión, extremadamente cortés y conocedor de todo tipo de leyendas y costumbres, hablando personalmente con cada uno de ellos acerca de su región natal o la historia de su pueblo. Durante la velada, **Félix** menciona que han escuchado el rumor de que recientemente hubo una misteriosa muerte en la villa. Efectivamente, **Arkhus** les confirma que hace un par de noches, sus guardias acudieron a la *Casa Nentir*, un elegante edificio que alberga una posada, así como una sala de juegos y un pequeño burdel, regentado desde hace años por **Dolores Nentir**, viuda de un reputado aventurero. El muerto no era otro que **Timofel Cetrosolar**, un paladín de **Lathander** que en ocasiones visitaba a las chicas del establecimiento, así como la taberna de la planta baja. El hecho de que el guerrero sagrado hubiera sido enviado por la **Iglesia del Señor de la Mañana** a petición suya hace que su muerte, ocurrida en su propia villa, sea un hecho que mancilla su honor y su código de hospitalidad. Su hijo **Korrigan** se está encargando de la investigación, aunque de momento no ha podido descubrir nada que arroje algo de luz.

Cuando los aventureros se ofrecen a ayudar en el tema, el rostro del primogénito del **Señor** cambia por completo. Está claro que el mago se siente ofendido por tener que compartir su responsabilidad y, en cierto modo, reconocer que no ha sido capaz de averiguar nada. Sin embargo, **Arkhus** parece complacido con el ofrecimiento y le ordena a su hijo que colabore con los héroes. Un poco a regañadientes, **Korrigan** les explica que al escuchar el sonido de muebles rotos y lucha, la propietaria de la *Casa Nentir* alertó a los **Dragones de la Tormenta**, quienes llegaron a los pocos minutos. En la habitación donde se produjeron los hechos encontraron el cuerpo sin vida del semielfo paladín. No tenía heridas físicas, más allá de alguna magulladura y pequeños cortes, sin duda debidos a los movimientos durante la pelea, pues varios muebles estaban destrozados, dejando cristales y astillas de madera. El cadáver parecía consumido, como si hubiera perecido tras pasar una gran hambruna y largo tiempo a la intemperie. Había algunas extrañas manchas en el suelo, de una especie de sustancia negra y algo pegajosa, que cree que puede ser algún tipo de residuo ectoplasmático. Se defendió con una pequeña cuchilla, casi una lima de uñas, dado que no llegó a desenvainar su espada, pues casi toda su ropa y su pertenencias estaban al otro lado de la cámara, en una silla. La chica con la que estaba, **Mariela**, permanecía semidesnuda y acurrucada en una esquina, terriblemente asustada. Llevaba una especie de maquillaje corrido en sus ojos y no consiguieron que articulase palabra alguna. Se encuentra confinada en las celdas, aunque se han asegurado de que esté bien atendida. Hasta ahora, su magia no ha podido determinar si se encontraba bajo algún tipo de hechizo y tampoco ha podido hacer que cuente lo que sucedió.

Viendo el interés mostrado, **Arkhus** dispone que mañana por la mañana les sea entregada una autorización para que puedan actuar en su nombre. Si descubren algo, deberán comunicárselo a su hijo **Korrigan**, al que ordena que haga lo mismo si averigua cualquier otra cosa que pueda ayudar a dar con el responsable.

21 Uktar: Para cuando regresan a la *Guarida del Dragón*, ya resuenan las campanas que señalan la medianoche. La sala común de la posada está casi desierta, pero en su esquina, **Ulano** está leyendo un enorme rollo de pergamino de aspecto antiquísimo. Uno de los **Dragones de la Tormenta** lo contempla con ojos de aburrimiento, mientras su compañero está echando una pequeña cabezada en una silla cercana.

Por la mañana, tras el desayuno un sirviente del **Señor** les entrega las prometidas credenciales que les confieren autoridad para moverse por la villa y participar en la investigación.

Ciriaca y **Groo** deciden permanecer en la posada, mientras que el resto de compañeros recorren la villa en busca de algunas pistas.

Siluré acude a las celdas de la fortaleza para ver a **Mariela**, la joven con la que estaba el difunto paladín en el momento de su muerte. La chica parece estar algo ida, y uno de los carceleros le señala a la elfa que no ha dicho palabra alguna y que los sirvientes tienen que ayudarla a comer. Tal y como mencionó **Korrigan**, dos pequeños surcos oscuros, como si al llorar se hubiera corrido algún tipo de maquillaje, surcan sus mejillas. La maga examina la sustancia, pero no consigue determinar de qué se trata. Posteriormente, **Siluré** decide permanecer varias horas con ella, para que se acostumbre a su presencia, hablándole y dándole de comer y beber, aunque de momento, no consigue que la humana salga de su estado de trance.

En cuanto a **Johannes**, el veterano soldado opta por visitar el altar a **Tempus**, donde entrega una ofrenda al **Señor de las Batallas**. Allí permanece un buen rato, conversando con un iniciado encargado de mantener en condiciones el lugar. Mientras ambos charlan intercambiando historias soldadescas, un alto guerrero con una coraza de placas y una máscara se presenta en el altar. El misterioso desconocido tiene una cicatriz que surge de la máscara facial y arroja con cierto aire de desdén un puñado de monedas sobre el altar de **Tempus**, para después hacer un gesto con el puño y volver a salir con paso decidido. Al preguntarle por el enmascarado, el tempurano le explica que es uno de los mercenarios que suelen frecuentar el alcázar cada época de invierno y que lleva en la villa al menos un par de semanas, viniendo casi todos los días. Con el frío, y debido a la amenaza de los orcos y ogros de las montañas, muchos mercenarios acuden en busca de fortuna, pues el **Señor** suele pagar una recompensa por los enemigos abatidos, especialmente ogros y gigantes de las colinas o de las montañas.

Entretanto, **Félix** y **Lok-Tark** visitan la *Casa Nentir*, donde murió **Timofel Cetrosolar**. Son recibidos por **Dolores Nentir**, la propietaria, una semielfa de edad madura, quien se muestra extremadamente amable al recibirlos y se interesa por el estado de salud de **Mariela**, la chica detenida. Al pasar por la sala común, el pequeño gnomo alcanza a ver la familiar figura de **Deimios Bleth**, quien está desayunando tranquilamente en una mesa. Una vez en la habitación donde sucedió todo, el bardo examina el lugar en busca de pistas. La habitación está destrozada, tal y como les relató **Korrigan**. Hay restos de cristales por el suelo y uno de los ventanales está también roto de dentro a afuera, como si hubiera recibido un golpe durante la lucha. El pie de la cama está astillado, aunque lo más intrigante son las tres manchas resacas que hay en el suelo. Parecen estar hechas de una sustancia algo gomosa, que casi se ha pegado a la madera. Sospechando que pudieran ser rastros de la sombra de la que les habló **Anzio**, **Félix** le ordena a **Lok-Tark** que levante algunas tablas del suelo, pero no hay ninguna otra mancha bajo las mismas. Tampoco consigue determinar qué puede haberlas producido.

Recordando parte de la historia del **Mago de Guerra, Félix** pregunta a **Dolores** si alguna otra de sus chicas ha enfermado recientemente. Para su sorpresa, la semielfa le confirma que otras dos jóvenes, **Alice** y **Rimel** parecen haber sido atacadas por una gripe y se encuentran convalecientes en una habitación, con fiebre y algo de debilidad desde hace unos tres o cuatro días. Al interrogar a ambas chicas, **Félix** descubre que la noche antes de mostrar los primeros síntomas fueron reclutadas por un extraño para un trabajo a domicilio, algo relativamente raro. Sin embargo, al indagar más, el bardo se da cuenta de que las muchachas parecen haber olvidado los detalles concretos, así como la descripción de quien las contrató. Para ellas, la noche transcurrió de una manera relativamente nebulosa y **Félix** sospecha que tal vez sus recuerdos hayan sido borrados de alguna forma. Según **Dolores**, ambas volvieron con una generosa bolsa de oro y otra de sus chicas las vio alejarse al anochecer con un individuo bastante alto.

Con sus pesquisas en un punto muerto, **Félix** y **Lok-Tark** regresan a la sala de la posada donde se aproximan a **Deimios Bleth**. **Dolores** les ha confirmado que fue el joven mago quien tuvo el percance con el extraño **Ulano Varic**, que le salió al encuentro cuando iba a entrar en la posada. De no haber intervenido el guardaespaldas del noble es probable que entre ambos hubiera habido más que palabras.

Antes de la reunión, el gnomo entrega unas monedas de plata a un par de sirvientes para que vayan a buscar al resto de sus compañeros, pues le interesa una reunión de todo el grupo con el mago noble y su hombre de armas. Mientras espera su llegada, le relata a **Deimios** lo ocurrido en la aldea de *Volkumburgo*, con el ataque de los no muertos y la muerte de **Amelior Amnos**. El mago lamenta la muerte del alquimista, aunque sigue creyendo que de no haber traicionado su sueño tanto él como muchos de los habitantes de la aldea estarían vivos. El **Awtawmatawn**, una vez activado, podría hacerse usado para ayudarlos en la defensa de la misma, pero ahora ya todo eso no importa.

Para cuando el resto de héroes llegan a la *Casa Nentir*, otra familiar figura aparece, soltando un grito de sorpresa y estrechando con fuerza la mano de **Groo**. Se trata del siempre sonriente **Markus**, quien se muestra bastante contento de verlos. A partir de ahí, **Deimios** les comenta que pretende permanecer unos días en el alcázar, terminando de descifrar los escritos que se muestran en las tablillas de arcilla que cogió del *Colegio de Magia Moldeadora*. También les confirma que, efectivamente, fue él quien tuvo el encontronazo con el clérigo de **Jergal**, a quien considera un lunático. Si **Markus** no hubiera intervenido y, posteriormente, los **Dragones de la Tormenta** no se hubieran hecho cargo de él, seguramente le habría atacado, aunque desconoce el motivo de que lo insultara, llamándolo profanador y saqueador, ya que nunca jamás ha tenido relación alguna con su culto. Finalmente, **Félix** le ofrece a **Deimios** los servicios de la **Brigada Bendita**, pero éste no parece estar mucho por la labor. Por un lado, carece de los fondos necesarios para contratarlos y, por otro, a diferencia de su padre y su madrastra, no le gusta mucho mezclarse con aventureros, pues los considera gente poco fiable en cuanto a sus lealtades.

Viendo que el noble sigue con su carencia de empatía habitual, **Félix** opta por el abordar a su cínico guardaespaldas, quien desde su aventura en los *Picos del Trueno* parece mantener con él una broma privada. Decide revelarle que es posible que la criatura sombría que atacó a **Martin Cuernodraco** y a sus hombres haya vuelto y que su amenaza esté relacionada con la presencia del extraño clérigo de **Jergal**, con quien su protegido tuvo un enfrentamiento. Por un momento, la sempiterna media sonrisa del guerrero parece desaparecer, mientras les narra la batalla al pie de las montañas, cuando junto con un grupo de aventureros, la **Brigada Brutal**, trataron de rescatar a los **Dragones Púrpura** desaparecidos. Recuerda especialmente al vampiro aliado con la sombra, así como a los bandidos que habían caído bajo su poder hipnótico. Varios de los aventureros fueron presa del terror que emanaba la sombra y huyeron, y otro fue dominado por el vampiro.

Deimos quedó solo ante el humano poseído y él pensó que su fin había llegado. Extrañamente, cuando la victoria del mal parecía inevitable, el extraño humano comenzó a chillar y retorcerse. Una especie de líquido negruzco empezó a salir por todos los orificios de su cuerpo y se filtró por la tierra, dejando un cuerpo gomoso que sólo tenía piel y cabellos.

Respecto al culto de **Jegal**, sí sabe que tanto el padre de **Deimios** como su madrastra han contratado en ocasiones grupos de aventureros en el pasado. Recuerda que hace varios años, durante la búsqueda de una caravana perdida asaltada en las montañas, una de esas compañías encontró un antiguo santuario escondido, protegido por seres de ultratumba. De hecho, gran parte del botín encontrado y llevado a las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles** fue robado posteriormente de forma misteriosa. Hubo incluso varias muertes, pues algunos de los guardias se volvieron contra sus camaradas. Meses después, cuando **Deimios** y él tuvieron el encuentro con el vampiro, sospechó que es posible que tal vez éste o alguna criatura con poderes similares hubiera podido estar detrás del asunto, pero no dejaba de ser una hipótesis aventurada. Lo que sí que es cierto es que hace unos días, cuando tuvieron el encuentro con el fanático a las puertas de la posada, realmente temió por la vida de **Deimios**, pues de no haber actuado para ponerse por medio, seguramente el tipo habría atacado al joven mago.

De nuevo en la posada de la *Guarida del Dragón*, los héroes aprovechan el momento de la comida para ordenar sus ideas y descubrimientos. Parece que la situación es complicada, pues las teorías conspiratorias más diversas surgen en la mesa conforme discuten lo ocurrido.

Por la tarde, **Félix** decide intentar aprovechar el vínculo mágico que ha conseguido crear con el fiel **Fufly** para que éste deambule por la villa, intentando obtener información de los otros perros que viven en la misma.

Al caer la noche, **Ciriaca** regresa a la *Casa Nentir*, donde permanece atenta a las conversaciones de los parroquianos. Sin embargo, aunque algunos todavía mencionan con temor y asombro la muerte del paladín, ocurrida en la propia posada, no deja de ser un tema de conversación morboso y la mediana no detecta que nadie parezca querer indagar más en el mismo.

En cuanto a **Johannes**, el veterano soldado aprovecha para visitar el cuerpo de guardia de la fortaleza, donde se encuentra con un puñado de **Dragones de la Tormenta** fuera de servicio. A pesar de ser extranjero, el relato sobre su defensa de la aldea de *Volkumburgo* ha llegado hasta ellos, pues le tratan con cortesía y respeto y, de hecho, le preguntan acerca de las fuerzas a las que se enfrentaron, pues el mensaje enviado por la **Maestra de Armas Merntal Adragón** no lo mencionaba expresamente. Decidido a ser honesto con estos camaradas de oficio, **Johannes** les relata su enfrentamiento contra la hueste de muertos vivientes orcos y ogros, aunque omite el detalle de que fueran dirigidos por un clérigo enano corrompido. Los soldados palidecen por momentos, pero pasado el primer momento de asombro, se muestran determinados a defender su valle y seguir las órdenes del **Señor**. Parecen confiar ciegamente en las ancestrales murallas de su fortaleza y en el valor del linaje de los **Adragón**. Aprovechando la camaradería surgida, **Johannes** les pregunta si alguna vez han visto extraños sucesos en la fortaleza, intentando averiguar si la sombra ha dejado algún rastro en sus intentos de infiltrarse en la villa. Cuando durante unos breves instantes se hace un incómodo silencio en la mesa, el antiguo **Dragón Púrpura** se da cuenta de que su pregunta ha dado en el blanco. Sin embargo, las historias que los soldados le cuentan no parecen hacer alusión a la sombra. Muchos de los guardias reconocen haber visto alguna vez una figura espectral, recorriendo los pasillos u oteando el valle desde lo alto de las torres o parapetos de piedra de los muros. También han sentido en ocasiones un frío inexplicable o han escuchado siseos y otros sonidos extraños que parecían proceder de más allá de los muros. Corren historias acerca de que una antigua **Señora del Dragón**, la tatarabuela del **Señor Arkhus**, fue una poderosa hechicera,

que murió defendiendo la fortaleza contra el ataque de un dragón azul. Muchos aseguran que su fantasma todavía recorre la fortaleza, alerta ante cualquier posible amenaza. Hay quienes piensan que la fortaleza alberga una maldición, que ha afectado a todo el linaje de los **Adragón**. Ciertamente muchos de los presentes aseguran haber visto algo extraño desde sus primeros días en la fortaleza. No obstante, **Johannes** no deja de tener la sensación de que, si bien los soldados parecen decir la verdad, también puede que le estén gastando una novatada, tratando de impresionar a un recién llegado extranjero.

Por su parte, **Félix** y **Lok-Tark** acuden a los barracones de los **Dragones Púrpura**, donde realizan algunas pesquisas acerca de la patrulla de soldados que encontraron los cuerpos hace varios meses. Allí se enteran también de que **Vaskor Boros**, el capellán clérigo de **Tyr**, está confinado en sus aposentos por orden de **Anzio Vulmis**, con quien mantuvo una fuerte discusión al poco de su llegada a la villa. Al entrevistarse con el sacerdote del **Dios Justo**, éste admite que perdió la compostura cuando el **Mago de Guerra** le prohibió acudir a la fortaleza de los **Adragón** exigiendo poder ver el cadáver de su amigo. Para evitar males mayores, **Anzio** le ha dado órdenes de no abandonar su cámara y ahora hace penitencia por su falta de disciplina. **Vaskor** escucha atentamente las sospechas de los aventureros acerca de la implicación de un ser espectral en el ataque contra los dos pobres viajeros encontrados a las afueras del valle. El clérigo admite que tanto **Timofel** como él mismo hablaron del asunto y repasaron lo que sabían acerca de criaturas de ultratumba o magia necromántica capaz de causar tales daños. Sin embargo, no consiguieron descubrir nada concluyente. No obstante, se ofrece para ayudarlos en su investigación, siempre que esté en su mano y no deba romper el arresto. A cambio sólo pide que hagan justicia y encuentren a la criatura que provocó la muerte de su amigo. Caída ya la noche sobre la villa, los compañeros vuelven a reunirse en la *Guarida del Dragón*, donde observan como el misterioso **Ulano Varic** continúa leyendo su rollo de pergamino mientras una pareja de **Dragones de la Tormenta** lo vigilan aburridos.

Tras la cena, **Félix** y **Lok-Tark** visitan brevemente la *Casa Nentir*, para llevarse una de las tablas de madera que quedaron impregnadas por la extraña sustancia pegajosa y así poder entregársela a **Vaskor Boros** al día siguiente.

En cuanto a la pequeña **Ciriaca**, la mediana visita a una de las sanadoras de la aldea, una mujer anciana llamada **Juliana Vark**, con reputación de poseer extraños poderes y que vive con un par de perros. Al interrogarla acerca de las enfermedades que últimamente ha estado tratando, la vieja recuerda que últimamente parece que un número mayor de gente de la villa ha sufrido síntomas de gripe y debilidad, pero tampoco se trata de una epidemia que haya llegado a alarmarla.

Antes de acostarse tras un intenso día, **Félix** se comunica con **Fufly**, quien ha regresado de su particular ronda por la villa. La mayoría de los perros que poseen sus habitantes son animales que llevan una vida completamente normal y que no han percibido nada fuera de lo común. Sin embargo, en las perreras situadas en el patio de la fortaleza, donde guardan los sabuesos que los **Dragones de la Tormenta** usan para cazar o para rastrear orcos, ogros y otras bestias en las montañas, sí que ha descubierto algo muy extraño. Todos los perros sienten algo sobrenatural dentro de los muros. Sin embargo, están ya tan acostumbrados que no actúan de manera extraña.

22 Uktar: Durante el desayuno matinal en la *Guarida del Dragón*, un sirviente entrega un pergamino que han dejado dirigido a **Félix** en la misma puerta de la posada. El pequeño bardo frunce el ceño al leer la misiva pero, de momento, no menciona nada al resto de sus camaradas.

Esa mañana, **Ciriaca** acompaña a **Silúre** a visitar a la joven **Mariela**. Pese a los intentos de ambas, no consiguen que la chica reaccione, aunque la mediana se las arregla para manchar un pañuelo con los escasos restos de la sustancia seca que aparentemente lloró.

Mientras, **Félix** y **Lok-Tark** llevan la tabla de madera que cogieron de la habitación de la *Casa Nentir* a **Vaskor Boros**, quien les confirma que parece algún tipo de resto ectoplasmático dejado por una criatura incorpórea al ser destruida por una oleada de energía positiva. Sin duda alguna, pertenecen a sombras, aunque hay otro resto que no consigue identificar. Además de esta información, el clérigo de **Tyr** les entrega varias redomas de agua bendecida.

