

Por la tierra y el rey...

1340 DR Año del León

6 Martillo: **Colm Leary**, un joven clérigo de **Lathander**, enviado por **Chansobal Dreen**, **Alto Señordelamañana** de *Marsember*, llega a la villa. Es recibido por el **Señor Adragón** y por **Serena**, poniéndose a cargo de las tareas pertinentes para construir un altar dedicado al **Señor de la Mañana**.

10 Martillo: Tras despedirse de **Arkhus Adragón**, **Korrigan** y **Mentos**, los miembros restantes de la **Brigada Bendita**, junto con **Lok-Tark** y **Serena**, parten hacia el *Castillo de Puertabatalla*, donde está acampada los seguidores de la **Iglesia de Helm** que protegen las inmediaciones del *Pantano Vasto*. En las semanas previas, han llegado rumores al alcázar acerca de ataques por parte de criaturas del pantano a trabajadores de comunidades cercanas que están tratando de drenar una ruta practicable hacia el recientemente descubierto *Castillo Neryntar*.

12 Martillo: Casi al anochecer llegan a *Piedratrueno*. El pueblo está cubierto de nieve y hielo, y el frío del invierno hace presa de los alrededores. Los lugareños les previenen de la presencia de fatas de hielo y oscuras en las cercanías del *Bosque de Hullack*.

14 Martillo: Pasada la tarde, el grupo alcanza *Ghars*. Efectivamente, algunos vecinos les confirman que varios trabajadores fueron atacados recientemente en el *Pantano Vasto* por un vampiro que merodea cerca del *Castillo Neryntar*. Las magas de la **Academia de Contemplaestrellas**, que se establecieron en el mismo hace meses, contrataron una cuadrilla de obreros para abrir una ruta en la ciénaga y rehabilitar también todo el emplazamiento. Los clérigos y paladines de **Helm** patrullan cerca de los límites de la marisma, pero no suelen entrar en ella, aunque se dice que contratan aventureros para realizar misiones en el interior.

16 Martillo: Los compañeros vislumbran la aldehuela de *Batallaelevada*, dirigiéndose al campamento helmita en las ruinas del *Castillo Puertabatalla*. Son recibidos por **Ser Cedric Makreides**, un guerrero sagrado de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, al que **Félix** ya conoce de su anterior aventura en el *Pantano Vasto*.

El paladín les explica que, gracias a la labor de la **Iglesia de Helm** y otras congregaciones, como los buenos clérigos de **Eldath**, varias áreas de la ciénaga están siendo limpiadas de peligros. Hace unos meses, la **Dama Adele Astrein**, una ilustre maga astróloga, llegó a la región junto con varios miembros de su **Academia de Contemplaestrellas**. Un par de semanas después descubrieron las ruinas del *Castillo Neryntar*, una pequeña fortaleza construida en la antigüedad por un mago semielfo, si las crónicas son ciertas. Desde entonces, han ayudado a establecer una ruta que permita llegar hasta la edificación, rehabilitando también el lugar con la esperanza de establecer una escuela de magia arcana dentro de sus muros. Durante este tiempo, ella misma y sus aprendizas han ayudado en más de una ocasión a los helmitas a despejar la marisma de todo tipo de monstruos. Recientemente, varias de las magas de la **Academia** ayudaron a derrotar a una numerosa horda de cenagosos que amenazaban los caminos y poblaciones alrededor de la parte occidental del pantano, y que ya habían entrado en guerra con una de las tribus de hombres lagarto del interior, con la que mantienen un acuerdo pacífico. Pero no todo ha resultado como en las fábulas de caballería. Hace poco, una pareja de pupilas fueron atacadas y asesinadas en las inmediaciones del castillo, así como algunos trabajadores contratados en los pueblos cercanos. Todas las víctimas estaban drenadas de sangre por completo, por lo que sospechan que un vampiro acecha en las profundidades de la ciénaga.

La **Señoraestrella Adele** incrementó la seguridad para prevenir nuevos ataques, pero otros viajeros que recorrían los límites del pantano también han sido presa de la criatura. Aunque la maga ha podido mantener a

raya sin problemas a los cenagosos, un vampiro es algo muy distinto, pues carecen de sacerdotes u hombres de fe. Por ello, la **Dama Astrein** le envi6 un mensaje solicitando ayuda para encargarse de este muerto viviente asesino.

El problema viene en que, no hace mucho, una de las compaas aventureras ms expertas, la **Hermandad de la Cinta Carmes**, descubri6 rastros de la presencia de elementos del **Culto del Drag6n** en el *Pantano Vasto*. Sospechan que pueden estar detrs del reciente ataque de una pareja de dragones negros al *Alczar Martillogneo*, y que dichas bestias se ocultan en la marisma. Por ello, el principal esfuerzo de la **Iglesia de Helm** se ha dedicado a tratar de frustrar los planes del **Culto del Drag6n**.

La presencia de la **Academia de Contemplaestrellas** puede servir para atraer la atenci6n de los nobles cormyreanos, adems de servir como apoyo para pacificar la zona. Los gremios comerciales han autorizado a ofrecer 1.000 piezas de oro a cada aventurero que participe en la destrucci6n de la criatura muerto viviente y sus sicarios. Adems, la **Seoraestrella** puede que les agradezca que acaben con el ser que mat6 a sus estudiantes. No obstante, el paladn no quiere engaarlos. Perseguir y acabar con un vampiro en una cinaga no ser tarea fcil, y augura una misi6n peligrosa.

Por otro lado, no estarn solos. Desde hace semanas, un druida del crculo de los **Nueve Caballeros-del-Bosque** ha estado ayudando a su iglesia a proteger y explorar el pantano. Adems, ha viajado un par de veces al *Castillo Neryntar*, por lo que podr actuar como gua.

Ni que decir tiene, que los aventureros, especialmente **Serena**, estn de acuerdo en acabar con la amenaza que supone la criatura de ultratumba.

17 Martillo: Poco despus de amanecer, la expedici6n se rene con su gua. Para sorpresa de **Flix**, no es otro que **Tarzn Jones**, el druida al que ya conoci6 durante la aventura en el tmulo elfo del *Bosque del Rey*. El pequeo gnomo espera que no le guarde rencor por haber acabado con su compaero animal, cuando estaba dominado por el espritu nethers al que liber6 del interior de la prisi6n elemental fica. **Tarzn** lo trata con cierta frialdad, pero no parece haber mala sangre entre los dos. De hecho, el druida va acompaado por otro enorme simio, al que se dirige como **Copito**.

Tras bordear la parte oeste del pantano, en direcci6n a *Ghars*, se internan en el mismo, siguiendo una senda despejada a travs de la vegetaci6n. Afortunadamente, la estaci6n invernal hace que nicamente deban preocuparse por la humedad existente, ya que la temperatura es relativamente soportable y el fro hace que no deban preocuparse por las nubes de insectos que normalmente abarrotaran el lugar.

Al anochecer, observan en la lejana el brillo de varias hogueras. Acercndose con cierta precauci6n, encuentran un pequeo campamento, compuesto por cinco carros, algunas tiendas y una quincena de obreros procedentes de *Ghars*. Estn liderados por **Jakus McFee**, y van bien armados a pesar de que la reciente derrota de los cenagosos ha hecho disminuir los peligros de la regi6n. Lo que los hroes no pueden dejar de notar es que todas las tiendas tienen ristras de ajos colgadas en la entrada, y los caballos que tiran de los carros tambin tienen varias anudadas en el cuello.

Sorprendidos por la presencia de aventureros, los trabajadores los invitan a pasar la noche en su campamento y compartir sus vveres. Durante la cena, pueden enterarse de algunas cosas.

La mayora de trabajadores fueron contratados hace meses por la **Hermana-Estrella Pernasia**. Principalmente se han dedicado a ayudar a drenar las inmediaciones del *Castillo Neryntar*, as como limpiar las edificaciones de escombros y reparar algunos desperfectos mayores en la estructura de los edificios. A partir de ah, han estado desbrozando y limpiando una senda a travs de la marisma para conectar el castillo con el lmite oeste del pantano. Lo cierto es que la fortaleza les ha dado menos trabajo del que pensaban, debido a la ayuda de la

magia de las magas. Sin embargo, los trabajos en el exterior sí fueron problemáticos. A menudo, los grupos de trabajo debían ir escoltados por las **Hermanas-Estrella Hendris** y **Pernasia**, quienes les ayudaron a mantener a raya a varios grupos de cenagosos y otras criaturas que merodeaban por los alrededores. Cuando la amenaza de las criaturas se incrementó, regresaron a *Ghars* hasta que escucharon las noticias de que los paladines y clérigos de **Helm**, junto con las magas de la **Señoraestrella Adele** habían puesto en fuga a un numeroso grupo de estos seres.

Respecto a la **Señoraestrella**, es una mujer de porte noble, que jamás parece perder la compostura. Eso sí, nunca ha permitido que los trabajadores y sus aprendizas socialicen de ninguna manera. Se cuenta que en *Aguasprofundas* poseía una famosa escuela de magia y, de hecho, tuvieron que transportar tres pesados cajones procedentes de esta urbe, con extraños tubos metálicos y espejos, así como palancas, ruedas dentadas y otros elementos extraños. Según las magas, se trataba de un artefacto para contemplar las estrellas.

En cuanto a los ataques, las muertes comenzaron hace apenas un mes, aunque anteriormente sí habían ocurrido algunos casos de trabajadores o muchachas que parecían afectadas por una fiebre debilitadora. Las víctimas mortales tenían extrañas marcas alrededor del cuello, un par laterales y otro par como de colmillos. Todas habían sido completamente drenadas de sangre, excepto un compañero, **Harold**, que desapareció sin dejar rastro alguno. La **Señoraestrella Adele** ordenó clausurar puertas y ventanas más allá de la caída del sol, y una de las **Hermanas-Estrella** insistió en poner ristras de ajos en cualquier acceso. Lo cierto es que **Jaskus** creía que esto no funcionaría, pues es sabido que los vampiros son capaces de transformarse en neblina pero, sorprendentemente, no se ha producido ningún ataque dentro de los límites del castillo. En total, por lo que saben han muerto dos de las chicas de la escuela y seis trabajadores, contando al desaparecido **Harold**.

18 Martillo: Después de despedirse de la cuadrilla de obreros, los compañeros continúan camino siguiendo la senda que ha sido despejada a través del terreno. Varias horas más tarde, cuando ya el está empezando a oscurecer, vislumbran el *Castillo Neryntar*. Se trata de una pequeña fortificación parcialmente en ruinas, que domina una pequeña elevación rodeada por todos los lados de un foso lleno de agua cenagosa.

Al acercarse, una mujer armada apostada en lo alto de una torre les da el alto. Mencionando a **Ser Cedric**, los aventureros comprueban como apenas unos minutos más tarde otra mujer, vestida con una túnica con curiosos bordados, se presenta como una de las **Hermanas-Estrella** y les advierte que va a emplear su magia sobre ellos para asegurarse de que ninguno está bajo el influjo del vampiro que las acecha. Aunque esto causa algo de alarma en algunos miembros del grupo, **Tarzán** los tranquiliza y también **Serena**, pues es una medida que parece normal.

Satisfecha con los resultados de su magia, la maga hace un gesto y el puente levadizo comienza a bajar. No obstante, la centinela les advierte que deben dejar en el exterior sus animales, pues es una de las normas de los **Contemplaestrellas**. Una vez más, **Tarzán** debe mediar ante el enojo de **Félix**, que no está dispuesto a separarse de su buen **Somardas**, con el que ha establecido un vínculo mágico. Sin embargo, las leyes de la escuela arcana son inamovibles y finalmente, el pequeño bardo debe claudicar y dejar fuera a un asustado **Somardas**, con la esperanza de que la presencia imponente de **Copito**, el compañero animal del druida, sirva para protegerlo de cualquier amenaza que aceche por la noche.

Mientras atraviesan el patio, camino al edificio principal, los compañeros no pueden dejar de observar como algunas piedras presentan marcas ennegrecidas, causadas por algún tipo de fuego muy intenso. Sólo una de las tres torres del recinto está reparada, pues las otras dos se encuentran en un estado ruinoso.

Las puertas dobles del patio dan a una amplia sala de reuniones decorada con tapices que muestra diversos motivos astrológicos. En el interior, se alinean tres amplias mesas con bancos y taburetes. Varias jóvenes están preparando los cubiertos para servir la cena y no dejan de mirar de reojo el paso de los héroes. En una esquina hay una tarima elevada, con una silla de madera artísticamente decorada y una mesita auxiliar. Unas escaleras suben girando suavemente hacia el piso superior. Sin embargo, la maga que los guía los lleva hasta una puerta lateral, que alberga el despacho de la **Señoraestrella Adele**.

Tal y como la describieron los trabajadores, la **Dama Adele Astrein** es una alta mujer de extrema elegancia y modales corteses. Viste una túnica verde claro, que muestra diversos símbolos astrológicos en oro y plata. Nada más recibirlos, esboza una reverencia y asiente hacia **Tarzán**, al que ya conoce.

Hechas las presentaciones, la maga les confirma que, efectivamente, un vampiro está merodeando al acecho de sus estudiantes y de los trabajadores que la están ayudando a reconstruir el castillo para albergar el colegio arcano de las **Contemplaestrellas**. La bestia asesinó a dos de sus **Niñas-Estrella** y a un puñado de leales sirvientes, por lo que les ofrece una recompensa extra de 1.000 piezas de oro si logran acabar con ella. Hasta ahora, el muerto viviente no ha podido entrar en la fortaleza, pero no quiere arriesgarse a poner en peligro por más tiempo a sus estudiantes. Usando sus recursos, ha descubierto una zona de la marisma a unos quince kilómetros al este que está siempre cubierta por una neblina constante, casi antinatural. Ella sospecha que puede que la guarida del impío chupasangre se encuentre en su interior, dado que eso lo ocultaría de los rayos del sol. No puede darles más detalles, pues sus intentos de usar magia adivinatoria se han visto bloqueados de alguna manera.

Al preguntarle por la prohibición de dejar pasar animales, la **Dama Astrein** les explica que el castillo fue el hogar de un mago semielfo llamado **Neryntar**, en tiempos en que el pantano estaba reclamando ya las antiguas tierras de los elfos. Era un astrólogo de cierto renombre en su época y un practicante del **Arte** de no escasa habilidad. El castillo posee diversas salvaguardas mágicas que evitan que la piedra se vea afectada por la humedad y ciertas manipulaciones elementales. Asimismo, hay una protección que impide que las alimañas penetren en su interior y una defensa que protege contra animales y otras bestias. Es por ello que nunca ha querido arriesgarse a que la antigua magia que **Neryntar** conjuró se desate con resultados impredecibles.

Respecto a los ataques, la **Señoraestrella** comenta que la **Hermana-Estrella Bernadette** y la **Niña-Estrella Helen** vieron al vampiro cuando asesinaba a las **Niñas-Estrella Arabess** y **Brianne**. Lo describen como un humano de pelo y barba negro enmarañado, y muy sucio, como si se hubiera revolcado en el fango y dejado a secar. Portaba una especie de vara nudosa y poco más. Por precaución, quemaron a todas sus víctimas, pues mostraban señales de mordeduras en el cuello.

Después de entrevistarse con la **Dama Astrein**, el grupo es invitado a cenar con el resto de los estudiantes y aprendizas de la escuela. Pueden también alojarse en la torre rehabilitada junto al puente levadizo. No obstante, la **Señoraestrella** les pide que traten de no perturbar los estudios de sus jóvenes pupilas. Esto último se hace sumamente difícil, ya que la presencia de los aventureros se ha convertido en la comidilla de todas las chicas.

Aprovechando que están reunidas todas las muchachas, **Ciriaca** trata de averiguar algo sobre los cotilleos propios de la escuela. Así se entera de que **Danielle**, una de las **Niñas-Estrella**, lleva tiempo castigada realizando las tareas de la cocina por haber sido descubierta flirteando con uno de los trabajadores del pueblo, un joven llamado **Feldor**. Por su parte, también **Serena** se dedica a ganarse la confianza de las estudiantes, aunque no deja de observar que alguna de las profesoras mantiene los ojos y oídos atentos a cualquier conversación, lo que hace que las chicas sean bastante reservadas en sus comentarios. Sin embargo, con el

permiso de la **Dama Astrein**, la clériga de **Lathander** anuncia que realizará un servicio religioso al amanecer, pudiendo asistir quien lo desee. Con ello espera tener intimidad para poder conversar más tranquilamente con las futuras magas.

Por otro lado, **Tarzán** conversa durante la cena con **Melissa**, una **Contemplaestrellas** que viene de recorrer las *Tierras Centrales Occidentales*. La mujer se graduó en la academia que la **Dama Astrein** dirigía en las cercanías de *Aguasprofundas* y está pasando unos días de visita en el castillo. Parece ansiosa por experimentar aventuras, tras largos años de estricta disciplina y estudio.

19 Martillo: La noche ha pasado relativamente tranquila, aunque **Félix** percibe mediante su vínculo telepático que **Somardas** está tremendamente asustado por una presencia que ha percibido acechando en la oscuridad durante casi toda la noche.

Fiel a su promesa, **Serena** realiza una breve ceremonia en el patio, con los primeros rayos del sol. Para su sorpresa, tres jóvenes estudiantes asisten a la misma. De esta manera, lejos de la estricta supervisión de las **Hermanas-Estrella**, puede enterarse de que hay dos de las **Niñas-Estrella**, **Helen** y **Kristal**, que están bastante afectadas por las muertes.

Secundada por **Ciriaca**, **Serena** trata de investigar más sobre el tema hablando con las jóvenes. Curiosamente, **Kristal** es una de las estudiantes castigadas y compagina sus estudios con las tareas de limpieza y ayuda en la cocina del castillo. Además, las **Hermanas-Estrella** no parecen muy contentas de que la clériga interfiera en la rutina de las jóvenes. No obstante, tras insistir, consiguen hablar con ambas.

Helen es la hija de un relojero de *Suzail*, que espera que su hija se convierta en maga para hacer más próspero su negocio. Echa de menos su hogar y está muy deprimida por la muerte de su mejor amiga, **Arabess**. Por lo que les cuenta, la **Niña-Estrella** asesinada poseía una colección de insectos que recogía en las cercanías del castillo, algo prohibido por las normas de la academia. A menudo se alejaba para recogerlos y la noche que murió se había escapada, usando un pergamino mágico que había sustraído de las clases para buscar especímenes cerca del foso.

En cuanto a **Kristal**, fue reclutada de un orfanato por las **Hermanas-Estrella**. Sus problemas con la magia han provocado su castigo y está asustada porque la **Señoraestrella** ha amenazado con expulsarla si no domina los conjuros más básicos. Además, se encuentra aterrorizada por los ataques del vampiro, lo que hace que no pueda concentrarse. Viendo que la chica se encuentra al borde de un ataque de nervios, **Serena** le ofrece que regrese con ella a *Marsember* cuando el grupo abandone el castillo, si es que no está contenta con su vida en la academia.

En cuanto a **Lok-Tark**, durante la mañana ha estado hablando con **Shadra**, una de las guardaespaldas de la **Dama Astrein**. Nativa de *Aguasprofundas*, lleva casi diez años al servicio de la maga y está claro que daría la vida por defenderla a ella o a las estudiantes.

Esa noche, durante la cena, algo llama poderosamente la atención del montañés. Con sorpresa, **Lok-Tark** se da cuenta de que una de las estudiantes tiene unos rasgos casi idénticos a la vampira que atacó a la difunta elfa **Siluré**, aunque algo más jóvenes. De regreso a la torre donde se hospedan, se lo cuenta al resto de compañeros, aunque optan por mantenerla vigilada pero sin decir nada a la **Señoraestrella**.

La noche vuelve a pasar con cierta calma, aunque **Félix** percibe el miedo en la mente del pobre **Somardas**. El animal tiene sus razones para estar asustado, pues **Serena** usa su magia para detectar seres de ultratumba y percibe más allá del foso la presencia de un no muerto.

20 Martillo: Finalmente, los aventureros deciden salir a cazar a la criatura a la marisma. Para sorpresa de todos, **Tarzán** encuentra un escueto mensaje, escrito en Druídico, que les conmina a abandonar el lugar si

desean vivir. Esto hace que funestos pensamientos se agolpen en su mente, pues cualquier druida consideraría a un muerto viviente como una aberración de la naturaleza.

Después de varias horas de marcha, la luz del día comienza a menguar por encima de la vegetación que cubre la ciénaga por la que se mueven los compañeros. Guiados por **Tarzán**, han podido evitar los peligros mayores del pantano y ninguna criatura hostil se ha cruzado en su camino. Cuando están ya cerca de la zona cubierta por la niebla de la que les habló la **Señorestrella**, **Tarzán** descubre varias marcas drúidicas en la corteza de los árboles frente a ellos que indican la presencia próxima de un altar a **Silvanus**. La ruta que señalan se encuentra cercana a la bruma, pero no en su interior.

Es entonces cuando una voz gutural les habla en Lengua Común desde las sombras crecientes. El desconocido se presenta como el guardián del pantano y les ordena que se marchen pues sólo la muerte les espera en este lugar. Tanto **Serena** como **Tarzán** tratan de hablar y razonar con él, pues sospechan que puede tratarse del mismísimo ser al que buscan. Efectivamente, sus peores sospechas se ven confirmadas, tanto para uno como para otro. Su misterioso interlocutor reconoce ser el responsable de los ataques contra el *Castillo Neryntar* y de las muertes de los trabajadores. Además, el odio con el que habla de las gentes civilizadas que han invadido su pantano y el conocimiento que demuestra de las enseñanzas del **Padre Roble**, hacen ver a **Tarzán** que el vampiro puede haber sido un druida en su vida mortal. Sin embargo, la criatura niega haber asesinado a las dos aprendizas de mago y les confía que un mal se ha despertado en la fortaleza y por ello él ha tenido que actuar. Comenzó a sentirlo hace meses, cuando todavía los cenagosos lo habitaban. Tras ser expulsados los humanoides anfibios, su presencia se ha hecho más fuerte. En ocasiones, mientras acechaba durante las noches, ha contemplado una extraña forma, como si se tratara de una enorme cabeza voladora que sale más allá de los muros del castillo, pero él nunca ha podido seguirla ni darle caza.

Intrigados por estas palabras, el grupo decide no intentar ninguna acción hostil contra la criatura, al menos hasta averiguar más cosas sobre lo que está ocurriendo.

Por su parte, el tenebroso guardián de la marisma les concede pasar la noche sin que nada perturbe su descanso. Su promesa se ve acompañada cuando el silencio se hace por completo alrededor del campamento de los héroes, como si todas las criaturas de la ciénaga hubieran abandonado el lugar.

21 Martillo: La noche pasa lentamente, pues sin fiarse del presunto vampiro, los aventureros apenas han podido descansar. Con las primeras luces del amanecer, aprovechan para poner tierra de por medio de regreso al castillo.

Poco antes del atardecer, otean la silueta de la fortaleza sobre las aguas pantanosas. Tras pasar una vez más por el ritual de detección de las magas, el grupo se entrevista con la **Dama Astrein**, pero no revelan los detalles de su encuentro con la criatura. Al ser preguntada por el castillo, la **Señoraestrella** les explica que es muy antiguo y todavía está lleno de secretos. El lugar fue atacado por una fuerza oscura en sus últimos días, y tanto ella como alguna de sus **Hermanas-Estrella** más competentes se dedican cuando pueden a investigar los sótanos, pues perciben que todavía quedan conjuros vinculados a las viejas piedras. Cuando **Félix** trata de ahondar en este hecho, la maga se muestra inamovible, pues considera que el castillo es ahora su hogar y no consiente en que el grupo pueda bajar a los subterráneos a explorarlos.

22 Martillo: Por la mañana, tras una noche sin incidentes, los compañeros deciden confiar en la **Señoraestrella** y hablarle sobre la **Niña-Estrella** que posee los mismos rasgos que la vampira del *Alcázar Martilloígneo*, pues sospechan por la carta que les entregó **Korrigan Adragón**, que podría tratarse de la propia criatura que se ha infiltrado en la academia arcana.

Después de escuchar sus razones, la **Dama Astrein** no puede sino quedar sorprendida por el relato que los aventureros le presentan. La joven, llamada **Basheeba**, es de hecho la pupila más prometedor que tiene y en ocasiones se la ha permitido viajar con alguna de las **Hermanas-Estrella** para que comience a adquirir experiencia. Inmediatamente, hace llamar a la alumna, a la que interroga en su despacho en presencia de los aventureros.

La adolescente se muestra nerviosa y asustada al verse ante tal expectación. Según explica, es la tercera hija de un mercader sembita, reclutada en *Daerlun* por una de las **Hermanas-Estrella**. Efectivamente, tiene una hermana mayor llamada **Bazshera**, que abandonó el hogar familiar hace tiempo en busca de fortuna, dado que sólo la primogénita iba a heredar el negocio de su padre.

El relato de la chica parece honesto y, de hecho, la **Señoraestrella** les confirma que no ha detectado ninguna falsedad con su magia. Por ello, permiten que la muchacha regrese a sus clases, aunque esto signifique que vuelven a estar en un punto muerto. Puede que las palabras del vampiro sólo sirvieran para confundirlos y ganar tiempo con algún oscuro propósito pero ahora mismo, los héroes no están seguros de nada.

23 Martillo: Tras otra noche tranquila, el grupo decide tomar la iniciativa y tratar de forzar a la criatura a una trampa. Durante el día, descansan todo lo posible para pasar la noche en el exterior del castillo, a la orilla del foso, con la esperanza de que el no muerto se vea atraído.

Aprovechando este plan, la **Señoraestrella** envía a una de las **Hermanas-Estrella** a *Ghars*, con el encargo de traer un carromato con nuevas provisiones, pues no espera que la cuadrilla de trabajadores regrese en unos días.

24 Martillo: La madrugada es fría y húmeda. Por suerte, la magia de los anillos que les regaló la **Dama Nzssar** o los conjuros drúidicos de **Tarzán** les permiten soportar las inclemencias de la estación y el lugar.

Varias horas más tarde, cuando el cansancio comienza a hacer algo de mella en los compañeros, una neblina se extiende de improviso cubriendo su campamento e impidiendo la visión más allá del foso, donde se encuentra el portón del *Castillo Neryntar*. Por un instante, se escucha el siseo de algo que se mueve a su alrededor, saliendo de la vegetación, así como extraños y amenazadores chapoteos en el agua de la laguna que rodea el castillo. Apenas unos segundos después, una cellisca helada se desata sobre los héroes, apagando su hoguera y descargando una violenta lluvia de granizo helado, que obliga a **Serena** a invocar los poderes curativos de **Lathander**.