Tras dejar a su compañera elfa cuidando a la joven prostituta, **Ciriaca** se encamina al establecimiento de **Mirosk Golpher**, un alquimista local, al que le enseña el pañuelo con los restos que ha cogido de **Mariela**. El hombre admite desconocer a primera vista si se trata de un tipo de tinta u otra sustancia, ya que su especialidad radica más en la creación de extractos y pociones, así como la construcción de algunos juguetes mecánicos y artesanías con cristal y vidrio. No obstante, accede a investigar el asunto, prometiendo a la mediana que la avisará si descubre algo. Satisfecha con el acuerdo, **Ciriaca** adquiere varias pociones curativas antes de regresar a la posada.

De nuevo reunidos en la *Guarida del Dragón*, **Johannes** se aproxima al pintoresco **Ulano Varic**, quien está bebiendo tranquilamente una de sus infusiones. Al preguntar al clérigo de **Jergal** sobre algunos aspectos de lo ocurrido durante su estancia en la villa, éste le repite parte de la historia que ya relató a **Silúre**, aunque merced a las preguntas del antiguo **Dragón Púrpura**, añade más detalles. Como ya le contó a la elfa, el culto del **Escriba de los Condenados** auguró que llegaría un día en que los muertos se levantarían como una ola de oscuridad y maldad y por ello buscaron una poderosa arma, que ocultaron en uno de sus santuarios para cuando llegase el momento. Por desgracia, dicho lugar de culto fue profanado y el arma robada. **Jergal** le envió un sueño para que persiguiera a los culpables y recuperase el arma, antes de que los **Señores de la Muerte** se levantaran de sus tumbas. Sus poderes adivinatorios le trajeron hasta esta población, donde percibió dos auras sacrílegas. Pensaba que se encontraba ante una de ellas cuando se topó con el joven mago y su guardaespaldas, pero posteriormente, después de ser liberado, ha vuelto a usar sus poderes y ninguno de ellos activó su magia. Es por ello que ha dejado de confiar ciegamente en sus dotes de adivinación, ya que parecen ir y venir. Mientras estuvo en las celdas del **Señor**, pudo percibir con claridad que hay espíritus que permanecen ligados a la fortaleza. Desconoce si se trata a una maldición o que simplemente, al igual que algunos sacerdotes de su deidad, algunos seres vivos se niegan a cruzar el velo porque tienen asuntos pendientes en el mundo mortal o bien, porque estuvieron dedicados a una tarea tan intensa en vida que también los liga más allá de la muerte. Lo que sí que ha notado es una presencia muy antigua en el interior de la fortaleza. Se trata de algo que está más allá de su conocimiento y para él los parámetros de bondad y maldad son relativos, por lo que no puede percibir si se trata de algo maligno o no. Viendo que **Ulano** muestra un gran conocimiento sobre los misterios de la muerte, **Johannes** le pregunta si podría invocar el espíritu del difunto paladín de **Lathander**, para que éste respondiera alguna pregunta que permitiera descubrir lo sucedido. El clérigo jergali asiente y estaría dispuesto a usar sus poderes si a cambio le ayudasen a recuperar el artefacto robado del santuario del **Señor del Final de Todas las Cosas**.

Una vez en la fortaleza, uno de los mayordomos del **Señor Arkhus** conduce a los héroes y a **Ulano** hasta una cámara fría en los sótanos, donde yace el cuerpo desnudo de **Timofel Cetrosolar**. Su cadáver muestra rasgos como si hubiera envejecido y soportado una larga privación de alimentos, quedando expuesto a los elementos. Cuando el sacerdote de **Jergal** termina su conjuro, una especie de forma espectral parece rodear el cuerpo. El

espíritu del semielfo parece atormentado, pero responde a las preguntas de **Ulano**. Recuerda que las sombras y una criatura neblinosa lo rodearon en la habitación. Trató de llegar a su espada, pero al estar demasiado lejos, invocó los poderes del **Señor de la Mañana** y se defendió con una pequeña cuchilla extraída de su propio símbolo sagrado. Varias de las criaturas espectrales gimieron disolviéndose por el aura divina, pero eran demasiadas y el ser neblinoso seguía allí. **Mariela** estaba aterrorizada en una esquina de la habitación. Entonces, algo poderoso surgió frente a él. Fue como verse a sí mismo, corrompido y malvado. Trató de enfrentarse a la criatura, pero estaba debilitado por el toque de las sombras. Todo estaba confuso. Quiso advertir a **Mariela**, pero la joven parecía paralizada. Sintió que la vida se le escapaba y que su cuerpo caía al suelo. Por un momento, escuchó los gritos de la gente de la posada, que subían las escaleras y, justo antes de que la oscuridad lo reclamase, un fuerte estallido. El espíritu de **Timofel** parece angustiado al recordar esto. Su alma no ha podido cruzar al reino de **Lathander** en el *Elíseo*. **Ulano** explica a los aventureros que algo lo encadena a aquí, aunque está claro que no ha sido esclavizada. Sin embargo, muy bien pudiera ser que el paladín no pueda descansar en paz hasta que la criatura que lo asesinó sea destruida. En cuanto a **Mariela**, **Timofel** se muestra realmente preocupado por ella y responde que él la llamaba cariñosamente su **Rayo de Sol**. Esas palabras tal vez puedan hacerla reaccionar y proporcionarles más información. Prometiendo buscar la manera de que su espíritu encuentre su final de descanso en la otra vida, **Ulano Varic** finaliza su conjuro y la aparición se desvanece.

Con este nuevo conocimiento, **Félix** baja a las celdas donde **Siluré** continúa cuidando de la joven. Al dirigirse a la misma con el nombre afectuoso que le dio su amante, **Mariela** parece reaccionar y salir por fin de su letargo. Está muy débil y cansada y recuerda el ataque como quien se despierta de un sueño. Había sombras en la piedra que surgieron para atacarles. **Timofel** la apartó fuera de la cama y trató de incorporarse, pero lo rodearon. También había una especie de nube que flotaba encima del techo. Intentó ayudarlo, pero estaba paralizada y no podía moverse. Entonces, la sombra de **Timofel** apareció enfrentarse directamente a él, estrangulándolo. Escuchó una voz suplicándole que lo rompiera, pero no comprendía nada ni podía levantarse. Abajo resonaban los gritos de los parroquianos que subían por las escaleras. **Timofel** se desplomó al suelo y contempló con horror como la vida abandonaba sus ojos. Hubo una gran sacudida y toda la habitación pareció estallar en una lluvia de cristales, pero no recuerda cómo. Recuerda haber visto rostros preocupados que la miraban y sentir como la llevaban hasta esta estancia, pero todo parece vago y lejano. Está aterrorizada porque las sombras pueden regresar para llevársela, aunque por algún motivo siente como si aquí, en el interior de los oscuros muros de la fortaleza, estuviera segura.

Al regresar a la posada de la *Guarida del Dragón*, los aventureros coinciden en que los acontecimientos se han vuelto realmente extraños. **Félix** les revela entonces que por la mañana, en el mensaje que le fue entregado, antiguos miembros de la compañía mercenaria a la que pertenecía, los **Espolones del Halcón**, le mencionaban que se encontraban trabajando de incógnito en la villa, tratando de localizar y destruir a la misma criatura que ellos están enfrentándose. Para ello han puesto en marcha un delicado plan, pero no quieren ningún tipo de interferencia, por lo que le ruegan que ni él ni su grupo merodee por las calles durante las próximas tres noches. No obstante, el pequeño bardo tiene motivos razonables para dudar de la veracidad del mensaje, por lo que no sabe muy bien si deberían hacer caso del mismo o no.

Llegada la tarde, **Ciriaca** visita al último de los sanadores del lugar, una robusta mujer llamada **Marta Montos**, que suele asistir principalmente como comadrona en nacimientos y abortos, aunque también cura algunas afecciones menores. La aldeana no es capaz de esclarecer ninguna de las dudas de la pícara mediana, aunque

sí le confirma que entre las chicas de la *Casa Nentir*, **Rimel** es la que tiene más éxito con los hombres, habiéndose ganado los favores de algunos ricos comerciantes.

En cuanto a **Groo**, visita por primera vez los barracones de los cormyreanos, entrevistándose con **Vaskor Boros**, a quien le relata la historia que les ha revelado el espíritu de **Timofel**. El duro clérigo de **Tyr** se muestra verdaderamente impactado al escuchar que el alma de su amigo es incapaz de viajar hasta el reino de su deidad, uno de los mayores sufrimientos que un hombre de fe puede experimentar.

Mientras, **Félix** y **Lok-Tark** regresan de nuevo a la *Casa Nentir* donde vuelven a examinar a las chicas que estaban afectadas por la gripe. Esta vez, la suerte de **Tymora** acompaña al bardo, quien encuentra dos pequeñas marcas de mordiscos, casi cicatrizadas ya, en las pantorrillas de ambas muchachas. Parece claro que las prostitutas fueron atacadas por un vampiro, aunque la criatura tuvo especial cuidado con no debilitarlas demasiado y por cubrir sus huellas.

Con la noche ya cayendo sobre el *Alcázar Martilloígneo*, **Lok-Tark** visita rápidamente a **Anzio Vulmis**, a quien le explica a grandes rasgos todos los avances que han realizado hasta ahora en la investigación acerca de la identidad, paradero y planes de la escurridiza sombra.

Esa noche, deciden cenar ligeros y descansar un poco antes de acudir a la fortaleza para montar guardia en su interior durante la noche. Conocidos sus deambulares por casi todos los sirvientes y guardias del alcázar, no les ponen ninguna traba, siempre que no accedan a las habitaciones privadas de la familia **Adragón**. Después de recorrer algunos pasillos y salones para familiarizarse con el trazado del castillo, visitan la biblioteca del salón de entrada, donde **Anzio** les relató que vio desaparecer a **Korrigan Adragón**. Sin embargo, a pesar de que la examinan cuidadosamente, no encuentran ningún tipo de puerta secreta o túnel oculto en dicha habitación.

23 Uktar: Ya de madrugada, los aventureros salen al exterior, donde el frío del cercano invierno hiela la sangre de aquellos que no están protegidos por los anillos encantados que les obsequió la **Dama Nzssar**. A pesar del viento gélido, recorren el camino sobre las murallas exteriores y entonces distinguen una figura de largos cabellos que parece estar asomada al mirador de la torre del homenaje, por encima de las cámaras principales del **Señor**. Rápidamente, atraviesan los pasillos hacia la fortificación central, subiendo por las escaleras piso a piso. Justo cuando se encuentran en el nivel ocupado por los miembros menores de los **Adragón**, **Lok-Tark** ve moverse una figura etérea por un corredor lateral de habitaciones. Sin perder tiempo, el intrépido montañés se lanza tras ella, seguido por el resto de compañeros. El camino termina en una especie de salita de espera, en la que hay dos ornamentadas armaduras completas con alabardas, así como algunas sillas en los rincones. No hay ni rastro de la aparición, por lo que **Ciriaca** comienza a examinar los muros, hasta que finalmente percibe una débil corriente de aire en la pared que recorrería el interior del muro exterior de la muralla. Usando todos sus sentidos, la pícara mediana encuentra una losa de piedra que surge apenas medio centímetro del resto de la pared y, sin dudarle, la presiona. Su esfuerzo se ve recompensado cuando la pared de piedra comienza a deslizarse a un lado, dejando ver un estrecho pasillo que gira siguiendo la dirección del muro. Desafortunadamente, también oye un amenazador sonido metálico a su espalda y el resto de sus amigos contempla como la armadura que se erguía tras ella descarga con violencia su alabarda contra su compañera, al tiempo que la otra también avanza amenazadoramente. Antes de que las armaduras puedan golpearla otra vez, **Ciriaca** se precipita por el pasadizo revelado, que muestra unos escalones que descienden y que giran de nuevo siguiendo el contorno del muro. Mientras baja iluminada por la luz mágica proporcionada por **Silúrë**, siente como la temperatura desciende bruscamente en el lugar. Sin embargo, apenas puede preocuparse por

ello, pues la primera de las armaduras la sigue y al realizar un extraño gesto con su guantelete, un trío de proyectiles arcanos la alcanzan dolorosamente.

En la pequeña cámara, los demás aventureros se apresuran a ayudar a su aliada en apuros. **Johannes** y **Lok-Tark** tratan de empujar a la otra armadura, que bloquea la entrada del túnel, aunque ésta se defiende férreamente con su alabarda. **Silúré** la ataca con su magia arcana, pero sus dardos se desvanecen antes de tocar el metal. También **Groo** rodea al objeto animado, intentando hacerlo caer con su arma, pero sin éxito. Finalmente, sí logran empujarla a un lateral, lo suficiente como para que **Johannes** se introduzca por el túnel en pos de la mediana. Esta vez **Silúré** sí consigue atravesar las defensas mágicas de la armadura y comienza a bombardearla incesantemente. Sospechando una presencia sobrenatural en todo esto y aunque el ruido del combate alertará sin duda a los moradores del alcázar, tanto **Félix** como **Groo** prueban a llamar la atención de cualquier espíritu presente, pero sus esfuerzos son estériles.

Dentro de los muros, **Ciriaca** se ve perseguida por la primera de las armaduras, que la golpea con fuerza con su alabarda. Por fortuna, la escurridiza mediana consigue escabullirse bajo las piernas de la misma y vuelve sobre sus pasos, para encontrarse con **Johannes**, quien acude a rescatarla. El veterano hace frente al ser mágico, soportando estoicamente varias acometidas y dando tiempo a la pícara para que salga a la cámara exterior, donde el resto de los aventureros contienen a la otra armadura. **Silúré** la ha dañado considerablemente y, de hecho, ha conseguido que se ponga a la defensiva, invocando un extraño globo luminoso. Cuando la siguiente descarga de proyectiles arcanos de la elfa es reflejada hacia ella misma, se da cuenta de que el globo es una especie de escudo capaz de devolver la magia. Por ello, opta por retirarse hacia el pasillo y dejar que sus aliados se encarguen de bloquear al ser.

Ciriaca y **Johannes** emergen del pasadizo a toda velocidad, esquivando a la armadura de la habitación, que no parece perseguirles más allá de la habitación. Tras ellos surge la otra criatura mágica, que se detiene también junto a su compañera, adoptando de nuevo una silenciosa posición de centinela.

En el corredor principal donde se hallan las habitaciones comienzan a abrirse puertas, al tiempo que una pareja de **Dragones de la Tormenta** acuden a toda prisa con las armas dispuestas. Al ver todo lo ocurrido, parecen dudar, pero los héroes no realizan ningún tipo de acto hostil y apresuradamente explican a los guardias que las armaduras se activaron atacándoles. Instantes después, un acalorado y furioso **Korrigan Adragón** llega a la escena de los hechos. Dedicando una mirada de odio a los aventureros, se precipita sin dudar hacia la habitación y comienza a hablar a las armaduras en una extraña lengua. Ambos seres mágicos abandonan su postura de guardia y vuelven a sus atriles, quedando una vez más inmóviles. El primogénito se dedica a examinar luego los daños sufridos por las armaduras, mientras parece murmurar todo tipo de improperios en la extraña lengua. Visiblemente enfadado se dirige hacia los compañeros, ordenándoles que salgan inmediatamente de la fortaleza.

La tensión del momento se ve rota súbitamente cuando un sudoroso **Dragón de la Tormenta** llega a la carrera y susurra unas palabras al oído de **Korrigan**. El rostro enfurecido del mago palidece durante un segundo y luego, tras ordenar de nuevo al grupo que deje el alcázar, sale a toda prisa. Al preguntar al mensajero por las noticias que ha traído, el soldado les explica que han encontrado el cuerpo de **Ulano Varic**, el extraño clérigo de **Jergal**, horriblemente mutilado en una zona apartada de la villa.

Sobrecogidos por este inesperado giro, los aventureros convencen al **Dragón de la Tormenta** para que les guíe hasta el lugar de los hechos. Se trata de un barrio cercano a la muralla oeste de la villa, que normalmente alberga varios almacenes comerciales. Hay también algunas casas, aunque la mayoría están abandonadas en invierno. Pertenecen a mercaderes que las suelen alquilar a los mercenarios o caravaneros que visitan la villa

el resto del año. Tal y como les habían dicho, el cadáver del jergali está casi partido por la mitad por un terrible tajo que le ha entrado desde el hombro a la cadera. De hecho, la extraña lanza que portaba, cuya hoya está ahora desplegada formando la curvatura de una guadaña, está partida también en el suelo. El mismo golpe que acabó con su portador cortó limpiamente el mango de madera oscura del arma. **Ulano** sigue llevando su grotesco símbolo sagrado, confeccionado con huesecillos, pero no hay ni rastro del petate donde solía guardar el antiguo rollo de pergamino que a menudo consultaba en la posada.

De regreso a la *Guarida del Dragón*, **Johannes** se separa para visitar el pequeño altar de **Tempus**, despertando al iniciado que lo cuida, quien en un gesto de camaradería con el veterano soldado, accede a dejarle pasar allí la noche, además de proporcionarle algunas curaciones menores. El antiguo **Dragón Púrpura** no deja de prevenir al sacerdote tempurano, ya que hasta ahora, las extrañas muertes han perseguido siempre a hombres de fe.

El resto de aventureros llega a la *Guarida del Dragón*, para ver como varios de los **Dragones de la Tormenta** se llevan a los dos guardias de regreso al alcázar. Han sido arrestados por orden de **Korrigan** y tendrán que dar explicaciones acerca de cómo su vigilado pudo escabullirse. Al preguntar sobre los hechos a uno de los jóvenes sirvientes de la posada, que suele quedarse hasta tarde en la sala común, éste les explica que como cada noche el siniestro clérigo estaba leyendo su pergamino. Uno de los soldados del **Señor** estaba dormitando en una de las mesas libres y el otro hacía un solitario en otra contigua. El señor **Varic** le pidió una infusión de hierbas y al regresar él de la cocina se encontró con que la sala común estaba desierta y ambos **Dragones de la Tormenta** dormían suavemente. Trató de despertarlos, pero tuvo que esforzarse verdaderamente, pues ni siquiera a gritos y zarandeándolos lo consiguió al principio.

Para cuando los héroes se acuestan, entrada la madrugada, pensamientos perturbadores acerca de conspiraciones sombrías se agolpan en sus sueños.

El amanecer no disipa las muchas dudas que les asaltan, pero la luz del mediodía y la reunión del desayuno, con **Johannes** ya de regreso en la posada, hace que el grupo se replantee sus planes acerca de lo sucedido.

Por su parte, **Ciriaca** ha recibido una nota de **Mirosk Golpher** y acude a su establecimiento acompañada por **Groo**. El alquimista cree haber descubierto algo respecto a la rara sustancia que la mediana le entregó en el pañuelo y que exhibía la joven **Mariela**. Está más allá de su conocimiento habitual, pero recuerda que sus maestros le hablaron una vez de algo conocido como **Esencia Sombría**. Se trata de un rastro que dejan criaturas nativas del *Plano de la Sombra* cuando visitan nuestro mundo. Si la joven estuvo expuesta a un ser procedente de dicho lugar, es posible que ello explicase la presencia de ese rastro. **Mirosk** no puede decirles mucho más sobre el tema pero les advierte que los moradores de dicho reino sombrío son extremadamente peligrosos.

Posteriormente, aprovechando lo que queda de la mañana, **Groo** visita la armería donde ya tienen preparado el pectoral de coraza de manufactura enana que encontró en el *Colegio de Magia Moldeadora*.