Rápidamente, los aventureros se preparan para la lucha que se avecina. La densa niebla helada les impide ver a su alrededor, pero **Tarzán** se transforma en un poderoso simio, lo que le otorga un sentido del olfato incrementado, que le ayuda a percibir a las criaturas que salen de las aguas y que atacan al grupo. También su compañero, **Copito**, percibe el olor de varias serpientes que se arrastran siseantes hacia ellos. Pronto el grupo se ve envuelto en una lucha desesperada contra serpientes de diversos tamaños y caimanes. Los reptiles más pequeños no son excesivamente peligrosos, aunque **Groo** sufre los efectos de su mordedura venenosa. Sin embargo, las serpientes constrictoras y los caimanes sí suponen un verdadero peligro, atacando peligrosamente a **Félix** y a **Tarzán**. **Serena** se ve obligada a curar a sus aliados, mientras que **Ciriaca**, impedida por la escasa visibilidad, se ve impotente para ayudar a nadie y opta por protegerse como puede. **Groo** lucha contra varias serpientes venenosas que lo acosan, al igual que **Copito**, que destroza a los reptiles con sus poderosas garras. Pero el verdadero reto está por llegar. Surgida como un espectro silencioso, una enorme mantis religiosa emerge entre la neblina atacando a **Serena**. El caparazón de la criatura parece completamente hecho de corteza de árbol, pero agudas espinas surgen del mismo, dándole un aspecto sobrecogedor. Además, las pinzas barbadadas del insecto parecen excepcionalmente afiladas. Su abrazo mortal

causa graves heridas a la clériga, que se ve además aferrada y arrastrada hacia unas ansiosas mandíbulas. Afortunadamente, es capaz de liberarse y, gracias a la intervención de **Lok-Tark**, puede retirarse para sanarse. La lucha continúa, con **Félix** maniobrando como puede sobre **Somardas**, atacado sin descanso por una de las serpientes constrictoras que tratan de aferrar a su perro de monta. **Tarzán** continúa luchando en solitario contra uno de los caimanes y otra gran serpiente, mientras que **Copito** sigue acabando con las serpientes venenosas que lo rodean. Es **Lok-Tark** quien hace frente a la gran mantis, pero sus golpes no consiguen dañarla gravemente, mientras que el insecto sí le provoca daño suficiente como para que **Serena** tenga que continuar usando sus dotes curativas. Las afiladas garras del insecto desgarran la carne con sus golpes, provocan terribles heridas abiertas que continúan sangrando abundantemente.

Viendo la situación complicada, **Tarzán** ordena a **Copito** que ayude al bárbaro, mientras él trata de contener a los reptiles que le atacan. La serpiente ha logrado hacer presa en él, aunque en su forma salvaje de simio, su fuerza y tamaño le permiten soltarse sin demasiado esfuerzo. Sin embargo, un nuevo ataque del caimán hace que el druida caiga al suelo y deba ser auxiliado por su **Serena**. Al sentir su apuro, **Copito** ataca salvajemente a la mantis, pero ésta contraataca terriblemente. La lucha entre ambas criaturas es brutal, hasta que finalmente, al gran simio se desploma sin vida.

La prodigiosa fuerza y resistencia de la bestia comienzan a hacer sospechar a **Serena**, pues tampoco se ve rastro alguno del vampiro. **Félix** ha logrado acabar con uno de los caimanes y, ayudado por **Lok-Tark**, han acabado también con una de las grandes serpientes, liberando la presión para que **Tarzán** pueda volver al combate. En cuanto a **Ciriaca** y **Groo**, ambos siguen siendo atacados por varias serpientes venenosas, pero no parecen estar en verdadero peligro.

Los temores de la clériga del **Señor de la Mañana** se confirman cuando detecta la presencia de un muerto viviente al enfocar su concentración donde se intuye la forma alienígena de la mantis religiosa. Inmediatamente advierte a sus compañeros, a la vez que invoca una ola de energía positiva que daña por primera vez de consideración a la criatura. Sin embargo, el combate está lejos de estar ganado. Los ojos del insecto brillan ahora con un fuego antinatural y ataca de nuevo. **Lok-Tark** recibe una fea herida sangrante y, lo que es peor, siente como las garras de la bestia están ahora cubiertas por un halo gélido que trata de llegar hasta sus entrañas, consumiéndolo. La recia constitución del montañés le permite resistir, mientras que sus aliados tratan de ayudarlo. **Félix** ha acabado con la otra serpiente constrictora y **Tarzán**, enfurecido por la muerte de **Copito**, ataca con fiereza al que sospechan que no es otro que el vampiro transformado. Sin embargo, un golpe de las garras del ser lo hace caer de nuevo, requiriendo una vez más la ayuda de sus camaradas.

La situación es complicada pues, aunque la criatura ha revelado ahora su verdadero ser y **Serena** tiene armas para combatirla, todavía es muy peligrosa. Considerando que el ser tiene gran ventaja al luchar en la niebla, los héroes optan por tratar de salir fuera de la bruma. Nada más salir y ver al vampiro transformado, **Serena** invoca un rayo abrasador que daña considerablemente al insecto, que esta vez chillaba con una voz cuasihumana. Al mismo tiempo, **Félix** trata desesperadamente de llamar la atención de las magas del castillo. Sus esfuerzos se ven recompensados cuando ve en lo alto de la torre de vigilancia a una de las guardaespaldas de la **Dama Astrein**, junto con una de las **Hermanas-Estrella**.

Pero el engendro vampírico no ha dicho todavía su última palabra. Sintiendo todavía la presencia dentro de la neblina de la desorientada **Ciriaca**, arremete contra la mediana al tiempo que aprovecha que la niebla vuelve a ocultarlo. Segundos más tarde, los vapores brumosos se disipan, pues la **Señoraestrella** se encuentra en lo alto del parapeto de la torre usando su poderosa magia arcano. Sin embargo, la imagen que contemplan les deja horrorizados. La gran mantis espinosa tiene a **Ciriaca** empalada entre sus garras, mientras sus

mandbulas, rodeadas de un halo sombrío, hacen presa de su cuerpecillo. Viéndose una vez más expuesto, el vampiro arroja al suelo a la pequeña pícara, que cae inerte en medio de un charco de sangre. Los aventureros se preparan entonces para rodear y rematar a la criatura. Un súbito chorro de ácido líquido baña entonces a la criatura, que vuelve a gemir con una voz gutural. La quitina con aspecto de madera se deshace en medio de jirones humeantes. Conforme su cuerpo físico es destruido, el vampiro adopta por un instante un rostro vagamente humano y les promete vengarse por esta derrota temporal, acabando con todos los moradores del castillo y aquellos que le han combatido. Finalmente, el cuerpo de la bestia se desvanece en una nube de neblina que se desplaza hacia el interior del pantano como si estuviera dotada de voluntad propia.

El muerto viviente ha sido derrotado y obligado a huir a su guarida. Los animales que le servían han muerto también. Pero el coste ha sido muy alto. **Ciriaca** y **Copito** yacen sin vida frente al foso del *Castillo Neryntar*. Rápidamente, las **Contemplaestrellas** hacen descender el puente levadizo, mientras la **Dama Astrein** se encarga de quemar los cuerpos de los animales, incluyendo al simio de **Tarzán**, y también el de la fallecida mediana. Toda precaución es poca para evitar que los sirvientes o víctimas del vampiro puedan regresar de la muerte para volver a causar algún mal.

Después de atender sus heridas, los supervivientes descansan el resto del día, intentando olvidar como pueden los horrores de la noche.

25 Martillo: Con el ánimo todavía afectado por las muertes ocurridas, **Serena** les explica a sus compañeros que deben encontrar el escondite de la criatura y acabar con ella allí, o podrá volver a regenerarse y recuperar completamente su poder oscuro.

No obstante, mientras se preparan para esta peligrosa expedición, la **Señoraestrella** les solicita un favor, pues espera que al día siguiente regrese un carromato de *Ghars*, donde había enviado a una de sus **Hermanas-Estrella** para adquirir provisiones extra para la academia.

26 Martillo: El grupo parte hacia el oeste, por la senda que ha sido despejada y drenada hacia el exterior de la marisma. Al atardecer avistan un carromato cargado de víveres, conducido por un lugareño. Acompañando el envío viaja la **Hermana-Estrella Pernasia** y una semielfa llamada **Wenda**, de la que **Tarzán** ha oído hablar, pues es nativa de la misma villa que él, *Wheloon*, y se dice que ha sido tocada por el **Padre Roble** con el poder de la vida. La propia **Wenda** reconoce que ha acudido a la región debido a los rumores que escuchó acerca de una criatura no muerta que estaba atacando a los trabajadores del vecino pueblo de *Ghars*.

27 Martillo: Pasado el mediodía, el cargamento de víveres y los héroes llegan al *Castillo Neryntar*.

28 Martillo: Una vez más, los héroes se internan en las profundidades del pantano, camino al anillo de niebla donde sospechan que se oculta la guarida del vampiro. Les acompaña **Wenda**, la joven semielfa, quien les ha ofrecido su ayuda para acabar con el monstruo.

Con las sombras del atardecer cercanas, **Tarzán** guía a sus aliados hasta las inmediaciones de la zona neblinosa. En las cortezas de los árboles siguen apareciendo marcas drúidicas que indican la presencia de un santuario de **Silvanus**. Por ello, con la proximidad de la noche, el druida los lleva siguiendo dicha senda, bordeando casi las brumas que cubren la marisma donde se oculta el vampiro. Tras unos minutos de camino, el grupo llega a una porción de terreno seco, por encima de las aguas, que contiene abundante vegetación. En el centro de la misma se abre un pequeño claro, pero cuando llegan al borde del mismo, lo que ven en su interior les deja conmocionados por unos instantes. Esta claro que este lugar de culto fue profanado hace tiempo. Un gran árbol que domina la imagen está ennegrecido, abrasado por el fuego, y en su tronco y ramas muestra las señales evidentes de hachazos, aunque no pudieron derribarlo. Pero lo más perturbador es que alrededor del mismo, el suelo está cubierto por decenas y decenas de esqueletos de animales de todo tipo.

Algunos cuerpos más recientes están todavía pudriéndose y, al examinarlos, muestran signos evidentes de haber sido drenados por completo de sangre.

Asqueado por esta visión, **Tarzán** se aleja para examinar los alrededores. En la tierra más cercana a la marisma, hay una serie de rastros de criaturas humanoides con botas pesadas, más de una decena por el número de huellas, que se internan hacia la cortina neblinosa, al este del santuario mancillado.

No obstante, a pesar de lo macabro del lugar, es uno de los pocos sitios con un terreno relativamente seco, no engullido por la marisma. Por ello, el grupo monta un pequeño campamento para pasar la noche, aunque lo más alejados posibles del cementerio de criaturas que se extiende alrededor del antiguo árbol sagrado.

Mientras se encuentran dedicados a esta tarea, una voz lúgubre y ronca vuelve a surgir en la oscuridad, la misma que escucharon durante su primera expedición hace unos días. El desconocido, presumiblemente el vampiro, les exige que abandonen el lugar y, a cambio, les perdonará la vida. Siente especialmente la pérdida del compañero animal de **Tarzán**, por la fe común que una vez le unió con el druida de **Silvanus**. Sin embargo, ahora es el guardián de estas tierras y, a pesar de sus poderes oscuros, debe continuar con su misión.

Sus palabras caen en el vacío, pues los héroes están decididos a no dejarse engañar de nuevo por el muerto viviente, que mezcla mentiras y medias verdades. Finalmente, la voz parece cansarse al ver que sus intentos de manipulación no tienen éxito y se apaga en el murmullo de la ciénaga.

29 Martillo: La noche transcurre relativamente tranquila, aunque durante la guardia de **Groo**, el guerrero ha visto momentáneamente al límite de la luz que arrojan las llamas de las fogatas encendidas a un hombre de aspecto desgarbado y sucio, como si hubiera surgido de un barrizal. Recordando la descripción que hicieron los obreros y las magas, inmediatamente ha alertado a sus compañeros, por si el vampiro trataba de sorprenderlos, pero apenas un instante después, el extraño había desaparecido.

Por la mañana, tibios rayos del sol se filtran entre la vegetación pantanosa. Una vez en los límites de la niebla, la marcha se hace más incierta, pues cualquier sonido parece traer ecos fantasmagóricos que ponen en tensión a los aventureros. **Tarzán** sigue guiando el avance, que se interna entre las aguas cenagosas, aunque de momento el nivel de las mismas no va más allá de las pantorrillas. Pronto llega el momento en que el druida parece desorientado acerca de la dirección en la que continuar, pues la niebla impide distinguir cualquier rasgo significativo del entorno.

Mientras el druida parece reflexionar sobre la ruta a seguir, el resto del grupo se toma un par de minutos de descanso. Repentinamente, **Tarzán** comienza a hablar en una lengua que el resto no entiende, presumiblemente Druidico, aunque nadie consigue ver quién su interlocutor. Entonces, el druida avanza entre la neblina ante la alarma de sus compañeros, que le llaman creyendo que ha podido caer bajo la influencia del vampiro. Ante esto, **Tarzán** les grita que lo sigan, al tiempo que continúa hablando con alguien. Por un momento, los aventureros creen distinguir que menciona el nombre de **Kong**, que el pequeño **Félix** recuerda que fue su antiguo compañero animal ya muerto. Sorprendentemente, al paso del druida, la nube de niebla parece perder consistencia y deshacerse en jirones, dejando una senda abierta entre las aguas de la marisma por donde los héroes avanzan chapoteando. Por momentos, alguno de los aventureros cree distinguir una enorme silueta que avanza por delante de **Tarzán**, pero que queda oculta siempre por la bruma.

Unos minutos más tarde, los vapores se disipan cada vez en una zona más amplia, hasta que el grupo se encuentra frente a una amplia zona despejada en medio de un anillo de niebla. En el centro se eleva sobre las aguas una pequeña isleta de tierra blanda, rodeada por una especie de cañaveral y varios enormes sauces. Los rayos del sol iluminan tenuemente la escena, al haberse retirado la neblina que los ocultaba.

Apenas los héroes comienzan a avanzar hacia el centro, cuando un extraño tamborileo empieza a resonar extendiéndose por el pantano. Repentinamente, nubes grises comienzan a formarse sobre ellos, bloqueando de nuevo la luz del sol. Una serie de figuras esqueléticas comienzan a surgir de las aguas más profundas del cañaveral. Al ver sus formas y los viejos pertrechos que todavía portan, los aventureros se dan cuenta de que están haciendo frente a casi una quincena de esqueletos orcos. Sin embargo, los no muertos se quedan inmóviles, momento que aprovecha **Tarzán** para descargar sobre ellos una lluvia de pedrisco que los golpea implacablemente.

Su ataque hace que los acontecimientos se precipiten. Una figura humana de aspecto desgarbado surge entre el fango del centro de la isla. De cabellos y barba enmarañados, porta una vara nudosa, como el desconocido que vio **Groo** la noche anterior. El vampiro desata sus propios poderes oscuros y una granizada cae esta vez sobre los héroes, lo que obliga a **Serena** a invocar sus energías curativas.

Ya no es momento para la duda, pues está claro que ha llegado el enfrentamiento final con la criatura. **Lok-Tark** avanza entre las aguas, cuando algo surge de las mismas golpeándole. Se trata de una enorme raíz que se retuerce como si fuera un tentáculo dotado de vida propia. El bárbaro trata de localizar la procedencia del ataque, pero no lo consigue, mientras recibe un segundo ataque. Al mismo tiempo, los compañeros ven formas que parecen moverse bajo las aguas y un par de masas vegetales que flotan de manera antinatural hacia sus lados. Rápidamente, **Félix** invoca su magia bárdica para infundir esperanza en sus camaradas, mientras que **Tarzán** se transforma en un gran simio, aumentando su fuerza y recubriendo su piel por una dura corteza. **Wenda** también usa sus dones divinos para protegerse y **Groo** cierra la marcha, atento a cualquier posible ataque por la retaguardia. Por su parte, **Serena** convoca un rayo de luz abrasadora, que impacta al vampiro causándole graves heridas y forzándolo a ocultarse de nuevo bajo el terreno fangoso.

Es una victoria momentánea, porque segundos después, varias figuras putrefactas surgen de las aguas alrededor del grupo. Se trata de media docena de cadáveres animados de cenagosos, la raza de humanoides anfibios enemiga de los hombres lagarto y que también habían luchado contra los creyentes de **Helm** y las magas **Contemplaestrellas**. Al mismo tiempo, la raíz continúa atacándolos surgiendo bajo las aguas, esta vez hiriendo a **Félix**, al que agarra lanzándolo a las aguas al desmontarlo de **Somardas**. Otro de los sauces comienza a avanzar lentamente hacia ellos, lo que les lleva a sospechar que no todos los árboles de la ciénaga son plantas normales. De hecho, una especie de tentáculo vegetal, compuesto por algas y raíces menores, se eleva entre ellos golpeando también a **Tarzán** que, junto a **Groo**, vigila los movimientos de una especie de masa de légamo y ramas que se ha movido flotando hasta su espalda.

Decididos a aprovechar la ausencia visible del vampiro, **Serena** continua invocando sus canalizaciones, bien para curar a sus compañeros, bien para dañar a los zombies que se acercan torpemente. En cuanto a **Groo**, avanza con decisión hacia el sauce que se aproxima a ellos, aunque recibe varios ataques de sus raíces, que parecen extenderse bajo las aguas pantanosas como los tentáculos de un enorme pulpo. **Félix** se mantiene a distancia de una pareja de zombies que se le acercan y, al mismo tiempo, desata sus poderes bárdicos contra el sauce más próximo, del que sospecha que es una criatura planta. Para desánimo suyo, comprueba que parte de la energía invocada, en forma de fuego abrasador, no parece dañar la húmeda corteza de la criatura. En la retaguardia, **Groo**, **Tarzán** y **Wenda**, siguen siendo atacados ocasionalmente por un latigazo de algas, cuando vislumbran cómo surge de la neblina un ser vegetal, una especie de criatura hecha de raíces, légamo, restos de hojas, lianas y ramas. A pesar de la imagen repulsiva del ser, tanto el druida como el guerrero la reciben convenientemente, convirtiéndola de nuevo en un amasijo vegetal que se hunde en las aguas. No obstante, la criatura ha conseguido dañar a **Tarzán**, que tiene que ser auxiliado por su compañera semielfa.

A pocos metros de ellos, **Félix** continúa con su particular duelo contra el sauce viviente. El bardo ha decidido emplear sus potentes notas sónicas, que van haciendo mella en la enorme planta, pero ha recibido varios golpes, que le han obligado a recibir las atenciones curativas de **Wenda**.

Por su parte, **Groo** sigue avanzando hostigado hacia el otro sauce animado, sin dejar de mirar de reojo a un tercer árbol que hasta ahora no parece haber realizado ninguna acción antinatural. **Serena** camina tras él, curando las heridas que recibe y aprovechando para destruir a varios zombies cenagosos con sus canalizaciones divinas.

Lo que es sorprendente es que los esqueletos orcos, bastante maltrechos tras el pedrisco invocado por **Tarzán** al comienzo de la lucha, no se han movido de su posición en el cañaveral en ningún momento.

En ese instante, una nube de espinas ácidas estalla junto a **Groo**, **Tarzán** y **Wenda**, haciendo caer al druida. Todos contemplan la figura del vampiro, en medio del límite de la niebla, en uno de los bordes del anillo abierto en la bruma. La semielfa cura a su camarada caído y conjura un rayo de luz que se pierde entre los vapores neblinosos. Más suerte tiene **Serena**, que se acerca lo suficiente para que otra de sus oleadas de energía positiva dañe al no muerto, que vuelve a retirarse más allá de la vista, oculto por la neblina.

Mientras **Tarzán** usa sus propios poderes drúidicos para curarse, **Groo** avanza con decisión para ayudar a **Lok-Tark**, quien ha llegado junto al sauce cuyas raíces le atacaban. De hecho, un rostro malévolamente parece recortarse en su corteza. Para sorpresa de todos, aunque la planta sigue atacándole con sus apéndices, el montañés se gira hacia su compañero recién llegado y sólo la fortuna evita que el espadón del bárbaro abra un canal al atónito **Groo**. Sospechando que su aliado ha caído bajo el influjo del vampiro, **Serena** lo toca, confiriéndole una protección divina que impedirá que el no muerto pueda dominarlo durante un tiempo.

En la retaguardia, **Tarzán** se ha repuesto de la mayor parte de sus heridas, cuando ve acercarse a una segunda criatura vegetal. La lucha entre el gran simio y el ser planta es brutal, pero el druida prevalece, aunque a costa de graves heridas, que le obligan a retirarse para sanarse de nuevo con la ayuda de **Wenda**.

Por su lado, **Félix** consigue por fin abatir al árbol viviente que lo acosaba y regresa junto a un asustado **Somardas**, acercándose también a la oráculo semielfa para que lo cure.

Libre de la perniciosa voluntad del vampiro, **Lok-Tark** se acerca al segundo sauce animado y descarga poderosos mandobles contra el mismo. La criatura consigue golpearle e incluso agarrarlo para morderle con las mandíbulas recortadas en su tronco, pero el furioso bárbaro termina destrozándolo, con la ayuda de **Groo** y **Serena**.

Aprovechando este momento en el que la clériga de **Lathander** y los dos luchadores se encuentran ocupados, una figura oscura emerge de la neblina avanzando en medio de las aguas pantanosas con una velocidad inhumana. El vampiro arremete contra el desprevenido **Félix**, que recibe un brutal golpe, a la vez que siente como su energía vital les absorbido por el no muerto. **Tarzán** y **Wenda** tratan de ayudar al pequeño bardo, pero no pueden evitar que el monstruo de ultratumba descargue su ira contra el gnomo, cuyo cuerpo queda reducido a un amasijo sanguinolento en las aguas de la marisma.

Enfurecida, **Wenda** invoca una oleada de energía positiva que daña considerablemente a la criatura y reduce a polvo a los últimos zombies cenagosos que amenazaban al grupo. Esto hace huir de nuevo al vampiro, que comienza a temer a las dos féminas aventureras y sus poderes divinos.

Pero el traicionero no muerto no ha dicho todavía su última palabra. Al retirarse, sus ojos se clavan fugazmente en **Groo**, y cuando **Serena** avanza para perseguirlo, el luchador la golpea por la espalda con su arma. La clériga aprieta los dientes y continúa, concentrándose en un conjuro que le permitirá detectar la presencia del ser de ultratumba. Rápidamente, **Lok-Tark**, **Wenda** y **Tarzán** se lanzan para reducir a su camarada. El

montañés le impacta con un golpe, pero no consigue derribarlo. Por su parte, el druida, aprovecha la fuerza y el tamaño de su forma de simio para tratar de inmovilizarlo. Recibe un fuerte golpe del la bardiche mágica de **Groo**, pero consigue agarrarlo y hacer valer su corpulencia.

Viendo que **Tarzán** parece controlar la situación, **Lok-Tark** y **Wenda** ayudan a **Serena** a rastrear al vampiro, que parece moverse entre la bruma rodeándolos, como si se dirigiera a la parte trasera de la isla. El bárbaro aprovecha para derribar de un golpe a uno de los esqueletos orcos a su alcance, que siguen inmóviles por completo y, de hecho, no realizan ningún intento por defenderse de los ataques.

Serena continúa tratando de localizar la posición del no muerto, intentando también obligarlo a salir a la vista, pues sabe que la criatura regenerará poco a poco sus heridas. **Wenda** la sigue a cierta distancia, pues sigue siendo difícil desplazarse con rapidez por las aguas pantanosas.

Con **Groo** fuera de combate y atado aprovechando las cinchas de los cinturones de sus propias armas, **Tarzán** invoca un estallido de espinas ácidas que derriba al resto de esqueletos orcos restantes. Al acercarse ahora a la isleta despejada, el druida comprueba que todo el terreno es en realidad una poza de arenas movedizas, una trampa natural que podría haber llevado a la condenación a cualquiera que se hubiera movido demasiado impetuosamente por la zona.

Es entonces cuando, al ver las arenas movedizas y recordar cómo el vampiro surgió de las mismas, **Serena** recuerda varios volúmenes sagrados de su iglesia, en los que se enseñaba a los clérigos a enfrentarse a las criaturas de ultratumba. En uno de ellos se mencionaba que algunos vampiros quedaban ligados espiritualmente al lugar donde descansaban sus restos mortales, debiendo regresar al mismo cuando era destruida su forma física, o viéndose obligados a llevar una cierta cantidad de dicha tierra para poder moverse más allá del mismo. Cualquier poder divino capaz de consagrar la ese terreno podría acabar también con el vampiro. La sacerdotisa de **Lathander** no dispone de ningún conjuro capaz de bendecir un lugar, pero sí recuerda que **Ser Cedric Makreides** les proporcionó abundantes redomas de agua bendita que podrían tener un efecto similar.

Su teoría se ve confirmada por la reacción del propio vampiro, pues cuando grita a sus compañeros lo que deben hacer y éstos comienzan a equiparse con los viales, la criatura emerge como un relámpago para atacarla. Cogida desprevenida, **Serena** sufre un violento golpe y, peor aún, siente que el ser se alimenta de su esencia vital. Contraataca con un conjuro de energía positiva, que daña a la criatura pero no lo suficiente. Viendo a la clériga en peligro, **Wenda** invoca su última llamarada sagrada pero, desafortunadamente, falla por centímetros. Los siguientes ataques del vampiro se ceban con la pobre **Serena**, que se desploma ante la mirada impotente de sus camaradas.

Frustrados por este terrible giro de los acontecimientos, los héroes restantes se aprestan a enfrentarse al no muerto, que se ha fortalecido con las energías sustraídas a su víctima. **Wenda** se transforma en pura energía positiva, y toca a **Lok-Tark** para curar algunas de sus heridas. El montañés, que ha salido de su trance furibundo, trata de recuperar las energías para un último envite. Mientras, **Tarzán** arroja una redoma de agua bendita contra el vampiro, que sufre diversas quemaduras aunque no importantes.

Sin embargo, la balanza del combate se ha inclinado totalmente a favor del ser de ultratumba. Con el propio pantano restringiendo los movimientos de los compañeros, no tiene problemas en llegar hasta **Groo**, que sigue maniatado y controlado por su voluntad. Aprovechando esto, el vampiro se alimenta de la sangre del guerrero para sanar sus heridas y, posteriormente, lo libera para que pueda enfrentarse a sus antiguos aliados.

Los siguientes momentos son dramáticos. **Lok-Tark** arroja otro vial de agua bendita, pero sólo consigue causar leves heridas al vampiro, quien responde arrojando una serie de piedras mágicas contra **Wenda**, quien debe

agotar sus energías negativas para sanarse. **Groo** avanza lentamente hacia el bárbaro, una vez que ha recuperado su arma de entre las aguas. Aunque el montañés cuenta con el respaldo de la oráculo semielfa, que todavía puede sanar algunas de sus heridas, el vampiro es lo suficientemente rápido como para atacar y ponerse fuera de su alcance, más aún contando con la involuntaria ayuda de **Groo**. La combinación de ataques acaba finalmente con **Lok-Tark** y parece el anuncio de una oscura derrota para los aventureros.

Por su parte, **Tarzán** ha empleado todos sus poderes drúidicos y se ve abocado a una última carga suicida contra el no muerto como única opción. Sin embargo, cuando ya va a encomendar su espíritu a **Silvanus**, algo parece llamar su atención en el límite de la niebla. Por un instante, contempla como entre las aguas, ya sólo quedan en pie **Wenda** y el propio vampiro, pues **Groo** y **Lok-Tark** han caído en la lucha. La criatura da vueltas alrededor de la semielfa, esperando a que el halo de energía benigna que emana del cuerpo de la oráculo deje de brillar. Cuando eso suceda, se habrá apagado el último resquicio de esperanza. Y entonces, **Tarzán** toma una decisión, para poder luchar otro día y vengar a sus aliados. Tratando de no mirar hacia atrás, a la tragedia que tiene lugar a sus espaldas, el druida avanza hacia el límite de la niebla, donde sus oídos escuchan una voz en Drúidico y sus ojos perciben una forma familiar para él...

2 Tarsakh: La tranquila villa de *Wheloon* es el escenario de la reunión de un variopinto grupo con una peligrosa e insólita misión: infiltrarse en la mansión de un acaudalado mercader sembita en *Daerlun* para recuperar antiguos tesoros élficos saqueados hace tiempo de unas torres en ruinas en el *Pantano Vasto*. Los objetos fueron vendidos a **Folnir Jathnir**, un coleccionista de arte y dueño de una amplia fortuna. Se dice que su mansión, a las afueras de la ciudad, alberga un tesoro incalculable que ha pasado de generación en generación. Tales riquezas están protegidas por un laberinto creado por la magia que muchos llaman la *Maraña del Delirio*, pues está plagado de trampas mágicas capaces de llevar a cualquier ladrón a la locura si no acaban antes con él. La tapadera a usar será hacerse pasar por una troupe de artistas ambulantes, con un contrato previamente firmado para actuar en la celebración del aniversario de los esposales de **Folnir** con su esposa **Jarissa**. Como apoyo, los aventureros cuentan con **Elsa de Sune**, una sacerdotisa de la **Dama Cabello de Fuego** y mano derecha del **Gran Maestro Antorcha**, y con un joven semielfo al que todos llaman **Escurridizo**, quien se encarga de los quehaceres cotidianos.

Además, **Elsa** les confiará que cuentan con un contacto infiltrado en la *Mansión Jathnir*, el cual les ayudará a introducirse en el laberinto y a pasar desapercibidos. Es crucial tratar de causar el menor revuelo posible y, por supuesto, limitarse a la recuperación de las antigüedades elfas, con el fin de minimizar la atención que pueda dar lugar el asunto.

El elenco de héroes reclutados para esta arriesgada empresa está compuesto por **Delar de Melión**, un elfo lunar de la *Corte Élfica* al servicio del embajador **Ildar Canciónlunar**, uno de los patrocinadores de la misión. Le sigue **Desmond Table**, un nativo de *Wheloon* que por circunstancias del destino ha estado viviendo precisamente en *Daerlun* durante los últimos años y es buen conocedor de la ciudad y sus peligros. También está **Grif Hala**, un pintoresco extranjero, venido de la región del *Mar de la Luna*, que ha sido atraído por los rumores acerca de no muertos que deambulan por las tierras comyreas, fruto de una maldición caída sobre el reino. Como única fémina está **Seltensa de Selûne**, una joven sacerdotisa de la **Doncella Blanca de la Noche** nativa del pueblo de *Immermar*, y para la que esta es su primera aventura más allá de las piedras sagradas del altar que donde se crió. Con ellos viaja **Tarzán Jones**, un druida también nativo de *Wheloon*, que sirve a **Silvanus** y pertenece al misterioso círculo de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**. Finalmente, cierra el grupo **Zelis Panko**, un mago semiorco que vende sus servicios al mejor postor en las azarosas calles de *Marsember*.

5 Tarsakh: Tras pasar varios días entrenando y practicando para dar cierta verosimilitud a la actuación que **Elsa** ha preparado para cada uno de los compañeros, la comitiva parte hacia *Daerlun*.

8 Tarsakh: Pasado el mediodía, la troupe de artistas llega a la aldehuela de *Batallaelevada*, casi en la frontera entre *Cormyr* y *Sembia*.

12 Tarsakh: Atardece sobre los muros de *Daerlun* cuando la expedición llega a su destino. **Elsa** alquila un carruaje para visitar la *Mansión Jathnir*, que se encuentra a unos dos kilómetros de la ciudad, y con la excusa de presentar su contrato encontrarse con el contacto que poseen en el lugar. Mientras tanto, el resto de la comitiva se acomoda en la posada de la *Maza Poderosa*.

Ha anochecido ya cuando **Elsa** regresa. La clériga de **Sune** les explica que ha podido hablar con la persona infiltrada en la mansión, que no es otra que **Shayera**, la segunda al mando del cuerpo de guardia privado que mantienen los **Jathnir**. La mujer les proporcionará acceso, a través de una de las puertas laterales de la finca, a una cueva que comunica con la red de túneles que componen la *Maraña del Delirio*. Además, si surgieran problemas, tratará de ocultar su rastro o despistar al resto de los guardias en la medida de lo posible sin ponerse ella misma en peligro.

13 Tarsakh: Como la celebración no es hasta el la noche del día siguiente, **Elsa** insiste en que los compañeros no estén demasiado ociosos y preparen bien sus actuaciones y sus tapaderas para evitar contratiempos.

Lo cierto es que hay un constante trajín de carromatos y calesas que van y vienen de la ciudad a la *Mansión Jathnir*, pues los preparativos avanzan a contrarreloj. En las calles se comenta que han sido invitados cerca de trescientos comensales, lo más selecto de la sociedad de *Daerlun* y las ciudades vecinas. Además, se rumorea que se han traído las más variopintas actuaciones venidas de los rincones más insólitos de los *Reinos*.

Desmond aprovecha precisamente un descanso para visitar a una adivina Gur, una anciana invidente que ha llegado con un colorido carromato, junto con una pequeña niña. También se reúne con algunos de sus contactos en la ciudad, que le confirman la reputación de la *Maraña del Delirio*. Ningún ladrón ha sido capaz de penetrar en el laberinto y de regresar para jactarse de la hazaña.

En cuanto a **Tarzán**, el druida decide realizar una pequeña exploración de la *Mansión Jathnir*. Transformado en una paloma, sobrevuela todo el lugar para familiarizarse con el mismo. Se trata de una amplísima finca que está rodeada por un muro de piedra, con varios pequeños puestos de guardia ubicados a lo largo del perímetro. Existe una puerta principal y dos entradas secundarias. Además de la enorme mansión, hay varios edificios anexos, así como establos y alojamientos para la servidumbre. El recinto alberga también una zona ajardinada y un lago de amplias dimensiones, en el que hay un pequeño embarcadero con barcas de recreo. Por sus aguas nadan algunos cisnes y patos. Aprovechando sus poderes drúidicos, **Tarzán** habla con algunos de los animales del lugar, los cuales le indican que parece haber una serie de túneles subterráneos bajo el lago, ya que en ocasiones han percibido corrientes en el mismo. También puede contemplar como decenas de sirvientes ultimán los preparativos del banquete, disponiendo mesas y sillas para los comensales, así como varias carpas abiertas donde se supone que van a actuar los diversos artistas invitados.

14 Tarsakh: Llega el día de las festividades. A media tarde, el carro de los héroes se une a una larga comitiva que se dirige de la ciudad a la finca del mercader. La seguridad es bastante férrea en la puerta principal, aunque **Elsa** hace valer sus encantos, a la vez que exhibe el contrato que los ha traído hasta aquí.

Posteriormente, mientras **Escurridizo** prepara los trajes de la actuación, el resto de la comitiva se reúne en secreto con **Shayera**, la lugarteniente del capitán de los guardias personales de los **Jathnir**. La mujer les explica que tras su actuación, mientras **Elsa** continúa distrayendo a los invitados, ella les acompañará hasta su carro, donde podrán equiparse sin que nadie los moleste. Hecho esto, los guiará por un sendero que cruza la

propiedad hasta una de las puertas laterales. Allí distraerá a los guardias lo suficiente para que salgan sin ser vistos. Cerca de allí, a unas pocas decenas de metros hacia el sureste, hay un risco en el que un saliente permite ver una grieta que da a un estrecho pasadizo que se introduce en la roca. Por el mismo se accede a varios túneles naturales que conectan con la *Maraña del Delirio*. **Shayera** les explica que desconoce lo que les aguarda en el laberinto, aunque en ocasiones ha escuchado a su patrón mencionar la existencia de refinadas trampas mágicas. Además, muchos de sus hombres en ocasiones juran haber escuchado extraños chillidos traídos por el viento que surgen de estas grietas, por lo que sospecha que algún tipo de criaturas moran en los túneles o, si la leyenda es cierta, se trate de los infelices ladrones enloquecidos que trataron de desafiar este laberinto mágico y sus secretos. Finalmente, les advierte de tratar de causar el menor daño posible, para que su incursión no llame demasiado la atención, y limitarse a recuperar los objetos élficos que pactaron con ella. Si la alarma se da, ella tratará de darles cierto tiempo de ventaja, entorpeciendo la labor de los guardias, pero si se llega a una posible confrontación les recomienda que se rindan, pues es preferible ser capturados y afrontar un posible futuro como esclavos que morir en los oscuros túneles.

Conforme se aproxima la hora de la actuación, los aventureros van preparándose para realizar sus números y mantener el engaño. Los invitados van llegando poco a poco, vistiendo lujosas trajes y portando regalos para los anfitriones. Hay un auténtico ejército de criados, camareros y doncellas que están pendientes de todo.

Finalmente, los **Jathnir** hacen acto de presencia. Tras un breve discurso de bienvenida relativamente autocomplaciente, **Folnir Jathnir** da comienzo a las celebraciones. Mientras lo hace, **Zelis** no deja de percibir una poderosa aura mágica que irradia del mercader, así como varias otras auras menores. Parece que la fortuna de la familia no se limita únicamente a riquezas materiales, sino que también han sido capaces de adquirir potentes objetos mágicos.

La fiesta sigue su curso, hasta que por fin llega el turno de **Elsa** y los compañeros. Ayudados por el glamour y la magia de la clériga de **Sune**, los aventureros consiguen entretener a los comensales con sus habilidades y trucos. Finalizada la actuación, **Elsa** se queda conversando animadamente con muchos de los invitados, atrayendo infinidad de miradas gracias a su sugerente vestuario. Este es el momento que el resto del grupo estaba esperando. Al otro lado de la carpa de actuaciones se encuentra **Shayera**, quien les hace una seña casi imperceptible para que la sigan, de regreso al lugar donde se encuentra su carromato y equipo. Gracias a la mujer, los guardias no representan un obstáculo y los héroes pueden pertrecharse convenientemente y recorrer un pequeño camino de losas que atraviesa el amplio jardín, bordeando el lago hasta salir cerca del muro este de la finca. Los centinelas que montan guardia en la puerta secundaria son temporalmente relevados por **Shayera**, que les concede un pequeño descanso para que puedan contemplar alguna de las actuaciones, mientras ella cubre su turno. Esta excusa permite que los aventureros puedan salir del recinto sin ser vistos.

Tras despedirse de su contacto, avanzan cuidadosamente siguiendo las indicaciones que les ha dado. Efectivamente, a algo menos de un centenar de metros hay un risco rocoso que forma un improvisado mirador natural sobre el terreno. En una de sus caras hay una grieta por la que se puede bajar, introduciéndose en las profundidades de la tierra.

Poco a poco y con precaución, el grupo entero desciende hasta una pequeña caverna natural de la que parten dos corredores. **Desmond** es quien guía la marcha, aunque tras varios minutos de deambular por varios túneles no consigue orientarse hacia la casa. Sí que encuentran una mancha de sangre seca en una de las paredes de roca y también escuchan el eco de unos salvajes alaridos que resuenan por momentos.

Volviendo sobre sus pasos, los compañeros se mueven en dirección hacia la *Mansión Jathnir*, suponiendo que la *Maraña del Delirio* se extenderá bajo sus cimientos. Conforme caminan, se escuchan nuevos gritos bestiales

que les ponen en guardia. Habiendo recorrido varias decenas de metros de pasillos irregulares, **Desmond** escucha un sonido extraño, como el caminar de alguna criatura de múltiples patas sobre la roca. Al asomarse, observa un corredor por el que cruza un escarabajo bastante grande, al final de cuyo abdomen reluce una luz verdosa de tonalidad mortecina. El pasillo desemboca en una amplia caverna, cuyas paredes muestran una suave piedra azulada, en la que crece un extraño liquen. Hay una pequeña charca en la parte noroeste y un ramal que se extiende hacia el noreste, donde la pared parece haberse derrumbado. Un par de altas estalagmitas surgen del suelo, gran parte del mismo está cubierta por una tupida alfombra de hongos. Alrededor de estos parches verdosos se mueven media docena de escarabajos como el que vio **Desmond**, aunque en mitad de la gruta aparece otro de estos insectos de tremendas dimensiones, cuyo tamaño supera considerablemente el de un caballo de guerra. Pronto los bichos se ven atraídos por las luces de los aventureros y su presencia parece agitarlos, pues comienzan a emitir unos extraños chillidos. Instantes después, un brutal gruñido les responde desde más allá de la pared derrumbada. Parece evidente que el rebaño de escarabajos no está solo, sino que algún tipo de pastores bestiales están a su cargo y se acercan a toda velocidad al ver perturbados a sus criaturas.

La lucha es rápida e implacable. **Grif** y **Tarzán**, transformado en un tigre terrible, llevan el peso del combate, bien secundados por **Delar** y **Desmond**, que aprovechan los huecos en la defensa de los insectos para asestar golpes mortales. Por su parte, **Seltensa** y **Zelis** se mantienen alertas para sanar las heridas de sus camaradas y apoyarlos con su magia arcana respectivamente.

Segundos después de estallar la refriega, **Delar** observa como un par de humanoides de piel pálida, de aspecto brutal y andar desgarrado emergen del hueco en el muro noreste y avanzan escondiéndose tras las estalagmitas. Instantes después le siguen varios más, por lo que apremia a sus compañeros a redoblar sus esfuerzos para derrotar a sus oponentes antes de verse superados por estos nuevos enemigos.

Al ver emerger a los humanoides, **Grif** los reconoce como morlock, una raza degenerada de humanoides monstruosos enloquecidos que moran en las profundidades. Al igual que los escarabajos, hay seis de ellos, además de uno más grande y fuerte, presuntamente el líder de la partida de pastores.

La escaramuza continúa durante apenas un minuto, pero los habitantes de la oscuridad y sus criaturas no son rival para los héroes, que acaban con todos ellos, haciendo que el silencio regrese de nuevo a la caverna.

La apertura por la que surgieron los morlock da a una cámara excavada en la piedra, en la que se vislumbran motivos metálicos insertados en la roca, que sostienen pequeños globos de luz que arrojan una pálida iluminación verdosa, similar a la que emanaba del abdomen de los escarabajos. Los escombros sugieren que muy posiblemente, los morlock o sus insectos abrieron involuntariamente el túnel que conecta ambas cavernas al excavar un nuevo pasadizo. Más allá se vislumbran unas altas puertas de metal, una de cuyas hojas está abierta. A ellas conducen varios peldaños de escaleras cubiertos de símbolos. También hay una enorme runa grabada en el suelo, aunque la suciedad, el paso del tiempo y, seguramente, la acción de los morlock la ha desgastado. Al investigarla con más detalle, **Zelis** se da cuenta de que se trata de un símbolo de locura, una poderosa runa mágica que, de estar activada, podría llevar a la locura a cualquiera que la contemplase. Está claro que los morlock, cuya mente carece de toda cordura, eran inmunes a sus efectos, pero sí habrá sido la perdición de cualquier otro intruso en el laberinto.

Más allá de las puertas de bronce hay una pequeña antesala de la que parten tres pasillos. Todos los techos y paredes están ligeramente curvados y cubiertos por extraños símbolos, que **Delar** reconoce como trazos de caligrafía en Espruar, el alfabeto usado por el idioma Élfico, aunque carecen de cualquier sentido. Pequeños globos de cristal iluminan con una mortecina luz verde todo el laberinto.

Al avanzar por la telaraña de pasillos, los aventureros no dejan de notar una cierta sensación de vértigo, como si la propia magia del lugar les afectase de alguna forma imperceptible. Una vez más, **Desmond** encabeza al grupo, confiando en su sentido de la orientación y su instinto de supervivencia. Conforme caminan, van descubriendo algunos hallazgos en los antiguos túneles.

En uno de ellos encuentran un mecanismo de bronce, una especie de rueda dentada, aparentemente arrancada de algún tipo de maquinaria.

Varios minutos después, una gran mancha de sangre seca en la pared a casi dos metros de altura les sorprende, pues incluso los morlock no serían capaces de tal violencia.

Pero no toda la expedición es un mero paseo por la campiña. Al atravesar uno de los arcos, **Desmond** activa una trampa que provoca que una afilada cuchilla cruce de lado a lado el marco del umbral, provocándole un feo corte. Sospechando que el pasadizo que sigue puede ser un cebo para atraerlos a nuevas trampas, el pícaro vuelve sobre sus pasos hasta la anterior intersección y continúa por otro corredor.

Más allá, en una habitación curvada, yace un esqueleto, que porta los restos de una antigua armadura élfica. Escrito en el suelo con una especie de carboncillo hay un críptico mensaje en Élfico firmado por un tal **Garanel**. Parece evidente que el elfo, herido de muerte y muy probablemente afectado por la magia del laberinto, escribió aquí sus últimas palabras. Sin embargo, a pesar de que **Delar** las lee y relee en voz alta varias veces, no parecen tener significado alguno.

Continuando su periplo por la *Maraña*, los compañeros comienzan a escuchar una ligera vibración en la lejanía, como el sonido de fricción de la piedra y los ecos metálicos de cadenas y engranajes al moverse.

Al cabo de un rato, los héroes encuentran el origen del sonido. El pasadizo que siguen desemboca en una amplia estancia ovalada, en la que se adivina otro símbolo de locura, dibujado en medio de cuatro columnas. Hay otro túnel en la parte norte que conecta también con esta cámara, lo que permitiría recorrer otra parte inexplorada del laberinto. En el techo se vislumbran varias rejillas metálicas cerradas y hay otras tantas también ubicadas en el suelo. Finalmente, unas grandes puertas de bronce, cubiertas de todo tipo de palancas, mandos, botones y mecanismos metálicos, así como una especie de panel cuadrangular.

Empleando su magia arcana, **Zelis** consigue bloquear los efectos del símbolo de locura lo suficiente como para que sus aliados entren en la sala y puedan borrar parte del diseño de la runa, dejándola inoperativa.

Es el turno ahora de **Desmond**, quien estudia las extrañas puertas con cuidado. No se ve ningún tipo de cerradura para llave alguna, y el panel cuadrulado le hace pensar que las hojas se abren introduciendo algún tipo de combinación. Asimismo, sospecha que las rejillas metálicas en el techo y en el suelo pueden esconder algún tipo de trampa que se activará si se introduce una combinación errónea. Sin embargo, prefiere no correr riesgo y emplea sus habilidades para tratar de abrir los cinco cierres que contempla en el lateral de ambas hojas. Al cabo de varios minutos, su pericia se ve recompensada cuando uno a uno se abren en rápida sucesión, y con un fuerte chirrido, las pesadas hojas de bronce comienzan a abrirse hacia dentro.

Lo que sí sorprende a todos es que el sonido de engranajes moviéndose y roca deslizándose se apaga en el mismo momento en el que su compañero ha usado sus herramientas para puentear el mecanismo de apertura.

Más allá de las puertas se ve una enorme cámara de muros ovalados repletos de mosaicos y símbolos escritos en Élfico. Decenas de globos de cristal iluminan toda la cámara. Al asomarse, observan como en las paredes hay alineadas diversas estanterías de piedra, conteniendo todo tipo de objetos. Al fondo de la sala se ven también varias grandes urnas metálicas. Todo el techo está completamente lleno de placas de bronce, cadenas, poleas, contrapesos y mecanismos variados, que ahora están detenidos. En tres de los muros curvados se extiende un extraño corredor en espiral que acaba en una columna maciza de piedra negra. Otra

similar se alza en el centro de la sala. Por encima de ella se ve una tarima en forma de anillo, a la que puede accederse a través de tres pasarelas que se elevan desde las paredes laterales de la gran sala. Colgando por encima de este anillo se ve un cuerpo humanoide extremadamente delgado, sujeto por un entramado de cadenas que descienden del techo y lo aprisionan por completo.

Al entrar en la cámara del tesoro, los aventureros escuchan de nuevo el sonido de roca deslizándose y contemplan como del interior de cada una de las tres columnas en los lados y de la central surge un musculoso minotauro albino, armado con una enorme hacha de guerra de doble hoja. En ese instante, todos escuchan una voz quebrada gritar en Élfico. Como algunas leyendas contaban, el guardián de la *Maraña* es un elfo de antaño que sorprendentemente sigue vivo, aunque por su estado y el tono de su voz y sus palabras, parece claro que a costa de un terrible sacrificio. El elfo confiesa haber sido traicionado y arrastrado a ser torturado en su propia creación. Sin embargo, como intrusos y saqueadores que son, sólo puede concederles una muerte rápida a sus insignificantes vidas.

Rápidamente, los aventureros se ponen en guardia. **Desmond** avanza a toda velocidad, cogiendo desprevenido al minotauro más cercano y asestándole una profunda puñalada. Sorprendentemente, el ser se vuelve semitraslúcido antes de recibir el impacto, como si fuera una mera ilusión, pero la criatura permanece en pie. Tras él se mueve **Grif**, seguido por **Tarzán**, convertido de nuevo en un tigre terrible. **Delar** y **Seltensa** protegen el otro flanco, mientras **Zelis** comienza a conjurar desde algo más atrás del umbral de las grandes puertas de bronce. De hecho, las hojas de ambas puertas comienzan a temblar a la vez que sus mecanismos se activan, y sólo la presencia del enorme cuerpo felino de **Tarzán** y la resistencia de **Seltensa** evitan que lentamente comiencen a cerrarse. No obstante, el druida recibe un tremendo tajo de una rueda dentada que desciende desde el techo, lo que indica que la cámara del tesoro tiene sus propias defensas.

Mientras **Desmond** continúa luchando con uno de los enormes brutos astados junto a la columna de la derecha, **Seltensa** moldea un ser mágico para que ataque a otro de los tres que se aproximan hacia ellos. Dos de los minotauros albinos cargan contra **Grif**. Uno de ellos también se vuelve traslúcido antes de atacar y su golpe, que podría haber destrozado a una persona normal, apenas le hace daño. Sin embargo, un instante después, una cadena desciende del techo apresando al jergali. Rápidamente, el resto de aventureros entran en acción para ayudar a su aliado. **Delar** se mueve para flanquear a los brutos, mientras **Tarzán** ataca ferozmente con garras y colmillos a uno de los minotauros, que sangra de forma muy real. **Zelis** trata de invocar varias criaturas que le ayuden en la lucha, pero repentinamente su conjuro se disipa de forma inofensiva, merced a los poderes arcanos del guardián de la *Maraña*. Tras ellos, las dobles puertas se cierran pesadamente al no quedar ninguno de los aventureros bloqueando las hojas.

La lucha continúa. Haciendo acopio de todas sus fuerzas, **Grif** logra soltarse de la cadena que lo retiene y golpea al minotauro traslúcido. Éste responde con otro débil golpe, que apenas daña al inquisidor. El otro minotauro albino destroza el mangual del inquisidor con un terrible hachazo, lo que le obliga a recurrir a una simple daga para defenderse. Otra cadena atrapa a **Zelis** de improviso. Afortunadamente, el semiorco consigue soltarse y descarga una andanada de proyectiles arcanos contra los cuatro minotauros. Aprovechando el momento, **Desmond** consigue acabar con su adversario, que se desvanece por completo. También el ser mágico de **Seltensa** sigue golpeando a una de las bestias, mientras **Tarzán** intercambia terribles golpes con otra.

En ese momento, un relámpago cruza la sala desde lo alto, donde se encuentra el elfo encadenado. La poderosa energía envuelve a **Tarzán**, provocando que el druida caiga al suelo, transformándose nuevamente en humano. Ante esto, **Zelis** trata de conjurar una telaraña mágica para importunar al hechicero, pero su

conjuro se desvanece antes de llegar a él, detenido por una pantalla arcana. Por su parte, **Seltensa** recurre a sus conjuros curativos para ayudar a **Desmond** y a **Grif**, que se encuentran maltrechos por los terribles hachazos recibidos. El pícaro ha tratado de cruzar para ayudar a su aliado inquisidor, pero esta vez, ambos minotauros lo han castigado duramente. Es **Delar** quien trata de subir a una de las rampas con objeto de encargarse del guardián. A pesar de lo resbaladizo e inestable del acceso, sus reflejos le permiten subir hasta el anillo que rodea la maraña de cadenas que envuelven al elfo enloquecido.

Bajo sus pies, el ser mágico evocado por **Seltensa** acaba con un segundo minotauro, que también desaparece como si hubiera sido una mera ilusión. Un golpe preciso de **Desmond** acaba con el tercero, que resulta ser también una criatura de sombras irreales. Por contra, otra descarga de electricidad del elfo alcanza a **Zelis**, quien aguanta a duras penas.

En la plataforma, **Delar** consigue esquivar una polea mecánica que casi lo arroja al vacío. Usando una pequeña cachiporra, trata de dejar inconsciente al elfo, pero no logra impedir que éste use su magia contra él, lanzándole dos rayos llameantes, uno de los cuales le impacta causándole graves quemaduras. Viendo a su compañero en apuros, **Zelis** sube por otra de las pasarelas.

Ayudado por **Desmond** y **Seltensa**, **Grif** consigue tumbar al último de los minotauros albinos, la única bestia completamente de carne y hueso a la que se enfrentaban. Esto les permite cierto respiro, que **Seltensa** emplea para sanarlos y para comprobar con tristeza que su camarada **Tarzán** se encuentra más allá de sus poderes curativos.

Una nueva pareja de rayos llameantes deja a **Delar** en una situación complicada, al tiempo que uno de los engranajes golpea a **Zelis**, haciéndole caer varios metros más abajo hasta el suelo de piedra de la cámara. Por suerte, el mago consigue ponerse en pie, recibiendo la ayuda de **Seltensa**, que sigue agotando sus poderes curativos. Arriesgando el todo por el todo, **Desmond** sube también a lo alto. Le sigue **Grif**, aunque el inquisidor usa sus propios poderes de sanación y se encarama a la plataforma con mayor precaución. No obstante, la amenaza de **Delar** y **Desmond** es suficiente para esta vez sí poner en apuros al guardián. Los ágiles luchadores consiguen esquivar las cadenas, engranajes y ruedas que descienden en ocasiones sobre ellos, y aunque algunos de los conjuros del elfo les hacen daño, éste recibe varios golpes precisos que lo van desgastando, a pesar de que las propias cadenas que atan su débil cuerpo parecen también proteger sus puntos vitales.

Con la llegada de **Grif** a lo alto de la plataforma, el hechicero intenta lanzar un último conjuro a la desesperada. Su rayo eléctrico impacta al inquisidor, pero éste soporta el castigo y asesta un golpe con su daga imbuida del poder de **Jergal** que deja al elfo fuera de combate.

Sin perder tiempo, **Seltensa** usa sus últimas oleadas de energía curativa para sanar a sus compañeros, mientras **Delar** desciende para empezar a examinar las estanterías en busca de los objetos élficos. Al contemplar de cerca al guardián, se dan cuenta de que el elfo se encuentra en un estado deplorable. Casi una docena de cadenas lo sujetan a la maraña de engranajes que surge del techo de la cámara del tesoro. Algunas de ellas incluso atraviesan parte de su cuerpo, pero milagrosamente su cuerpo todavía da débiles señales de vida. De alguna forma, la magia de las cadenas se ha fusionado con la suya propia, dotándole de sustento, pero también encadenándolo a una existencia tortuosa, que se ha cobrado su cordura como víctima.

A pesar de que el tiempo apremia, y el cierre de las dobles puertas augura que pueden tener problemas para abandonar el lugar, los compañeros deciden tratar de soltar al guardián, con la esperanza de que esto pueda liberarlo de su tormento.