Mientras, el resto del grupo acude a la fortaleza para solicitar una audiencia con **Arkhus Adragón**. Son recibidos por el **Señor**, junto con **Korrigan** y **Mentos**. **Arkhus** disculpa el incidente nocturno en el alcázar. Admite que tiene algo de culpa por no advertirles acerca de algunas de las defensas secretas que la antigua fortaleza esconde y quita hierro al asunto, tratando de normalizar las relaciones con su primogénito. Cuando le preguntan por las historias acerca de apariciones en el castillo, el **Señor** se muestra confuso. Sabe que muchos de sus hombres aseguran haber visto figuras espectrales en los viejos corredores. También sus hijos los han visto e incluso él mismo cree que vio a su difunta esposa hace años. Puede que los relatos de fantasmas sean ciertos, pero también sabe que el poder de autosugestión de una mente angustiada a veces

hace ver cosas que no están ahí. No obstante, si verdaderamente hay fantasmas en el alcázar, lo cierto es que nadie jamás ha sufrido daño alguno por parte de ellos que se sepa. Por otro lado, **Arkhus** lamenta profundamente la muerte de **Ulano Varic**. Aunque al principio el clérigo de **Jergal** causó problemas y alborotos, era un hombre fervoroso, que realmente poseía una fe singular. Hará todo lo posible por proporcionarles los recursos necesarios para hacer justicia con su muerte y su hijo **Korrigan** colaborará con ellos de buena gana.

Reunidos nuevamente en la posada de la *Guarida del Dragón* para tomar una merecida comida, los compañeros se sorprenden cuando ven entrar a varios **Dragones Púrpura**, dirigidos por el propio **Anzio Vulmis**. Mientras los soldados piden algunas provisiones para transportar a sus barracones, el **Mago de Guerra** se reúne discretamente con **Lok-Tark** y le explica que anoche **Martin Cuernodraco**, su segundo al mando, abandonó su puesto sin motivo y no regresó hasta el amanecer. Se trata de una falta grave y es muy sospechoso que un oficial y noble como **Martin** abandonase su deber de esa manera. Interrogando a otros miembros de la tropa, sabe que el oficial ha sido visto en las últimas semanas acompañado de una bella mujer, pero ello no excusa su comportamiento de ningún modo.

Con este nuevo suceso dándoles vueltas por la cabeza, junto con las otras teorías acerca de la telaraña de sucesos intrigantes que han acontecido en la villa, deciden pasar la tarde descansando, en previsión a realizar una patrulla nocturna y seguir al oficial de los **Dragones Púrpura** si vuelve a salir por la noche.

No obstante, **Félix** y **Lok-Tark** realizan una rápida visita a la *Casa Nentir*, donde encuentran a **Deimios** terminando también su comida, no lejos de la mirada de **Markus**, quien está apurando una botella de licor. Al escuchar la noticia de la muerte del clérigo de **Jergal**, el mercenario admite que no es una noticia que le entristezca, aunque tampoco se alegra de ello. Estuvo a punto de enfrentarse cara a cara con él y parecía un adversario de cuidado. Cuando **Félix** le previene acerca del peligro que podría correr **Deimios**, **Markus** está de acuerdo en que tratará de usar cualquier artimaña para acelerar su salida de la villa. En principio, el mago está estudiando todavía las tablillas arcanas enanas que encontró en el *Colegio de Magia Moldeadora*, pero ha planeado esconder el resto de sus fondos y obligarle así a regresar a *Suzail* para pedir más dinero a su familia. Antes de que el bardo y el montañés abandonen el local, **Dolores Nentir**, la semielfa propietaria se acerca a ellos y les explica que anoche recogieron a otras dos de sus chicas en la puerta de atrás del ala del burdel. Estaban febriles y débiles y apenas recuerdan nada. No ha querido informar todavía a los **Dragones de la Tormenta** porque sabe que ellos están trabajando directamente para el **Señor**, y como tampoco tienen heridas o lesiones sería difícil convencer a los guardias. Al examinar a las dos jóvenes, **Miriam** y **Sofía**, **Félix** encuentra pequeñas marcas recientes de colmillos en el mismo lugar que las otras prostitutas.

En cuanto a **Ciriaca**, la mediana visita la biblioteca superior del alcázar, donde encuentra varios grandes tomos con tratados de historia de la región, así como un volumen que muestra una genealogía de toda la familia **Adragón** que se remonta a casi mil años. Le sorprende descubrir que la difunta mujer del actual **Señor**, **Mirilla Scalantyr**, poseía el título de **Guardiana**, aunque no especifica nada más. Cuando está casi a punto de cerrar el libro, un pensamiento acude a su mente mientras revisa las páginas desde las últimas escritas a las primeras. Todo él está escrito por la misma persona, pues la escritura es idéntica desde de la primera página a la última. Con este inesperado descubrimiento, regresa a la posada para reunirse con sus camaradas.

Cuando la noche ha caído ya sobre la villa, tras una frugal cena para poder estar preparados en caso de acción, el grupo sale a las calles y se encamina a las puertas cerca de las que tienen sus aposentos los oficiales del contingente cormyreano. Una vez allí, **Ciriaca**, acompañada por **Fufly**, que mantiene su vínculo telepático con **Félix**, vigilan el lugar. El frío nocturno va envolviendo poco a poco a los héroes pero,

afortunadamente, antes de que aquellos que no poseen anillos mágicos queden ateridos, una figura embozada sale por la puerta lateral de los establos. A pesar de la capa que lo cubre, **Ciriaca** reconoce a **Martin Cuernodraco**, quien avanza con paso decidido internándose por las calles de la villa. Tras varios minutos de camino, en los que **Félix** va guiando al resto de los compañeros a cierta distancia para evitar ser descubiertos, el oficial cormyreano llega a una zona que lamentablemente conocen muy bien. Está casi en el mismo punto donde la madrugada anterior asesinaron a **Ulano Varic**. Sin embargo, el **Dragón Púrpura**, en lugar de continuar, gira en una plazoleta y se encamina hacia un pequeño grupo de casas. Cuando llega a la más próxima, se para junto a la puerta, que tras unos instantes se abre. Una hermosa mujer morena le deja pasar, aunque por cómo se saludan, no parece que haya una relación afectiva entre ambos. **Ciriaca** se aproxima sigilosamente hacia la vivienda. A través de las contraventanas del piso inferior se entreve el destello de la luz de alguna lámpara, aunque el piso superior está a oscuras. Al llegar debajo del alfeizar de la ventana más próxima a la puerta escucha el rumor de varias voces, pero no puede distinguir con claridad lo que dicen. La mediana decide recorrer la fachada para buscar una posición más cómoda, pero sigue sin escuchar con nitidez lo que dicen los ocupantes de la casa. Está a punto de girar la esquina cuando ve que una puerta se abre en dicha pared y aparece una fornida figura revestida con una armadura completa, portando un enorme espadón. **Ciriaca** contiene el aliento cuando escucha la voz ronca del extraño dirigiéndose a un compinche. La sangre se le hiela a pesar de su anillo mágico al escuchar por encima de su cabeza una respuesta indicando su escondite al otro lado de la esquina. Viendo su vida en peligro, echa a correr de vuelta hacia la plaza. Varios silbidos zumban a sus espaldas y siente tres dolorosos flechazos que sacuden su cuerpecillo, pero aprieta los dientes al tiempo que acelera su carrera hacia la seguridad del otro lado de la calle.

Alertados por **Fufly**, que ha sido un testigo silencioso de todo este drama, el resto de héroes se aproxima a la carrera. **Johannes** es el primero, vislumbrando recortada la imponente guerrero que permanece junto a la pared lateral de la vivienda. Al acercarse, recibe el impacto de un par de flechas, disparadas desde lo alto de la casa. Tras él, van **Lok-Tark** y **Groo**, que se abren para cubrir ambos lados. Algo más retrasados están **Félix**, que ha vuelto a montar en **Fufly** y **Siluré**, que está lanzando varios conjuros protectores sobre sí misma.

Unos metros más alejada, **Ciriaca** ha conseguido encontrar cobertura y comienza a beber varias pociones curativas para restañar sus heridas.

Frente a la casa, **Groo** recibe también dos flechas, aunque consigue distinguir a una figura vestida de negro sobre el tejado de la casa, lo que advierte a sus compañeros. Rápidamente, **Félix** reacciona, conjurando unas luces mágicas que iluminan la parte superior del edificio. Efectivamente, una delgada forma con vestiduras negras y un arco largo se encuentra encaramada entre las buhardillas. Al verse descubierta, se escabulle por el interior de la ventana abierta de una de ellas.

En cuanto a **Johannes**, viendo que el guerrero blindado se retira de nuevo al interior del edificio, consigue llegar a la puerta de la casa, tras la que escucha sonidos evidentes de que alguien está arrastrando una mesa para bloquearla. Recorre la fachada con precaución, observando que la puerta lateral continúa abierta. **Lok-Tark** avanza junto a él, justo para recibir varios flechazos, al asomarse el arquero desde la ventana abierta.

En la retaguardia, prevenida por el aviso de **Groo**, **Siluré** usa su magia para elevarse por el aire y permanece atenta para lanzar una bola de fuego contra el piso superior en cuanto tenga un blanco claro.

Al pie del edificio, los compañeros conminan a los ocupantes de la casa a rendirse en nombre del **Señor** y apelan a **Martin** para que detenga la lucha. El nombre del **Dragón Púrpura** parece hacer reaccionar a los defensores de la vivienda y el arquero deja de disparar, para volver a ocultarse en el interior de la buhardilla. Del interior llega la voz de **Martin Cuernodraco**, que pide a los héroes que detengan el ataque. Momentos más

tarde, el oficial sale por la puerta lateral con las manos en alto, para evitar cualquier confusión, y se dirige a **Félix, Johannes y Lok-Tark**, repitiendo su petición de tregua. El cormyreano asegura que todo es un malentendido y que les explicará todo si cesan el asalto a la casa.

En ese momento, **Groo**, que ha llegado también al frontal de la vivienda y escucha los esfuerzos de sus defensores por atrincherarse en el interior, rompe una ventana con su arma. Inmediatamente, el arquero del piso superior responde disparando contra **Lok-Tark**, que está en la línea de fuego. **Félix** reacciona, usando su magia bárdica para arrancar el arco de las manos del tirador, pero no tiene éxito y éste se revuelve disparando contra **Groo**.

Por su parte, **Siluré** se prepara para descargar su magia contra los defensores del edificio. Cuando está a punto de invocar su poder arcano, siente un estremecimiento de miedo y una oscura voluntad se apodera de su mente. En ese instante, una figura de pesadilla surge volando en la oscuridad sobre ella. Se trata de la cabeza de una hermosa mujer de pelo negro y ojos esmeraldas, que sonríe ávidamente mostrando un par de afilados colmillos. De su cuello cuelga un desagradable conjunto de vísceras y órganos internos, que se enroscan alrededor del torso de la elfa en un abominable abrazo. Un instante después, la elfa siente un pinchazo en el cuello y las fuerzas comienzan a abandonarla poco a poco.

Alrededor de la casa, **Johannes** se acerca a la puerta lateral entreabierta. La luz del interior le permite percibir la sombra de alguien que espera al otro lado. En ese momento, una figura cruza la escena dentro de la habitación y lo señala con un dedo. Parece un alto y desgarrado semiorco, con el pelo a rastas y una túnica larga. El veterano siente la magia que emana del desconocido, pero resiste sus efectos y se retira para no ser un blanco fácil.

Desde la retaguardia, una vez consumidas todas sus pociones curativas, **Ciriaca** avanza para unirse a la lucha. Llega a la calle frente a la casa, cuando nota un charco extraño en el suelo como si gotease desde arriba. Al elevar la mirada percibe vagamente la figura de **Siluré**, que flota lentamente en el aire como si bailase, rodeada por algo monstruoso que se está dando un festín con su sangre. Horrorizada, alerta inmediatamente al resto del grupo de la grave situación de la maga elfa y permanece cerca por si pudiera ayudarla, encordando su pequeño arco.

Su aviso llega hasta los demás compañeros, que redoblan sus esfuerzos. **Félix** lanza una letal andanada de notas sónicas contra el arquero, que responde acribillando al pequeño bardo, obligándole a recular hacia atrás montado en **Fufly**. Viendo la situación desesperada, **Groo** ordena a **Martin** que ponga fin a la contienda, amenazándolo con su arma. El oficial de los **Dragones Púrpura** se dirige a la vampira que está sometiendo a **Siluré**, a la que llama **Bazshera**, y le pide que deje de alimentarse de la elfa, ya que el trato que realizó con ella es que no habría muertes. Acto seguido, hace un llamamiento a todos para que cesen las hostilidades. Los miembros de ambos bandos titubean, pero entonces una voz firme y recia surge de la casa y ordena a la vampira que no mate a la maga y al resto que mantengan sus posiciones. El desconocido promete que no causarán daño a su compañera si abandonan inmediatamente el lugar antes de que lleguen los **Dragones de la Tormenta**, quienes seguramente se habrán visto alertados por los gritos y el sonido de la lucha. **Martin** corrobora dicha oferta. Es más, él mismo les acompañará para darles todas las explicaciones pertinentes, así como para afrontar el castigo por sus acciones. Pero les pide que confíen en él, pues también ellos tratan de destruir a la sombra.

Finalmente, el grupo acepta los términos del alto el fuego y se retiran acompañados por el oficial de los **Dragones Púrpura**, mientras que **Siluré** queda en poder de los desconocidos para garantizar que ellos cumplen su parte del trato.

Conforme se van escuchando más cercanos los sonidos de la guardia del **Señor**, acercándose al lugar de la lucha, los aventureros se alejan por una calle lateral hasta llegar a la *Casa Nentir*.

24 Uktar: A pesar de que la medianoche ya ha pasado, sigue habiendo animación en la posada, especialmente en la zona del burdel y la sala de juegos, aunque **Markus** no está presente en esta última. **Dolores Nentir**, al ser avisada por sus sirvientes, dispone para ellos un reservado apartado de miradas indiscretas y hace que limpien cualquier rastro de sangre que pueda llamar la atención de otros clientes.

Una vez relajada la tensión de la situación, **Martin Cuernodraco** comienza su relato, que prácticamente es el mismo que les hizo **Anzio Vulmis**, aunque al haberlo vivido en primera persona, la historia del oficial de los **Dragones Púrpura** está cargada de emoción, especialmente cuando menciona cómo sus hombres fueron asesinados inmisericordemente por ambos muertos vivientes, la sombra y el vampiro al que se había aliado. Desde entonces, muchas noches tiene pesadillas que se repiten persistentemente. Cuando su unidad fue desplegada en el *Alcázar Martilloígneo*, por casualidad, durante una de las primeras recepciones con el **Señor** y la comunidad enana se encontró con **Boskuk Buscasombras**, el clérigo enano de **Dumathoin** y único superviviente junto con él mismo de la terrible experiencia, aparte del grupo de aventureros que salvaron sus vidas. **Bosruk** le confió sus sospechas acerca de que el ser sombrío al que perseguía había conseguido regresar y se estaba ocultando en la villa. Al principio, él no le dio demasiada importancia. Pero es cierto que en las últimas semanas las pesadillas se habían vuelto más intensas y recurrentes. Apenas un mes más tarde de su encuentro, su patrulla, entre la que estaba el propio **Lok-Tark**, encontró los restos de dos cuerpos consumidos de la misma forma que las anteriores víctimas de la sombra. Ahora estaba claro que **Bosruk** no se equivocaba. Durante varios días trató de contactar de nuevo con el clérigo enano, pero sin éxito alguno. El hermetismo de la comunidad enana de la villa y la propia paranoia del sacerdote de **Dumathoin** hicieron que no pudiera volver a hablar con él. Por momentos, pensó que iba a volverse loco, pues percibía extraños movimientos y sonidos en la oscuridad del alcázar o en las calles de la villa. Justo cuando su cordura estaba a punto de estallar, el destino quiso sonreírle por primera vez en meses. Una antigua miembro de la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, quienes le habían salvado en su encuentro con la sombra, contactó con él. El grupo aventurero había desaparecido en misteriosas circunstancias en el *Pantano Vasto*, lo que fue un duro golpe para muchos, ya que habían llegado a ser **Héroes Notables** del reino, tras varias hazañas de cierto renombre. **Clara**, la portavoz del grupo, le contó que tuvieron que desaparecer para evitar convertirse en el objetivo de los conspiradores que están usando la maldición necromántica que asola a las tierras de *Cormyr* para sus propios fines. Durante este tiempo, han estado investigando formas de enfrentarse a la amenaza de los no muertos. Siendo la criatura más poderosa con la que se habían topado, la sombra estaba entre sus objetivos principales. Gracias a un antiguo pergamino de conocimiento arcano, habían conseguido obtener un conjuro capaz de destruirla para siempre, pero necesitaban poder penetrar su telaraña de engaños y disfraces, ya que la sombra puede usar los cuerpos de sus víctimas como un vehículo para moverse sin ser detectada. Sabiendo que anteriormente la criatura había tratado de aliarse con otros muertos vivientes de cierto poder, llegaron a un acuerdo con una vampiro perteneciente a una raza poco conocida. Lo cierto es que ni **Martin** ni los propios aventureros están muy orgullosos de su trato con **Bazshera**. Sin embargo, usarla como cebo les permitiría averiguar dónde se esconde la criatura y tratar de cazarla en su propia guarida. Como medida de salvaguarda, hicieron jurar a la vampira que no mataría a ninguna de sus víctimas, algo que la propia **Bazshera** suele evitar de por sí, pues no le gusta llamar demasiado la atención acerca de su verdadera naturaleza. Su plan era permitir que la vampira se dejase ver con cierta libertad durante varias noches, con la esperanza de que la sombra sintiera la curiosidad de contactar con ella para atraerla como seguidora para sus oscuros

planes. **Martin** no está seguro de si el grupo de aventureros habrá desistido de esta idea, tras verse descubiertos y acosados por los héroes, y su escondite seguramente registrado por los **Dragones de la Tormenta**. Él pone su destino en manos de la **Brigada Bendita** y aceptará cualquier decisión que tomen. Ya había tomado la firme determinación, cuando la sombra hubiera sido destruida, de dejar su cargo de oficial en los **Dragones Púrpura**, para no manchar la reputación de los soldados del **Rey**, y renunciar a sus derechos hereditarios con su familia, de tal manera que será su hermano menor quien asumirá el título de cabeza la familia **Cuernodraco**. Su propósito es marchar a unirse a alguna orden de caballería en la que pueda lavar su honor y seguir combatiendo contra los enemigos de *Cormyr*.

Después de meditar sobre el sentido alegato de **Martin**, los compañeros acuerdan dejarle volver a su puesto entre los **Dragones Púrpura** sin revelar la implicación del oficial en este complot paralelo para destruir a la sombra.

Ya es muy entrada la madrugada cuando regresan por fin a la *Guarida del Dragón*, donde todos buscan un reparador descanso, excepto **Lok-Tark**, que monta guardia en la puerta esperando el regreso de **Silúré**.

Su lealtad se ve recompensada cuando una hora antes del amanecer, la maga elfa regresa, débil y descompuesta. Apenas recuerda nada de lo ocurrido tras sufrir el ataque de **Bazshera**, y el montañés tiene casi que ayudarla a subir a su cuarto para descansar. Hecho esto, el bárbaro visita a **Martin** en la guarnición cormyreana para confirmarle que su compañera está sana y salva y aliviar de algún modo la culpa del oficial. Cansado después de una noche entera de lucha, intriga y revelaciones sorprendentes, **Lok-Tark** regresa a su posada para desplomarse pesadamente en su cama.

Pasado el mediodía, el resto de aventureros se despierta y se preparan para una nueva jornada, mientras **Lok-Tark** y **Silúré** continúan descansando. Durante su desayuno, uno de los sirvientes entrega a **Ciriaca** y **Félix** una nota del mayordomo del **Señor**, en la que se les informa que **Mariela**, la joven prostituta, sufrió anoche una crisis.

Cuando los pequeños héroes acuden a la fortaleza, uno de los sirvientes les explica que la chica se puso muy nerviosa cuando trataron de bañarla, por asearla un poco después de su confinamiento en las celdas. Apenas la llevaron junto a la bañera, comenzó a asustarse hasta ponerse histérica y uno de los guardias tuvo que entrar para ayudarles a inmovilizarla y llevarla de vuelta a su habitación sin que se hiciera daño. Al hablar con **Mariela** en un tono tranquilizador, usando el recuerdo de **Timofel** para relajarla, **Félix** se da cuenta de que la chica parece asustarse de cualquier situación que le permita ver su reflejo. Tratando de profundizar en este miedo, **Mariela** le confiesa que por momentos tiene la sensación de que la imagen al otro lado va a cambiar, haciéndose siniestra y malvada, y va a atacarla, como le ocurrió a **Timofel**. Está claro que la joven está muy traumatizada por el evento, pero puede que haya algo de verdad en sus temores, dado el relato que el espíritu del propio paladín de **Lathander** hizo de su muerte. Por ello, el pequeño bardo aconseja a los sirvientes que retiren cualquier espejo u objeto similar en presencia de la chica, para evitar así que pueda volver a entrar en crisis.

Ya por la tarde, levantados **Lok-Tark** y **Silúré**, todos se reúnen para tomar un almuerzo y ordenar sus ideas. Como la elfa está todavía débil por la pérdida de sangre, deciden acudir a ver a **Vaskor Boros**. El sacerdote de **Tyr** usa su magia curativa para ayudar a **Silúré** a recuperar parte de sus fuerzas y le encomienda que regresé al día siguiente para que pueda terminar de sanarla. Por otro lado, **Félix** le expone su teoría de que la sombra puede moverse a través de los espejos, lo que provoca cierta paranoia en el clérigo, que vuelve de cara a la pared el que está en su aposento. Tanto **Silúré** como el propio **Vaskor** han oído de la existencia de un lugar, el *Plano de los Espejos*, un reino más allá de la realidad, como muy bien puede serlo también la *Región de los*

Sueños, y del que se dice que está vinculado en cierto modo al *Plano de la Sombra*, de donde procede la energía de la criatura a la que están persiguiendo.

Con las sombras de la noche extendiéndose sobre la villa, los compañeros acuden a la *Casa Nentir* para cenar con cierta tranquilidad. En la sala común está también **Deimios Bleth**, quien se sienta en una mesa con aire ausente, mientras que **Markus** da buena cuenta de una botella de licor. Tras invitar al mercenario a unirse a ellos, el pelirrojo luchador les explica que esta mañana tuvo un extraño encuentro en la propia posada. Una persona a la que consideraba muerta se cruzó con él en la sala común, fingiendo no reconocerlo. Estuvo hablando con **Dolores**, la propietaria del local, para luego marcharse con cierta premura. A él no le gusta que le tomen por un tonto, por lo que ha decidido tratar de seguir a este individuo, para descubrir lo que se trae entre manos. Escuchando la historia del hombre de *Puertadeloeste*, **Félix** trata de indagar si se trataba de alguno de los aventureros con los que compartió varios eventos en el pasado, pero **Markus** se muestra inflexible, con un cierto punto de fatalismo que no habían visto en él hasta ahora. Si mañana sigue vivo y ha descubierto algo, se lo hará saber.

Posteriormente, **Félix** intenta averiguar más cosas sobre la persona que habló con **Dolores**, pero la semielfa parece tener en muy alta estima la privacidad de sus clientes, por lo que tampoco consigue obtener ninguna pista acerca de su identidad.

Esa noche, el grupo decide montar vigilancia en las afueras de los aposentos de los oficiales cormyreanos, en previsión a un posible ataque contra **Vaskor Boros**, a quien consideran el objetivo más probable de la sombra, dado que es el único clérigo de cierto poder que conozcan que podría oponerse a sus planes.

25 Uktar: El frío de la noche se mete en los huesos de aquellos que no portan los anillos encantados de la **Dama Nzssar**, pero al menos sus temores no se ven confirmados y la guardia transcurre sin incidentes hasta una hora antes del amanecer, cuando deciden regresar a la *Guardia del Dragón* para descansar.

Tras dormir hasta después del mediodía, los héroes comen algo y regresan a visitar a **Vaskor Boros**, quien termina de recuperar con su magia clerical las fuerzas perdidas de **Silúré**.

Entrada la tarde, acuden nuevamente a la *Casa Nentir*. **Deimios Bleth** está enfrascado en la lectura de una de las tablillas enanas arcanas y, para alivio suyo, **Markus** parece estar haciendo un solitario con naipes. Al verlos, el mercenario recupera su sonrisa y se sienta en la mesa con el resto del grupo. Efectivamente, ahora puede confirmarles que ayer reconoció a **Clara**, una semiorca que pertenecía a la compañía aventurera de la **Brigada Brutal**, quienes participaron junto a **Deimios** y él mismo en la misión para liberar a los **Dragones Púrpura** y a un clérigo enano, como ya les contó días atrás. Le pareció raro que la semiorca no hiciera ningún gesto de reconocerlo ni a él ni a **Deimios**, cuando había trabajado estrechamente tanto para la **Dama Nzssar**, la madrastra del mago, como para el **Coster Comercial Siete Soles**, del que forma parte como mandamás **Martos Bleth**, el padre de **Deimios**. Cuando la siguió a escondidas, la semiorca se dirigió a la parte de atrás de la mansión de un rico terrateniente sembita llamado **Armos Kamroth**. Ayer por la noche, aprovechando que su protegido se retiró pronto a dormir, salió a escondidas y se mantuvo espiando los accesos de los criados de la mansión. Poco antes de la medianoche vio salir a la semiorca, acompañada por un fornido luchador con una coraza completa y un espadón a la espalda. Los siguió durante un corto trecho, hasta que se dio cuenta de que otro grupo parecía estar siguiendo a la pareja, por lo que decidió esconderse y dejar que pasasen de largo y luego, dadas sus limitadas habilidades furtivas, volver a la casa de juego. Sospecha que **Clara** y su guardaespaldas actuaban como cebo para llamar la atención de alguien, pero no alcanza a saber quién o por qué. Si están dispuestos a averiguar qué se está tramando detrás de todo esto pueden contar con él para ayudarles, siempre y cuando actúen cuando **Deimios** se encuentre a salvo en la *Casa Nentir*.

Intrigados por el relato de **Markus** y este cambio de táctica por parte de la antigua **Brigada Brutal**, los héroes acuerdan ponerse en contacto con el mercenario si optan por investigar esa pista.

Aprovechando un momento de calma, **Johannes** acude al altar de **Tempus**, donde vuelve a prevenir al iniciado que lo mantiene, haciendo especial hincapié sobre los peligros de los espejos y elementos similares.

Entrada ya la noche y reunida nuevamente toda la compañía aventurera, acuden a la casa en la que la **Brigada Brutal** se escondía. El lugar está desierto y se nota que los **Dragones de la Tormenta** lo revisaron, aunque sin realizar un registro exhaustivo. Los compañeros deciden pernoctar aquí, montando turnos de guardia por si el otro grupo aventurero pudiera regresar por algún motivo.

26 Uktar: Antes de que las primeras luces del amanecer se extiendan por la villa, el sonido de un cuerno resuena despertando a los miembros del grupo que no estaban de guardia. Al momento, otro cuerno le contesta en la cercanía, hasta que decenas de ellos rompen la tranquilidad de la mañana. **Lok-Tark** les confirma que el toque de cuerno es una señal de alarma de los soldados del **Señor**, por lo que acuden a toda velocidad a la fortaleza de los **Adragón**. Son recibidos por su mayordomo, quien les explica que una de las patrullas de jinetes trajo noticias acerca del avistamiento de un dragón en las proximidades de la villa. El **Señor Adragón** ordenó tocar la señal de alarma y fue hacia las torres de la puerta este, junto a su hijo **Korrigan** y un contingente de **Dragones de la Tormenta**.

Cuando llegan a las fortificaciones de vigilancia, un anillo de soldados ha acordonado los accesos, aunque gracias a la autoridad que les confirió **Arkhus Adragón** se les permite el acceso a la atalaya de la torre de una de las puertas. Mientras suben, se dan cuenta de que en la terraza de las torres que defienden las puertas se están desplegando imponentes ballistas de metal, decoradas con las cabezas rugientes de dragones metálicos. Los proyectiles son terribles lanzas barbadas, cuyo aspecto indica que son capaces de causar un tremendo daño. Una vez en el mirador de la torre, la pequeña **Ciriaca**, cuya vista es la más aguda del grupo, no tiene dificultades en distinguir un pequeño punto rojizo, cuando los primeros rayos del sol llegan hasta un mirador de piedra situados a unos pocos kilómetros de la villa, justo por encima del camino que conduce hacia la entrada del *Valle Volkumburgo*.

Después de descender, los compañeros se encuentran con el **Señor** y con **Korrigan**, quien no parece especialmente contento con su presencia. Aunque ya informaron de ello a la **Maestra de Armas Merntal Adragón**, quien es la propia hermana del **Señor**, los héroes le previenen acerca de **Destelloígneo**, ya que si se trata del mismo dragón rojo, dispondrá también de un clan de gárgolas a su servicio, lo que podría ser una desagradable sorpresa para cualquiera que tratase de llegar hasta la enorme bestia de manera sigilosa. **Arkhus** agradece su aviso y reconoce que no es la primera vez que los de su familia se enfrentan a un dragón. Las defensas de la fortaleza son formidables, unidas a la magia de su consejero **Mentos** y de su propio hijo, **Korrigan**. Sin embargo, no niega que la presencia de la criatura en campo abierto, controlando la ruta por la que tienen que regresar las tropas que fueron enviadas a *Volkumburgo*, no deja de ser una grave amenaza que tendrá que sopesar con el resto de sus consejeros y jefes de armas.

Regresando a la fortaleza, los aventureros encuentran a **Mentos Balaklav**, quien está tranquilizando a los sirvientes y a numerosos vecinos de la villa que se han presentado alarmados por las noticias del avistamiento del dragón. Una vez disipados los miedos, la gente vuelve a sus quehaceres y **Félix** aprovecha para interrogar al anciano mago acerca de los libros genealógicos que **Ciriaca** consultó en la biblioteca de la fortaleza. Les resulta algo intrigante el título de **Guardiana**, que precisamente ostentaba la difunta esposa del **Señor**, **Mirilla Scalantyr**. El anciano les explica que se trataba de una mera posición honorífica, que suele ser elegida por línea de sangre. De hecho, la hija mayor del **Señor Arkhus**, **Visonya**, a la que nunca han llegado a conocer,

está siendo adiestrada para asumir dicho cargo. De alguna manera, **Félix** cree que el consejero del **Señor** sigue ocultándoles algo, pero decide no presionar sobre el tema.

Agotadas sus últimas pistas, los compañeros se muestran algo desanimados hasta que **Ciriaca** recuerda en ese instante que el alquimista de la villa, **Mirosk Golpher**, tenía en su establecimiento varias artesanías de cristal, incluyendo espejos. Tal vez si siguen el rastro de quien se los proporcionó podrían averiguar algo sobre el escondite de la sombra si, como piensan, la criatura usa los espejos como portales para moverse.

Una vez frente a la tienda del alquimista, **Félix** tiene la precaución de emplear un pergamino con un conjuro, lo que le permite detectar media docena de auras malvadas en el sótano del edificio, una de ellas especialmente fuerte. Ante esto, los héroes se preparan por si tuvieran que enfrentarse a una amenaza inesperada. No obstante, antes de arriesgarse a un mal encuentro, el bardo gnomo decide enviar a **Fufly** a los aposentos de los oficiales cormyreanos para alejarlo de posibles peligros.

Siendo mediodía, a pesar de la alarma, la tienda está llena de personas, muchas de las cuales compran extractos y pócimas medicinales en previsión de un posible ataque sobre la villa. Al reconocer a **Ciriaca** y a **Groo**, **Mirosk** va despachando a todos sus clientes con cierta premura hasta vaciar la tienda, cerrando la puerta del negocio y colocando un letrero para evitar nuevas visitas. El hombrecillo les confirma que hace unas semanas llegaron a su establecimiento media docena de espejos de pie, que pensaba tratar de vender al **Señor**. Desgraciadamente, **Arkhus Adragón** es un hombre poco preocupado por los lujos y no pudo darles salida, por lo que ahora los tiene almacenados en su sótano. Cuando le preguntan por su procedencia, **Mirosk** parece dubitativo, pero cree recordar que en sus libros de cuentas aparecerá el nombre del intermediario que se los vendió. Servicial como siempre, el alquimista desaparece por una pequeña puerta tras el mostrador, que conduce a la oficina del negocio.

Pasados varios minutos, ante la aparente desaparición del tendero, comienzan a ponerse nervioso. Al investigar la oficina descubren un pequeño almacén con algunas cajas y diversos utensilios de todo tipo, así como una trampilla abierta con unas escaleras que descienden al sótano. En la parte de la tienda hay dos habitaciones. La más grande parece la cámara de **Mirosk**, con una cama hecha y todas las pertenencias perfectamente ordenadas. La otra más pequeña podría pertenecer a un ayudante, pero parece que no se ha usado desde hace largo tiempo, por el polvo que se acumula en la misma. Al final de la zona de la tienda hay unas amplias escaleras que permiten también descender al sótano y una puerta que lleva a una calle trasera.

Sospechando una trampa, los aventureros se dividen en dos grupos. Por la parte de la trampilla bajan **Ciriaca**, **Johannes** y **Lok-Tark**, mientras que por las escaleras de la tienda lo hacen **Félix**, **Groo** y **Silürë**.

Una vez abajo, los primeros encuentran otro pequeño cuarto trastero lleno de todo tipo de objetos inusuales. Una puerta entreabierta conduce al sótano, donde ven una amplio portón de madera, una de cuyas hojas está entornada. Por las otras escaleras descienden el resto de sus camaradas, por lo que todos vuelven a reunirse frente a la puerta doble. Extrañamente, un manto de oscuridad y sombras cubre la sala, que ni siquiera las antorchas encantadas de **Johannes** y **Lok-Tark** pueden penetrar por completo. Es **Félix** quien echa mano de sus misteriosos recursos arcanos para disipar por completo la zona de tinieblas que oculta la gran sala de almacén. Para sorpresa de todos, el lugar está casi vacío, a excepción de una doble fila de seis espejos de pie situados uno en frente de otro. Al fondo, se ve un pequeño arco de piedra en el que parece pulsar una especie de energía oscura. Delante del arco puede verse a **Mirosk**, aunque está claro que el alma del alquimista hace mucho que no habita ese cuerpo. Negras venas se marcan en su piel y sus ojos son dos pozos de oscuridad abismal.

Sin dudarlo un instante, **Johannes** carga contra la criatura sombría. Apenas ha cruzado frente al primer espejo cuando su reflejo emerge de la superficie cristalina y golpea al antiguo **Dragón Púrpura**. No obstante, el veterano luchador aprieta los dientes y llega hasta su objetivo. **Lok-Tark** lo imita, y también el reflejo del bárbaro surge del espejo más próximo para atacarle. Mientras, en la antecámara del sótano el resto de héroes contempla como una neblina verdosa comienza a descender por las escaleras que llevan a la tienda. Tras las dobles puertas se escuchan también extraños siseos, como si voces fantasmagóricas estuvieran acechando el paso de los aventureros.

En el interior de la amplia sala, **Johannes** y **Lok-Tark** luchan desesperadamente contra la criatura sombría. Sus armas golpean el cuerpo del que una vez fue **Mirosk Golpher**, pero sus ataques no parecen causar el suficiente daño al ser, quien por su parte, trata de usar su magia de sombras sobre el guerrero cormyreano. Como respondiendo a una llamada silenciosa de su amo, dos seres de pesadilla surgen de las esquinas sombrías para arremeter contra ellos. Una criatura compuesta de humo negro, del que surge un par de pálidos brazos, ataca a **Johannes**, mientras que **Lok-Tark** es asaltado por una nube de sombras vaporosas, en la que se adivina un rostro cadavérico y de la que surgen garras que tratan de golpearle.

Frente a la puerta, la niebla verdosa envuelve a los compañeros, que sienten como su energía vital es absorbida. Incluso por un momento, creen ver horribles formas arremolinarse en el interior de la neblina. Al darse cuenta de que se trata de un ser vivo y no de un fenómeno invocado, **Siluré** lanza una bola de fuego contra la parte trasera de la niebla. También **Félix** se dispone a hostigarla con sus notas bárdicas cuando, repentinamente, siente una cuchillada en la espalda. **Groo** y **Siluré** sueltan un respingo cuando contemplan como **Ciriaca**, con sus ojos exudando una extraña sustancia negra, ataca a **Félix** con su arma, clavándosela profundamente en el costado. **Groo** reacciona con rapidez y le asesta un poderoso golpe a su compañera con la parte plana de su arma. En cuanto a **Félix**, retrocede entre la neblina y usa sus notas bárdicas contra la mediana, con la esperanza de que el golpe aturdidor del guerrero evite que ninguna de ellas pueda ser mortal. Conforme los zarcillos de la neblina vuelven a rodearlos, los tres sufren nuevamente un agónico dolor y **Ciriaca** se desploma. Afortunadamente, **Siluré** conjura una nueva bola de fuego que consume por completo la extraña nube de niebla, evitando así un tercer ataque que podría haber acabado con sus dos pequeños aliados.

Dentro del sótano de los espejos, **Johannes** y **Lok-Tark** se encuentran en problemas. Varios de sus golpes han hecho mella en el cuerpo poseído de **Mirosk**, pero éste, tras fracasar al usar la magia contra el guerrero cormyreano, ha optado por combatir cuerpo a cuerpo. El toque sombrío de la criatura absorbe la vida de los héroes, cerrando además las heridas que éstos le han causado. Además, sus respectivos dobles continúan atacándoles sin descanso, aunque al ser criaturas de sombras, no son tan mortíferos como ellos mismos. Los otros dos seres oscuros los rodean también, pero con desigual suerte. Mientras que la criatura de sombras vaporosa trata sin éxito de llegar a sus mentes con un balbuceo insano, el ser de humo negro ataca a **Johannes** con sus brazos y consigue impactarle varias veces. El veterano luchador siente como si estuvieran intentando arrancarle su alma por momentos, pero no cesa en tratar de acabar con el cuerpo animado del alquimista.

En las puertas, los últimos jirones de la neblina verde se están desvaneciendo cuando **Félix** y **Groo** escuchan un siseo en las esquinas. El bardo y el guerrero ven como un trío de sombras vivientes se lanzan contra ellos. Es el pequeño gnomo quien se lleva la peor parte, siendo asediado por las criaturas. Junto con **Siluré**, los tres comienzan a combatir desesperadamente con acero encantado, magia élfica y palabras bárdicas, en una carrera contrarreloj por tratar de ayudar a sus amigos.

Junto al portal pulsátil, **Mirosk** deja que su cuerpo se vea bañado por las oscuras energías que emanan del mismo, lo que parece acelerar su regeneración. Al mismo tiempo que una sombra ataca a **Lok-Tark**, el ser de humo negro consigue estrangular con sus delgados brazos a **Johannes**, debilitado por los ataques de su doble sombrío y de esta oscura criatura. Apenas el guerrero se desploma en el suelo cuando su doble desaparece como si nunca hubiera existido.

A escasos metros, **Félix**, **Groo** y **Siluré** han conseguido acabar con dos de las sombras, pero la que atacaba a su compañero montañés y la criatura balbuceante se han unido a la última restante. De hecho, el combate se ha cobrado su precio, pues el bardo gnomo apenas tiene fuerzas para mantenerse en pie por sí mismo. Con un titánico esfuerzo, acaban con esta nueva oleada de enemigos, lo que permite que el tambaleante **Félix** use sus poderes bárdicos para hacer estallar uno de los espejos en centenares de pequeños fragmentos.

Junto al arco de energía, **Lok-Tark** sigue su desesperada lucha contra el ser sombrío y sus esbirros. Viendo que la energía del arco lo sana con rapidez, el bárbaro opta por golpear con su espadón contra el arco de piedra, pero no consigue romperlo de un único golpe. Asediado por su doble y por el mismísimo engendro oscuro, contempla impotente a la criatura que derribó a su compañero introducirse en el mismo, como si estuviera alimentándose de él. Otro estallido de cristales a su espalda, cuando **Félix** destruye el segundo espejo, provoca que su doble desaparezca instantáneamente, pero ya es demasiado tarde. Su enemigo prácticamente ha sanado todo el daño causado y él se encuentra a las puertas de la muerte, por lo que decide retirarse hasta donde están sus aliados, aconsejándoles escapar para poder luchar otro día. Casi con desgana, lo que una vez fue **Mirosk**, invoca una especie de cuchilla sombría, que ataca al bárbaro en su huída pero, afortunadamente para éste, la siniestra arma falla.