Por debajo de ellos, **Delar** recorre toda la sala, hallando algunos de los objetos de la lista que les fue entregada, principalmente algunos pergaminos arcanos y varios grimorios. El tiempo apremia, por lo que **Zelis** desciende para ayudarlo en su búsqueda.

En la plataforma, **Seltensa** comienza a extraer cuidadosamente el cuerpo del elfo de entre las cadenas que lo apresan. **Grif** permanece a su lado, vigilante por si el hechicero despertase y pudiera mostrarse hostil. En cuanto a **Desmond**, tras unos instantes, decide bajar también para montar guardia.

Su precaución demuestra ser acertada, pues cuando el grupo lleva ya cerca de media hora dedicado a ambas tareas, el pícaro percibe un débil murmullo al otro lado de las grandes hojas de bronce. Al cabo de unos minutos, uno de los cinco cierres empieza a abrirse, lo que evidencia que alguien se encuentra al otro lado de las puertas.

Apremiados por estos hechos, los aventureros redoblan sus esfuerzos. **Seltensa** ha conseguido soltar varias de las cadenas, aunque en algunos momentos ha tenido que usar sus propios poderes curativos con el elfo, pues los eslabones estaban tan introducidos en la piel de éste, que retirarlos le ha producido desgarros sangrantes. Por su parte, **Delar** y **Zelis** encuentran varios tesoros élficos, entre los que se cuentan una pareja de varitas y una pulsera de plata.

Los minutos siguen transcurriendo y, uno a uno, el resto de los cerrojos se van abriendo lentamente. Parece que la apertura de la puerta también presenta dificultades a quien está en el exterior, aunque el estado del guardián, quien controlaba la magia de toda la cámara, puede que tenga algo que ver con ello. Este tiempo extra es aprovechado por **Seltensa** y **Grif**, que consiguen liberar finalmente el esquelético cuerpo del elfo de los eslabones del laberinto. Desgraciadamente, unos instantes después, su éxito se torna en amarga tragedia, cuando el debilitado hechicero exhala su último aliento entre los brazos de ambos.

No hay tiempo alguno para lamentaciones, pues **Delar**, **Desmond** y **Zelis** consiguen encontrar los últimos objetos expoliados a los elfos apenas unos momentos antes de que las pesadas hojas de bronce comiencen a moverse. Rápidamente, el grupo busca refugio en los pasadizos laterales de las columnas y tras varias pesadas urnas metálicas que se alinean al fondo de la cámara.

Cuando las puertas terminan de abrirse, tras varios segundos de tensión, una voz conocida resuena por toda la sala del tesoro. Se trata ni más ni menos que del propio **Folnir Jathnir**, el propietario de la mansión. Sin embargo, el sembita parece lejos de estar enfurecido por su intrusión y robo, sino más bien simplemente molesto, como si su intromisión en el supuestamente impenetrable laberinto no fuera más que un aburrido inconveniente que lo ha alejado de su esposa, la fiesta y los invitados. Sorprendentemente, les ofrece permitirles salir de allí siempre que no causen ningún otro percance a sus posesiones. Está al tanto del doble juego de **Shayera**, la segunda oficial de su guardia, que al día siguiente tendrá que enfrentarse a su traición. Además, para presionar más la decisión de los héroes, dos hombres armados se acercan al umbral, acompañando a una maniatada **Elsa**, quien es ahora prisionera del mercader.

La decisión es ciertamente peliaguda, pues el ofrecimiento del adinerado sembita parece increíblemente favorable, y todos temen que se trate de una trampa para hacerlos salir al exterior de la cámara del tesoro. En ningún momento **Jathnir** ha mencionado que tengan que entregar las armas o cualquier objeto que hayan sustraído de sus propiedades allí protegidas. Sin embargo, varios de los aventureros notan una extraña sensación, como si alguien estuviera vigilándolos. En todo caso, esta situación de tablas no puede ser duradera, ya que conforme más tiempo pase más probable es que el sembita pueda reunir más efectivos, sin contar con que cualquier lucha posiblemente condenaría a **Elsa**.

Por todo ello, los compaeros aceptan a regañadientes la oferta de abandonar el laberinto sin oponer resistencia. Sorprendentemente, **Folnir Jathnir** parece dispuesto a cumplir al pie de la letra su acuerdo. Al salir de la sala central de la *Maraña*, los aventureros no pueden dejar de observar que todo el suelo de la antecámara está mojado, y las vestiduras de la docena de hombres de armas que acompañan al mercader están también empapadas, lo que parece indicar que pudieron toparse con alguna trampa que el guardián no pudo desactivar para su amo. **Elsa** está magullada, aunque más enfadada consigo misma por haberse dejado capturar que dolorida, aunque le preocupa el destino de **Escurridizo**, que pudo escabullirse haciendo honor a su apodo antes de que los guardias de **Jathnir** la capturasen.

Un buen rato después, guiados por uno de los guardias del sembita, el grupo llega al pie de la grieta por la que entraron a los túneles naturales que conectaban con la *Maraña del Delirio*. A la salida, a un par de centenares de metros más allá de la entrada de la finca, encuentran su carromato, con todas sus pertenencias aparentemente intactas, por lo que aprovechan para adecentar un poco sus atuendos y disimular cualquier signo de lucha. Por desgracia, han tenido que dejar atrás el cadáver de **Tarzán**, aunque antes han cogido su símbolo de **Silvanus** para poder devolverlo a sus hermanos del círculo druídico de los **Nueve Caballeros-del-Bosque**.

15 Tarsakh: Ya de madrugada, el carro llega hasta los muros de *Daerlun*, donde la excusa de regresar de las celebraciones en la *Mansión Jathnir* les abre las puertas de la ciudad. El resto de la noche y parte de la mañana lo pasan descansando en la posada de la *Maza Poderosa*.

Tras un rápido desayuno, **Elsa** les comunica con cierta tristeza que no hay ni rastro de **Escurridizo**, aunque confía en que el joven semielfo no haya sido apresado por los guardias. La prudencia le dice que es mejor que partan de inmediato de regreso a *Cormyr*, no sea que el voluble mercader pueda cambiar de opinión y denunciar su robo o, al menos, el intento del mismo, ya que duda que **Folnir** admita públicamente que alguien ha logrado penetrar y sustraer algo de la *Maraña del Delirio*, lo que acabaría con la reputación del laberinto.

18 Tarsakh: Casi al anochecer, la comitiva alcanza la aldehuela de *Batallaelevada*.

23 Tarsakh: Pasado el mediodía, el carromato llega a *Wheloon*, donde **Elsa** se despidе de ellos. La clériga de **Sune** debe viajar a *Marsember*, para informar al **Gran Maestro Antorcha** de lo ocurrido. Les encarga que lleven los objetos a *Suzail*, donde deben entregarlos a **Ildar Canciónlunar**, el embajador de la *Corte Élfica* en la capital, quien se encargará de que los mismos sean repatriados. Ella se reunirá con ellos en pocos días y el trabajo se dará por finalizado a todos los efectos.

27 Tarsakh: Los aventureros llegan a la aldea de *Hilp*.

30 Tarsakh: Por fin, el grupo avista las torres de *Suzail*, la **Joya Más Brillante de la Corona de Cormyr**. La ciudad se encuentra abarrotada, pues es la víspera del **Verdor**, la festividad que marca el comienzo de la primavera según el **Calendario de Harptos**. Los balcones de muchos edificios y viviendas se encuentran engalanados con flores, que han sido bendecidas para que traigan crecimiento abundante en la estación venidera.

Sorteando las concurridas calles, los héroes logran llegar a la *Mansión Verde*, la embajada elfa establecida en la ciudad, donde se reúnen con **Ildar Canciónlunar**. El embajador se muestra sumamente complacido por el éxito de la misión, aunque lamenta profundamente la muerte de **Tarzán Jones**, pues él mismo había sido el valedor del druida para unirse a esta expedición. Con pesar, se ofrece a encargarse de que el símbolo sagrado del difunto llegue hasta el **Gran Druida de Silvanus** en el *Bosque del Rey*. Por lo demás, **Ildar** se les ofrece costear su alojamiento en una posada local, las *Mandíbulas del Dragón*, mientras deciden su futuro y esperan la llegada de **Elsa**. El elfo ofrece la posibilidad de constituir una compañía aventurera legalizada, costearlo él

las 1.000 piezas de oro que requiere comprar una carta oficial. Esta idea parece atraer a la mayoría de los integrantes del grupo, que le prometen sopesar su oferta.

4 Mirtul: Los compañeros son convocados de nuevo en la *Mansión Verde*, donde los esperan **Elsa de Sune** e **Ildar**. La clériga humana les comunica que el **Gran Maestre Antorcha** ha dado por concluida su relación de servicios, lo que deja en completa libertad a aquellos aventureros que fueron reclutados por este misterioso personaje. Ante estas noticias, **Ildar** les reitera su propuesta de patrocinarlos, que es aceptada. Los rumores sobre la desaparición de una gran caravana organizada por el **Coster de Negocios Ojodedragón** que atravesaba los *Cuernos Tormentosos* han disparado las alarmas. Además, el embajador les comenta que también ha oído que en *Estrellavespertina* han contratado recientemente aventureros, por lo que podría ser un buen punto de partida para buscar trabajo. También les entrega una bolsa adicional de 300 piezas de oro para que puedan afrontar algunos gastos iniciales.

5 Mirtul: Tras visitar las dependencias del **Heraldo Real** en la *Corte*, nace la compañía aventurera de los **Hermanos de Sangre**.

6 Mirtul: Después de despedirse de **Ildar Canciónlunar**, los héroes parten hacia el pueblo de *Estrellavespertina*.

8 Mirtul: El grupo pernocta en las ruinas de *Zundle*.

10 Mirtul: Llegan a *Encrucijada*, en mitad del *Bosque del Rey*.

12 Mirtul: Poco después del mediodía, alcanzan *Dhedluk*.

14 Mirtul: Finalmente, casi al atardecer avistan las primeras granjas de *Estrellavespertina*. El pueblo parece relativamente tranquilo y deciden hospedarse en la posada de la *Jarra Solitaria*, donde son acogidos amablemente por su propietario, **Dunman Kiriag**. Durante la cena, el posadero les explica que, efectivamente, el **Señor** del pueblo, **Alice Cadenadeoro**, contrató los servicios de un grupo de aventureros veteranos, la **Compañía del Manto de Estrellas**. A principios del invierno pasado limpiaron las ruinas del *Alcázar de Rivior*, expulsando a los restos de una tribu de kobolds que se ocultaban allí. Posteriormente, se dedicaron a explorar y mapear los *Salones Embrujados*, concretamente las estancias más allá de las grandes puertas en la ladera montañosa. Allí se enfrentaron a algunos muertos vivientes, incluyendo un enano momificado que encontraron en un antiguo sarcófago de piedra, en una cámara secreta. A principios de primavera, comenzaron a recorrer los túneles bajo el antiguo complejo comercial que los enanos habían edificado al otro lado de la montaña. Mientras progresaban, fueron entregando los planos de los túneles y cámaras que hallaron. Sin embargo, tras varias semanas, desaparecieron y no se ha vuelto a saber de ellos.

Preocupada por su destino, **Alice** contrató rápidamente a otra compañía aventurera, ayudada por el patrocinio de la **Iglesia de Lathander**. La **Marca del Destino** es un grupo algo más bisoño, pero entusiasta, que llegó al pueblo hace escasos días y actualmente se encuentra en los propios *Salones*, tratando de averiguar qué les ocurrió a sus predecesores.

Lo cierto es que hay un tono de cierta tensión en el pueblo. Todavía está relativamente reciente un incidente ocurrido el año pasado, cuando unos kobolds atacaron y mataron a varios trabajadores del campamento maderero que el **Trono de Hierro** posee en los límites del *Bosque del Rey*. La guarnición regular de **Dragones Púrpura** ha sido movilizada en *Cuerno Alto*, con el resto de tropas reales. Hay un pequeño contingente de una decena de soldados, bajo el mando del **Telespada Louis Laecius**, pero son jóvenes inexpertos, que no han visto todavía un combate real. Con los rumores de la desaparición de la caravana en las montañas del oeste y las historias acerca de los ataques de fatas malvadas en el *Bosque de Hullack*, gran parte de los habitantes del pueblo se encuentran bastante asustados.

15 Mirtul: Los héroes deciden presentar sus credenciales al **Señor** del pueblo, a la espera de que pueda ofrecerles algún posible encargo. Mientras, **Seltensa** les comenta que visitará la mansión de **Tessar el Mago**, un antiguo camarada de armas de su mentora, pues fue también miembro de la conocida compañía aventurera de los **Hombres del Rey**.

Alice Cadenadeoro, quien es también una iniciada de **Lathander**, les confirma toda la historia que **Dunman Kiriag** les contó la noche anterior. Desgraciadamente, a pesar de la ayuda del templo de la *Casa de la Mañana*, no dispone de fondos suficientes para contratar a un segundo grupo aventurero al mismo tiempo. Les aconseja que hablen con **Tessar el Mago**, quien en ocasiones ha requerido los servicios de algunos vecinos locales para buscar componentes extraños para sus conjuros. Por otro lado, el **Alguacil** de la zona, **Derrick Bale**, también está falto de efectivos, ya que sus ayudantes se encuentran en el *Bosque del Rey*, protegiendo el campamento maderero que el **Consorcio del Trono de Hierro** tiene allí instalado. Al escuchar sus palabras, no pueden dejar de percibir cierto desdén por las actividades de la sociedad comercial, que sorprendentemente ha conseguido un permiso para talar árboles en un bosque protegido por los tratados realizados con los elfos antaño.

Siguiendo el consejo del **Señor**, los compañeros acuden a ver a **Derrick Bale**, miembro de los **Exploradores Reales** y encargado de mantener la ley en la región. El semielfo admite que su ayuda le vendría bien. Unos cazadores regresaron anoche al pueblo y le comentaron que habían visto una columna de humo al norte, cerca de las colinas. En las cercanías existe un antiguo monasterio de abandonado de **Lathander** la *Cripta de las Sombras*, que ha estado siendo restaurado desde hace ya varios meses. Para facilitar la llegada de materiales y el alojamiento de los trabajadores se construyó un pequeño pabellón de madera al pie de las colinas, a unos pocos kilómetros del monasterio. Quiere viajar hasta allí para comprobar que todo está en orden. Pero por si hubiera ocurrido algo, le vendría bien un refuerzo. Está dispuesto a ofrecerles comida y una paga de 5 piezas de oro al día, que podría subir hasta 20 si realmente tuvieran problemas.

Tras aceptar el trabajo, que significa una buena oportunidad para ir ganando contactos a pesar de ser escasamente lucrativo, se despiden de **Derrick** hasta al día siguiente, cuando partirán al amanecer.

De regreso en la *Jarra Solitaria*, encuentran allí a **Seltensa**, quien ha regresado de su encuentro con **Tessar el Mago**, quien le ha dado recuerdos afectuosos para **Madre Lledew**, la clériga de **Selûne** que la crió desde pequeña. Por desgracia, el antiguo aventurero se encuentra sólo de paso en el pueblo, y pretende regresar a *Suzail* dentro de pocos días, por lo que no puede ofrecerles ninguna tarea que llevar a cabo.

El resto del día pasa con relativa tranquilidad, mientras el grupo hace algunos preparativos para el viaje. Les sorprende ver a dos inquilinos bastante peculiares en la posada. Uno es un enano completamente pertrechado con una pesada armadura completa de placas, que no se separa ni un ápice de su hacha y escudo incluso cuando se encuentra sentado a la mesa, bebiendo cervezas en solitario. Según **Dunman Kiriag**, se comenta que se entrevistó con **Alice Cadenadeoro**, exigiendo poder explorar los *Salones Embrujados*. El **Señor** le denegó dicho permiso y el encuentro no debió acabar demasiado amistosamente, pues la gobernadora estuvo a punto de llamar a los guardias para echar al enano de su presencia.

El otro extraño es una joven delgada, enfundada en una cota de cuero oscura, que porta varias dagas como si fuera una lanzadora de cuchillos. Lleva la cabeza completamente rapada y muestra unas extrañas marcas en el rostro. Sorprendentemente, al pasar junto a **Grif**, musita una plegaria en Lengua Común con un marcado acento extranjero dedicada a **Jergal**, el **Escriba de los Condenados**. Esto sorprende al inquisidor, que le pide permiso para sentarse con ella. La mujer es una rashemi llamada **Ferecsi Thuul**. Según su relato, ha sido enviada desde muy lejos debido a un acontecimiento inminente, la llegada del **Ojo de Myrkul**. Mucho se teme

que las historias que ha escuchado acerca de muertos vivientes levantados de sus tumbas tienen que ver con el incipiente poder que el **Señor de los Huesos** está adquiriendo en esta tierra. Planea viajar hasta *Peñasco Calavera*, pues ha escuchado rumores acerca de un altar dedicado a **Myrkul** en las afueras del pueblo. Además, muy cerca del mismo es donde desapareció la caravana mercader de la que todos hablan. Por su parte, **Grif** le explica también los motivos de su viaje, pues como miembro de los **Compañeros de la Máscara Pálida**, su deber es enfrentarse a aquellos seres de ultratumba que no han sido autorizados por la **Iglesia de Jergal**.

Por su parte, **Desmond** visita el *Bebedero Rocarroja*, un bar frecuentado por muchos de los trabajadores del **Consorcio del Trono de Hierro** y también por los caravaneros que transitan por el pueblo. Pronto hace migas con **Kelson Bolfonus**, un tipo con aspecto de comadreja que regenta el negocio, incluyendo una pequeña sala de juegos en la parte trasera y un burdel en el piso superior. Así se entera también que el propietario es un semiorco llamado **Kabran Ojorrojo**, y que realmente todo pertenece a **Thulano Kreesus**, el **Maestre** del **Consorcio del Trono de Hierro**. Para redondear lo que parece haber sido una visita ciertamente productiva, el joven pícaro pasa la noche con una de las chicas del local.

16 Mirtul: Cumpliendo lo acordado, los compañeros y **Derrick Bale** se ponen en marcha poco después del amanecer, camino hacia las colinas septentrionales de los *Cuernos Tormentosos*.

17 Mirtul: Sobre el mediodía, la expedición avista el amplio edificio del pabellón de trabajadores. Como indicaba el humo que vieron los cazadores, parte del tejado está ennegrecido, como si hubiera sufrido un conato de incendio. Sin embargo, está claro que el fuego no llegó a extenderse o que lograron apagarlo a tiempo antes de que amenazara la estructura de madera. Todo el lugar está en completo silencio, aunque al acercarse cautelosamente, los aventureros escuchan el zumbido de numerosas moscas que entran y salen por ventanas y portones rotos. **Derrick** rodea todo el edificio en busca de huellas, aunque fácilmente pueden verse algunas manchas de sangre seca junto a las puertas abiertas. Un par de minutos más tarde, el **Alguacil** regresa para contarles que ha visto varios rastros de botas e incluso alguna garra de gran tamaño, pero desaparecen unas decenas de metros después, camino de las colinas, como si hubieran sido borradas por alguien experto.

El interior de la edificación es un matadero. Los cuerpos desmembrados de una veintena de trabajadores se encuentran despedazados entre charcos sanguinolentos. Muchos de los cadáveres presentan signos evidentes de tortura e incluso algunos de los restos han sido mordidos y parcialmente devorados. Lo que sí que es extraño es que no hay rastro de los atacantes, más allá de algunas huellas marcadas en la sangre seca. Tampoco se han llevado las herramientas ni provisiones almacenadas. Otra enorme garra humanoide invertida está marcada en sangre en uno de los troncos de las paredes. Todo ello hace sospechar a **Derrick** que puede tratarse de un grupo de incursión hobgoblin. Hace unos meses, un comando de incursores hobgoblin estuvo hostigando la frontera durante semanas, poniendo en jaque a las tropas reales. Sólo la ayuda de algunos druidas y exploradores del círculo de los **Nueve Caballeros-del-Bosque** permitió a los soldados descubrirlos y acabar con ellos, aunque cree que su refugio nunca fue encontrado. Las marcas de garras pueden indicar la presencia de simios de guerra, criaturas que a menudo los hobgoblin entrenan para que les sirvan como auténticas máquinas de destrucción vivientes.

Viendo el estado de toda la escena, el **Alguacil** decide recoger los pocos efectos personales visibles para devolverlos a las familias de los trabajadores y prender fuego a todo, creando una improvisada pira funeraria. Después de este desagradable trabajo, deciden regresar a toda prisa, para transmitir estas preocupantes y tristes noticias.

19 Mirtul: A media mañana, los aventureros y **Derrick** regresan a *Estrellavespertina*. El semielfo se despide de ellos, pagándoles lo acordado. Él debe entrevistarse con el **Señor**, con el fin de informarla del ataque. Promete avisarles si necesitase nuevamente de sus servicios.

Tras despedirse del **Alguacil**, el grupo regresa a la *Jarra Solitaria*, donde ponen un poco al tanto de lo ocurrido a **Dunman Kiriag**, y descansan después del apresurado viaje de vuelta.

Al anochecer, **Desmond** visita una vez más el *Bebedero Rocarroja*, donde relata a **Kelson Bolfonus** todo lo que han descubierto. El tabernero parece alarmado por las noticias y al cabo de un rato, un semiorco tuerto con aspecto de matón baja a la sala común. Se trata del propio **Kabran Ojorrojo**, quien parece complacido con la información de **Desmond**, a quien le permite disfrutar de la compañía de una de las chicas del burdel a cuenta de la casa.

En la posada, los compañeros se encuentran con la inesperada visita de **Tessar**, quien los invita a cenar cortésmente para celebrar su primer trabajo oficial como aventureros. El mago no deja de aprovechar para relatar algunas anécdotas de sus primeras aventuras, cuando recorría los caminos con los **Hombres del Rey**.

También **Grif** se reúne brevemente con **Ferecsi Thuul**, comentándole la masacre de los trabajadores. La rashemi coincide con que puede tratarse de un grupo de hobgoblin, aunque por lo menos queda el consuelo de que ninguno de los cuerpos se ha animado debido a la maldición necromántica.

20 Mirtul: El descanso de los habitantes de *Estrellavespertina* y de los héroes se ve súbitamente interrumpido por el tañer de una campana y los gritos de alarma de los **Dragones Púrpura** que resuenan en las calles. Tras los primeros momentos de confusión, los aventureros se reúnen a las puertas de la posada. Con ellos está **Dunman Kiriag**, que va armado y muestra dotes de mando que indican un indudable entrenamiento militar. Además, el hurraño enano al que han visto algunas veces en el comedor aparece pertrechado con una coraza de placas y armado hasta los dientes. Apenas unos instantes más tarde, llega jadeante **Desmod**, quien estaba pasando la noche en el burdel del *Bebedero Rocarroja*.

Un nervioso **Dragón Púrpura** llega a la carrera desde la parte norte del pueblo. Gracias a **Dunman**, el joven soldado consigue tranquilizarse un poco para hacer un relato coherente. Justo en ese instante, todos observan un estallido de fuego que surge en la oscuridad, precisamente de la zona de la que ha venido el soldado. Como si esto disparase un resorte, el **Dragón Púrpura** les explica que una horda de no muertos fue avistada por el propietario de una granja a las afueras del pueblo que fue quien dio la alarma. El **Telespada Laecius** ha reunido a toda la guardia local y se van a establecer patrullas de combate junto con los clérigos de **Lathander**. **Tessar el Mago** está ya conteniendo a los primeros grupos de muertos vivientes que se estaban acercando a la población.

Como confirmando esta historia, una nueva bola de fuego estalla a lo lejos, en la dirección donde se está iniciando la resistencia armada contra la hueste de seres de ultratumba. Sin dudar un ápice, **Dunman** anima a los aventureros a seguirlo, pues entre la oscuridad de la noche se perciben formas tambaleantes que avanzan hacia las casas, lo que significa que algunos de los no muertos se han dispersado de la fuerza principal, llegando al pueblo por otros caminos. Junto con el guerrero enano blindado, forman una cuña que avanza por la parte oeste del pueblo, enfrentándose a cualquier criatura no viva que se topan. La determinación de todos los luchadores, así como los poderes clericales de **Seltensa**, demuestran ser decisivos y apenas media hora más tarde, los últimos ecos del combate se apagan. Durante la lucha, han tenido que enfrentarse con un puñado de esqueletos, incluyendo algunos enanos pertrechados con antiguas armaduras, zombies y algunos necrófagos. Uno de los cadáveres animados más reciente es reconocido por **Dunman** como un miembro de la

joven compaia aventurera de la **Marca del Destino**, lo que le hace sospechar que encontraron algo durante su exploración de los *Salones Embrujados* que supuso su condenación.

Tras asegurarse de que ningún no muerto ha conseguido llegar a las casas, **Dunman** decide regresar a la posada para tranquilizar a sus huéspedes. En cuanto a los héroes, junto con su inesperado aliado enano que se presenta como **Hagar Escudotrueno**, deciden comprobar la parte norte del pueblo, donde el combate ha sido más duro.

Al llegar allí se encuentran con el **Telespada Laecius** y varios de sus hombres. Un aroma que mezcla pestilencia y carne putrefacta quemada domina todo el lugar, aunque algunos iniciados de **Lathander** se están encargando de amontonar y quemar los restos de los atacantes. Apenas han tenido que lamentarse bajas, principalmente debido a la rápida intervención de **Tessar**. Sin embargo, el destino del mago es incierto. Según uno de los jóvenes **Dragones Púrpura**, mientras se encontraba conteniendo a los muertos vivientes una figura cubierta por un manto negro se hizo visible junto a él, como si hubiera salido de la oscuridad de la noche, abalanzándose sobre **Tessar** con dos cuchillas cuyas hojas brillaban con un extraño halo rojizo. Sin que nadie pudiera reaccionar, el misterioso atacante asestó tres rápidos golpes al mago, que cayó sangrando. No obstante, apenas su cuerpo había tocado el suelo, un halo de magia lo recorrió y desapareció, dejando sólo varias manchas de sangre. Por un instante, el ser embozado pareció titubear pero, antes de que los soldados acudieran a enfrentarse a él, se desvaneció en las tinieblas tan súbitamente como había surgido de las mismas.

Sospechando que **Tessar** se ayudó de algún tipo de magia de teleportación para escapar a una muerte segura, **Zelis** propone a sus aliados acudir a la mansión del mago, donde seguramente tendrá algún santuario seguro con pociones curativas u otros medios de sanación. Su razonamiento convence al **Telespada**, quien encarga a uno de sus hombres que los acompañe, para evitar que el mayordomo de **Tessar** pueda poner objeciones a dejarlos entrar.

Una vez en la *Torre de Tessar*, los aventureros consiguen convencer al anciano sirviente del mago de que los deje comprobar las habitaciones personales, el estudio y el laboratorio de su señor. Todo parece normal y no hay rastro alguno de sangre ni de que **Tessar** hubiera regresado aquí mediante magia. Lo único sobresaliente que encuentran es un vestidor completamente repleto de ropas de mujer, lo que parece confirmar los rumores que corren por todo el pueblo acerca de la sexualidad del mago.

Cansados por la lucha, una vez perdida toda la adrenalina del combate, los compañeros regresan a la *Jarra Solitaria* para tratar de descansar al menos unas pocas horas.

Desmond es el primero que se despierta con temblores y fiebre. No es algo inesperado, pues un clérigo de **Lathander** con el que hablaron tras el combate les advirtió que las heridas causadas por los muertos vivientes suelen ser propicias a infectarse. Siguiendo los consejos del sacerdote, el joven pícaro acude a la *Casa de la Mañana*, donde es atendido por **Randal de Lathander**, el sacerdote del **Señor de la Mañana** que dirige las actividades del templo. El clérigo agradece su ayuda para defender el pueblo y está más que deseoso de emplear los poderes sanadores de su deidad para aliviar las molestias de **Desmond**.

No es el primer vecino de *Estrellavespertina* que les manifiesta su agradecimiento. **Dunman Kiriag** les señala que mientras permanezcan en el pueblo, su alojamiento y comida corren por su cuenta.

Esa tarde, **Zelis** decide solicitar una audiencia con el **Señor**. A pesar de estar bastante atareada, **Alice Cadenadeoro** accede a recibir al mago semiorco durante unos minutos. Ha enviado mensajes por varios métodos a **Arabel**, **Cuerno Alto** y **Suzail**, y espera que en pocos días pueda llegar un contingente de tropas reales. Por lo que le ha informado **Derrick**, el rastro de la horda sigue la ruta norte bordeando el río, lo que lo

lleva directamente a los *Salones Embrujados*. Además, durante la lucha algunos de los defensores reconocieron entre los cadáveres animados a otros miembros de la compañía de la **Marca del Destino**, lo que confirma las sospechas del funesto destino que encontraron los aventureros en las ruinas enanas.

Ante esta revelación, **Zelis** ofrece los servicios de los **Hermanos de Sangre**, aventurando la posibilidad de que **Hagar Escudotrueno** pudiera reforzarlos en la exploración del antiguo asentamiento enano. El **Señor** sopesa durante unos instantes su propuesta. Actualmente, carece de los fondos para patrocinarlos y es cierto que su entrevista con el taciturno enano no acabó especialmente bien. Sin embargo, agradece todos los esfuerzos que los héroes están haciendo para ayudar a defender a las gentes de *Estrellavespertina* por lo que les promete que informará favorablemente al **Señor Magistrado** de todos sus actos, que no serán olvidados. Para ayudarles en su cometido, les proporciona copias de los mapas que el grupo del **Manto de Estrellas**, la compañía aventurera que limpió el *Alcázar de Rivior* y las cámaras enanas de los *Salones Embrujados*, empezó a confeccionar de las salas del antiguo complejo comercial. Sospecha que fue allí donde desaparecieron y mucho se teme que puedan estar muertos o, peor aún, transformados en seres de ultratumba, igual que les sucedió a los jóvenes de la **Marca del Destino**.

Tras regresar a la *Jarra Solitaria*, **Zelis** comunica a todos sus compañeros y a **Hagar** el ofrecimiento del **Señor**. Es una gran oportunidad de hacerse con un nombre, por no hablar de poder explorar de primera mano los antiguos túneles enanos, en los que pueden esconderse riquezas de antaño. Además, si los muertos vivientes procedían realmente de allí, **Grif** y **Seltensa** creen que deben descubrir el origen del ataque, pues seguramente algo oscuro habrá despertado a todos los no muertos.

El resto de la tarde es aprovechado por los miembros del grupo para preparar el viaje, a pesar de que los *Salones* se encuentran relativamente cerca de *Estrellavespertina*.

Grif trata de buscar a **Ferecsi Thuul**, pero la rashemi parece haber desaparecido y su habitación en la posada se encuentra también desierta, aunque **Dunman** recuerda que la extraña mujer pagaba en el acto tanto el alojamiento como las comidas.

21 Mirtul: Después de una caminata de unas cuatro horas, en las que no tienen problemas para seguir a la inversa los evidentes rastros dejados por los no muertos, los compañeros avistan el edificio del antiguo complejo comercial que los enanos edificaron al otro lado de la montaña, algo alejado de la ruta que llevaba a las salas privadas del clan. El paso del tiempo ha hecho mella en algunas partes de la construcción, pero los robustos muros todavía permanecen en pie a pesar de haber sido abandonados hace mucho tiempo. Todo el nivel de la superficie se encuentra abandonado, aunque hay algunos indicios de que varias salas fueron registradas, seguramente por alguno de los dos grupos que precedieron a los héroes. Por lo demás, el rastro de podredumbre lleva directamente hasta una escalera excavada en la roca que se interna en las profundidades.

Siguiendo el mapa que les entregó **Alice Cadenadeoro**, alcanzan el primer sótano subterráneo, que albergaba las habitaciones de muchos de los enanos que moraban en el complejo comercial, así como una forja, un comedor y otras salas comunes. Hay tres pasillos posibles por los que avanzar, pero el rastro de suciedad y corrupción procede del corredor izquierdo, por lo que los aventureros eligen continuar por éste, aunque avanzando con cautela.

Al fondo del corredor, otro pasillo secundario permite acceder al antiguo mortuorio del clan que habitaba aquí. Sólo **Hagar** se interna en la cripta, para comprobar que todos los nichos se encuentran vacíos, lo que deja claro el origen de muchos de los esqueletos enanos que atacaron el pueblo.

Varios minutos más tarde, llegan a una cámara en la que los enanos instalaron un ingenioso sistema elevador mediante poleas y cadenas que permite subir y bajar una plataforma al nivel inferior. Sin embargo, algo ha cambiado respecto a lo indicado en el plano. Un túnel cercano, que daba al taller de la forja, se encuentra completamente inundado de humo y vapor, que se disipa poco a poco por los pasadizos del complejo gracias al sistema de respiración que construyeron los enanos. Además, del mismo túnel parecen llegar los ecos de un martillo constante y rítmico, lo que indica sin lugar a dudas que alguien o algo ha vuelto a poner en marcha la antigua forja.

Decididos a investigar, los héroes se adentran por los pasadizos excavados en la roca, completamente cubiertos de humo, lo que minimiza la visibilidad. Apenas han avanzado unos pocos metros, cuando el sonido de martilleo se detiene, aunque **Desmond** y **Grif** creen escuchar un débil coro de risas histéricas, lo que hace la situación bastante surrealista.

Enfundado en su armadura completa y con el escudo pesado por delante, **Hagar** abre la marcha, atento a cualquier signo hostil. Por un momento, cree vislumbrar entre los vapores una pequeña figura rojiza, que parece flotar en el aire. Al acercarse, se da cuenta de que es un extraño ser con alas que emite una aguda risita, al tiempo que lo señala. Durante un breve instante, su armadura parece comenzar a calentarse, pero luego la sensación se disipa. Esto parece importunar a la criatura, que aletea hacia atrás, desapareciendo entre el humo, mientras chilla algo en un extraño idioma. **Zelis** reconoce la jerga como Ígnan, una lengua elemental usada por las criaturas de fuego. Pero esto poco importa a **Hagar**, que percibe más allá el resplandor y el calor de la fragua ardiente y entra en la sala que se abre frente a él. Le siguen **Desmond**, **Grif** y **Zelis**, mientras **Delar** y **Seltensa** se quedan cubriendo los pasadizos que conectan con el sótano. Está claro que el pequeño elemental no está solo, cuando escuchan el parloteo frenético de otras criaturas, y varios chorros llameantes salen hacia ellos. Dos de ellos impactan a **Hagar**, causándole varias quemaduras, mientras que otro baña a **Grif**, aunque el inquisidor ha usado los poderes de **Jergal** para protegerse contra el calor. Algo se acerca entonces pesadamente entre el humo y el vapor. Un tintinear metálico, como los eslabones de una cadena al ser arrastrado resuena por encima de los chillidos de los seres de fuego. Todos escuchan un sonido rasgado, como si alguien cogiera aire en unos maltrechos pulmones y, súbitamente, todo el túnel de acceso queda cubierto de una nube de cenizas incandescentes, que provocan pequeñas ampollas a todos los que permanecen en la zona.

Viendo la situación complicarse por momentos, **Desmond** avanza junto a **Hagar**. Al acercarse hacia la forja, siente un tremendo latigazo, de una cadena cuyos eslabones arden furiosamente que surge entre los vapores. Sin embargo, el pícaro aguanta el dolor y apuñala a uno de los hombrecillos alados, que queda en el suelo renqueante. Al percibir el movimiento de su compañero, **Grif** da un paso al frente, advirtiendo a sus camaradas de que puede que se estén enfrentando a un ser de ultratumba. Su aviso llega justo un segundo antes de que una figura achaparrada, cubierta por un largo mandil de herrero y cuyo cuerpo está rodeado por una extraña cadena armada llena de ganchos y púas, se precipite contra él. El grotesco enano porta un pesado martillo, que destroza la maza del inquisidor, forzándolo a recurrir a una de sus dagas. Rápidamente, **Zelis** se mueve para situarse tras sus aliados y descarga proyectiles arcanos contra los hombrecillos alados que consigue distinguir entre el humo y el vapor. Pronto, sus esfuerzos, junto con los certeros ataques de **Desmond** y el hacha de **Hagar**, provocan que uno de los seres se desplome, desapareciendo un fugaz destello llameante. Otras criaturas surgen revoloteando, hostigándolos con sus pequeñas garras o con rayos ígneos, otro de los cuales alcanza a **Desmond**, quien comienza a verse en apuros. **Delar** y **Seltensa** se acercan a la sala de la forja, con la clériga de **Selûne** invocando una onda de energía curativa, mientras que **Grif** mantiene un feroz

mano a mano con el enano herrero. Una nueva descarga de proyectiles arcanos hace caer a otro ser ígneo, lo que permite a **Desmond** y **Hagar** apoyar al jergali contra el oscuro enano. Pronto, sus esfuerzos combinados lo hacen retroceder, aunque no sin lucha. De hecho, el joven pícaro es obligado a retroceder por las heridas sufridas, lo que hace que **Delar** y **Seltensa** ocupen su lugar. Un tercer hombrecillo rojizo desaparece en una fugaz llamarada y esto hace que los tres restantes echen a volar por el techo de la sala, ocultándose en el denso humo. Al verse superado, el enano herrero se retira más allá del alcance de las armas de los compañeros, acercándose a la ardiente forja. Un segundo más tarde, invocando el nombre de **Abbathor**, la llama de la forja estalla llenando toda la sala y parte del túnel de acceso, salvándose únicamente **Desmond** de la tremenda explosión.

Afortunadamente, la inmolación ardiente del enano sólo ha causado quemaduras de diversa consideración a los héroes, pero nada que esté más allá del alcance de la magia curativa de **Seltensa**.

Poco a poco, al consumirse el fuego de la forja, el humo y los vapores van disipándose poco a poco por los pasadizos y grietas. No hay ni rastro de los hombrecillos rojos alados restantes, y del enano herrero únicamente queda el martillo y la espeluznante cadena con púas, cuyos eslabones ahora están apagados. Hay un inmenso yunque frente a la forja apagada, cuyas piedras están cubiertas de inscripciones que consagran su obra a **Abbathor**. Sin embargo, ni **Grif**, ni **Seltensa**, son capaces de reconocer dicho nombre. Junto la fragua hay un barril metálico, en el que sobresalen varias hojas de espada larga y cabezas de hacha de guerra, todas ellas elaboradas con un acero oscurecido al fuego. Como bien ganado botín, los compañeros toman algunas de estas armas.

Extremando nuevamente las precauciones, el grupo desciende usando la plataforma elevadora de los enanos. El segundo nivel subterráneo alberga varias salas antiguamente empleadas como almacenes, que conectan con cuevas y túneles en los que los enanos habían encontrado varias vetas de hierro. Hay también cuevas naturales en las que crecen hongos y musgos, pero todo parece abandonado hace mucho tiempo. El rastro de los no muertos continúa por el pasadizo principal hasta llegar a una encrucijada en la que tuerce hasta un corredor que aparece como inexplorado en el mapa trazado por los miembros del **Manto de Estrellas**.

Siguiendo esta ruta, llegan a una amplia gruta cruzada de parte a parte por un pasadizo. Hay un pozo circular de casi tres metros de diámetro que desciende en las profundidades, y del que surge el rastro de podredumbre dejado por los muertos vivientes. Las paredes del mismo están recubiertas de losas de piedra, y alrededor de la boca se ven numerosos cascotes, algunos de los cuales muestran extraños relieves. Parece como si dicho acceso hubiera estado bloqueado por una pesada losa de piedra, que posteriormente fue destrozada, aunque es imposible saber si fue hecho desde el exterior o desde el interior. Al iluminar el fondo, los héroes contemplan una superficie de agua estancada, lo que parece indicar que la caída termina en una especie de piscina o cueva inundada. Hay una serie de marcas a lo largo de las losas que descienden por la pared que muestran puntos de anclaje de una escalera de caracol que antaño permitía subir y bajar, aunque ahora sólo quedan agujeros. Por el escaso ángulo de visión, el pozo va agrandándose en anchura poco a poco, formando una especie de embudo invertido.

Para comprobar la posible profundidad del agua, **Delar** descuelga una cuerda con un peso atado. Desgraciadamente, la longitud no da de sí, lo que indica que al menos hay más de quince metros desde la boca del pozo al fondo del mismo. Además, por un instante, mientras sube de nuevo la cuerda, el elfo tiene la sensación de escuchar una especie de sonido siseante que surge de las paredes del pozo, pero no consigue identificarlo.

A pesar de que todo indica que la horda de no muertos surgió trepando por las paredes del pozo, los héroes deciden investigar ambos túneles que salen de esta caverna. Durante cerca de dos horas recorren el túnel que suponen que conduce hacia el norte. A pesar de que en algunos puntos se cruza con otros ramales laterales, estos no parecen conducir a ninguna parte concreta. Tampoco se ven rastros por estos pasadizos, todos los cuales son completamente naturales.

Finalmente, descartando esta ruta, el grupo vuelve sobre sus pasos y comienza a explorar el túnel que va en dirección sur. En esta ocasión, tras varios centenares de metros, los corredores giran sobre sí mismos mientras van descendiendo poco a poco. Pronto encuentran varias cavernas entrelazadas de las que parte un laberinto de túneles. Cerca de una formación de columnas pétreas que sostienen la techumbre hallan los restos semidescompuestos de un kobold. Algún carroñero ha dado buena cuenta de la mayoría del cuerpo, pero parece que no murió hace demasiado tiempo.

Ante este descubrimiento y temerosos de estar alejándose de su propósito inicial, los compañeros deciden regresar a los subterráneos del complejo enano. Están cansados y la perspectiva de pasar la noche en las oscuras salas no es demasiado halagüeña, más aún cuando la amenaza de los no muertos y de otras criaturas todavía pende sobre ellos. Por esta razón, fuerzan la marcha para volver a *Estrellavespertina* y poder dormir en lugar seguro.

La noche ha caído por completo para cuando llegan al pueblo. **Dunman Kiriag** los recibe en su posada, ansioso por escuchar el relato de sus descubrimientos. Incluso el **Telespada Louis Laecius** se presenta rápidamente al saber de su regreso, pues quiere saber si han averiguado algo más sobre el origen de la horda de muertos vivientes y poder así informar al **Señor** al día siguiente.

Tras hacer un breve resumen de todas sus peripecias, cerca ya de la medianoche, los aventureros suben a sus habitaciones para abandonarse a un merecido descanso.

22 Mirtul: Durante el desayuno en la *Jarra Solitaria*, el **Alguacil Derrick Bale** los visita para hablar personalmente con ellos acerca de su exploración de los *Salones*. El semielfo cree que el grupo sería más útil a la población permaneciendo en el pueblo para proteger a sus gentes, dejando que las tropas reales que están en camino se ocupen de la amenaza. No obstante, entiende a los aventureros y respeta su valor y su decisión de regresar a las peligrosas ruinas que presumiblemente se han cobrado ya las vidas de dos compañías aventureras.

Tras decidir permanecer en *Estrellavespertina* todo el día, **Seltensa** acude al templo de **Lathander**, donde es amablemente recibida por **Randal**, quien le proporciona gustosamente varios viales de agua bendita para poder combatir a los muertos vivientes.

Esa noche, **Desmond** acude de nuevo al *Bebedero Rocarroja*, donde pasa la noche con **Ralla**, la prostituta pelirroja que conoció en sus anteriores visitas. Curiosamente, el hermano pequeño de la joven, **Hollin**, fue uno de los niños secuestrados por kobolds hace años y llevados a los *Salones Embrujados* para ser sacrificados a su oscura deidad.

23 Mirtul: Con ánimos renovados, los **Hermanos de Sangre** y **Hagar** regresan al complejo comercial de los *Salones*. Las estancias están ahora silenciosas y no hay rastro de actividad alguna en los pasillos que recorren hasta llegar nuevamente a la cueva del pozo.

Zelis emplea su magia para poder deslizarse a través de la roca y comprueba que, efectivamente, la cámara forma una especie de campana invertida, agrandándose desde la boca del pozo hasta formar una piscina de casi dieciocho metros de diámetro. Parte de las paredes están cubiertas de un lógamo verdoso, pero se

vislumbra perfectamente el trazado de una escalera de caracol que debió ser arrancada de la pared hace tiempo.

Es **Delar** quien se aventura a descender ayudándose de los antiguos soportes de la escalera. La idea es que ágil elfo establezca una cordada de seguridad a lo largo de la pared. Mientras baja, tanto él como **Zelis** comienzan a escuchar el mismo sonido siseante que percibieron la anterior vez que estuvieron aquí. En ese instante, se da cuenta de que algo se ha movido casi imperceptiblemente en las paredes. En algunos puntos cubiertos por el lógamo, enormes ojos del tamaño de una pequeña pelota se han abierto y girado hacia él, observando sus movimientos. Cuando ha recorrido más o menos la mitad del descenso, de repente algo surge de entre las aguas. Una especie de cadáver esquelético, con restos de músculo verdoso, un gran anillo de metal que cierra su mandíbula y unos extraños tentáculos gomosos emerge lanzando sus apéndices contra el elfo, que se ve arrancado del muro y cae al agua.

Sin dudarlo un instante, **Desmond** salta a las aguas para ayudar a su camarada en apuros. Surgen otros esqueletos con tentáculos que se mueven hacia ambos aventureros como tiburones oliendo la sangre.

Arriba, **Grif** y **Hagar** arrojan una cuerda que cae cerca de la superficie del agua, con la esperanza de que sus aliados puedan alcanzarla si se ven en apuros. Al mismo tiempo, **Zelis** vuelve a usar su magia para adoptar la forma de un elemental de aire y flotar en mitad de la cámara, permaneciendo atento para disparar contra cualquier enemigo visible.

Recuperado del susto inicial, **Delar** nada hacia una repisa de piedra que marca el comienzo de un pasillo que sale de la piscina. Por fortuna, el elfo consigue pasar entre dos de los esqueletos antes de que éstos puedan aferrarlo. En cuanto a **Desmond**, un tentáculo se enrolla en su pantorrilla, pero el escurridizo pícaro consigue soltarse y moverse fuera del alcance de las afiladas garras de los no muertos.

Media docena de esqueletos tentaculados han subido de las profundidades del pozo y se mueven hacia los dos aventureros. **Seltensa** invoca entonces los poderes de su diosa, lo que crea un arma de energía mística que comienza a golpear a uno de los no muertos. Por su parte, **Zelis** conjura una bola de ácido que abrasa terriblemente a la mitad de los muertos vivientes, dando un respiro a los nadadores que ambos aprovechan.

Delar sale del agua a un pasillo de losas de piedra que desemboca en una gran habitación con forma cónica, cerrada por unas dobles puertas metálicas. Hay un par de enormes mecanismos de hierro a ambos lados de la pared junto a las puertas, pero su propósito es un misterio para el elfo. Por su parte, **Desmond** logra nadar siguiendo a su compañero hasta tocar la repisa. Otro tentáculo lo agarra por un instante, pero consigue soltarse hábilmente.

En la cueva de la boca del pozo, los restantes héroes dudan si bajar o no a ayudar a sus camaradas. Tanto **Grif**, como **Hagar** y **Seltensa** portan armaduras metálicas, y una zambullida en el agua no parece una idea muy atractiva. En todo caso, no llegan a tomar la decisión, pues un sonido familiar llega hasta ellos desde el túnel que conecta con los subterráneos de los *Salones*. El inconfundible arrastrar de una larga cadena resuena lentamente, cada vez más cercano. Esto pone en guardia a los aventureros, que se preparan por si el herrero oscuro hubiera regresado de alguna forma de las cenizas de la muerte.

Mientras, por debajo de ellos la lucha sigue. El arma divina de **Seltensa** acaba con uno de los muertos vivientes, que desaparece bajo las oscuras aguas. La magia arcana de **Zelis** abate a otro. Esto permite a **Desmond** salir del agua junto a la repisa de piedra, donde es perseguido por otro de los esqueletos.

Entonces, una voz ronca surge proyectada de los cráneos de los no muertos, incluso por un momento, parece resonar también desde el túnel superior, como si todos los seres de ultratumba presentes fueran guiados por

una única voluntad. El desconocido habla en Lengua Común, pero con un marcado y extraño acento. Los tilda de locos por desafiar sus dominios y se jacta de que su lucha es en vano.

Azuzados por las palabras del extraño, **Desmond** aprovecha para apuñalar a uno de los esqueletos, que es rematado por **Zelis** con una descarga de proyectiles arcanos. Conscientes del peligro que representa el mago semiorco, que flota más allá del alcance de sus tentáculos, los restantes muertos vivientes se hunden en las aguas de la piscina.

Sin embargo, la voz del extraño sigue resonando, ahora procedente únicamente del oscuro pasadizo donde los aventureros que se encuentran arriba escucharon el sonido de arrastre de cadenas. Impresionado por sus recursos, el misterioso interlocutor les ofrece unirse por voluntad propia a sus huestes, a cambio de poder y de la inmortalidad. Sólo les exige que le entreguen como sacrificio a la clériga que los acompaña, como muestra de fidelidad.

Por supuesto, esta demanda es rechazada sin dudar por los héroes, que siguen en guardia por si nuevas amenazas pudieran surgir. **Delar** y **Desmond** perciben que el sonido metálico procedente de más allá de las dobles puertas que sellan el camino se hace más fuerte. Temiendo que el acceso pueda abrirse dando paso a más enemigos, tanto el elfo como el humano trepan por los apoyos de la escalera hasta acercarse a la cuerda que sigue colgando desde el pozo superior. Efectivamente, para cuando **Delar** alcanza la salida, empieza a escuchar el sonido inconfundible de ambas hojas de metal abriéndose en el fondo de la cámara de la piscina.

La última amenaza del desconocido resuena en los pasadizos antes de apagarse definitivamente. Cualquier intento de los héroes por detenerlo será inútil, pues el **Sello** ha sido abierto, y el poder del **Tirano Susurrante** se ha derrama ahora entre sus seguidores. Pronto toda esta región estará condenada.

Con estas ominosas palabras resonando todavía en sus oídos, el grupo regresa por los corredores naturales hasta la cámara de almacenaje donde se encuentra el elevador. Sorprendentemente, la plataforma sigue bajada por lo que, sospechando una posible trampa, los compañeros se dividen para subir.

Por suerte, ningún peligro los acecha durante su ascenso y consiguen salir sanos y salvos de los *Salones*, apresurando su marcha para poder regresar a *Estrellavespertina* cuanto antes.

Esta atardeciendo para cuando atraviesan las puertas de la *Jarra Solitaria*, donde son recibidos por el familiar rostro de **Dunman Kiriag**. Apenas una hora después, cuando la noticia de su regreso se ha extendido por toda la población, hacen acto de presencia el **Alguacil Derrick Bale** y el **Telespada Louis Laecius**. Tras buscar un sitio más tranquilo y lejos de ojos y oídos curiosos, ambos escuchan atentamente el relato de sus descubrimientos. Cuando finaliza el mismo, el **Dragón Púrpura** abandona rápidamente el establecimiento para informar al **Señor**, mientras que el semielfo les felicita por haberse mantenido con vida.

24 Mirtul: Con el amanecer de un nuevo día, **Desmond** acude a la *Casa de la Mañana*, donde hace algunas pesquisas al **Señordelamañana Randal de Lathander** acerca del oscuro enano herrero al que se enfrentaron. El sacerdote cree que puede tratarse de un enano que fue un creyente de alguna oscura y malvada deidad y que, tras su muerte, fue transformada en una criatura no muerta para poder seguir extendiendo la maldad de su amo. Por el relato que le ha hecho el pícaro, puede que el ser esté vinculado de alguna manera a la forja o a su cadena, o incluso a ambos objetos, pues los aventureros pudieron percibir una fuerte aura mágica en ambos. En todo caso, si le trajeran la cadena del muerto viviente podría tratar de destruirla o, al menos, custodiarla para que no pudiera ejercer ninguna influencia maléfica.

Para cuando **Desmond** regresa a la posada donde sus compañeros están desayunando, cierto revuelo se extiende por el pueblo. Varios vecinos han visto al **Telespada Louis Laecius** salir a toda prisa con el resto de sus hombres hacia el pequeño cementerio situado a pocos kilómetros al oeste. Por lo visto, desde el ataque, ha

destacado todas las noches un retén de dos **Dragones Púrpura** para vigilar las tumbas. Cuando el relevo llegó esta mañana, los encontró muertos a ambos y regresaron a la carrera a informar a su superior.

Ante estas noticias, los aventureros y **Hagar** deciden acudir sin perder tiempo, por si pudieran averiguar algo útil. Una simple senda que recorre unos tres kilómetros conduce a una pequeña loma, sobre la que se extiende un sencillo cementerio delimitado por una verja baja metálica. Al hacerse popular la fe de **Lathander** entre la población hace años, muchos de sus creyentes prefieren ser cremados tras su muerte, por lo que el camposanto es relativamente reducido para el tamaño del pueblo. Una pequeña cabaña se vislumbra dentro del recinto, donde suele vivir el guarda, un hombre ya mayor llamado **Verrin Tieruk**, bastante humilde y algo excéntrico por lo que han escuchado de algunos de los parroquianos de la *Jarra Solitaria*.

Cuando llegan al lugar de los hechos, observan como un **Dragón Púrpura** monta guardia a la entrada de la verja, aunque pueden verse otros cuatro soldados cormyreanos que esperan en el exterior, alrededor de un par de cuerpos que han sido cubiertos con mantas militares. En la puerta de la casita se ve al **Telespada Laecius** que está gritando a un hombre al que otros dos de sus soldados mantienen aferrado.

Los **Dragones Púrpura** parecen bastante nerviosos y enfadados por la muerte de sus camaradas. Además, el joven **Telespada** se muestra cada vez más iracundo ante la pasividad de **Verrin**, quien parece no saber nada de la muerte de los dos hombres que estaban de guardia en el exterior de su cabaña. Temerosa de que el suboficial pueda llegar a golpear al indefenso civil, **Seltensa** trata de mediar, pero otro de los soldados se interpone en su camino, impidiéndole pasar y exigiéndole firme aunque respetuosamente que se mantenga al margen de la investigación.

Desde la verja, el resto de los aventureros pueden observar perfectamente como la tierra de varias tumbas ha sido removida. Esto hace que **Grif** se dedique a inspeccionar los alrededores de la colina, en busca de posibles pistas. De hecho, consigue encontrar a una decena de metros de la puerta el rastro de un carro que se aleja de la senda camino hacia el norte, hacia la ruta que bordea el risco de los montes que albergan los *Salones Embrujados*.