No hay tiempo para una retirada organizada. Sin muchos preámbulos, **Lok-Tark** abre la marcha, seguido de **Siluré**, mientras que **Groo** carga a su espalda al debilitado **Félix**. Con la velocidad que da la desesperación, suben hasta el piso de arriba, para emerger en las calles que rodean la tienda y comenzar a pedir ayuda a cualquier patrulla de guardias del **Señor**.

Varios minutos después, que los compañeros aprovechan para sanar como pueden sus heridas, media docena de **Dragones de la Tormenta** llegan al lugar de los hechos. Tras enviar un mensajero a la fortaleza advirtiendo de la situación a **Korrigan Adragón**, el líder de la patrulla y sus hombres acompañan a los héroes restantes para investigar el lugar. Avanzando con suma precaución, recorren todo el piso superior, con las estancias de la tienda, y luego descienden hasta el sótano. En la antesala del mismo todavía quedan manchas verdosas en la piedra, los efectos de la nube al desvanecerse, y allí encuentran a **Ciriaca**. La mediana está inconsciente y, efectivamente, sus ojos muestran restos de una sustancia oscura. Advertidos de los efectos de dicha magia, los soldados del **Señor** desarman y esposan a la pequeña mediana para evitar cualquier sorpresa. Más adelante, la cámara de los espejos continúa tal y como la dejaron, con los cuatro espejos restantes intactos, aunque el portal de piedra está apagado y silencioso, desaparecida la energía que lo imbuía con su poder. Sin embargo, lo que más sorprende a todos es que el cuerpo de su compañero **Johannes** ha desaparecido, mientras que sí están los restos de **Mirosk Golpher**, reducidos prácticamente a un mero montón de piel y cartílago.

Sospechando que la sombra puede estar usando ahora el cuerpo de su amigo, los héroes deciden ir rápidamente a la fortaleza y piden a los **Dragones de la Tormenta** que corran la voz para que **Johannes** sea detenido si se le ve por la villa. Antes de partir, no obstante, **Lok-Tark** destroza el arco de piedra del portal inactivo, reduciendo la delgada estructura a escombros. También **Félix**, decide probar una idea arriesgada y envía un mensaje con un muchacho a la *Mansión Kamroth*, donde presuntamente se ocultan los aventureros

de la **Brigada Brutal**, explicándoles que la sombra ha poseído actualmente a su camarada luchador. No sabe si esto les moverá a actuar o si se han marchado ya de la villa, pero puede que tal vez consiga su participación en la persecución de la criatura, lo que podría marcar una diferencia.

Una vez en la fortaleza, piden ser recibidos de urgencia por el **Señor**, lo que consiguen gracias a la estima que éste les profesa. En el salón de audiencias se topan con una inesperada sorpresa, ya que **Arkhus Adragón** y **Mentos Balaklav** están dando la bienvenida a la villa, y también sus condolencias, a **Serena Dalorna**, una sacerdotisa de **Lathander** procedente del templo de *Estrellavespertina*, que ha viajado hasta aquí con un contingente de tropas de refresco cormyreanas para interesarse por el bienestar de los dos paladines del **Señor de la Mañana** que habían sido enviados a esta región fronteriza. Desgraciadamente, la muerte de ambos, aunque en circunstancias diferentes, causa una súbita tristeza a la joven y un sentimiento de responsabilidad por parte del **Señor**, pues consideraba que dichos hombres, mayormente en el caso del semielfo **Timofel**, eran huéspedes bajo su protección.

Al relatar lo sucedido en la tienda del alquimista, tanto el **Señor** como su consejero ordenan inmediatamente que sus hombres busquen a **Johannes** y transmitan las noticias a su hijo **Korrigan**. También acordonarán el establecimiento del difunto **Mirosk Golpher**, por si es necesario registrarlo con mayor detenimiento.

Casi cuando están a punto de retirarse en la sala de audiencias, **Félix** siente de repente como si su corazón se encogiera y una punzada de dolor se abre paso hasta él. Temiendo lo peor, trata de sentir el vínculo empático que ha establecido con **Fully**, pero su fiel perro parece estar demasiado lejos. Rápidamente, convence al resto de sus camaradas de que algo malo ha sucedido en el acuartelamiento cormyreano. Al escuchar esto, **Serena**, quien a menudo ha actuado como sanadora de las tropas en campaña, les pide que la dejen acompañarles.

El camino de regreso se hace angustioso para **Félix**, especialmente cuando conforme se acercan a su destino sigue notando un vacío en su mente. Para cuando avistan el edificio de aposentos de oficiales, sus peores temores se confirman. Un contingente armado de **Dragones Púrpura** rodea el lugar. Entre ellos puede verse al clérigo de **Tyr**, **Vaskor Boros**, dando órdenes junto a un pálido **Martin Cuernodraco**. Dos patrullas de **Dragones de la Tormenta** también han convergido hacia el lugar y parecen estar discutiendo con los cormyreanos. Afortunadamente, la presencia de los aventureros, respetados por ambos bandos, hace que la tensión se tranquilice y que las tropas locales se retiren dejando el asunto en sus manos.

El relato de lo sucedido es confuso, pues todo ha ocurrido muy rápida e inesperadamente. Por lo que puede explicarles **Vaskor**, quien ha hablado con los soldados presentes, cuando su perro llegó, uno de los centinelas fue encargado de custodiarlo hasta su regreso. Algún tiempo después se presentó **Johannes Rotunde**, quien traía noticias urgentes que comunicar a **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra** que dirigía las tropas cormyreanas. Antiguo **Dragón Púrpura** condecorado y aventurero nombrado **Héroe Notable** del reino, nadie sospechó de él. Debió atacar por sorpresa al centinela y al perro de **Félix** para evitar que éste último diera la alarma o pudiera avisar a su dueño, y consiguió hacerlo lo suficientemente rápido para que nadie lo notase. Luego se encaminó a la habitación de **Anzio** y allí lo asesinó a traición. El guardia de la puerta entró al escuchar la lucha, pero también resultó muerto. Sin embargo, ya no pudo escapar. El resto de guardias lo arrinconó, aunque opuso feroz resistencia. Al ser herido, parecía sangrar una extraña sustancia negra, pero finalmente, los **Dragones Púrpura** dieron cuenta de él. Para cuando **Vaskor** acudió, ya había caído, por lo que ordenó retirar y custodiar el cuerpo, así como los cadáveres de sus víctimas.

Afectados por la confirmación de la muerte de su amigo y por la pérdida del fiel compañero de **Félix**, los héroes piden ver el cadáver de **Johannes**. Efectivamente, sus heridas están cubiertas de la misma sustancia que lloró **Ciriaca**, la joven prostituta de la villa o que sangraba de las heridas de **Mirosk Golpher**. La facilidad con la que

los soldados, pertrechados con armas de acero corriente, despacharon a su camarada les hace pensar que su cuerpo sólo era un títere de la criatura y que ésta sigue en la villa, oculta en alguna parte, maquinando entre las sombras.

Ante estos gravísimos hechos, la recién llegada **Serena** se pone a disposición de **Vaskor** y merced al consejo de los compañeros, ambos clérigos comienzan a usar sus poderes de canalización de energía divina sobre los diversos pelotones de **Dragones Púrpura**, con la esperanza de corroborar que ninguno de ellos se encuentra bajo el control de la sombra. Por fortuna, ningún otro soldado ni sirviente parece estar infectado, aunque esto no les trae ningún consuelo. El sacerdote de **Tyr**, quien parece haber asumido el mando ante la pasividad de **Martin**, les explica que por la noche quemarán todos los cuerpos, excepto el de **Fufly**, que le es entregado a **Félix**. También pueden recoger las pertenencias de **Johannes** que consideren justas, para que puedan usarlas para continuar su lucha contra la oscuridad.

El grupo regresa silenciosamente a la *Guarida del Dragón*, junto con **Serena**, quien les ha prometido su ayuda para encontrar a la criatura responsable de la muerte de **Timofel**, de su amigo **Johannes** y de tantos inocentes. Antes de acostarse, **Félix** se despide por última vez de su fiel compañero **Fufly**, jurando en su fuero interno que vengará su muerte.

27 Uktar: Poco antes del amanecer, **Serena** realiza un ritual para despedirse de su amigo **Timofel Cetrosolar**. También aprovecha para restaurar parte de la fuerza perdida por **Félix** durante su combate con las sombras. Tras un suave desayuno, acuerdan visitar la fortaleza para interesarse por **Ciriaca**, excepto **Félix**, que continúa convaleciente y débil por el ataque de las sombras. Una vez allí, los sirvientes les confirman que la mediana ha recuperado la consciencia y que ha sido atendida con cortesía, pero sigue confinada en las celdas. **Serena** es quien la interroga acerca de lo sucedido, aunque lo cierto es que la pícara lo recuerda todo muy confuso, lo mismo que le ocurría a la joven **Mariela**. Para asegurarse, la clériga de **Lathander** usa varios de sus conjuros para tratar de detectar cualquier posible rastro de influencia maligna, pero **Ciriaca** parece estar limpia. Sin embargo, algo inesperado sucede cuando la sacerdotisa trata de detectar criaturas de ultratumba. Aunque la mediana no se encuentra poseída por ningún ente fantasmal, sí que presiente una poderosa entidad que parece irradiar de los muros mismos de la fortaleza. Al manifestar su asombro, tanto los compañeros como los guardias y el carcelero presentes mencionan algunas de las historias acerca de las apariciones espectrales que circulan sobre el hogar de los **Adragón**, lo que no termina de aliviar la preocupación de la joven **Serena**.

Liberada **Ciriaca**, una vez garantizado que no es una amenaza, se disponen a partir cuando **Mentos**, el anciano consejero del **Señor**, sale a su encuentro. El viaje mago les comunica que desde ayer por la tarde hasta hoy por la mañana a primera hora, los guardias del **Señor** han recibido hasta una veintena de denuncias por la desaparición de varios vecinos de la villa, de distintos barrios, edades y condición social. No puede ser una coincidencia que las desapariciones ocurrieran justo después de su enfrentamiento con la sombra en la tienda del alquimista y del posterior ataque de ésta a los cuarteles cormyreanos, por lo que les pide que investiguen estos hechos, por si pudieran estar relacionados.

Entretanto, en la *Guarida del Dragón*, un sirviente acude a la habitación de **Félix** con noticias de que una mujer trae un mensaje para él, en la sala común de la posada. A duras penas el gnomo consigue mover su maltrecho cuerpecillo hasta abajo de las escaleras y sentarse frente a una mujer madura, que viste con un atuendo elegante, aunque no parece comportarse como una noble. La extraña dice ser **Andrea**, una sastre del barrio comercial de la villa, y trae un mensaje para él y sus amigos. Entonces repentinamente, poniéndose en pie sus ojos se convierten en dos pozos de oscuridad líquida y manifiesta con voz firme las palabras de su maestro:

“Sólo los bendecidos podrán ver la verdad. Esto es el verdadero poder...”. Y acto seguido, con una pequeña cuchilla se corta su propia yugular, ante el espanto de todos los presentes y la sorpresa del pequeño bardo.

Para cuando el resto del grupo regresa a la posada, los **Dragones de la Tormenta** se han marchado ya, pero los sirvientes continúan limpiando la sangre del suelo y atendiendo a un par de inquilinos que ha sufrido un ataque de nervios. Después de que **Félix** les narre lo ocurrido, todos coinciden en que hay que buscar ayuda en la primera persona que se enfrentó a la sombra y sobrevivió para contarlo. Por ello, acuerdan visitar el barrio enano de la villa y tratar de preguntar por **Bosruk Buscasombras**, el clérigo enano que mencionó en su relato el difunto **Anzio Vulmis**.

Antes de eso, aprovechando las horas de la tarde, **Ciriaca** y **Serena** tratan de indagar entre los huéspedes de la posada y los sirvientes si alguno de ellos conocía a la suicida. Varios de los sirvientes recuerdan haberla visto por las calles o incluso alguno de ellos ha visitado su tienda, pero nadie recuerda por donde llegó hoy a la posada, dado que ella no frecuentaba este establecimiento.

Posteriormente, ambas mujeres, junto con **Groo** y **Lok-Tark**, acuden a la taberna de las *Brasas de la Forja*, en el corazón del distrito de la villa donde suelen comerciar los clanes enanos aquí refugiados. El lugar no está repleto ni mucho menos, pero sí que es ciertamente intimidador. A parte de la poca altura de los techos, el silencio que se hace cuando entran es muy incómodo. Por fortuna, el desparpajo de **Serena** parece romper el gélido ambiente y pronto varios enanos se agrupan en torno a la clériga de **Lathander**, curiosos por el motivo de su visita. Cuando la conversación comienza a girar en torno a **Bosruk**, pronto la joven se da cuenta de que los enanos no parecen mostrar demasiado respeto por el sacerdote de **Dumathoin**, a quien consideran algo inestable y paranoico, además de no pertenecer a ninguno de los clanes de las *Montañas del Trueno*, sino ser un extranjero de las lejanas *Montañas Galena*. Los enanos les comentan que los thanes del **Consejo de Ancianos** han prohibido que ningún clérigo abandone el *Refugio del Yunque*, el templo subterráneo de su pueblo. No obstante, una generosa donación de 200 piezas de oro garantiza que transmitirán un mensaje del grupo a **Bosruk** para que se reúna con ellos esta noche en esta misma taberna.

Mientras, **Félix** y **Silürë** acuden a la guarnición cormyreana, donde **Vaskor Boros** atiende al bardo gnom, recuperándolo por completo de la debilidad sufrida por el toque de ultratumba de las sombras. Posteriormente, acuden a la fortaleza, donde **Mentos Balaklav**, enterado ya de lo ocurrido en la *Guarida del Dragón*, les entrega una lista con los nombres de los veinte desaparecidos, entre los que se encontraba efectivamente **Andrea**, la mujer de la posada.

De regreso desde el barrio de los enanos, el resto de aventureros acuden a la tienda de alquimia de **Mirosk Golpher**, donde los **Dragones de la Tormenta** que vigilan el lugar les permiten el paso y les informan de que **Korrigan** todavía no ha podido registrar el lugar, dado que el primogénito del **Señor** se encuentra supervisando las defensas de la villa frente al posible ataque del dragón que sigue acechando más allá de los muros. Entre las distintas pistas que encuentran, están los propios libros de cuentas del alquimista, que resultan ser bastante exhaustivos. Hay varios nombres que se repiten como clientes del mismo. Entre los que destacan asiduamente están **Armos Kamroth**, el prestamista sembita del que les habló **Markus**, y también **Selarund Harg**, un joven mediano, sobrino de **Vamros Harg**, un acaudalado comerciante vinculado con el **Coster Comercial Siete Soles**, casualmente el mismo en el que tiene intereses la familia **Bleth** de *Cormyr*.

Ya atardeciendo en el horizonte, vuelven a reunirse en la *Guarida del Dragón*, donde ponen en común sus respectivos descubrimientos. Tal y como sospechaban, todos los nombres de los desaparecidos aparecen en el libro de cuentas del alquimista como clientes habituales. De hecho, en las últimas entradas aparecen marcados con un símbolo especial, que no se muestra anteriormente. Respecto a ello, estudiando con más

detenimiento sus últimas compras, los aventureros se dan cuenta de que todas ellos adquirieron en las últimas semanas un pequeño espejo personal, como también lo hizo **Mariela**, la prostituta de la *Casa Nentir*.

Aproximándose su cita en el barrio enano, el grupo acude a las *Brasas de la Forja*, encontrando en esta ocasión la taberna completamente atestada. **Lok-Tark** se queda fuera custodiando las armas de sus compañeros, mientras que el resto se entrevistan con **Bosruk Buscasombras**. A pesar del barullo, el tabernero dispone una mesa apartada para ellos y los demás parroquianos parecen tener el suficiente sentido común como para mantenerse al margen de la conversación. El clérigo de **Dumathoin** es un enano de mediana edad, aunque unas profundas ojeras denotan cansancio y cierto aire depresivo y fatalista. A pesar de ello, un brillo de odio ilumina sus ojos cuando se refiere a la criatura sombría, un mal ancestral liberado en el norte hace tiempo mediante un engaño. Desde entonces la ha estado persiguiendo, pero llegó un momento en el que el precio fue demasiado alto, pues perdió a su hijo durante su búsqueda. Cuando hace meses tuvo noticias de **Anzio Vulmis**, el **Mago de Guerra** cormyreano, y de **Martin Cuernodraco**, quien también fue prisionero de la sombra y sobrevivió a la terrible experiencia, pensó que los dioses le habían concedido una segunda oportunidad para vengar a los suyos. Sin embargo, no sabe demasiado de la sombra. Las antiguas ruinas de la *Suboscuridad* donde la liberaron fueron clausuradas por el **Alto Duque de Hierro Murnaros** y por el thane del **Clan Orothiar** de *Piedrasangrienta*. Cuando las exploró antes de eso, al investigar las primeras muertes, sí descubrió un círculo de obsidiana hecho añicos que estaba rodeado de antiquísimas runas mágicas. No pudo traducir el significado de las runas, pero sospecha que la obsidiana debe tener alguna relación con la criatura, que está ligada al *Plano de la Sombra*. La conjunción de dicho material y la magia de las runas debía servir como algún tipo de prisión. Desconoce si esto les puede ayudar, pero espera que puedan derrotar a la criatura. Venir aquí a reunirse con ellos ya ha supuesto violar el edicto del thane **Bjork Escudotrueno**, quien ha prohibido a cualquier sacerdote abandonar el templo del **Mordinsanmman**, con la esperanza de que su magia divina pueda proteger a la comunidad subterránea de los clanes enanos. Sin embargo, no le importa desobedecerlo si con su ayuda destruyen al ser que asesinó a los suyos.

Antes de regresar a dormir a su posada, los aventureros deciden pasarse por la *Casa Nentir*, por si hay alguna novedad. Allí encuentran una vez más a **Deimios Bleth**, abstraído en la lectura de sus tablillas enanas y, por supuesto, a **Markus D'Gar**, quien en seguida se acerca para saludarlos. El mercenario sigue teniendo un mal presentimiento acerca de los antiguos aventureros cormyreanos con los que el grupo se encontró, y sospecha que su presencia en la *Mansión Kamroth* indica que algo se está maquinando en dicho lugar. Cuando le preguntan por **Selarund Harg**, da la casualidad de que ambos han compartido mesa de juego, aunque el pelirrojo luchador no lo ha visto desde ayer noche. El mediano es un bala perdida que se gasta abundantes cantidades de dinero en bebida y juegos de azar, la causa principal de que fuera enviado aquí por su familia, tras acumular grandes deudas de juego en *Suzail*.