Entretanto el interrogatorio parece subir cada vez más de tono, hasta que **Louis Laecius** indica a sus hombres que metan al preso en la cabaña y cierra la puerta tras ellos. **Seltensa** se alarma ante esta orden, ya que cree que el joven **Telespada** está a punto de torturar al preso. Intenta convencer al soldado de guardia para que la deje pasar, pero cuando se encuentra a pocos metros de la puerta de la cabaña, una risa quebrada y seca la detiene en seco. Ante la sorpresa de todos los **Dragones Púrpura** y también de los aventureros, **Verrin** se vanagloria de haber envenenado a los dos guardias cormyreanos y de haber entregado los cuerpos de los elegidos al **Profeta Oscuro** para que puedan servir así a **Myrkul** en la cruzada que el **Señor de los Huesos** ha emprendido contra esta tierra maldita. El sepulturero traidor sigue jactándose de su fe y su crimen, hasta que los soldados le hacen callar a golpes, dejándolo sin sentido.

Cuando **Louis Laecius** y sus hombres salen de la cabaña, llevan a rastras el cuerpo de **Verrin**. Rápidamente, recuperando en parte la calma, el suboficial da órdenes a sus soldados de transportar al preso y los cuerpos de sus camaradas de regreso a *Estrellavespertina*, donde pretende informar al **Señor** de todo lo ocurrido, incluyendo el saqueo de las tumbas.

Al ver a los aventureros, ya más tranquilo, escucha atentamente las noticias sobre el rastro encontrado por **Grif** y está de acuerdo en que los héroes registren si lo desean el camposanto por si pueden encontrar nuevas pistas. Esta noche dejará a la mitad de sus hombres, cuatro **Dragones Púrpura**, para vigilar que no haya ningún otro robo de cadáveres, pues cualquier precaución es poca. Tras esto, él y sus hombres marchan camino del pueblo.

Solos en el pequeño cementerio, **Seltensa** examina las tumbas que han sido excavadas y va anotando todos los nombres que ve en las lápidas. No parece haber correlación en las fechas de la muerte de los difuntos, ni tampoco están todos enterrados en una misma zona, pero la clériga sospecha que debe haber un motivo oculto para que se llevaran precisamente esos cuerpos.

Finalmente, los aventureros regresan a *Estrellavespertina*, salvo **Desmond** y **Hagar**, que se quedan un poco más investigando la zona. Antes de que se marcharan, **Grif** ha escuchado mencionar a dos de los soldados que por lo visto, **Verrin**, el sepulturero, tuvo una conversación con la mujer extranjera, **Ferecsi Thuul**, y eso hace sospechar al inquisidor.

De nuevo en la *Jarra Solitaria*, **Grif** habla con **Dunman Kiriag**, quien le explica que por lo que él sabe, **Ferecsi Thuul** y **Verrin** sólo coincidieron una vez en su establecimiento, cuando este último vino al pueblo en busca de algunas provisiones. No sabe de qué hablaron, pero el hombre se marchó de su posada tremendamente asustado.

Por su parte, **Desmond** aprovecha para investigar a fondo la cabaña del cuidador del cementerio, mientras **Hagar** monta guardia ante posibles curiosos. Gracias a su pericia, encuentra un pequeño nicho oculto tras una piedra suelta de la chimenea, donde el sepulturero guardaba algunos objetos interesantes.

Reunidos todos de nuevo en *Estrellavespertina*, **Desmond** entrega un pequeño libro y una gema semipreciosa negra que ha encontrado en el escondite de **Verrin**. Al examinarlo, **Grif** se da cuenta de que es un breviario con oraciones dedicadas a **Myrkul**, el **Señor de los Muertos**. En cuanto a la gema, **Seltensa** detecta una débil aura mágica en ella, pero no es capaz de identificar su naturaleza.

La sacerdotisa de **Selúne** tampoco se mantiene ociosa durante el resto del día. Conforme van llegando más parroquianos a la *Jarra Solitaria*, aprovecha para preguntarles acerca de los difuntos cuyas tumbas han sido robadas. Para su sorpresa, realmente no hay una relación familiar entre ellos y pocos fueron coetáneos, pero sí que es cierto que todos ellos fueron hombres y mujeres notables en sus tiempos. Este descubrimiento hace sospechar a los aventureros acerca de los propósitos del **Profeta Oscuro** mencionado por el sepulturero.

Ya llegada la noche y tras una abundante cena, **Desmond** acude nuevamente al *Bebedero Rocarroja*, donde se entrevista con **Kabran** y vuelve a disfrutar de los servicios de la pelirroja **Ralla**.

25 Mirtul: El repicar de las campanas dando la alarma vuelve a sacar a los héroes de sus sueños. Como si se tratase de una repetición de algo ya vivido, *Estrellavespertina* se ve atacada por una hueste de muertos vivientes. **Dunman Kiriag** y el resto de los aventureros se reúnen pertrechados en las puertas de la *Jarra Solitaria*. No obstante, sin la poderosa magia arcana del desaparecido **Tessar**, la amenaza sobre el pueblo se hace mucho más sombría esta vez.

Dejando que los clérigos de **Lathander** de la *Casa de la Mañana* y los hombres del **Telespada Laecius** contengan a los no muertos en el camino principal, el grupo se dedica a barrer los campos abiertos al oeste del pueblo, donde un grupo de seres de ultratumba se ha separado del conjunto principal.

En esta ocasión, el número de muertos vivientes es menor, pero más peligrosos. La mayor parte de la fuerza atacante está compuesta por necrófagos oscuros, tumularios y esqueletos enanos guerreros. Ante esta amenaza, los aventureros oponen acero y magia, tanto arcana como divina. Aunque **Dunman** resulta paralizado por el toque de un necrófago oscuro y varios miembros del grupo son afectados por la pestilencia de estos seres o el aura de miedo de los esqueletos enanos guerreros, finalmente son los héroes quienes resultan victoriosos de la contienda.

Sin embargo, *Estrellavespertina* ha sufrido un duro golpe. Pese a estar prevenidos, la ausencia de la magia de **Tessar** se ha notado tremendamente, así como la mayor maldad de los seres de ultratumba. Por lo que

pueden averiguar al hablar con alguno de los **Dragones Púrpura** que han participado en la defensa del acceso norte, la mayoría de los no muertos se abalanzaron sobre cualquier clérigo a su alcance como si hubieran sido aleccionados para seguir dichas tácticas. A pesar de que casi una cincuentena de muertos vivientes han sido derrotados, siendo sus restos quemados por los voluntarios de la milicia, varios de los iniciados de **Lathander** del templo han perecido en la batalla, lo que ha dejado al pueblo en una situación peligrosa de producirse un tercer asalto.

Tras descansar varias horas para recuperar las fuerzas, los aventureros comprueban que los milicianos siguen atareados formando piras donde quemar los restos de los muertos vivientes. Los caídos en la lucha han sido entregados a **Randal de Lathander**, quien se encarga de purificar sus cuerpos para evitar que puedan ser usados por el maligno enemigo al que se están enfrentando.

Afortunadamente, los cuatro **Dragones Púrpura** que se encontraban destacados en el cementerio regresaron sanos y salvos, pero esto no garantiza que no puedan producirse nuevos saqueos de tumbas.

Lo cierto es que el miedo se está extendiendo por la población y aunque se espera la llegada inminente de los refuerzos solicitados por el **Señor**, al menos tres carromatos con otras tantas familias a bordo salen hacia el este para dirigirse a **Arabel**. Es muy posible que si la situación sigue así, no sean los primeros vecinos que abandonen el pueblo en busca de un refugio más seguro.

26 Mirtul: Decididos a investigar más sobre la amenaza que se esconde en los *Salones Embrujados*, los **Hermanos de Sangre** y **Hagar** se disponen a volver a las antiguas ruinas enanas.

Antes de partir hacia el peligro, **Desmond** le hace un pequeño regalo a la joven **Ralla**, que poco a poco parece que se está encariñando con el pícaro de *Wheloon*.

Siguiendo de nuevo el rastro dejado por la huella de muertos vivientes, el grupo se planta en el antiguo complejo comercial enano tras varias horas de marcha sin incidentes. Una vez más, los niveles superiores parecen anormalmente tranquilos, lo que no deja de preocupar a los aventureros, que sospechan de una posible trampa. Por ello, deciden investigar a fondo estas cámaras subterráneas. En varias de las mismas aparecen inscritos nombres enanos, supuestamente los miembros del clan que construyeron el complejo. Varias veces se repite la mención al **Clan Drokamaza**, lo que lleva a pensar al grupo que fueron ellos los que poblaron los *Salones* hasta su misteriosa desaparición.

Tras recorrer varias de las salas abandonadas, los compañeros atraviesan una puerta secreta que los lleva a la parte de atrás de una cámara con arcos que contiene dos filas de estatuas de piedra enfrentadas representando a enanos armados con lanzas y mazas respectivamente. Al otro lado hay unas puertas dobles abiertas que permiten ver una pequeña sala con una fuente de agua caliente de la que sale una nube de vapor. Empleando sus poderes, **Grif** percibe una fuerte aura de maldad en dicha sala. Entonces una figura espectral se hace visible flotando en mitad de la estancia. Parece un humano de piel momificada, cuyo torso inferior ha desaparecido, dejando órganos en descomposición incrustados en una especie de receptáculo de cristal. Cuando el misterioso ser habla, queda claro que la voz que escucharon proyectarse a través de los muertos vivientes durante su anterior exploración en la sala del pozo era la suya. El misterioso espectro sigue burlándose de ellos, especialmente de **Seltensa**, de cuya diosa se mofa, y también de **Grif**, a quien zahiere revelándose que ha vencido y aprisionado a un **Vidente** de **Jergal** en las cámaras inferiores. Abierto el **Sello**, no hay nada que puedan hacer para detenerlo, pero todavía les ofrece la oportunidad de unirse voluntariamente a sus huestes.

Negándose una vez más a aceptar las condiciones del fantasmagórico extraño, el presunto **Profeta Oscuro** del que hablaba el perturbado **Verrin**, los compañeros se disponen a poner fin a sus bravatas. Es **Hagar** quien

avanza primero hacia el ser espectral, cuando, de repente, la habitación entera bascula proyectando al enano hacia las afiladas lanzas de las estatuas del muro oeste. El guerrero sufre una fea punzada, aunque su armadura frena lo peor del impacto. Momentos después, las estatuas del muro este descienden a través de unos rieles ocultos por el polvo del suelo tratando de aplastarlo. Por fortuna, **Hagar** consigue esquivar esta segunda trampa y se mantiene en equilibrio cuando la sala recupera su estabilidad. Rápidamente, **Delar**, **Desmond** y **Grif** entran para ayudar a su camarada, mientras **Seltensa** y **Zelis** permanecen en las puertas. El espectro empieza entonces a rodearse de un halo de oscuridad. Varios proyectiles arcanos conjurados por **Zelis** desaparecen antes de tocarlo siquiera, como si la criatura estuviera protegida por alguna defensa invisible. **Seltensa** convoca también a un ser creado por el poder de **Selûne**, pero éste tampoco consigue dañar al **Profeta Oscuro**. Antes de que el resto de aventureros pueda llegar a él, el siervo de **Myrkul** libera la energía oscura y varias estelas salen volando de sus manos para introducirse en las estatuas que han recuperado su posición junto a ambas paredes de la sala. Inmediatamente, los ojos de las estatuas parecen emanar una sombra negra y los doce guerreros enanos de piedra se animan, atacando a los compañeros al servicio de la voluntad del **Profeta**.

Hagar es quien está en una situación más precaria, rodeado por varias estatuas, pero su formidable armadura le permite mantenerse firme, al tiempo que impacta con su hacha a sus oponentes. **Grif** también consigue golpear a los constructos animados, apoyado por **Delar** y **Desmond**, pero el inquisidor se ve sorprendido cuando una familiar figura surge de los vapores de la sala de la fuente. El oscuro enano herrero emerge armado como siempre con su pesado martillo y la cadena llameante cubierta de púas, aunque su mandil parece haber sido consumido por la explosión de las llamas de la forja. Como un látigo, la cadena se enrosca en la cintura de **Grif** inmovilizándolo.

En la entrada, **Seltensa** y **Zelis** se ven enfrentados también a una pareja de estatuas, por lo que la clériga les hace frente mientras el mago semiorco usa sus proyectiles arcanos para derribarlas y conseguir un breve respiro, que su compañera aprovecha para invocar un rayo de luz sagrada que golpea terriblemente al forjador no muerto. Sin embargo, esto no consigue liberar a **Grif**, que siente como los eslabones de la cadena se van apretando, clavándose en su carne, además de sentir las quemaduras de las llamas impías que la bañan. También es atacado por varias estatuas, a pesar de que **Delar** y **Desmond** tratan de cubrirlo, por lo que el jergali se ve repentinamente en una difícil situación. Por suerte, **Hagar** logra abrirse paso a través de sus contrincantes, que apenas pueden alcanzarlo, y se sitúa al lado de su compañero para presionar al enano oscuro.

Flotando por encima de ellos, el **Profeta Oscuro** parece observar con sumo interés el desarrollo del combate, pero sorprendentemente no hace uso de ningún otro poder, como si se contentase con ser un mero espectador del drama que se produce a su alrededor. El ser espiritual creado por **Seltensa** sigue atacándole, pero ninguno de los golpes logra tocarlo.

Mientras, **Zelis** sigue hostigando a las estatuas que atacan a su compañera clériga hasta que finalmente logra que una de ellas se detenga inmóvil, desaparecido el halo negro de sus ojos pétreos. También **Hagar** ha logrado detener a otra con sus golpes de hacha, y **Delar** y **Desmond** han hecho lo mismo con otras tantas, aprovechando que estaban centrando sus ataques en **Grif**. El inquisidor se encuentra maltrecho por los múltiples ataques, pero las energías curativas invocadas por **Seltensa** y sus propios poderes curativos consiguen mantenerlo en pie, desafiando al herrero oscuro. Haciendo acopio de toda su voluntad, el jergali logra soltarse, al tiempo que descarga un poderoso golpe sobre su oponente, También **Hagar** impacta al malvado enano no muerto, lo que hace que éste se retire, buscando la cobertura de las estatuas animadas. Otro

guerrero pétreo se detiene cuando **Zelis** lo abrasa con un rayo ígneo de su varita. Entonces, sospechando que el poder que anima a las estatuas puede provenir de algún tipo de magia necromántica, **Seltensa** cambia de táctica y, en lugar de usar sus energías divinas para curar a sus aliados, emplea su poder para destruir a los no muertos. Efectivamente, esto parece provocar que el halo negro que anima los ojos de las estatuas parpadee, debilitando a los espíritus que las impulsan.

Sin embargo, la lucha está lejos de ser ganada. Viendo que **Hagar** es un adversario tremendamente duro, el herrero oscuro emplea su martillo y su cadena animada para destrozar el hacha mágica del guerrero enano. Esto no hace sino enfurecer más al luchador, que echa mano de una de las propias armas creadas por el no muerto para seguir atacándolo.

Poco a poco, las descargas de magia arcana de **Zelis** y las invocaciones divinas de **Seltensa** van debilitando al resto de las estatuas. **Delar** y **Desmond** consiguen inmovilizar a otras dos, lo que deja sólo media docena activas. El ser mágico de **Seltensa** sigue sin poder dañar al **Profeta Oscuro**, pero **Grif**, ayudado por **Hagar**, consigue derribar por fin al herrero enano, que se desploma pesadamente, apagándose las llamas de la cadena que lo rodea.

Al caer el temible muerto viviente, la forma espectral del **Profeta** se desliza entre los vapores de la habitación de la fuente desapareciendo de la vista de los héroes, que continúan luchando contra las estatuas animadas que quedan. Sin embargo, la balanza del combate se ha tornado favorablemente para los aventureros, que van derrotando uno a uno a sus oponentes, hasta que finalmente todas las estatuas asumen de nuevo su forma normal, desterrados los espíritus enanos que las controlaban.

Después de asegurarse de que no hay ninguna otra amenaza oculta y de curar a los heridos más graves, los compañeros deciden regresar a *Estrellavespertina* para descansar e informar de lo que han conseguido descubrir. No obstante, antes de marchar, **Hagar** pretende coger la cadena que portaba el enano oscuro con el fin de entregarla a los clérigos de **Lathander**. Apenas sus dedos tocan los eslabones del arma cuando ésta se retuerce dotada de vida propia y estalla en llamas, provocándole un leve corte con sus púas, así como una fea quemadura. Esto no amedrenta al guerrero enano, que usa un gancho de su equipo para lograr capturar la malévola arma y poder así arrastrarla. Por unos momentos, parece como si el objeto tratase de resistirse a ser llevado más allá de estas ruinas, pero el implacable **Hagar** la va moviendo poco a poco, hasta que el metal vuelve a apagarse y quedar inerte. Pensando que tal vez pueden destruir la cadena en lugar de llevarla a rastras durante todo el viaje de vuelta, **Grif** y **Seltensa** tratan de romperla, pero ni los golpes de mangual del inquisidor ni la magia divina de la clériga son suficientes para causar un daño apreciable al metal que forma el objeto.

Así pues, el viaje de regreso es lento pues **Hagar** tiene la sensación de que la malévola cadena trata de resistirse enganchándose casualmente en cualquier accidente del camino, aunque no vuelve a manifestar ningún otro estallido llameante.

Cuando se encuentran relativamente cerca del pueblo, un grupo de ocho jinetes se aproxima a ellos desde el sur, portando lanzas y escudos con el símbolo de los **Dragones Púrpura**. Afortunadamente, el líder de la patrulla ya ha sido informado de su presencia en los *Salones* y rápidamente los identifica como los aventureros que han ayudado a proteger a la población durante ambos ataques de no muertos, por lo que les permite el paso sin traba alguna, informándoles que la **Lionar Mirten Saltmar** se encuentra ya en el pueblo con un contingente de cien soldados, procedentes de la fortaleza de *Cuerno Alto*.

Atardece cuando por fin el grupo llega a *Estrellavespertina*. Antes de presentarse ante el **Señor**, los compañeros visitan la *Casa de la Mañana*, donde entregan la cadena mágica del herrero oscuro a **Randal de Lathander**, quien promete custodiarla e intentar destruirla al día siguiente, tras los ritos del amanecer.

Cumplido este objetivo, los héroes informan a **Alice Cadenadeoro** y a la **Lionar** cormyreana, también presente, de todo lo que han podido descubrir durante su exploración. La militar parece una mujer dura y competente, que no deja de hacerles preguntas sobre las dimensiones de los subterráneos, así como el tipo de criaturas a las que se han enfrentado, mientras hace anotaciones en varios planos del complejo, copias sin duda de los que fueron dibujados por la desaparecida **Compañía del Manto de Estrellas**. La oficial de los **Dragones Púrpura** pretende esperar la llegada de un **Mago de Guerra** y su séquito procedentes de *Suzail* para movilizar sus fuerzas y desplegar un cordón de seguridad alrededor de los *Salones*, para luego comenzar a limpiarlos nivel a nivel. Además de varios clérigos castrenses, algunos iniciados de **Lathander** se han presentado voluntarios para ayudar a las tropas, aunque permanecerán en una segunda línea. Por otro lado, tampoco dejará el pueblo desprotegido, pues junto al destacamento del **Telespada Laecius** y la milicia local, planea mantener un retén de una veintena de soldados.

Tras la reunión con las autoridades, el grupo regresa a la *Jarra Solitaria*, donde **Dunman Kiriag** ha dispuesto ya sus habitaciones y una abundante cena para que recuperen fuerzas.

Acabado el banquete, **Desmond** se pasa por el *Bebedero Rocarroja*, con la intención de enterarse de los últimos rumores en el pueblo.

27 Mirtul: Ya entrada la noche, el joven pícaro regresa a la posada, donde encuentra a **Dunman** cerrando la barra. Sabedor de que el posadero suele estar al tanto de todo lo que sucede, **Desmond** le pregunta por el destino de **Verrin**, el sepulturero envenenador. Poco a poco, conforme **Dunman** le va narrando lo que ha oído, **Desmond** comienza a notar una sensación de desasosiego, hasta que cae desvanecido por unos breves instantes. Atendido por el buen **Dunman** y una de las camareras, el joven se recupera segundos después, rememorando que el posadero le estaba hablando de cómo **Verrin** juraba que el **Profeta Oscuro** comenzó a hablarle en sueños después de visitar las ruinas superiores del complejo comercial de los *Salones Embrujados*. Allí había encontrado algunas cosas, que había escondido en su cabaña, sin embargo, los **Dragones Púrpura** no habían logrado encontrar nada al registrarla. Al recordar la extraña piedra negra que encontró allí y que ahora guarda en su bolsillo, el pícaro siente un escalofrío que le recorre todo el cuerpo.

Despidiéndose de **Dunman**, tras asegurarle que se encuentra bien, **Desmond** corre a toda velocidad hacia la *Casa de la Mañana*. Por momentos, cree escuchar un susurro en su mente, una voz que musita una frase que se repite una y otra vez, nublando su voluntad. Encomendándose a **Waukeen**, consigue llegar hasta la puerta del templo de **Lathander**, donde es recibido por un alarmado **Randal**. El clérigo observa su estado, así como la gema negra que su inesperado visitante mantiene aferrada en la mano, como si fuera parte de sí mismo, mientras le suplica que le libre de su pernicioso influencia. Gracias a la ayuda del **Señordelamañana**, **Desmond** consigue hacer acopio de toda su fuerza mental para liberarse de la influencia oscura que emana del objeto, que **Randal** sumerge en una recipiente lleno de agua bendita, con la esperanza de poder romper así su dominio.

Agotado por todo lo ocurrido, **Desmond** acepta la hospitalidad del benévolo sacerdote, que le ofrece pasar la noche en el templo, para que pueda descansar libre de nuevos temores.

Con las primeras luces del alba, el resto de miembros de los **Hermanos de Sangre**, junto con **Hagar**, se presentan en la *Casa de la Mañana*, donde se sorprenden de encontrar allí a un ojeroso **Desmond Table**. Después de explicarles brevemente el malévolo influjo ejercido por la piedra semipreciosa, **Grif** decide quemar

el breviario que encontraron dedicado a **Myrkul**, evitando así cualquier posible nexo con lo que le sucedió al sepulturero **Verrin**.

Posteriormente, asisten a **Randal de Lathander** mientras el clérigo usa todo el poder del **Señor de la Mañana** para destruir la malvada cadena que portaba el herrero oscuro al que se enfrentaron en los *Salones Embrujados*. Plegaria a plegaria, el sacerdote emplea sus dones divinos para debilitar el metal encantado hasta que por fin uno de los eslabones cede. Inmediatamente, un débil gemido surge del objeto, al tiempo que el metal comienza a fundirse, como corroído por un ácido invisible. Entre las virutas de humo, los aventureros distinguen figuras etéreas de humanos y enanos. El propio **Randal** reconoce una de las imágenes como la de uno de los miembros de la compañía aventurera de la **Marca del Destino**, varios de cuyos integrantes formaron ya parte de las dos huestes de no muertos que atacaron el pueblo. Ruega a **Lathander** que con la destrucción de la cadena todas estas almas hayan encontrado por fin la paz en los reinos de sus respectivos dioses.

Tras abandonar el templo, el grupo se dirige de regreso a la posada de la *Jarra Solitaria*, aunque **Hagar** pasa primero por el herrero para ver si puede arreglar su hacha, dañada en el combate contra el enano oscuro. El artesano confía en reparar el arma, pero no así el encantamiento que posee.

Cerca del mediodía, un toque de trompeta sobresalta a los compañeros, aunque afortunadamente no se trata de ningún tipo de señal de alarma. Un pequeño grupo de jinetes llega a la plaza del pueblo, escoltados por varios **Dragones Púrpura**. Cinco de ellos llevan túnicas con símbolos arcanos, aunque sólo uno de ellos exhibe las vestiduras violetas que lo señalan como **Mago de Guerra**. El último individuo monta un destretero y porta una cota de mallas larga y un escudo decorados con un guantelete que exhibe un ojo abierto en la palma, el símbolo de **Helm**, el **Dios de los Guardianes**.

Una hora más tarde, un soldado cormyreano se presenta en la posada requiriendo la presencia de los héroes en una reunión organizada por el **Señor** del pueblo.

Ya en mansión de **Alice Cadenadeoro**, donde está también la **Lionar Mirten Saltmar**, ésta les presenta al hombre de mediana edad que portaba la túnica de los **Magos de Guerra**. Se trata de **Corbin Wallace**, procedente de *Suzail* y enviado por el propio **Mago Real Vangerdahast**. Él y sus aprendices apoyarán a las tropas cormyreanas para acordonar los *Salones Embrujados* y explorar los subterráneos para eliminar cualquier amenaza. Por ello, necesita toda la información posible que los aventureros le puedan proporcionar.

Después de un par de horas de reunión, en las que repasan todo el informe que ya presentaron a la **Lionar**, **Corbin Wallace** les agradece profundamente su ayuda, tanto en la exploración de los *Salones* como en la defensa de *Estrellavespertina*. Sus acciones no serán olvidadas, ya que pretende enviar una carta a la *Corte* para dar parte. Está seguro que el **Rey** recompensará generosamente sus valerosos actos.

Percibiendo que la situación parece quedar enteramente fuera de su alcance, **Seltensa** y **Zelis** ofrecen su ayuda al **Mago de Guerra**, pero éste rehúsa cortésmente los servicios de la compañía aventurera.

Antes de despedirse, **Alice** tiene que comunicarles un trágico hecho. **Corbin** traía consigo noticias de la capital que confirman la muerte de **Tessar el Mago**. Esto supone un mazazo para muchos de los ciudadanos del pueblo, que habían llegado a respetar y querer al veterano aventurero, antiguo miembro de los **Hombres del Rey**. Además, su pérdida supone un duro golpe para las propias defensas de *Estrellavespertina* en esta oscura hora de necesidad.

Al regresar a la *Jarra Solitaria*, todavía con esta sombría nueva en la mente, el grupo se sorprende al ver sentado en una mesa al guerrero helmita que llegó con la comitiva de *Suzail*. Rápidamente, **Dunman Kiriag** presenta al desconocido, un joven que no ha alcanzado todavía la treintena, como **Linus Arnhius**, miembro de

la **Orden de los Ojos Vigilantes**. El paladín asiente incómodo por el ceremonial, explicando que se encontraba en la *Corte* informando acerca de los progresos de la **Iglesia de Helm** en el *Pantano Vasto*, cuando llegaron las noticias del ataque de los muertos vivientes al pueblo. A pesar de que los cormyreanos no le han permitido unirse a las tropas reales, se sintió en la obligación de venir a *Estrellavespertina* para ofrecer su ayuda en la defensa del pueblo o en cualquier otra necesidad.

Escuchando la sentida declaración del helmita, el grupo sopesa durante unos instantes la posibilidad de ofrecerle que se una a ellos. Todos pretenden regresar a los *Salones* para enfrentarse de nuevo al **Profeta Oscuro** y a sus seres de ultratumba. Puede que no forman parte del ejército cormyreano, pero eso no va a detenerlos. Sin embargo, finalmente, sopesan que la presencia de un paladín puede ser más problemática que beneficiosa para ellos, por lo que acuerdan no decir nada al joven **Arnhius**.

Decididos pues a volver a la acción, la única vía de acceso a los *Salones* es el túnel que encontraron en la cámara del pozo que conducía hacia el norte, presumiblemente a las colinas al pie de los *Cuernos Tormentosos*, dado que la ruta tradicional será un hervidero de patrullas cormyreanas que ya estarán moviéndose para rodear todas las ruinas y estancias a ambos lados de los riscos que albergan las antiguas estancias enanas.