Mientras los compañeros están cenando tranquilamente en el comedor de la *Casa Nentir*, un hecho inesperado llama su atención y la de todos los presentes. Un trío de enanos, entra en el establecimiento y ordena unas bebidas. Al preguntársele a **Dolores Nentir** sobre ello, la propietaria les confirma que es la primera vez que enanos de los clanes refugiados se presentan en su local en todos los años que lleva abierto. Lo cierto es que aunque un par de ellos parecen comportarse de manera bastante distendida, incluso piropeando a una de las camareras, el tercer enano muestra un comportamiento más callado y sospechoso. **Lok-Tark** no puede dejar de darse cuenta de que el enano está examinando todo el edificio, incluyendo a los parroquianos, como quien planea un asalto o bien, calcula riesgos y el nivel de amenaza de los presentes. Compartiendo sus sospechas con sus aliados, **Groo** se acerca a **Markus** para prevenirlo, dado que el mago **Deimios** muestra abiertamente

las tablillas de procedencia enana en su mesa. También **Serena** sospecha algo de la extraña coincidencia que la presencia de los enanos supone y decide acercarse a su mesa. La sacerdotisa es bien recibida por la pareja de parlanchines enanos, uno de los cuales parece un robusto aprendiz de herrero. Sin embargo, el tercero sigue ensimismado en sus pensamientos, más pendiente de lo que sucede alrededor de ellos que de la conversación. Los enanos son relativamente jóvenes para los de su raza y pronto la bebida hace que sus lenguas se suelten un poco. Han escuchado los rumores acerca de la presencia de un dragón rojo en las colinas más allá de las murallas de la villa. Tienen curiosidad por ver a la bestia y, como todos los enanos, por el posible tesoro de la criatura. No obstante, **Serena** no deja de percibir un motivo añadido, una cierta ira contenida, especialmente en el enano más callado. Al preguntar directamente a sus acompañantes, estos le disculpan, señalando que se trata de un aprendiz de cristalero que ha pasado por una dura prueba. El día anterior, el **Consejo de Ancianos** ordenó destruir todos los espejos que su familia había creado, así como otras creaciones realizadas en cristal y vidrio. Efectivamente, el joven enano, que por fin se digna a hablar, parece furioso al respecto. Para un enano artesano, la destrucción de su obra es un terrible crimen y aunque la sacerdotisa trata de hablarle acerca de la amenaza de la criatura sombría, sus palabras no parecen mitigar su ira. Está dispuesto a recuperar al honor de los suyos y, desgraciadamente, eso da a entender que muy posiblemente hará algo inesperado y peligroso, lo que deja preocupada a la clériga del **Señor de la Mañana**. Al comentarlo a sus aliados, deciden permanecer en la *Casa Nentir* para evitar posibles problemas. **Serena** y **Siluré** alquilan una habitación con el fin de poder descansar y recuperar su magia. El resto permanecen despiertos en la sala común mientras transcurre la noche.

28 Uktar: Poco después de la medianoche, **Markus** se despide de **Groo** y sale para vigilar la *Mansión Kamroth*, donde sigue sospechando que algo extraño ocurre.

En la sala comunal de la posada, el trío de enanos continúa bebiendo y hablando entre ellos, vigilados discretamente por el resto de héroes. Finalmente, varias horas adentrada la madrugada, los enanos pagan lo que deben y se marchan. Los aventureros esperan un cierto tiempo prudencial antes de retirarse también para descansar, excepto **Groo**, quien prefiere quedarse vigilando hasta la vuelta de **Markus**.

Durante la madrugada, la pequeña **Ciriaca** tiene un extraño sueño, en el que contempla lo que parece ser un sótano o sala subterránea frente a la que hay un arco de piedra rematado por un gran trozo de un material con aspecto de una roca de color negro brillante. Oleadas de energía sombría surgen del arco y frente al mismo se agrupan en hileras una veintena de humanos de distintas edades y aspectos. Los ojos de todos son pozos de oscuridad líquida y cuando **Ciriaca** entra en la habitación, tras ellos y más allá del arco de energía, todos muestran un pequeño espejo de forma hexagonal y se postran ante ella.

Poco antes del amanecer, un aterido e irascible **Markus** regresa a la *Casa Nentir*. El mercenario pelirrojo le confía a **Groo** que ha observado un gran número de gente armada que entraba durante la madrugada en un pequeño cobertizo en el patio de la *Mansión Kamroth*. Las dimensiones del mismo hacen imposible que tantos pudieran esconderse allí, por lo que sospecha de un túnel secreto. Esto confirma sin duda alguna que el terrateniente sembita oculta algo.

Cuando los compañeros se levantan y se reúnen para desayunar, tanto **Ciriaca** como **Groo** comparten sus descubrimientos y experiencias. Luego el luchador del *Valle de la Daga* se retira para descansar, después de su larga noche de vigilia.

La vívida descripción que su compañera mediana ha hecho del arco de piedra y la roca cristalina que lo remataba, junto con la mención que hizo **Bosruk** acerca de la obsidiana, hace que el grupo regrese a la tienda

de alquimia de **Mirosk Golpher**. Entre los cascotes del arco encuentran un pedazo de obsidiana relativamente intacto, que deciden conservar con la esperanza de que pueda serles útil en el futuro.

Hecho esto, su siguiente destino es la fortaleza, donde solicitan una audiencia con el **Señor Adragón**, para relatarle todo lo que han descubierto hasta ahora de su lucha con la sombra. Junto a **Arkhus** están también presentes **Korrigan** y **Mentos Balaklav**, quienes escuchan con atención todos los detalles de su investigación. Cuando mencionan a **Bosruk Buscasombras**, el clérigo de **Dumathoin**, parece claro que su concurso podría ser inestimable en la lucha contra la criatura. Sin embargo, **Arkhus** conoce la tozudez y reservas de los clanes enanos refugiados en la villa. Podría pedirles que el clérigo participase en la investigación y, seguramente, **Bjork** y los otros miembros del **Consejo de Ancianos** lo aceptarían, aunque sin duda a regañadientes, como si fuera un orden más que una petición. No obstante, el **Señor Adragón** ha estado lidiando entre las tres facciones del lugar durante años y conoce un poco los entresijos de la política y la diplomacia. Les propone preparar una asamblea esta noche con los enanos, con la excusa de repasar detalles acerca de la defensa de la villa contra el posible ataque del dragón rojo que acecha en las colinas del sureste. La presencia de los aventureros, a los que ya conocen de su primera recepción, no sería vista con suspicacia. Además, su relación con el difunto hijo de **Bjork Escudotrueno** podría ablandar la tozudez del thane.

Acordada pues la reunión nocturna, los compañeros se disponen a abandonar la fortaleza cuando son inesperadamente abordados por **Korrigan**, el primogénito del **Señor**. El mago parece haber abandonado momentáneamente su animadversión hacia el grupo e incluso les da sus condolencias por su camarada perdido. Al registrar la tienda de alquimia donde se enfrentaron a la sombra, descubrió que el arco de piedra era parte de un portal que estuvo activo durante un breve período de tiempo, supuestamente durante la lucha en el sótano o la invocación de alguna de las criaturas sombrías que describieron en su declaración. **Korrigan** ha tratado de rastrear auras mágicas con un perfil o poder similar pero está confuso. Sus adivinaciones han sacado a la luz dos posibles objetivos. Uno se encuentra en los suburbios, precisamente en la zona en la que se produjo el asesinato del clérigo de **Jergal**, donde los guardias también reportaron un incidente una de las noches pasadas. Sin embargo, no ha podido precisar el lugar concreto, como si algo interfiriese su magia. En cuanto al otro, es más preocupante porque señala la mansión de un adinerado comerciante de la ciudad, que posee gran riqueza e influencia. Cuando los héroes se dan cuenta de que está hablando de **Armos Kamroth**, deciden confiar en el hijo del **Señor** y revelarle lo que saben acerca de la **Brigada Brutal**. **Korrigan** se muestra todavía más confuso al enterarse de la presencia de otra compañía aventurera en la villa. Sin pruebas firmes no puede justificar el irrumpir en la mansión del mercader sembita, y el hecho de que haya contratado mercenarios extranjeros o que éstos puedan estar usando cierta magia poderosa no es ilegal a menos que pueda probar que supone una amenaza para la población. Sin embargo, **Korrigan** es un hombre pragmático, menos estricto en cuanto al honor y las leyes que su padre. Si el grupo decidiera investigar en el futuro la *Mansión Kamroth*, estaría dispuesto a usar su influencia como jefe actual de los **Dragones de la Tormenta** para cubrirles, incluso en el caso de que el asunto fuera un desastre. En tal caso, les promete que intercedería por ellos para que simplemente fueran desterrados de la villa y les recompensaría personalmente por el riesgo tomado.

La **Brigada Bendita**, junto a **Lok-Tark** y **Serena**, abandonan finalmente la fortaleza, todavía dándole vueltas a la oferta del hijo del **Señor**. Su prioridad principal en estos momentos es encontrar y destruir a la sombra, por lo que se dirigen a los barracones cormyreanos. Allí, se reúnen con **Vaskor Boros**, el clérigo de **Tyr** que dirige ahora al contingente de **Dragones Púrpura** y a los **Magos de Guerra** menores que asistían al difunto **Anzio Vulmis**. **Félix** le explica al sacerdote que se encuentran a punto de encontrar la guarida del ser responsable de

la muerte de **Timofel, Anzio**, los soldados de la guarnición y de muchos otros inocentes. Para combatirlo necesitaría de su concurso y el de al menos cinco hombres decididos. No tiene que dar ninguna explicación más. **Vaskor** le promete en nombre del **Dios Justo** que cuando llegue el momento, él mismo y cinco hombres valientes les ayudarán a poner fin de una vez por todas a la maldad de dicha abominación.

Tras descansar varias horas en la *Guarida del Dragón*, donde se reúnen de nuevo con **Groo**, a quien le explican todos sus avances, los compañeros se adecentan lo mejor posible para su encuentro con el **Señor Arkhus Adragón** y los representantes enanos.

Una vez más están presentes en la sala de banquetes **Arkhus Adragón**, con **Korrigan** y **Mentos** a cada uno de sus lados. También se encuentran allí **Bjork Escudotrueno**, el thane del **Clan Escudotrueno**, y **Dornful Martilloatronador**, líder de los **Juramentados**, los temibles guerreros enanos de los clanes de la villa. Después de las presentaciones de cortesía y de discutir algunos pormenores acerca de las defensas contra el posible ataque del dragón, así como medidas a adoptar para evitar que el fuego de la bestia pudiera provocar incendios importantes en la villa, **Félix** aprovecha para aproximarse a **Bjork** y hablarle de la sombra. El serio enano reconoce que sus clérigos le han hablado acerca de la amenaza de una criatura así, pero cuando el pequeño gnomo le menciona específicamente el nombre de **Bosruk Buscasombras** comienza a sospechar que ha sido atraído aquí con un falso pretexto. El thane enano no se muestra muy complacido al enterarse de que el clérigo de **Dumathoin** violó su orden de permanecer en el templo subterráneo de su raza. No obstante, **Bjork** sabe que la amenaza de la criatura es real y que, a pesar de sus diferencias, también los enanos deben colaborar en la defensa de la villa, aunque no le gusta ser engañado. Hablará con el resto del **Consejo de Ancianos** y accederá a que **Buscasombras** les acompañe y les ayude en su empeño, pues también parece ser su misión en la vida. Sin embargo, deja claro que el clérigo enano quedará expulsado de los clanes de la villa y no se le permitirá volver al distrito subterráneo, ni tendrá trato con el resto de enanos del mismo. A todos los efectos, queda desterrado de la comunidad enana del *Alcázar Martilloóigneo*.

29 Uktar: Poco antes del amanecer, cuando **Serena** se dispone a realizar sus rituales matinales al **Señor de la Mañana**, uno de los sirvientes de la posada se acerca a ella junto con uno de los lacayos del **Señor**. Le solicitan por favor que la acompañen a la fortaleza, donde sus habilidades curativas son requeridas.

Una vez en el castillo, la clériga de **Lathander** encuentra a **Mentos** tratando de administrar lo que parece ser una poción de curación a un enano tan horrendamente abrasado que su ropa está prácticamente pegada a su piel y carece por completo de cabellos y barba. A su lado hay otro enano también con graves quemaduras, aunque en un estado menos crítico. Por su constitución, lo reconoce como el joven aprendiz de herrero al que conoció hace dos noches en *Casa Nentir*. Tras sanar a ambos enanos y ponerlos fuera de peligro, observa como los **Dragones de la Tormenta** se los llevan presos a las celdas. El anciano consejero del **Señor Arkhus** les explica que ambos trataron de robar a un mago hospedado en el ala de huéspedes del salón de festejos, pero se encontraron con mucho más de lo que podían esperar. Eso sí, el mago también ha sido puesto bajo arresto, ya que su magia causó graves desperfectos en el edificio y tuvo mucha suerte de que no hubiera más heridos, ni que su fuego mágico causara un incendio que pudiera haberse propagado.

Sospechando que la víctima del incidente no es otro que **Deimios Bleth** y sabedora de que queda un tercer enano implicado que posiblemente haya regresado a su clan para contar lo ocurrido, la sacerdotisa se apresura en regresar a la *Guarida del Dragón*. En la posada, el resto del grupo está desayunando, y al escuchar lo ocurrido se ponen todos en camino hacia la fortaleza.

La identidad del prisionero se confirma cuando ven a **Markus** discutiendo con uno de los guardias. Al verlos, el mercenario les explica que querría ver a su protegido para hablar con él, pues cuando todo ocurrió se

encontraba fuera de *Casa Nentir*, vigilando la *Mansión Kamroth*. Si ellos pueden entrevistarse con él, le gustaría saber cómo se encuentra. Efectivamente, en las celdas se encuentra encerrado **Deimios Bleth**. El noble mago cormyreano está bastante indignado por su encierro, pero ha sido tratado con cortesía y no muestra ningún daño visible. Les explica que la alarma mágica que situó en su habitación se disparó pocas horas antes del amanecer y pudo ver a dos figuras que entraban por la ventana abierta. Rápidamente, echó mano de sus conjuros y trató de detener a los ladrones, pero al ver que no tuvo éxito, usó uno de sus sortilegios más poderosos, temiendo por su vida. No calculó bien la potencia de la magia, que además de abrasar a ambos intrusos, destrozó parte del muro de la fachada y de la pared de la habitación contigua. Afortunadamente, se trataba de la habitación de **Markus** y por lo que sabe, su guardaespaldas no sufrió daños. Tras tranquilizar al mago, los aventureros hablan con el mayordomo, quien les explica que realmente **Mentos Balaklav** dio órdenes de mantenerlo confinado por su propia seguridad, al menos hasta que puedan interrogar a los enanos y saber lo ocurrido. **Deimios** será condenado a pagar los desperfectos y una multa por el uso de magia destructiva en los límites de la villa, pero nada más. Sus pertenencias han sido confiscadas temporalmente a la espera de descubrir lo ocurrido realmente.

Curioso acerca de las pertenencias del mago y sospechando que puede que los enanos vayan tras lo que **Deimios** se llevó de los colegios arcanos en ruinas, **Félix** le pide al mayordomo revisar los objetos que le fueron incautados. El sirviente le entrega una relación de los mismos y también le permite verlos en situ. A parte de una túnica decorada y un par de tomos, claramente libros de conjuros, hay tres varitas arcanas, un par de anillos, casi una veintena de tablillas de arcilla escritas con runas enanas, muchos componentes variados de conjuros y un pequeño diario, así como varias cartas personales. Las cartas son tanto de su padre, el **Señor Martos Bleth**, como de su madrastra, la **Dama Xuldra Nzssar**, y tienen un tono completamente opuesto. Mientras que el padre se muestra frío y distante, su madrastra apela a sus sentimientos familiares para que regrese a su hogar. Finalmente, el diario parece un cuaderno de campo acerca de las investigaciones de **Deimios** sobre la magia rúnica enana, tanto en *Piedratrueno* y sus alrededores, como lo que descubrió durante los meses de estancia en *Volkumburgo* junto al difunto alquimista **Amelior Amnos**.

Con la llegada del mediodía, el grupo vuelve a reunirse en la posada de la *Guarida del Dragón*, esperando que los enanos cumplan su palabra y envíen a **Bosruk Buscasombras** a ayudarles. Un **Dragon de la Tormenta** se acerca hasta ellos. La presencia del solitario soldado parece algo sospechosa, ya que desde que se declaró la alerta, los hombres del **Señor** se mueven en patrullas de media docena de efectivos. Sus temores se confirman cuando el recién llegado se sienta y manifiesta tener un mensaje de su maestro, al mismo tiempo que sus ojos se transforman en oscuros pozos de negrura. La criatura les ofrece abandonar la villa sin sufrir daño alguno, y que sus caminos no vuelvan a cruzarse en el futuro. A cambio liberará a todos sus sirvientes una vez conseguido su propósito. En caso de que deseen continuar con este enfrentamiento infructuoso para ellos, les propone un enfrentamiento final que termine de una vez por todas con todo. Si aceptan, su sirviente les llevará hasta donde les está aguardando y podrán luchar para destruirla y salvar a los desaparecidos. De lo contrario, deberán dar por hecho que todos ellos serán consumidos y que sus muertes han de caer en sus conciencias.

Los héroes se encuentran atónitos por el ofrecimiento de la oscura criatura. Por si acaso, están alertas por si el títere de la sombra trata de hacer algo hostil. Aceptar la oferta es meterse en la boca del lobo ellos solos, lo que le daría una ventaja tremenda a su tenebroso adversario. Rechazarla supondrá casi con seguridad la muerte de muchos inocentes, pero sospechan que el traicionero ser seguramente acabaría con sus víctimas hagan lo que hagan. Por ello, deciden rechazar la propuesta.

El soldado sonr e de forma sarc stica y comenta que el alma de su camarada **Johannes** y del palad n **Timofel** les env an recuerdos, en un claro intento por jugar con las emociones de los aventureros. Sin embargo, a pesar de la provocaci n, los h eros se mantienen firmes, pues  ste es s lo un pe n involuntario que trata de atraerlos a una m s que posible trampa. Finalmente, el **Drag n de la Tormenta** dominado se despide con la ya familiar frase: "S lo los bendecidos podr n ver la verdad".

Apenas unos segundos despu s, **Ciriaca** sale de la posada tras  l con la esperanza de poder seguirlo. Tambi n **F lix** abandona la posada, camino de los barracones cormyreanos a toda velocidad. Una vez all , se re ne de urgencia con **Vaskor Boros**, indic ndole que ha llegado el momento. Conf a en que el cl rigo enano de **Dumathoin** pueda localizar con su magia la presencia de obsidiana en la villa, lo que les permitir a descubrir la guardia de la criatura. Apenas media hora despu s, el bardo regresa hacia la posada, acompa ado por el sacerdote de **Tyr**, **Martin Cuernodraco** y cuatro **Dragones P rpura** voluntarios. Todos ellos armados y pertrechados para el combate.

Entretanto, **Ciriaca** ha conseguido seguir al **Drag n de la Tormenta** mezcl ndose entre las personas que se mueven por las calles de la villa. El individuo avanza con paso decidido, pero la mediana no deja de observar que no se comporta como un mero aut mata, sino que parece conservar rasgos de su personalidad. Saluda a algunos vecinos e incluso se para a consolar a una ni a que llora por miedo a las historias que cuentan sobre el drag n. Cuando el soldado sale de las calles m s frecuentadas se dirige a los suburbios, a una zona que la peque a p cara conoce bien. Muy cerca de aqu  est  la casa donde se enfrentaron a la **Brigada Brutal**, as  como el callej n donde fue asesinado **Ulano Varic**, el cl rigo de **Jergal**. Tras recorrer un par de manzanas de almacenes y algunas viviendas abandonadas, el **Drag n de la Tormenta** llega a un edificio destartalado casi en ruinas y se met  en su interior. Extra ada, **Ciriaca** se acerca con precauci n. Cuando est  a escasos metros, siente como si los ojos le volvieran a picar y las  ltimas part culas de sustancia oscura de su cuerpo son expulsadas por sus lacrimales. Por un instante, percibe una llamada sutil pero firme que la impulsa a avanzar hacia la casa, pero consigue resistirse. Segundos despu s, algo incre ble sucede. Como quien levanta un delgado velo, los rasgos de la casa cambian para convertirse en un edificio en buen estado, cuyas paredes y tejado est n salpicados de peque os espejos de formas hexagonales.

En la *Guarida del Drag n*, la desaparici n de **Ciriaca** ha causado cierto nerviosismo. Los oscuros pensamientos de los compa eros restantes se disipan un poco cuando reciben la visita de **Bosruk Buscasombras**. El cl rigo enano porta su armadura, armas y una amplia mochila con sus pertenencias. Hay rabia en su voz. Por un lado, les agradece el que le hayan proporcionado la oportunidad de enfrentarse a su n mesis. Pero por otro, su indiscreci n ha provocado que fuera expulsado del templo del **Mordinsanmman**.

Unos minutos m s tarde llega **F lix** con el contingente de cormyreanos, los cuales saludan cort smente al resto de h eros, especialmente a **Lok-Tark** y **Serena**, pues ambos han servido con las tropas del **Rey**. La presencia de la sacerdotisa del **Se or de la Ma ana** parece aliviar especialmente el nerviosismo de los soldados cormyreanos, que saben a lo que se enfrentan por el relato de **Martin** y **Vaskor**, y a n as  se han presentado voluntarios.

La vuelta de **Ciriaca** causa gran alivio a todos, aunque es evidente, por el rastro de sustancia negruzca bajo sus ojos, que algo le ha ocurrido. **Bosruk** se muestra especialmente suspicaz acerca de la mediana, pues cree que no se puede confiar en alguien que ha sido tocado por la sombra. Sin embargo, **Serena** responde por ella, aunque esto no parece mitigar la desconfianza del enano. Tras escuchar el relato de su peque a aliada respecto a su visita a los suburbios y el manto ilusorio creado por los espejos alrededor del edificio en el que

entró el **Dragón de la Tormenta** que los visitó, está claro que han encontrado la guarida de la criatura a la que han estado persiguiendo durante todo este tiempo.

Las primeras sombras de la tarde caen sobre la villa mientras recorren las calles hacia los suburbios. Una patrulla de **Dragones de la Tormenta**, alarmados al ver un contingente armado tan numeroso, les sale al paso, pero al reconocer a los aventureros, aceptan sin dudar sus explicaciones y continúan con su vigilancia.

El distrito sigue tan poco transitado y silencioso como siempre, aunque las luces en la muralla y torres cercanas se han incrementado con el avistamiento del dragón. La pequeña pícara conduce al grupo hasta la casa de aspecto destartado donde experimentó su revelación. Esta vez sin embargo, no hay ninguna llamada subconsciente, ya que los últimos trazos del control de la sombra sobre **Ciriaca** se han desvanecido. No obstante, los ojos de la mediana continúa siendo capaces de penetrar la potente ilusión que enmascara el lugar, por lo que es ella quien tiene que convencer a sus compañeros y aliados de lo que hay realmente frente a ellos.

De forma titubeante, son **Bosruk, Lok-Tark**,^j y **Vaskor Boros** quienes se acercan primero hasta las cercanías de la casa, cuando sus sentidos consiguen vencer la ilusión que la rodea. Sorprendentemente, para el resto de los presentes los tres desaparecen por completo, como si hubieran sido engullidos por un muro invisible.

Lo cierto es que el trío de cabeza se encuentra frente a la casa, pero es como si el lugar estuviera rodeado por completo de una cortina de oscuridad. Son incapaces de ver más allá de la pared de tinieblas e incluso el edificio parece estar rodeado de un halo sombrío inquietante. Al ver que están solos, esperan durante un rato, pero comienzan a preocuparse al ver que el tiempo pasa y sus camaradas no aparecen.

Fuera, **Ciriaca** consigue convencer a **Félix** y a **Groo** para que su voluntad atraviese la ilusión. También **Serena** y **Siluré** consiguen ver la auténtica de realidad del lugar, así como **Martin Cuernodraco**, quien trata a su vez de que los **Dragones Púrpura** que le acompañan sean conscientes de la misma.

Mientras el pequeño bardo trata de ayudar al oficial cormyreano, los otros tres aventureros y la clériga de **Lathander** cruzan el velo invisible que rodea el edificio. Al llegar al otro lado, en el interior de la burbuja rodeada de oscuridad, se encuentran con **Bosruk, Lok-Tark** y **Vaskor**, que parecen alarmados. Aunque para ellos apenas ha transcurrido un minuto, los que primero atravesaron la cortina ilusoria llevan aquí un buen rato. Por suerte, nada hostil ha surgido de la casa, pero es evidente que se encuentran rodeados de magia extraña y desconocida para ellos, y puede transcurrir un tiempo hasta que consigan reunirse con el resto de aliados que están al otro lado.

Para alivio de todos, unos minutos más tarde aparece el pequeño **Félix**, seguido de **Martin Cuernodraco**. El oficial cormyreano ha sido incapaz de convencer a sus hombres para que pudieran atravesar el velo ilusorio que rodeaba la casa, aunque confía en que sigan tratando de entrar.

Mientras examinan la burbuja de sombras en la que se encuentra la casa, cercada por un manto impenetrable de oscuridad, tanto **Serena** como **Siluré** se dan cuenta de que se encuentran en una zona de umbral. Posiblemente, la activación de un portal o la presencia de una grieta planar ha provocado que las energías del *Plano de la Sombra* fluyan hasta la realidad conocida, creando una especie de área intermedia entre ambos reinos. Es muy posible que la proyección de la casa frente a la que están sea la que se encuentra en el *Plano de la Sombra* y que de algún modo está tratando de reemplazar a la edificación ruinoso de la que es reflejo. El velo que cubre ambas regiones no es sólo una pared ilusoria, sino algo más. Es una delgada membrana que las separa de momento, pero que podría desvanecerse en cualquier momento con efectos insospechados. De hecho, la diferencia temporal que experimentaron todos al entrar en la región de umbral parece ser una de las consecuencias.

Por otro lado, tanto **Bosruk**, como **Serena** y **Vaskor** notan como si la conexión que los une a sus deidades se hubiera debilitado levemente. La joven clériga de **Lathander** recuerda haber leído que algunas regiones mágicas pueden reducir el vínculo de un clérigo con su deidad e incluso cortar por completo la comunión con la misma. Sin embargo, puede evitarse mediante el uso de focos u otros objetos mágicos. En concreto, sabe que la obsidiana es un elemento vinculado con el *Plano de la Sombra*, por lo que supone que la posesión de la misma podría eliminar el efecto debilitador de las energías sombrías. Efectivamente, cuando **Bosruk** rompe cuidadosamente en tres el trozo de obsidiana que **Lok-Tark** recuperó del portal que destruyó en el sótano de la tienda de alquimia y entrega un fragmento a sus compañeros clérigos, todos sienten como si el vínculo con sus respectivos dioses hubiera vuelto a recuperar su fuerza habitual.

Volviendo de nuevo la atención a la silenciosa mansión que se levanta frente a ellos, pueden ver sin dificultad los múltiples espejos pequeños que cuelgan de algunos puntos en las paredes y el tejado de la casa. **Félix** trata de destruir uno de ellos, pensando que ello podría debilitar la magia ilusoria que los rodea. El gnomo debe emplear su magia bárdica, hasta que finalmente consigue romper uno de los espejitos hexagonales. No obstante, esto no parece tener ningún efecto apreciable sobre el lugar o sus alrededores. También **Lok-Tark** trata de volcar su furia contra uno de los espejos. Para su asombro y dolor, su poderoso golpe no causa mella alguna en el espejo sino que es reflejado de vuelta, haciéndole salir despedido hacia atrás con una terrible fuerza.

Parece claro que la fuerza bruta no podrá romper los espejos y además, ni **Félix** ni **Silürë** están muy seguros de las consecuencias de dicho acto. Muy bien podría devolverlos al *Alcázar Martilloígneo*, pero también podrían quedar atrapados, vagando entre los reinos lejanos sin posibilidad de regresar. Por ello, deciden actuar con precaución. Tras explorar los alrededores, se dan cuenta de que la casa sólo tiene dos accesos, una puerta principal y otra lateral. Además, todas las contraventanas están cerradas.

Decidido a no esperar demasiado, **Vaskor** abre con contundencia la puerta principal, aunque detiene su avance cuando **Silürë** advierte a todos de que hay un aura mágica, posiblemente una trampa, rodeando la entrada. También se percibe en la otra puerta secundaria, por lo que está claro que la sombra ha protegido bien sus secretos en previsión a que los aventureros se decidieran a venir en su busca.

Ante este obstáculo, la presencia de **Ciriaca** resulta ser extremadamente útil. La ágil mediana trepa sin dificultad al tejado, accediendo a una de las ventanas del piso superior, tras abrir hábilmente los cierres de las contraventanas y la propia hoja de cristal. Asegurándose de que no hay nada hostil en la habitación, desciende hasta la planta baja por el exterior, para repetir su maniobra en una ventana que resulta dar a un comedor silencioso y sombrío, como el resto de las salas. Gracias al acceso abierto, el resto del grupo entra por fin en la casa, moviéndose con toda la cautela posible y tratando de no tocar nada que parezca sospechoso.

El comedor está conectado con la zona del recibidor, aunque la posible trampa mágica no cubre todo el pasillo, por lo que pueden explorar el resto de la planta baja. Los minutos pasan, conforme los aventureros y sus aliados van explorando poco a poco la solitaria mansión. Todas las habitaciones del lugar parecen abandonadas desde hace mucho tiempo y apenas se puede encontrar en ellas ningún utensilio, ni otro tipo de pertenencias. Es como si fuera un simple reflejo sombrío del edificio original.

Dos tramos de escalera conducen al piso superior y al sótano respectivamente. Al recordar que en el sueño que experimentó **Ciriaca**, la mediana había visto una especie de cámara subterránea, optan por aventurarse hacia las profundidades de la casa. **Bosruk** abre la marcha, por ser el único que es capaz de ver perfectamente entre las sombras que cubren todo. El resto le sigue en fila de a uno, con **Groo** cerrando la retaguardia, vigilante por si algo pudiera tratar de emboscarlos por la espalda.

Las escaleras dan a lo que parece una amplia bodega, que hace también las veces de almacén. Al igual que el resto de la mansión, se percibe que todo está abandonado y las estanterías que recorren el lugar parecen llevar vacías largo tiempo. Apenas quienes van en cabeza superan el último escalón, una figura surge desde un pasillo lateral. Es el **Dragón de la Tormenta** al que recuerdan de la posada, quien muestra ahora sus ojos completamente rezumantes de oscuridad. El infeliz poseído les transmite saludos de su maestro y, acto seguido, numerosas figuras surgen de todos los rincones. A pesar de la iluminación sombría, un único vistazo basta para saber que se trata del resto de desaparecidos de la villa. Hombres y mujeres de distintas edades y oficios, armados con todo tipo de herramientas y armas improvisadas, pero cuyas voluntades están al servicio de la sombra como esclavos sin alma propia.

Rápidamente, **Bosruk** y **Lok-Tark** se lanzan contra el primer grupo de oponentes, secundados por **Ciriaca**, **Serena** y **Vaskor Boros**. Al pie de las escaleras, **Martin Cuernodraco**, se mueve por otro pasillo lateral, donde descubre otro puñado de enemigos ocultos, aunque por suerte para él, el **Dragón Púrpura** está apoyado por **Félix**, **Groo** y **Silúre**.

La lucha se generaliza por casi toda la bodega. Los poseídos no parecen tener dificultades para combatir entre las sombras y están dotados de una fuerza y resistencia inhumanas. Además, cuando el clérigo enano invoca los poderes de **Dumathoin** para provocar un estallido de energía divina, comprueban con desánimo que no les causa daño alguno.

Sin embargo, **Silúre** no tiene el mismo problema y un terrible estallido de ácido, seguido por la conjuración de dos bolas brillantes de pura electricidad, hace que las filas de las marionetas de la sombra clareen. Aún con todo, el precio a pagar es alto. **Martin Cuernodraco** mantiene él solo el pasillo lateral, pero recibe varias heridas de consideración, a pesar de que **Félix** está atento a su espalda para sanarle.

En la parte central, **Lok-Tark** y **Vaskor Boros** contienen a más de media docena de poseídos. El sacerdote de **Tyr** ha tenido que invocar un estallido sagrado, que ha dañado y cegado momentáneamente a varios de sus atacantes, pero aún así, su compañero bárbaro ha sufrido abundantes heridas. Por suerte para él, al ser consciente de que muchos de sus poderes son inútiles contra los poseídos, **Bosruk Buscasombras** usa su magia curativa para mantener en pie a **Lok-Tark**, permitiendo que el duro montañés continúe luchando, alternando golpes con el plano de su espadón, con otros tremendos tajos que dejan restos sanguinolentos. También **Serena** decide imitar a **Vaskor** e invoca un estallido sagrado sobre los asaltantes de sus camaradas, mientras la pequeña **Ciriaca** permanece a su lado por si alguno de ellos pudiera tratar de llegar hasta la clériga.

Más allá del pasillo central, comienzan a extenderse oscuros zarcillos de oscuridad total, que se sobreponen a las sombras que llenan la bodega. Parece el presagio de que algo terrible y ominoso está a punto de suceder. Los zarcillos parecen palpar casi como un ser viviente, pero de momento no son una amenaza inminente, y los héroes tienen un peligro más apremiante frente a ellos.

Desde las escaleras, una forma conocida desciende silenciosamente. La criatura, una nube de humo negro de la que salen un par de delgados y pálidos brazos, es la misma que acabó con la vida de **Johannes** en el sótano de la tienda del alquimista **Mirosk Golpher**. El ser ataca al pequeño **Félix**, quien se defiende como puede con sus notas bárdicas, apoyado por **Groo**. También **Serena** decide invocar el poder del **Señor de la Mañana**, pero para su sorpresa, la energía divina no parece afectar a este engendro de oscuridad.

La lucha se recrudece y **Lok-Tark** y **Vaskor** siguen conteniendo a los esclavos de la sombra. El bárbaro continúa derribando adversarios, bien auxiliado por **Bosruk**, quien está pendiente para emplear con él sus

poderes curativos. En cuanto al clérigo de **Tyr**, **Ciriaca** aprovecha para atacar por sorpresa a alguno de los atacantes que tratan de rodearlo, dejando sin sentido a uno de ellos.

En la parte junto a las escaleras, las bolas de electricidad de **Silürë** siguen causando estragos, pero los sirvientes de la sombra no muestran ningún temor a la muerte y presionan a **Martin Cuernodraco**, quien comienza a verse en apuros. Por su parte, **Félix** acribilla al ser de oscuridad con sus gritos bárdicos, pero éstos no parecen dañarle seriamente. Afortunadamente para el bardo, **Groo** y **Silürë** entran en acción, y tanto la bardiche mágica del guerrero como las oleadas de proyectiles arcanos de la maga comienzan a hacer mella en su oscuro asaltante y, cuando llega el golpe final, se desvanece en el aire con un sonido escalofriante al tiempo que parte de las volutas de oscuridad que desprendía se funden con las sombras que rodean toda la estancia. Es en ese momento cuando los zarcillos de oscuridad que asomaban por el pasillo central se extienden por toda la bodega, barriando principalmente el corredor central. La oleada de energía negativa debilita a los héroes y a sus aliados, pero no parece afectar a los títeres de la sombra. No obstante, a pesar de esta nueva amenaza, la lucha continúa. Se suceden nuevos estallidos de energía negativa, pero poco a poco, los aventureros se van imponiendo, hasta que finalmente todos los sicarios de la sombra yacen en el suelo, inconscientes o muertos. Inesperadamente, al caer el último de ellos, se detienen también los estallidos de energía oscura que proceden de la cámara al final de la bodega.

Desdichadamente, la victoria no se ha conseguido sin coste. **Martin Cuernodraco** ha caído bajo los golpes de sus atacantes, debilitado como estaba por la energía sombría. A pesar de que **Félix** trata de curarlo, el **Dragón Púrpura** se encuentra más allá de toda sanación.

Aprovechando el aparente respiro conseguido, **Bosruk**, **Serena** y **Vaskor Boros** usan sus poderes clericales para curar a todos los aventureros y también restañar sus propias heridas. Más allá del final de la bodega, se adivina la entrada a otra cámara, que podría ser muy bien el sótano que vislumbró **Ciriaca** en su sueño. De hecho, la oscuridad más allá de dicho umbral parece incluso palpar levemente y un extraño sonido, casi como un zumbido quebrado, se escucha en la lejanía.

Acercándose con precaución, **Ciriaca** echa un vistazo más allá de la entrada. Efectivamente, hay una larga sala excavada en la piedra. En el extremo de la misma se levanta un arco, modelado a partir de la roca del suelo, muy similar al que descubrieron en el sótano de la tienda de alquimia. Pero a diferencia de aquel portal, éste parece estar completamente activo, ya que un aura de negrura surge ominosamente del mismo. De hecho, la oscuridad que lo rodea parece casi un ser vivo, pues palpita expandiéndose para luego recogerse, como si esperase algo.

Temiendo una posible trampa, **Serena** usa su magia divina para revelar la presencia de cualquier tipo de ser invisible. Al mismo tiempo, **Bosruk** avanza hacia el portal activo, seguido por el resto de héroes. De la misma forma que la construcción anterior, el arco pétreo está coronado por una roca de obsidiana de aspecto vitrificado. Sin dudarle un instante, **Lok-Tark** descarga un poderoso mandoble la piedra oscura, que queda destrozada en tres fragmentos. Pero su acto no apaga las energías que parecen acumularse en el portal, sino que provoca un nuevo estallido que cubre toda la estancia, debilitando a todos los presentes. Más aún, el aura oscura que lo rodea se hace más intensa, como si el artefacto hubiera quedado definitivamente fuera de control.

Bosruk le grita a **Félix** que trate de recoger los fragmentos de obsidiana, pues el golpe ha provocado que el portal al *Plano de la Sombra* se haya hecho totalmente inestable, con el peligro que conlleva. Justo en ese momento, dos losas de piedra se abren en la pared tras el portal, dejando ver sendos túneles que se introducen en las profundidades. Gracias a la magia de **Serena**, varias figuras pertrechadas con armaduras

oscuras se hacen visibles al haber perdido inesperadamente su camuflaje. Se trata de cinco enanos de robustos hombros y barbas blanquecinas, pero totalmente calvos y con la piel grisácea. Uno de ellos tiene el tamaño de un ogro, portando un tremendo martillo de guerra. A la mente del pequeño **Félix** acuden historias que escuchó hace tiempo acerca de una malvada raza de enanos que moran en las profundidades de la legendaria *Suboscuridad*: los duergar.

Pese a ver su invisibilidad desvelada, los malvados enanos grises se lanzan al ataque, rodeando especialmente a **Bosruk**, como si estuvieran imbuidos de un odio especial contra el enano. Los compañeros tratan de responder al ataque, protegiendo al clérigo de **Dumathoin**. **Groo** y **Lok-Tark** contraatacan, ayudados por la magia de **Silürë**, que invoca otras esferas de electricidad. Son ayudados por **Ciriaca** y **Serena**, que trata de curar las heridas sufridas por el enano, al igual que **Vaskor Boros**. Mientras, **Félix**, que ha recogido los fragmentos de obsidiana caídos del arco de piedra, trata desesperadamente de recomponer la roca, en un intento por sellar el portal y detener el flujo de energía negativa. El combate contra los enanos grises es brutal y gracias a la pericia de los guerreros y la terrible magia élfica de **Silürë**, dos de los duergar yacen en el suelo en cuestión de segundos. Sin embargo, las oleadas de energía sombría que emanan del portal inestable han debilitado a los héroes y, aunque **Vaskor** ha conseguido frenar la última de ellas con sus propios poderes divinos, la situación es delicada. Más aún, los duergar portan extraños colgantes de obsidiana que parecen hacerles inmunes a las energías del portal, por lo que se siguen mostrando firmes en la lucha.

Afortunadamente, mediante su magia, **Félix** consigue unir de nuevo la piedra de obsidiana. **Vaskor** grita a **Serena** para que la clériga de **Lathander** use su canalización divina para detener el siguiente flujo de energía sombría, pero la joven sacerdotisa ha gastado todo su poder y, aunque trata de emplear una de sus plegarias de luz para combatir la esencia del *Plano de la Sombra* que surge del portal, no tiene éxito, lo que provoca que la ola de energía oscura se expanda una vez más por toda la sala, drenando las energías de todos los aventureros y sus aliados.

En ese momento, un poderoso golpe del martillo de guerra del duergar agigantado derriba a **Bosruk Buscasombras**. Enfurecidos por la caída del clérigo enano, **Groo** y **Loktark** consiguen acabar con la otra pareja de duergar, lo que deja como único enemigo en pie al enorme enano gris. Viéndose rodeado, el duergar huye a través de uno de los túneles abiertos en la roca. **Groo** decide seguirle, mientras que **Ciriaca** se encamina precavidamente a la otra abertura. Ambos llegan justo a tiempo para ver como el duergar se va empequeñeciendo, al mismo tiempo que atraviesa como si fuera una mera película de agua un pórtico tallado en la pared que cierra el túnel.