Por este motivo, **Zelis** acude a ver a **Derrick Bale**, con la esperanza de que les pueda proporcionar un guía o al menos un plano de la región, con la excusa de ir a buscar al comando de incursores hobgoblin que asesinó a los trabajadores del pueblo en el pabellón cerca del monasterio de la *Cripta de las Sombras*. A pesar de que el **Alguacil** semielfo trata de prevenirles ante el peligro de dicho plan, dado que el grupo carece de druidas o exploradores que se desenvuelvan bien por la zona, al final accede a dibujar un mapa más o menos esquemático, indicando diversas cuevas y posibles refugios que pueden encontrarse en el área.

Conseguido su objetivo, los compañeros se aprovisionan en la *Jarra Solitaria* de víveres para la travesía y parte a primera hora de la tarde, siguiendo la ruta que ya recorrieron hace unos días hacia las colinas que preceden a los *Cuernos Tormentosos*.

29 Mirtul: A mediodía avistan los restos derruidos por el fuego del pabellón donde los hobgoblin presumiblemente masacraron a los trabajadores del pueblo. Llegados a este punto, siguen una de las rutas marcadas en el plano de **Derrick**, que les conduce a través de las colinas.

Ya con las últimas luces de la tarde, consiguen llegar a un refugio de cazadores indicado en el mapa, donde deciden pasar la noche.

30 Mirtul: Los aventureros continúan rastreando las laderas montañosas al sur de las sendas que llevan los picos más altos de los *Cuernos Tormentosos*. Por debajo de ellos discurre el *Río Aguaestrella*, cuyas fuentes nacen en el legendario *Valle de la Tempestad*, famoso por sus violentas y frecuentes tormentas.

En una pequeña hondonada descubren el cadáver relativamente reciente de una cabra montesa. El animal ha sido despiezado por completo, aprovechando hasta el último kilo de carne comestible. El rastro de tres humanoides se aparta de la pieza hacia el noreste, por lo que los compañeros sospechan que podría tratarse de una partida de caza hobgoblin. Por precaución, **Desmond** se sitúa en retaguardia durante varios minutos, dedicándose a borrar concienzudamente el rastro de sus camaradas.

La jornada de búsqueda resulta bastante infructuosa por lo que el grupo decide regresar sobre sus pasos y descansar en el refugio de caza para resguardarse de los peligros nocturnos.

1 Kythorn: Al atardecer, el grupo encuentra un pequeño cortado en cuya pared se vislumbra una de las cuevas señaladas en el plano de **Derrick Bale**. El promontorio parece haber albergado el nido de alguna gran ave rapaz, pero actualmente está abandonado. Tras descolgarse hasta la repisa de piedra, recorren el interior de la

gruta, donde encuentran un pasadizo que se interna en las profundidades de la tierra. La direcci3n parece ser la correcta y despu3s de recorrerlo varias decenas de metros comprueban que, efectivamente, desciende poco a poco hacia el sur. No hay se1ales de que este pasadizo natural haya sido transitado por ninguna criatura recientemente, por lo que sospechan que puede ser el t3nel que est1n buscando.

Debido a que est1 ya anocheciendo y se encuentran cansados debido a la dura jornada de exploraci3n, acampan cerca de la boca de la cueva.

2 Kythorn: Con las primeras luces los compa1eros se internan por el corredor, avanzando con precauci3n y comprobando cualquier ramal secundario. La marcha es lenta pero logran mantenerse siempre en direcci3n sur, con la esperanza de estar acerc1ndose a su destino. Durante toda la travesa1a siguen sin hallar se1al alguna de que este t3nel haya sido utilizado anteriormente, aunque s1 hay se1ales de piedras sueltas y derrumbamientos parciales que indican que puede que esta v1a se abriera hace relativamente poco tiempo, conectando varios pasadizos naturales que inicialmente eran independientes unos de otros.

Fatigados tras varias horas de caminar sin parar apenas y suponiendo que en el exterior es ya de noche los compa1eros descansan como pueden en los t3neles. La sensaci3n de claustrofobia y oscuridad que los rodea es bastante agobiante pero adem1s, **Grif** y **Seltensa** perciben algo extra1o en el aire. No s3lo es que el aire aqu1 est3 bastante viciado, dado que no se renueva apenas, sino que ambos notan como si estuviera cargado de alg3n tipo de energ1a sombr1a, aunque no se perciben efectos perjudiciales.

3 Kythorn: Finalmente, la perseverancia de los h3roes se ve recompensada y el grupo alcanza la amplia sala que albergaba la losa rota que da acceso al pozo y conecta con los niveles inferiores de los *Salones Embrujados*. Pueden verse rastros de suciedad saliendo del pozo, as1 como manchas de sangre seca en el corredor que lleva al complejo enano, lo que parece indicar que recientemente se produjo una lucha en esta c1mara. Probablemente, los soldados cormyreanos llegaron hasta aqu1, pero es imposible saber el resultado del combate. No obstante, **Seltensa** detecta varias auras de muertos vivientes que siguen acechando bajo las aguas y en las paredes cubiertas de l3gamo del pozo, lo que parece indicar que los **Dragones P3rpura** se retiraron o fueron rechazados.

Firmes en la voluntad de acabar con los planes del **Profeta Oscuro**, el grupo desciende usando una cordada que **Delar** y **Desmond** tienden a lo largo de las paredes aprovechando los apoyos de la antigua escalera de caracol. **Zelis** se mantiene flotando gracias a su magia, protegiendo a sus camaradas en previsi3n a que alguno de los cad1veres provistos de tent1culos emerja de las oscuras aguas. Apenas el primero de los aventureros ha comenzado a bajar, cuando todos escuchan el familiar zumbido de alerta y contemplan varios enormes ojos incrustados en el l3gamo que los observan inquietantemente.

Sin embargo, durante el descenso no se produce ataque alguno, lo que da esperanzas a los aventureros de que los esbirros del **Profeta Oscuro** hayan sido lo suficientemente debilitados como para que ellos puedan internarse en las antiguas c1maras y tener 3xito en su empe1o.

M1s all1 de la piscina se encuentra una antesala que ya contemplaron anteriormente **Delar** y **Desmond**, en la que unas dobles puertas met1licas son el 3nico acceso. Todo el mecanismo de cierre se encuentra a este lado de las hojas, lo que indica que 3stas fueron dise1adas con el prop3sito de mantener algo encerrado al otro lado. Al abrirlas, producen un sobrecogedor ruido met1lico, conforme los engranajes giran permitiendo que las pesadas hojas se muevan.

La sala que se abre de ellos es mucho m1s grande y est1 recorrida por una barandilla de piedra que permite mirar hacia una especie de atrio inferior, al que puede accederse por unas escaleras que descienden desde el lado opuesto. El pasillo superior lo bordea por completo y se ven dos amplios pasillos a ambos lados, uno de

los cuales está cubierto de restos de suciedad y corrupción, lo que señala claramente el paso de múltiples seres no muertos. Del suelo del atrio surge una serie de pilares cuadrados de piedra oscura que llegan casi hasta el techo de la cámara. Al iluminarlos con sus luces, los aventureros se dan cuenta de que los lados de estas columnas están cubiertos de algún tipo de escritura, aunque a esta distancia es imposible distinguir ningún detalle. **Seltensa** continúa percibiendo criaturas de ultratumba escondidas en el nivel inferior, y **Grif** comprueba que todas menos una irradian un aura de malignidad. De hecho, al iluminar el suelo del atrio, los héroes se dan cuenta de que se percibe movimiento. Al acercarse con cautela, se dan cuenta de que se trata del cadáver decapitado de un enano, que se mueve mecánicamente de un lado a otro de la habitación en un eterno paseo.

Al pasar cerca del pasillo orientado a su izquierda, el grupo alumbra otra encrucijada de corredores, por los que se interna el rastro de podredumbre de los no muertos. Al adentrarse un poco, ven que continúa por un túnel en el que uno de los muros está totalmente colapsado, como si hubiera sufrido un tremendo daño estructural, lo que ha dejado una pila de escombros ennegrecidos. Más allá del agujero parece percibirse el comienzo de una caverna, desde la que se escucha un eco lejano de gritos y gemidos.

De regreso a la gran sala del atrio, en el otro extremo ven como la cámara desemboca en un pasillo algo más estrecho que los dos laterales. Las pareces a ambos lados muestran pedestales sobre los que se levantan enormes estatuas de piedra que representan a dos elfos, dos enanos y dos humanos, pertrechados como guerreros, clérigos y magos con armaduras y ropajes antiguos.

A los pocos metros de seguir este pasadizo observan otra desviación lateral a su izquierda, en la que se escucha el rumor lejano de una corriente de agua. Más adelante del ramal principal, **Desmond** ilumina un par de puertas metálicas cerradas.

Mientras el pícaro comprueba si las puertas están cerradas o no, el resto de aventureros escuchan sonido de pisadas que se acercan desde la sala del atrio, algunas como si fueran producidas por criaturas que se mueven a cuatro patas. Repentinamente, surgen del pasillo que han seguido una pareja de necrófagos oscuros, acompañada por una manada de seres que se asemejan a cadáveres cubiertos de piel verdosa y miembros retorcidos que se mueven como si fueran sabuesos. La lucha estalla ferozmente en la intersección entre los dos pasillos, con **Grif** y **Hagar** manteniendo el frente mientras **Delar** controla el pasillo lateral y **Seltensa** y **Zelis** los apoyan con su magia. Los poderes divinos de la clériga debilitan a los no muertos, pero no lo suficiente, pues una oleada de criaturas muertas vivientes surge del pasillo secundario rodeando al luchador elfo, que queda en una situación comprometida. Al mismo tiempo, una extraña voz comienza a resonar cantando una especie de himno de batalla en una lengua que **Hagar** y **Zelis** reconocen como Enano. De entre las sombras del túnel, tras los necrófagos, aparece la figura momificada de un humano que porta antiguas vestiduras clericales. Sus ojos y su boca están cerrados, cosidos por cordones. Pero lo más inquietante es que en una de sus manos desecadas sujeta una extraña jaula dorada, en la que está aprisionada la cabeza putrefacta de un enano que es de donde procede el grotesco canto, animada indudablemente por algún tipo de magia necromántica.

El combate es brutal, pues los extraños sabuesos cadavéricos parecen recobrar fuerzas cuando consiguen apresar con sus putrefactas mandíbulas a sus víctimas y el sacerdote momificado, a pesar de no mostrar ningún poder mágico, está dotado de una fuerza y resistencia sobrenatural. **Delar** cae al suelo tras recibir varias mordeduras y un tremendo golpe de la momia, y el propio **Grif**, pese a estar investido por los poderes de su deidad, tiene problemas para hacer frente en solitario a este terrible enemigo. Pero afortunadamente no está solo. Ayudado por el hacha de **Hagar** y las cuchillas de **Desmond**, se mantiene en pie mientras la magia

arcana de **Zelis** y las energías divinas de **Seltensa** van debilitando y acabando con los no muertos menores, hasta que por fin, uno de los golpes imbuidos por el poder de **Jergal** del inquisidor abate al clérigo muerto viviente, provocando que el ronco cántico de la cabeza enana deje de resonar en los pasillos.

Tras comprobar que, por fortuna, **Delar** sólo está inconsciente, el grupo sana sus heridas merced a la magia de **Seltensa** y algunas pociones curativas. Es entonces cuando se dan cuenta de que la sensación inquietante que notaban tanto el inquisidor jergali como la clériga de **Selûne** se manifiesta plenamente. Algunos de sus intentos de usar magia curativa fracasan, como si todo el lugar estuviera empapado de energía negativa. Recordando las palabras del **Profeta Oscuro**, puede que este efecto tenga algo que ver con la apertura del **Sello** que mencionó.

En cualquier caso, aunque esto dificulta su tarea, los héroes no están dispuestos a echarse atrás en su empeño de acabar con la maldad del **Profeta Oscuro**. Antes de continuar, **Zelis** estudia con interés la jaula que aprisiona la cabeza putrefacta, que ahora parece estar completamente inanimada. Usando su magia, descubre que cada uno de los barrotes indica una orden que podría activar la magia del objeto. Al musitar la primera palabra de mando que viene a su mente, los ojos del enano se abren y un extraño sonido surge de los labios podridos. Sin embargo, la magia de la jaula tiene sus limitaciones, y lo único útil que sacan del breve interrogatorio hasta que vuelve a enmudecer es que en vida el enano fue **Grimbal Drokamaza**. Este dato les confirma que el enano, cuyo cuerpo presumiblemente es el que vieron moviéndose incansablemente por la parte baja del atrio, es uno de los miembros desaparecidos del **Clan Drokamaza**, los constructores de los *Salones Embrujados*. Examinando los ropajes y símbolos del sacerdote momificado, observan con sorpresa que el hombre era un clérigo de **Mystra**, la **Dama de los Misterios**.

Más allá de las puertas metálicas, se abre una sala con forma octogonal en cuyo centro se levanta una ciclópea estatua de un humano que porta el símbolo de un sol en la túnica. En los laterales, hay varios nichos mortuorios sellados con barras de hierro, aunque no se vislumbra ningún resto en su interior. Unas escaleras descienden excavadas en la piedra, adentrándose en la oscuridad durante un largo tramo. Aquí también se escucha un murmullo lejano de agua, como si hubiera alguna fuente en las cercanías.

Cuando los compañeros comienzan a descender, de forma inesperada varios seres sombríos surgen a sus espaldas atacándolos por sorpresa. Afortunadamente, **Grif** todavía está protegida por la pintura mágica de su deidad, por lo que el toque debilitador de las sombras no le afecta. Sin embargo, **Delar** no cuenta con dicha protección y siente como las fuerzas le abandonan al sentir el gélido tacto de los no muertos. La rápida intervención de **Hagar**, cuya hacha ha sido encantada, y de **Seltensa**, logra destruir a dos de las sombras, provocando que las otras dos restantes huyan fundiéndose en la oscuridad de la cámara octogonal.

Una vez más, los poderes de **Grif** resultan valiosísimos en la lucha contra los no muertos, pues su magia es capaz de restablecer las fuerzas perdidas por su camarada elfo.

Continuando con la bajada, el ruido del agua es más fuerte y el aire aquí parece extrañamente denso, cargado de algún tipo de vapores que provocan que los ojos comiencen a lloriquearles. Sospechando de algún tipo de sustancia nociva, los aventureros se protegen con paños húmedos la nariz y boca y se mantienen extremadamente vigilantes.

La larga escalinata termina en una sala con forma de acampanada que da a una cámara rectangular cuyos muros están cubiertos de púas metálicas. En el centro de la habitación hay un enorme incensario de metal de casi un metro de alto sobre una plataforma de mármol en medio de una fuente de líquido verde burbujeante de casi seis metros de diámetros. Del interior del contenedor surgen vapores verdosos que se extienden por toda

la sala y los dos pasillos que comunican con ella. Por suerte para el grupo, los vapores son tan pesados que no se elevan hasta el techo de la habitación, ni cubre el tramo de escaleras que lleva a la misma.

Al observar la situación, **Seltensa** reconoce el líquido que llena la fuente como un poderoso tipo de ácido que ataca al tejido vivo, lo que resulta inocuo para cualquier muerto viviente, pero letal para los seres vivos. Asimismo, los vapores que surgen del incensario parecen indudablemente venenosos, lo que hace que moverse por la sala conlleve un riesgo peligroso.

Es **Desmond** quien decide arriesgarse para sellar el artilugio, con la esperanza de que al cortar la fuente de las emanaciones ponzoñosas el aire vaya purificándose poco a poco. Con decisión y agilidad, el pícaro salta apoyándose en el borde de la estructura, aferrándose con fuerza al borde del pedestal sobre el que descansa el incensario. Mientras trata de no respirar directamente los efluvios venenosos que salen del mismo, consigue cerrar las rendijas laterales por las que sale el vapor.

Entretanto, **Grif**, que protege la retaguardia, observa con preocupación como una de las sombras no muertas parece acecharlos desde lo alto de la escalera de bajada, justo en el límite iluminado por las luces mágicas del grupo. Por momentos, el inquisidor cree escuchar también el eco del inconfundible sonido metálico de alguien que porta algún tipo de arma o armadura de este material. Esto hace temer a los compañeros que los siervos del **Profeta Oscuro** estén tras su rastro, por lo que apremian a **Desmond** para que enganche una cuerda al contenedor metálico. Una vez hecho esto, el intrépido pícaro regresa saltando desde el borde del pedestal hasta la seguridad de la escalera.

Cerrado el incensario, poco a poco los vapores verdosos se van diluyendo y posando a ras de suelo. Minutos más tarde, cuando la atmósfera de la sala parece haberse limpiado, varios de los aventureros tiran de la cuerda para derribar el pesado objeto del pedestal, que cae pesadamente para desaparecer en las aguas burbujeantes de la fuente.

Manteniendo la escalera vigilada, el grupo examina la cámara de la fuente, teniendo cuidado de que el agua ácida no les salpique. Más allá, se vislumbra el resplandor parpadeante de varios puntos de luz, así como pequeños jirones de humo negruzco que se elevan hasta el techo de una sala anexa. Al observar la zona con mayor detenimiento, ven que la habitación contigua alberga una pared con varias bancadas cubiertas de cera y sebo sobre las que se levantan cinco enormes cirios encendidos y bastante consumidos. Extraños símbolos semiborrados parecían estar trazados en el frontal de cada una de las enormes velas, pero ahora son prácticamente irreconocibles. El humo de las llamas desaparece lentamente por pequeñas rendijas en el techo y puede percibirse un extraño aroma en toda la sala, aunque no parece pernicioso. En el extremo opuesto, con forma rectangular, se ve una rueda con manivelas en la pared y, frente a la misma, una sección del muro está abierta, revelando un pasadizo oculto.

El otro pasillo que sale de la sala de la fuente llega hasta una encrucijada en la que se observa como toda una sección del suelo de piedra con forma de diamante está totalmente cristalizada, como si hasta la piedra de las losas se hubiera desintegrado.

Considerando que este último camino es posiblemente mucho más peligroso, sin contar con que los ruidos de actividad a sus espaldas son cada vez más frecuentes y alarmantes, los héroes avanzan por la cámara de los cirios.

Apenas **Desmond** ha recorrido la mitad de la misma, cuando una gran mano formada de sebo surge de la masa que cubre la bancada más próxima y apresa al pícaro. Inmediatamente, una enorme figura humanoide comienza a formarse absorbiendo los restos de cera y sebo. Sin dudar, **Hagar** ataca con su hacha a la criatura, pero la hoja de su arma pasa inofensivamente a través de la sustancia de la misma sin causar ningún

daño aparente. Es **Zelis** quien previene a sus compañeros sobre este peligroso adversario, pues recuerda historias acerca de poderosos golems animados a partir de los materiales más diversos. Afortunadamente, **Desmond** consigue escurrirse de la manaza que lo aferra antes de que la criatura tenga oportunidad de engullirlo en el interior de su masa goteante.

Pero el golem de cera y sebo no es la única amenaza a la que deben enfrentarse los aventureros. Atraídos por el sonido de la lucha, los muertos vivientes que los acechaban ven la oportunidad de atacarles traicioneramente y una jauría de sabuesos no muertos surge de las escaleras cruzando la sala de la fuente, junto con las dos sombras supervivientes del combate en el nivel superior. Los seres de ultratumba son detenidos en la entrada de la sala por **Delar** y **Grif**, aunque las sombras vivientes se apartan de la refriega, desapareciendo más allá de los muros. Un gruñido gutural surge entonces de las escaleras y una imponente figura emerge de la oscuridad. Su piel corrupta está cubierta por antiguos tatuajes y porta una armadura confeccionada con pieles de lobo. Sus manos, dotadas por sí de afiladas garras, blanden una espada bastarda con cuchillas en la guarda. **Grif** reconoce el diseño de algunos de los tatuajes como marcas tribales de los bárbaros rashemi, pero está claro que este luchador abandonó el reino de los vivos hace tiempo, no precisamente para unirse a sus bravos antepasados, pues en los ojos del no muerte refulgen unas pupilas llameantes.

Viendo que su arma es inútil contra el golem, **Hagar** se aparta de la criatura para ayudar a sus camaradas en el combate de la puerta, mientras **Zelis** la golpea repetidas veces con chorros llameantes de su varita arcana, sabedor de que la criatura es especialmente vulnerable al fuego, que derrite su forma allá donde le toca. Sin embargo, no puede evitar que el ser siga golpeando y atrapando a su compañero **Delar** y a él mismo. Por suerte, la agilidad del pícaro y los propios poderes de conjurador consumado del mago les permiten escapar repetidas veces de la presa sebosa del constructo, mientras la varita de **Zelis** sigue escupiendo fuego sin parar, debilitándolo más y más.

A pocos metros, el combate contra los no muertos no va tan bien. Aunque **Delar** y **Grif** se mantienen firmes, apoyados por **Hagar** y la magia de **Seltensa**, que logra canalizar sus energías divinas para dañar a los atacantes, los sabuesos cadavéricos logran morder y derribar al luchador elfo, que se defiende como puede desde el suelo. Aprovechando la brecha, el bárbaro rashemi, transformado ahora en un ghoull, avanza hasta **Grif**, atacándolo furiosamente con acero, garras y colmillos. Se produce un terrible intercambio de golpes entre ambos, que resultan tremendamente heridos por igual, haciendo difícil saber quién de los dos prevalecerá. La aparición de las dos sombras espectrales, que se materializan surgiendo de las paredes atacando a **Seltensa**, hace que **Hagar** tenga que multiplicarse por momentos.

Los refuerzos llegan de forma providencial, pues **Desmond** y **Zelis** han conseguido derrotar al golem de cera y sebo, cuyo cuerpo se ha esparcido por todo el suelo del extremo de la sala. Los proyectiles arcanos del mago hacen desvanecerse a una de las sombras, lo que da un cierto respiro a **Seltensa**. También **Delar** ha conseguido mantenerse lejos de las ansiosas mandíbulas de los sabuesos para volver a ponerse en pie, mientras **Hagar** daba buena cuenta de cualquier oponente que se acercase al filo de su hacha.

Pero la batalla está lejos de estar ganada. El terrible bárbaro rashemi ha herido de gravedad a **Grif** y sólo la magia curativa de **Seltensa** evita que el inquisidor se derrumbe por la pérdida de sangre. Para desánimo de los compañeros, un tremendo golpe del plano de la espada del ghoull deja inconsciente a **Grif**, lo que permite a la criatura volver su atención a la clériga de **Selúne**. Su afilada garra le abre una fea herida, pero lo que es peor, paraliza a la sacerdotisa dejándola a su merced. Rápidamente, todos los aventureros tratan de interponerse o abatir al no muerto, aunque no pueden evitar que éste descargue su furia sobre la clériga, que soporta el

castigo incapaz de defenderse. Gracias a los dioses, el bárbaro necrófago no tiene oportunidad de realizar una segunda oleada de golpes. Al mismo tiempo que la espada mágica de **Desmond** acaba con la segunda sombra, una ráfaga de magia arcana de **Zelis** derriba al muerto viviente, que no vuelve a levantarse.

Todos los enemigos han sido abatidos e instantes después, **Seltensa** recupera el pleno uso de sus facultades, lo que le permite emplear sus últimas reservas curativas para ayudar a sus compañeros, especialmente al caído **Grif**. No obstante, la atmósfera cargada de energía negativa provoca que no todas las curaciones sean exitosas, incluyendo algunas pociones empleadas. Esto hace que la situación sea especialmente complicada, pues tanto **Seltensa** como **Zelis** han agotado gran parte de su magia y no todos los combatientes están completamente recuperados de sus heridas.

Por ello, el grupo decide retirarse antes de tener que afrontar un nuevo combate, que podría muy bien desembocar en una trágica derrota. Antes de marchar, recogen la espada y la armadura de pieles del necrófago. También apagan las grandes velas de la habitación, aunque desconocen todavía el propósito de los enormes cirios.

El camino de regreso a la sala del pozo transcurre sin incidentes, aunque los héroes se mueven por el complejo subterráneo en alerta permanente ante cualquier sonido o movimiento.

Al trepar por la cordada sujeta a los soportes de la antigua escalera ocurre la desgracia. A pesar de que **Seltensa** se ha desprovisto de su embarazosa cota de mallas, debilitada por el toque de las sombras, pierde su agarre y se precipita a las turbias aguas. Rápidamente, **Zelis**, que vigilaba desde el aire gracias a su magia, busca cualquier signo de la presencia de los muertos vivientes acuáticos, pero es incapaz de percibir nada bajo la superficie. Cuando **Desmond** está a punto de arrojarle al agua para ayudar a la clériga, ocurre algo sorprendente. Una forma poderosa y bestial surge de las aguas aferrándose con fuerza a la pared, gracias a sus garras. Atónitos, el resto de los aventureros se dan cuenta de que la mujer loba no es otra que la mismísima **Seltensa**, que escala el muro chorreando y gruñendo hasta el borde del pozo.

Con todo el grupo reunido de nuevo en la gruta de la losa, la clériga de **Selûne** recupera su aspecto humano y, visiblemente enfadada consigo misma por su torpeza, vuelve a colocarse su armadura sin ni siquiera secar sus ropas, ante el silencio incómodo y todavía un poco incrédulo de sus camaradas.

Por precaución a que los muertos vivientes puedan perseguirles, los compañeros se internan por el túnel natural hacia el norte durante varias horas para, al fin, establecer un pequeño campamento y descansar para decidir su siguiente movimiento.

4 Kythorn: Los sueños de todos se han visto perturbados por espantosas pesadillas en los que diversos seres de ultratumba les daban caza. **Delar** y **Desmond** se han visto especialmente afectados y se encuentran terriblemente fatigados al comenzar la jornada.

Antes de tomar ningún nuevo curso de acción, **Zelis** propone interrogar a la cabeza del desgraciado **Grimbal Drokamaza**, gracias a la magia de la jaula maldita que portaba el sacerdote momificado de **Mystra**. Gracias a sus dotes arcanas, el mago semiorco ha descubierto un nuevo poder, que le permitirá acceder a los recuerdos del desgraciado enano. Interrogado acerca de los secretos de los *Salones*, **Grimbal** les confía que su clan, así como varias familias menores fueron todos injustamente exiliados de la ciudad enana de *Tronalares*. Los ancianos contaban que los oídos del **Rey Emerlin III** habían sido envenenados en su contra por el ambicioso sumo sacerdote de **Dumathoin**, quien codiciaba sus riquezas. Muchos sospechaban que **Dagan de Dumathoin** había caído presa de un poder sombrío, despertado de su letargo en las profundidades de la montaña, pero nadie quiso escucharlos. Desesperados por la injusticia sufrida, los suyos vagaron durante años, ofreciendo sus servicios como artesanos, mercenarios y mineros en las comunidades humanas de

Cormyr, Sembia y los *Valles*. Finalmente, un grupo de su clan encontró unas antiguas marcas enanas en un mojón oculto, cerca de la colina rocosa que domina esta zona. Los ancianos eruditos recordaron entonces las leyendas sobre la **Cruzada Resplandeciente**, una alianza de elfos, enanos y humanos que se enfrentaron a un terrible arcanista netherés que volvió de la tumba ostentando un terrible poder. A pesar de conseguir derrotarlo, la **Cruzada** no pudo destruirlo permanentemente. Su poder proveía de varias gemas que había injertado en su carne no muerta, por lo que los aliados decidieron custodiarlas, separándolas para que el espíritu del muerto viviente nunca jamás pudiera volver a unirse. Su nombre fue borrado de toda crónica, pues algunos pensaban incluso que mencionarlo bastaba para atraer la atención de su malignidad. Muchos se refieren a él como el **Tirano Susurrante**, pero quedan muy pocos que conozcan su existencia. En cuanto a las gemas, estaban dotadas de gran poder, y por separado seguían siendo terribles armas. Armas que podrían emplearse contra la sombra que doblegaba las voluntades de los enanos de *Tronalares*. Fue entonces cuando los enanos del clan **Drokamaza** construyeron los *Salones* y comenzaron a cavar hacia las profundidades, en busca de las antiguas cámaras y del **Sello** que protegía la gema. Hicieron mal pues sólo encontraron muerte y condenación. Ahora saben que fue un error combatir un mal con otro mal.