Alrededor del portal, **Vaskor** aprovecha para pedirle al pequeño gnomo que le entregue la piedra de obsidiana que ha restaurado. El bardo se muestra dubitativo, pues su mente sospecha de todo y todos, y teme que el clérigo pudiera tratar de traicionarlos si la sombra ha conseguido influir en él. Entretanto, **Serena** trata de curar al caído **Bosruk**, pero se da cuenta de que el enano no responde a su magia. Finalmente, **Félix** decide confiar en el clérigo de **Tyr**, dándole la roca de obsidiana. Sin perder tiempo, **Vaskor** ordena a todos que salgan de la casa. Parece evidente que el sacerdote del **Dios Justo** pretende tratar de cerrar el portal él mismo o perecer en el intento.

Vistas las intenciones del clérigo cormyreano, **Silürë** se retira hacia la entrada de la bodega, mientras que **Serena** recoge el símbolo sagrado del difunto **Bosruk**. El resto de aventureros también comienza a replegarse, sin perder de vista los dos túneles abiertos, por si los duergar pudieran tratar una última maniobra traicionera. Antes de que **Vaskor** pueda colocar la obsidiana en lo alto del arco, se produce una nueva oleada de energía sombría que se extiende por toda la cámara. La onda alcanza a **Silürë** y la maga elfa se desploma inerte.

Mientras **Vaskor** coloca la piedra en la cúspide y comienza a invocar los poderes de su deidad para bloquear cualquier nueva emanación sombría, los compañeros se precipitan hacia la salida de la casa. **Félix** trata de sanar a su compañera elfa, pero también **Siluré** ha perecido, debilitada como estaba por la esencia sombría surgida del portal.

Amargamente, el grupo corre hacia el piso de arriba dejando al valiente **Vaskor** atrás, conscientes de que su sacrificio podría caer en vano si esperan más tiempo. Las últimas reservas divinas del clérigo les permiten alcanzar la salida de la casa sin que ninguna otra oleada sombría les alcance.

En el exterior, el mar de oscuridad que los rodea parece haberse hecho más grande, amenazando con engullir la solitaria casa a cada instante. Sin pensarlo dos veces, los héroes cruzan al unísono, con la esperanza de que todos alcancen el mismo destino al mismo tiempo.

2 Noctal: Un inesperado comité de bienvenida les aguarda al otro lado. Al atravesar el velo ilusorio que separaba la zona de umbral creada por el portal activado, se encuentran junto a la casa en ruinas que vieron anteriormente, en mitad del barrio de los suburbios. Una docena de **Dragones de la Tormenta** armados con arcos y ballestas les están apuntando desde distintos puntos alrededor del edificio, aunque al reconocerlos, el oficial al mando ordena a sus hombres que no abran fuego. Junto a los soldados, reconocen la alta figura de **Korrigan Adragón**, el primogénito del **Señor**. Lo que sí llama su atención es que a pesar de que entraron en la casa al atardecer, el sol brilla en lo alto en el cielo. Tampoco hay rastro alguno de los cuatro **Dragones Púrpura** que los acompañaron y que no consiguieron romper el velo ilusorio que envolvía la casa.

Cuando **Korrigan** se acerca a ellos, todos se dan cuenta de que el mago ha perdido parte de la altivez que solía mostrar, y su rostro parece fatigado y ojeroso, como si hubiera pasado largo tiempo sin dormir. Mientras caminan hacia la fortaleza, les explica que han pasado cuatro días desde que cruzaron el velo. Al parecer, los soldados cormyreanos se vieron incapaces de cruzar el velo ilusorio y, tras esperar durante varias horas, regresaron de madrugada a su acuartelamiento, donde buscaron a un suboficial al que contar todo lo ocurrido. Tras muchos titubeos, los cormyreanos decidieron solicitar una audiencia con su padre y le contaron al **Señor** lo ocurrido. Inmediatamente, él se puso al mando de una patrulla fuertemente armada de **Dragones de la Tormenta** y comenzó a peinar los suburbios hasta encontrar la casa en ruinas descrita por los **Dragones Púrpura**. Sin embargo, para cuando llegaron, a pesar de percibir el aura ilusoria que enmascaraba la casa, se dieron cuenta de que todo el lugar había sido engullido por una zona de umbral, una auténtica bola de sombras que se ocultaba detrás de la ilusión de aparente normalidad. Su magia detectó la existencia de una grieta al *Plano de la Sombra*, por lo que junto a **Mentos**, su maestro arcano, consiguieron conjurar una barrera que bloquearía cualquier energía dañina que surgiera de la misma. Así tendrían tiempo de estudiarla para averiguar si era posible cerrar dicha brecha en el tejido mágico sin causar daños.

Por desgracia, los acontecimientos se precipitaron a partir de entonces. A pesar de que sus exploradores mantenían una constante vigilancia sobre el dragón rojo que seguía acechando en los riscos del noreste, la noche del segundo día de su desaparición, una pareja de dragones negros atacó la villa. Las bestias causaron abundantes desperfectos y algunos muertos, pero paradójicamente, el estado de alerta de las tropas, así como de las defensas mágicas de la fortaleza, propiciado por la aparición del dragón rojo, hicieron que los defensores reaccionaran con celeridad, pudiendo ahuyentar a ambos dragones, que resultaron heridos durante la lucha.

Este hecho hizo que sus sospechas sobre la segunda fuente de magia que detectó en la villa, ubicada en la *Mansión Kamroth*, se disparasen. Tales pensamientos se vieron confirmadas cuando al día siguiente del ataque, el mercenario guardaespaldas del mago cormyreano **Deimios Bleth**, a quien mantenían retenido en las celdas de la fortaleza, se presentó con una historia acerca de antiguos aventureros cormyreanos que

actuaban como mercenarios del mercader sembita, y que podían estar relacionados con algún tipo de actividad ilegal. Aunque **Mentos** creía que podría tratarse de una excusa para buscar un trato de favor para su protegido encarcelado, **Korrigan** albergaba ya sus propios sospechas, por lo que esa noche, junto con **Markus D'Gar** y un contingente de **Dragones de la Tormenta**, se presentó en la propiedad de **Armos Kamroth**. Los criados trataron de excusar a su amo, manifestando que no se encontraba en la mansión. Sin embargo, gracias a **Markus**, descubrieron una red de túneles bajo una de las casetas del patio, donde se toparon con una serie de trampas y una dura resistencia por parte de hombres de armas y un grupo de fanáticos. Para sorpresa de todos, las cámaras subterráneas albergaban varios barracones y almacenes, así como una caverna en la que habían erigido un altar a **Tiamat**, una maléfica deidad de los dragones cromáticos. Concretamente, dos de las cinco garras del altar, las pertenecientes a los colores azul y negro, estaban activadas con energía devocional, lo que explicaría el efecto de llamada que el altar había logrado con la pareja de bestias negras que atacaron la villa. Por supuesto, el santuario fue destruido y los cultistas muertos o capturados. Por desgracia, **Armos Kamroth** pudo escapar y, según el testimonio de **Markus**, también lo hicieron algunos de los mercenarios que le servían.

Una vez en la fortaleza, son recibidos inmediatamente por **Arkhus Adragón**, quien escucha atentamente su historia. Después, les ratifica gran parte del relato de **Korrigan**. Afortunadamente, tras el ataque de los dragones negros, sus exploradores le confirmaron que el solitario dragón rojo también desapareció, lo que ha supuesto un cierto respiro para la población, aunque él ha decidido mantener el estado de alerta de sus tropas hasta asegurarse de la desaparición completa de la amenaza.

Finalmente, el **Señor** les agradece de corazón sus esfuerzos por encontrar y destruir a la sombra, que parece haberse desvanecido sin dejar rastro alguno. Aunque tanto **Korrigan** como **Mentos** han permanecido alertas, ayudados por los clérigos de **Helm** y **Tempus** existentes en la villa, no han detectado ningún otro suceso anormal. Él mismo cree, a la luz de la historia del grupo, que la criatura trató de tenderles una trampa para eliminarlos, una vez que al exponerla hubieron frustrado sus planes. Es muy posible que aprovechando la marcha de algunos refugiados hacia *Cormyr*, la mañana siguiente al ataque de los dragones, el ser abandonase la villa, si no lo había hecho ya anteriormente. En todo caso, tiene mucho que meditar y también debe reunirse con los representantes del **Consejo de Ancianos** de los enanos.

Tras refrescarse un poco y descansar algo en la posada de la *Guarida del Dragón*, **Lok-Tark** y **Serena** acuden a las dependencias de los oficiales cormyreanos para comunicarles la muerte de **Martin Cuernodraco** y, muy posiblemente, también la de **Vaskor Boros**. El suboficial de mayor rango los recibe, confirmando a la clériga de **Lathander** que ya se mandó un mensaje a *Piedratrueno* tras la muerte de **Anzio Vulmis** y esperan que llegue en unos días un nuevo oficial superior que se haga cargo del contingente. No obstante, dada la gravedad de los hechos, enviará al amanecer a otro mensajero, comunicando la desaparición de toda la cúpula de mando de la tropa.

Esa noche, la familiar figura de **Markus D'Gar** se presenta en la posada de los héroes. El pelirrojo luchador se muestra francamente contento de verlos nuevamente, especialmente en el caso de **Groo**. Tras compartir algunas bebidas y relatar un breve resumen de las desventuras del grupo en el umbral del *Plano de la Sombra*, el propio **Markus** les describe como fue la exploración de la *Mansión Kamroth*, en la que participó junto con el primogénito del **Señor** y un pelotón de **Dragones de la Tormenta**. Lo cierto es que el lugar era un pequeño laberinto de túneles, pequeñas cámaras y trampas. Varios soldados de la villa resultaron heridos por estas últimas, la mayoría mecanismos que disparaban dardos, aunque por lo que le han contado, más adelante había varias trampas mágicas especialmente malintencionadas, aunque la presencia de un mago minimizó sus

efectos, al poderlas detectar con cierta antelación. Él no llegó a participar en el asalto final en la caverna del altar, dado que mientras exploraban los túneles laterales, junto con uno de los soldados, la losa de piedra bajo sus pies se deslizó, conduciéndolos directamente hacia un muro plagado de picas un nivel por debajo. Él quedó maltrecho, pero el **Dragón de la Tormenta** recibió la peor parte. Principalmente, porque el foso donde estaba la trampa estaba conectado con la red de túneles y los estaban esperando. El tipo que los aguardaba era precisamente un antiguo conocido de su amo y de él mismo, una mala bestia armada con un enorme espadón y con la cara cubierta de cicatrices. El pobre **Dragón de la Tormenta** casi quedó partido por la mitad por el primer mandoble del enorme bruto, pero eso le dio tiempo para levantarse y cogerlo por sorpresa, aunque no le gustaría repetir la experiencia. Posteriormente, fue siguiendo el ruido del combate hasta llegar a los túneles traseros que conectaban con la caverna del altar, aunque para cuando llegó, **Korrigan** y los suyos ya se habían hecho con el control de la situación. No obstante, tuvo tiempo de explorar algunas de las cámaras donde parecía que se ocultaban algunos de los mercenarios que servían al mercader sembita que había organizado todo. Allí encontró algo que cree que podría serles de utilidad siempre y cuando jueguen bien sus cartas. Dicho esto, **Markus** extrae de una bolsa que había traído consigo un enorme y antiguo rollo de pergamino, que varios de los presentes reconocen como el extraño texto que solía leer habitualmente el difunto clérigo de **Jergal, Ulano Varic**. El mercenario les explica que sacó dicho objeto sin mencionarlo a los soldados de la villa y que pretende entregarlo al padre de **Deimios, Martos Bleth**, quien a raíz de cierto incidente en el pasado, estuvo buscando información sobre el culto de **Jergal**. Si se lo entregasen de su parte, les quedaría agradecido, pero lo importante es que el noble posee contactos con la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, quienes tendrían los recursos para traducir los textos sagrados o averiguar más acerca de los mismos. Le gustaría poder llevar el pergamino él mismo a *Suzail* y así ganar puntos frente a sus empleadores, pero desgraciadamente parece que su protegido ha llegado a un acuerdo con los enanos de la villa. A cambio de ciertos privilegios y de olvidar el desgraciado incidente ocurrido en la *Casa Nentir*, cuando **Deimios** estuvo a punto de carbonizar a dos jóvenes enanos, el mago compartirá con ellos la ubicación de los antiguos colegios arcanos, así como de otras ruinas y asentamientos enanos que puedan encontrar.

Esto último provoca cierta preocupación en algunos de los miembros del grupo, dado que precisamente **Merntal Adragón**, la líder de los **Dragones de la Tormenta** y hermana del **Señor**, que conocieron en *Volkumburgo*, les prohibió que revelasen dicha información.

Markus se despide de ellos, recordándoles que si necesitan su ayuda para algo, pueden encontrarlo en la *Casa Nentir*, hasta que él y su amo marchen con los enanos hacia las montañas, en cuanto se confirme que el dragón rojo ha abandonado la zona. La presencia de dicha bestia era algo que tanto a él como a **Deimios** les causaba bastante preocupación.

3 Noctal: **Lok-Tark** aprovecha para visitar el altar de **Tempus** que solía frecuentar el difunto **Johannes** y allí entrega una pequeña donación en memoria de su camarada guerrero.

Por su parte, **Serena** consigue que los mensajeros cormyreanos enviados a *Piedratrueno* accedan a llevar también un mensaje al embajador elfo en *Suzail*, de quien era pupila la difunta **Silúre**.

7 Noctal: Poco antes del mediodía, un sirviente del **Señor** convoca a los aventureros a una recepción en la fortaleza que se celebrará por la noche.

Llegado el momento, el grupo es recibido por el propio **Arkhus Adragón**, junto con su hijo, **Korrigan** y su amigo y consejero, **Mentos Balaklav**. También está presente el enano **Bjork Escudotrueno**, a quien ya conocen de anteriores ocasiones.

Aprovechando el momento, **Serena** entrega al enano el símbolo sagrado del difunto **Bosruk**, señalando que el clérigo de **Dumathoin** murió heroicamente. Este gesto no parece conmover al thane del **Clan Escudotrueno**, quien acepta el objeto, recalcando que tratará de que llegue a manos de un enano digno del mismo. El doble sentido de sus palabras no escapa a la joven sacerdotisa, quien se sorprende de la dureza con la que fue tratado **Bosruk**. De hecho, se da cuenta de que el enano se muestra tremendamente taciturno durante el resto del encuentro. Puede que la recién descubierta amenaza de los duergar o el saber de la existencia de antiguos asentamientos de su raza que se creían perdidos, haya llenado de preocupaciones su espíritu.

No obstante, el motivo principal de haber sido llamados por el **Señor** es para agradecerles formalmente su participación para desbaratar los oscuros planes de la criatura sombría. A pesar de que el ser parece haber escapado, sin su ayuda en la investigación no podrían haberlo descubierto antes de que mucha más gente quedase bajo su dominio, o que pudiera haber activado el portal al *Plano de la Sombra* para ganar un mayor poder antes de poder detenerlo.

Arkhus repite su ofrecimiento para que entren a su servicio, prometiéndoles un hogar y la satisfacción de luchar para proteger este enclave en mitad de la dura frontera. Sin embargo, entiende que su espíritu aventurero les hace difícil atarse a un único lugar. Así pues, está dispuesto a ofrecerles una recompensa dentro de lo que está en su mano. A **Félix** le ofrece un joven cachorro de mastín, el más prometedor de su camada, para que pueda sustituir a la montura que perdió. Para **Groo** y **Lok-Tark**, les hace entrega de dos escamas de dragón negro que las bestias que atacaron la villa perdieron durante la lucha. Su amigo **Mentos** posee suficientes conocimientos arcanos como para unirlos a sus armaduras y que les confieran cierta protección contra los ataques de ácido. A la pequeña **Ciriaca** le es entregado un pequeño talismán, encantado también por **Mentos**. En cuanto a **Serena**, a pesar de que ella es la última que ha llegado a la villa, se encuentra en deuda con la **Iglesia de Lathander**, pues **Timofel Cetrosolar** murió mientras era su invitado. Mucha de su gente desconfía de los dioses nuevos, manteniéndose fieles a las deidades que conocen y que escuchan sus plegarias en esta zona tan peligrosa. Sin embargo, está dispuesto a permitir que se levante un altar al **Señor de la Mañana**. Sabe por **Mentos** que **Lathander** es una deidad de comienzos y espera que la presencia de un altar marque una nueva etapa para la villa y sus gentes.

Finalmente, cuando están a punto de marcharse, **Korrigan** les explica que durante estos últimos días han estado registrando meticulosamente la *Mansión Kamroth*, así como los túneles subterráneos donde se escondían los mercenarios y cultistas a su servicio. Allí encontraron un pergamino, que parece ir dirigido a uno de los miembros de la antigua compañía aventurera cormyreana de la que le hablaron. En el texto, se menciona que un agente al servicio de quien estuviera detrás del grupo aventurero se ha infiltrado en el *Castillo Neryntar*, en el *Pantano Vasto*. Desde allí pueden averiguar más sobre algo llamado el **Ojo de Myrkul** y poder frustrar así los planes del culto al **Señor de los Huesos**. Necesitan de los aventureros para acudir al lugar, aunque también explica que la **Orden de los Ojos Vigilantes** no debe enterarse. Por lo que **Korrigan** sabe, dicha orden pertenece a la **Iglesia de Helm** y está formada por paladines, clérigos e iniciados afincados en la aldehuela de *Batallaelevada* desde hace años, protegiendo las rutas y comunidades cercanas al *Pantano Vasto* de los peligros que esconde. De hecho, hace unas semanas llegaron rumores de que los paladines, ayudados por varias magas llegadas meses atrás a la zona, consiguieron rechazar a un numeroso contingente de criaturas del pantano que estaban atacando la región. El mensaje hace especial hincapié en que la presencia de **Bazshera**, la extraña vampira que pereció por la magia arcana del propio **Korrigan Adragón**, podría ser un arma de doble filo, pero parece relativamente ambiguo respecto al significado de esta afirmación. También

advierde que no deben subestimar a la **Dama** del lugar, quien tiene reputación de ser una poderosa maga de *Aguasprofundas*. Finalmente, el escrito está firmado por una misteriosa **M**.

8 Noctal: **Serena** envía un mensaje al templo de **Lathander** en *Marsember*, comunicando al **Alto Señordelamañana** la decisión del **Señor Adragón** de permitir la instalación de un altar en los dominios del *Alcázar Martilloígneo*.

10 Noctal: **Félix** comienza a entrenar como montura al joven mastín que los sirvientes del **Señor** le han entregado, y al que bautiza con el nombre de **Somardas**.

Por su parte, **Lok-Tark** parte hacia el asentamiento de su clan en los *Picos del Trueno*.

11 Noctal: La **Señora del Dragón Merntal Adragón** regresa con su contingente de **Dragones de la Tormenta** después de su vigilancia en el *Valle Volkumburgo*.

12 Noctal: Esa noche, **Markus** acude a la posada de la *Guarida del Dragón* para despedirse de ellos. Al día siguiente parte hacia los *Picos del Trueno* con **Deimios** y una partida de enanos del alcázar, con el fin de explorar la ubicación de los colegios arcanos perdidos. No deja de desearles suerte, especialmente a **Groo**, y recordarles que si llevan el pergamino jergali a *Suzail*, no olviden mencionar su nombre al **Señor Mantos Bleth**.

14 Noctal: **Lok-Tark** llega al asentamiento del **Clan Tarkesh** en los *Picos del Trueno*, reuniéndose con su familia. Los exploradores han visto pocas señales de orcos y ogros durante el otoño, pero han localizado muchos más rastros extraños en algunas sendas que antes no estaban abiertas. Están provocados por botas pesadas, pero no han logrado descubrir el origen. Estas noticias preocupan al montañés, pues recuerda la hueste de enanos muertos vivientes que atacó el *Valle Volkumburgo*.

20 Noctal: Una tropa de treinta **Dragones Púrpura**, dirigidos por el **Lionar Blasil Fornos**, llega al *Alcázar Martilloígneo* y toma el mando del contingente cormyreano.

28 Noctal: **Lok-Tark** regresa de los *Picos del Trueno*.