Las palabras del torturado espíritu de **Grimbal** dejan notablemente preocupados a los aventureros. Algunos habían abogado por tratar de contactar con las fuerzas cormyreanas para pedirles ayuda o de volver a *Estrellavespetina* si esto no era posible. Sin embargo, la terrible historia revelada y el mal que pretende desatar el **Profeta Oscuro** hacen que tomen la decisión de regresar para tratar de detener sus planes.

Después de descansar para que **Delar** y **Desmond** recuperen sus fuerzas debido a las pesadillas que sufrieron, los compañeros se ponen en marcha hacia la cueva del pozo.

Poco antes de llegar, **Desmond**, que se mueve en cabeza como explorador, escucha un inquietante sonido que se extiende por el túnel. Deteniéndose a apenas una decena de metros de la salida del pasadizo, el pícaro escucha el inconfundible sonido de decenas de criaturas esqueléticas que surgen de las aguas del pozo para ascender por el corredor que conduce a los *Salones*. Posiblemente, los cormyreanos tendrán que enfrentarse a esta nueva fuerza de no muertos, pero tal vez esto permita que el grupo pueda infiltrarse con mayor facilidad.

Una vez que el pequeño ejército de muertos vivientes ha pasado, **Desmond** se asegura de que no hay peligro. Sorprendentemente, los seres de ultratumba han dejado también un rastro de gotas de color anaranjado, que el joven identifica dolorosamente como algún tipo de ácido. Si la sustancia no se ha limpiado al atravesar las oscuras aguas de la poza, está claro que la generan los propios esqueletos, lo que los hace unos adversarios de cuidado.

Minutos después, los **Hermanos de Sangre**, junto con **Hagar**, se encuentran frente a las dobles puertas abiertas que llevan al atrio y al complejo de la **Cruzada**. Su llegada ha sido observada una vez más por los ojos necróticos que vigilan el acceso, y también han visto como una de las cuerdas de la cordada que habían dejado colocada ha sido arrancada por el paso de la pequeña horda esquelética, lo que ha complicado un poco más su descenso.

Sabiendo que muy probablemente el **Profeta Oscuro** sepa ya de su intrusión, el grupo investiga la cámara que quedaba al otro lado del atrio, comprobando que se encuentra totalmente vacía, aunque antiguamente pudo ser algún tipo de antesala.

El rastro de ácido se superpone con las viajas manchas de podredumbre dejadas por los otros grupos de muertos vivientes que atacaron el pueblo, y todos ellos se pierden en las profundidades de la cueva abierta más allá del muro que vieron derruido, desde la que se siguen escuchando lejanos gemidos y gritos de agonía.

En la parte inferior entre las columnas, el cuerpo decapitado del enano sigue con su patrulla interminable, por lo que **Hagar** propone devolverle la cabeza, con la esperanza de que esto libere al espíritu prisionero de **Grimbal Drokamaza**. Él mismo es quien lleva a cabo la tarea. Apenas ha sacado la cabeza de la jaula necromántica, cuando la carne momificada comienza a pudrirse, como si el paso del tiempo cayera de golpe sobre los restos mancillados. Finalmente, sólo queda un cráneo maltrecho en manos del luchador enano, que se dispone a devolver, colocándolo con cuidado sobre los hombros del cadáver cuando éste se gira al pie de las escaleras. Por unos instantes, parece como si el cráneo fuera a caer al suelo, pero luego, algo inesperado pasa. En pocos segundos, todo el cuerpo del enano se desintegra en polvo quedando en el suelo de piedra sólo su armadura oxidada, varias piezas de oro desperdigadas, así como una especie de llave maestra y un catalejo.

Revisando ahora las columnas con más calma, **Zelis** se da cuenta de que los bordes tienen inscripciones en Loross, la lengua noble netheresa. En ellas se cuenta la historia de la **Cruzada Resplandeciente**, el **Tirano Susurrante** y el **Sello**, ya conocida por los aventureros. Sin embargo, las columnas albergan un mensaje claro para futuros guardianes del **Sello**, miembros de la **Cruzada**. En el mismo se les advierte de las trampas que protegen tanto la sala del **Sello**, como otras cámaras donde fueron encerrados los restos de los seguidores más fanáticos del **Tirano Susurrante**, para evitar que pudieran volver de más allá de la muerte. También se menciona una sala secreta, protegida por la bendición de varias de las deidades que auspiciaron la alianza de la **Cruzada**, escondida más allá de la estatua del paladín.

Esta revelación provoca que los compañeros revisen una de las estatuas que hay al fondo del atrio, que representa a un guerrero sagrado humano, pero su búsqueda resulta infructuosa, por lo que deciden continuar adelante.

Más allá de la encrucijada de pasillos, en la que se sigue escuchando un sonido de agua cercano, continúan hasta la sala octogonal con la gran estatua del clérigo con el símbolo del sol, donde fueron atacados por las sombras. La escalera les lleva hasta el nivel inferior, donde la habitación de la fuente y la de los enormes cirios parecen no haber sido perturbadas en absoluto. Desde aquí, **Desmond** sigue a través de la puerta secreta abierta, por debajo del cruce en el que las losas de piedra parecían estar cristalizadas. En frente de la puerta secreta se ve un corredor que lleva a otra sala, mientras que el pasillo opuesto a la encrucijada dañada lleva a unas dobles puertas de metal cerradas.

Al llegar **Grif** a la intersección de pasillos, escucha una voz que lo llama por su nombre en su mente. El desconocido invoca el nombre de **Jergal**, solicitando la ayuda del inquisidor. Le ruega que acuda más allá de la encrucijada cristalizada, donde él permanece prisionero. Por un instante, **Grif** duda, temiendo una trampa. Cuando las súplicas telepáticas se repiten, les cuenta al resto de aventureros lo que está ocurriendo.

Suspicientes por todo lo que está ocurriendo, el grupo avanza por el pasillo y gira a la izquierda más allá de las losas de cristal. Afortunadamente no ocurre nada y pueden continuar por un pasillo que tuerce levemente hasta desembocar en una cámara circular.

En el centro de la sala hay un gran prisma de cristal verde sujeto por cadenas de hierro al techo, que cuelga a casi tres metros del suelo. Dentro del cristal hay un humano encerrado, vestido con una capucha y túnica muy antigua que muestra extraños símbolos que **Grif** reconoce como pertenecientes a un **Escriba de los Condenados**, un alto sacerdote de **Jergal**. De una grieta en el prisma surge una de sus manos, estando los fragmentos rotos caídos en el suelo por debajo. Al acercarse, todos escuchan ahora en sus mentes la voz del jergali. El hombre se identifica como **Tazimir**, uno de los guardianes del **Sello**. La **Cruzada Resplandeciente** confió en él para que protegiera estas ruinas y evitar que nadie pudiera liberar la gema. Desgraciadamente, ha fracasado en su misión. Muchos años atrás, un poderoso necromante y sacerdote de **Myrkul**, **Drazmorg el**

Condenado, vino aquí a través de los túneles de la *Suboscuridad* junto con un grupo de seguidores. Las trampas del nivel superior y sus propios poderes divinos acabaron con varios de ellos, pero al final fue derrotado y hecho prisionero en el **Cristal Eterno**, arrebatándole la aptitud de poder entrar y salir del mismo a voluntad. **Drazmorg** absorbió también gran parte de la magia restante y, tras burlarse de él, se dispuso a abrir el **Sello**. Gracias a las salvaguardas de la **Cruzada**, las barreras mágicas de las ruinas acabaron con todos los profanadores. Sin embargo, hace un tiempo, debido a su prisión le es difícil estimarlo sin su magia, sucedió algo impensable. Una oleada de magia necromántica se extendió por toda la tierra provocando que **Drazmorg** y los suyos regresaran como seres de ultratumba. El myrkulita se hacía llamar ahora el **Profeta Oscuro**, considerando su renacimiento como una señal del favor de su deidad. Con energías renovadas retomó su propósito impío de liberar la gema para volver a reunir el espíritu del **Tirano Susurrante** y con su nuevo poder, abrió un **Pozo de Condenación**, una región donde nuestro mundo material y el reino de las sombras, donde moran la mayoría de los muertos vivientes, coexisten. Gracias a ello ha podido reclutar nuevos seguidores, ya sean los cadáveres de sus enemigos o a los vivos que son sacrificados en el mismo, voluntaria o involuntariamente. Con el **Sello** abierto, las energías negativas de la gema fluyen por esta región, extendiéndose cada vez más y más y aumentando también sus poderes y las de las criaturas no muertas. Pronto terminará el ritual para liberar la gema y entonces nadie sabe lo que será capaz de hacer.

Mientras el jergali habla en sus mentes, repentinamente su voz se debilita y casi puede verse su cuerpo agitarse imperceptiblemente en el interior del prisma. **Tazimir** les advierte que **Drazmorg** invocó a un espíritu iracundo para que lo poseyera, una trampa mortal para cualquiera que pudiera llegar aquí, pero no contó con que todavía conserva algo de los poderes que le confió **Jergal**, por lo que ha podido mantenerlo bloqueado hasta ahora. La presencia de seres vivos desata su furia y no va a poder contenerlo durante más tiempo.

Como si sus palabras fueran proféticas, una nube vaporosa comienza a salir de la boca del sacerdote y recorre el interior del cristal hasta llegar a la fractura en el mismo. Inmediatamente, una figura espectral de ojos incandescentes se forma flotando frente a ellos.

Rápidamente, los héroes se disponen para la lucha, pero ocurre algo con lo que no contaban. En el túnel de salida a su espalda surge una grotesca criatura no muerta. Su cuerpo está compuesto por los esqueletos fusionados de varias criaturas, mostrando tres cráneos, una doble caja torácica, así como brazos y piernas dobles. Una masa de intestinos sanguinolentos se retuerce en su interior, surgiendo de una de sus bocas aleatoriamente como un espantoso tentáculo. El horrendo ser ataca a **Desmond**, quien consigue evitarlo milagrosamente, retrocediendo a un lado de la pared, al tiempo que **Hagar** se dispone a cubrir la entrada del pasillo.

En el interior de la sala, **Zelis** descarga una oleada de proyectiles mágicos contra el espectro furioso, mientras **Grif** y **Seltensa** invocan los poderes de sus respectivas deidades y **Delar** espera su ataque con su espada mágica preparada. El espíritu se lanza contra la clériga de **Selûne**, a la que toca con su garras insustanciales. Inmediatamente, **Delar** y **Grif** responden a su ataque, golpeando con sus armas encantadas la esencia ectoplasmática del ser.

Al otro lado, en el pasillo, **Hagar** golpea al esqueleto triple, pero éste responde alcanzándole con su asquerosa lengua. El indómito enano siente como sus músculos se vuelven rígidos, quedándose paralizado frente a las afiladas garras del monstruo. Por suerte para él, viéndose amenazado por el resto de aventureros, la criatura sólo golpea de refilón al enano, cuya armadura absorbe parte de los impactos.

Por su parte, **Seltensa** se ha visto debilitada por el toque gélido del espíritu iracundo, pero continúa desencadenando sus oleadas de energía divina, imponiendo su voluntad incluso sobre el aura necromántica

que impregna el subterráneo. Esto debilita a ambos muertos vivientes, permitiendo que sus compañeros destruyan al espectro furioso, lo que posibilita que acudan en auxilio de **Desmond** y **Hagar**.

Combatiendo como si no hubiera un mañana, los aventureros ponen en jaque al terrible esqueleto, que se ve obligado a retroceder más allá del túnel. **Desmond** le persigue a cierta distancia, comprobando que, inesperadamente, la criatura es capaz de hablar, pues una voz ronca surge proyectada de sus cráneos cuando se pierde en el pasillo, camino de las puertas metálicas. Como respondiendo a su llamada, ambas hojas comienzan a abrirse y por un instante, el pícaro cree percibir un atisbo de luz más allá del umbral, antes de que las puertas comiencen a cerrarse.

Mientras su compañero mantiene vigilado el pasillo, el resto de aventureros curan sus heridas. **Tazimir**, recuperado de la experiencia de expulsar al espíritu que lo poseía, ofrece la poca magia que le queda para curar las heridas de los héroes, así como recuperar la esencia vital perdida por **Seltensa**. Hecho esto, el jergali les explica que es necesaria detener a **Drazmorg** antes de que libere la gema. Abierto el **Sello**, sólo se podría anular las emanaciones de la gema derrumbando todos los túneles que conducen a la cámara o volviendo a realizar el ritual para cerrarlo. Este último método es muy expuesto, pues necesario realizar un ritual para volver a montar las ocho cerraduras que lo protegían y, además, el paso final conlleva tocar la gema del **Tirano Susurrante**, lo que supone un riesgo para el cuerpo y el alma de quien lo haga.

A pesar de la advertencia del sacerdote, el grupo insiste en conocer el ritual, por lo que **Tazimir** les explica detalladamente el proceso durante casi la totalidad de la hora siguiente. Por suerte para ellos, los esbirros de **Drazmorg** no parecen mostrar ningún interés en ellos, lo que desconocen hasta que punto es reconfortante o preocupante.

Finalizadas las instrucciones de **Tazimir**, los aventureros le preguntan por el complejo de la **Cruzada**. El jergali conoce el trazado original, aunque supone que las maquinaciones de **Drazmorg** y los suyos han podido modificar algunas de las estancias, constatando que el necromante myrkulita ha conseguido invocar un **Pozo de Condenación** en el nivel superior. Conoce la existencia de una sala segura y también la ubicación de la estatua del paladín, mencionada en las inscripciones de las columnas, pero no sabe qué puede hallarse en su interior, ya que a él nunca se le permitió acceder a su interior.

Antes de partir y tras desearles el favor de **Jergal** para que puedan detener a **Drazmorg**, **Tazimir** se dirige a todos, pero especialmente a **Grif Hala**. La poderosa magia que trajo de vuelta al **Profeta Oscuro** y a sus sicarios sigue latente en toda la tierra. A pesar de no estar muerto, todavía conserva el suficiente poder divino como para percibirla. Cree que es el momento en que se cumplirá una profecía augurada tiempo atrás por los **Escribas** más ancianos, cuando los **Señores de los Muertos** retornarán para cubrir los *Reinos* de oscuridad. En previsión a esto, la **Iglesia de Jergal** consiguió obtener una poderosa arma, un artefacto traído de los reinos lejanos, más allá de nuestro mundo. Fue custodiado en un pequeño santuario cerca de esta región, donde descansaba junto con el elegido para portar dicho poder. Es necesario que **Grif** encuentre el arma y a su portador para detener la marea de tinieblas que se acerca. Si es necesario, debe viajar al *Zigurat de los Sumos Sacerdotes*, un antiguo templo que se transformó en una pequeña ciudad tras la caída de *Netheril*. Allí, los **Sumos Sacerdotes** podrán responder a sus preguntas y darle el poder para encontrar el arma y a quien fue elegido para blandirla.

Con muchas más dudas que respuestas, los aventureros se disponen a continuar la marcha, ya que el tiempo que han perdido aquí puede que le haya dado la posibilidad a **Drazmorg** de reorganizar sus fuerzas. En el pasillo que había frente al corredor de la puerta secreta encuentran una antesala, en la que hay dos nichos que representan a dos enanos con armaduras sumamente antiguas, que portan sendos martillos de batalla. Más

allá hay una amplia sala, de alto techo. Hay seis pequeñas cámaras anexas, en cada una de las cuales una escalerilla metálica permite ascender hasta una repisa donde descansa un sarcófago de piedra cubierto de extraños símbolos y rodeados de cadenas metálicas de un extraño color plateado. Según **Tazimir**, aquí fueron enterrados los últimos discípulos del **Tirano Susurrante**, protegidas sus tumbas por custodias que evitaban que sus restos pudieran atormentar a los vivos. Las cadenas de tres de los sarcófagos yacen rotas en las plataformas, con las tapas de los mismos abiertas, lo que hace fácil adivinar el origen del aberrante esqueleto al que han combatido hace un rato.

Ya sólo queda la decisión de si atravesar las dobles puertas y seguir hasta la cámara del **Sello**, donde con toda probabilidad les aguardará **Drazmorg** y sus últimos guardianes, o bien, regresar al nivel superior y continuar explorando el complejo, con la esperanza de que el ritual para completar la gema le obligue a mantener en el mismo toda su atención. Además, la existencia de una cámara secreta bendecida puede significar que en ella se guardase algún tipo de ayuda o contingencia por si en algún momento las cámaras subterráneas se veían amenazadas, aunque todo esto sólo son suposiciones.

Esta última opción es la elegida por los compañeros, que desandan todo el camino hasta la sala octogonal del sacerdote solar y las tumbas. Desde aquí, llegan hasta el cruce, acercándose hacia el sonido de agua que tantas veces han escuchado. Se trata de una encrucijada, de la que parten dos túneles opuestos. Hay un nicho con un severo rostro de piedra tallado en la pared. De uno de los ojos de la estatua cae una cortina de agua que se deposita continuamente en una fuente a sus pies, lo que provoca el débil rumor de agua que escuchaban, aunque el nivel del líquido no sobrepasa la repisa de la misma.

El corredor sur acaba en unas puertas de metal en la que hay inscripciones en Loross, que **Zelis** reconoce como plegarias a **Tyr**. Al norte, hay una gran rueda metálica y frente a ella se vislumbra una losa de granito que está apartada, dejando paso al pasillo que suponen que comunica con el resto del complejo.

Manteniendo vigilados ambos ramales del cruce, el grupo accede a la sala tras las puertas. Varias gruesas cadenas de hierro se alinean en los muros en forma de T, uniéndolas a un enorme candelabro de brazos retorcidos de metal ennegrecido. Hay un gran altar de granito en el centro de la habitación y al fondo de la misma se ve un atril con varios cuchillos afilados, relativamente limpios. También hay un alambique de cristal lleno de un extraño líquido verdoso y media docena de cráneos humanos diseccionados, llenos de extraños polvos que emiten un desagradable olor.

Mientras se encuentran investigando este macabro laboratorio, **Delar** y **Desmond**, que mantienen vigilancia en la encrucijada, escuchan movimiento en los dos corredores. Por un lado, el inconfundible sonido del caminar a cuatro patas de los sabuesos no muertos frente a ellos. Por otro, la voz ronca e inhumana del esqueleto formado por los discípulos liberados del **Tirano**, que viene del pasillo que sale de la habitación con las escaleras a las profundidades.

En cuestión de segundos, los compañeros deben tomar una decisión. Sabedores de que los sabuesos no son un enemigo especialmente duro, podrían tratar de abrirse paso entre ellos y alcanzar la sala del pozo, para luego huir a los túneles superiores. Otra opción es quedarse y presentar batalla, ya sea en la cámara del laboratorio en la que se encuentran o en los túneles.

Esta última es la opción elegida, por lo que el grupo se apresta al tiempo que preparan sus armas y su magia para enfrentarse a los discípulos y cualquier otra criatura no muerta que lo acompañe. Para asegurarse de que nadie les ataca por la retaguardia, **Zelis** invoca un conjuro para bloquear el pasillo tras ello, un sortilegio que provoca que oscuros tentáculos mágicos emerjan del suelo apresando y estrujando a cualquier ser que cruce la

zona. Con esta precaución, la vanguardia de los aventureros se topa con el esqueleto múltiple, secundado por un esqueleto y un tumulario enanos, pertrechados ambos con antiguas armas y armaduras.

Actuando con presteza, **Desmond** consigue atravesar el pequeño tramo de corredor que conecta con la amplia sala del atrio antes de que resulte bloqueado por los no muertos. Acto seguido, **Grif** y **Hagar** hacen frente a los primeros oponentes, los dos enanos muerto vivientes.

Entretanto, cuatro sabuesos no muertos surgen del cruce de la retaguardia. Para desmayo de **Zelis**, sólo uno de los monstruos es retenido, apenas brevemente, por sus tentáculos arcanos. Aullando de un modo sobrenatural, las primeras criaturas se precipitan contra **Delar** y el mago semiorco, que les hacen frente.

Aprovechando los últimos vestigios de poder divino que le restan, **Seltensa** invoca el poder de **Selûne**, provocando una oleada de energía divina que daña a los atacantes más próximos a ambos lados. Viendo esto, el esqueleto de los discípulos emite una orden en una extraña lengua, aunque esta vez todos reconocen la voz del **Profeta Oscuro**, como si el poderoso necromante pudiera además de comunicarse a través de sus sirvientes ejercer su magia también. El ser señala a **Hagar**, quien se vuelve como un autómatas hacia la sacerdotisa, descargándole un golpe de hacha que, por fortuna, apenas le hace daño significativo. Instantes después, el luchador enano recupera la voluntad de sus actos y continúa intercambiando golpes, junto con **Grif**, contra los no muertos enanos.

En cuanto a **Delar**, el elfo consigue mantener a raya a sus dos enemigos, mientras **Zelis** lanza una bola de ácido que desintegra a los otros dos sabuesos.

Sin embargo, la lucha está lejos de estar controlada. A su espalda, **Desmond** escucha los gruñidos de una pareja de sabuesos que se acercan. Justo en ese instante, la aberrante lengua de los discípulos paraliza nuevamente a **Hagar**, lo que provoca que **Grif** tenga que multiplicarse para contener el frente. Viendo esto, **Desmond** regresa al pasillo, con la esperanza de poder ayudar a sus camaradas a retirarse, arrastrando si hace falta al luchador enano. A su vez, **Seltensa** invoca a una criatura hecha de la magia divina de **Selûne**, lo que mantiene ocupado a la terrible criatura.

El combate continúa, y otros muertos vivientes se mantienen a la espera, temerosos del poder divino de la clériga aventurera. No obstante, las probabilidades de victoria del grupo cada vez son más reducidas. A pesar de que **Delar** y **Zelis** dan cuenta de la pareja de sabuesos que les atacaba, dejando una vía de escape expedita, en el cruce de los pasillos la situación se hace desesperada. Con **Hagar** fuera de combate, dos necrófagos oscuros llegan desde el atrio, amenazando a **Desmond** y **Grif**. Aunque el inquisidor logra acabar con el esqueleto armado enano, el tumulario sigue resistiendo y los discípulos encuentran un hueco para atacar a su compañero pícaro, que recibe graves heridas y queda paralizado por el toque de la lengua aberrante del ser. La huida resulta ahora casi imposible, al menos, llevándose a los compañeros paralizados. Regodeándose en su momento de triunfo, la voz del **Profeta Oscuro** les ofrece un lugar en sus huestes inmortales si se unen a él voluntariamente. Esto sólo consigue enfurecer a **Seltensa**, que redobla sus esfuerzos por acabar con los enemigos que rodean a sus camaradas, aunque no consigue destruirlos. Su última ola de energía divina se pierde, absorbida por la esencia necromántica que emana del **Sello** abierto. Este último revés parece indicar el fin, especialmente cuando el aberrante esqueleto de los discípulos deja fuera de combate también a **Grif**.

A duras penas **Delar** y **Zelis** consiguen convencer a la clériga de que una muerte anónima en estos oscuros túneles no tendrá ninguna utilidad para proteger la región. Apenados por dejar a sus camaradas a merced de los no muertos, los tres aventureros supervivientes corren por el túnel por el que vinieron los sabuesos, tratando de encontrar el camino hacia la sala del pozo.

Afortunadamente, las indicaciones de **Tazimir** se muestran especialmente valiosas en estos momentos angustiosos y consiguen llegar hasta la sala circular, donde más de media docena de ojos necróticos los observan en silencio, mientras el consabido zumbido lo llena todo.

Escuchando tras ellos el sonido de sus perseguidores acercándose, **Zelis** ayuda a **Seltensa** a quitarse su armadura, que es recogida por **Delar**. La clériga apela al poder de la **Dama de Plata**, y se transforma en una mujer loba. Con sus poderosas garras, comienza a trepar, siguiendo al ágil elfo, mientras el mago semiorco se transforma en un elemental de aire para alcanzar la cueva por encima de ellos.

Pero arriba el trío de aventureros dista de estar completamente a salvo. Como les dijo **Desmond**, los niveles superiores pueden estar abarrotados de esqueletos y un enfrentamiento ahora podría significar la muerte. El túnel que lleva a las profundidades parece fuera de toda discusión, por lo que sólo les queda la consabida ruta norte, aunque comienzan a pensar que a menos que el **Profeta Oscuro** tenga algo más importante en mente, es muy probable que tarde o temprano sus criaturas no muertas comiencen a recorrer también esta vía.

5 Kythorn: La noche transcurre una vez más llena de pesadillas en las que seres de ultratumba les dan caza. En algunas ocasiones, creen ver los rostros de sus camaradas perdidos entre sus perseguidores, lo que acrecienta la sensación de angustia.

Durante las guardias nocturnas **Delar**, que ha recorrido con precaución parte del camino de regreso a la gruta del poco, cree haber escuchado ecos distantes, como si una batalla se hubiera desarrollado en los túneles de los antiguos *Salones*.

Decididos a arriesgarse para comprobar si la ruta de escape está libre, los tres supervivientes se disponen a internarse de nuevo en las cámaras de los enanos. Llegar hasta las tropas cormyreanas es la mejor posibilidad que tienen para poder frustrar los oscuros planes del **Profeta Oscuro** o **Drazmorg el Condenado**, como lo llamó **Tazimir**. Además, si por ventura de los dioses sus compañeros todavía siguen vivos, los cormyreanos son la única opción para rescatarlos antes de que sean transformados en seres de ultratumba.

El rastro ácido de la hueste de esqueletos finaliza en la cámara del almacén con la cadena y el elevador, que ha sido el escenario de una dura lucha. Se aprecian restos sanguinolentos y fragmentos de hueso por doquier, así como manchas ennegrecidas en las paredes y restos de armas y armaduras rotas. Parece que anoche, los cormyreanos se enfrentaron aquí a las criaturas no muertas de **Drazmorg**, aunque es difícil saber el resultado de la lucha. En algunos puntos de las paredes, se ven partes de esqueletos literalmente incrustados en las mismas y, además, algunos de los esqueletos tumbados en el suelo son enormemente grandes y parecen relativamente intactos.

Lo cierto es que la sensación de peligro en la zona es casi palpable. Recordando el mapa de los aventureros de la **Compañía del Manto de Estrellas**, viene a su mente la existencia de un estrecho pasadizo que lleva de una de las cavernas naturales de este nivel a la forja impía, que ahora debería de estar apagada.

Ofreciéndose a explorar gracias a su magia, **Zelis** se transforma en un pequeño elemental de tierra, para introducirse en la roca de la pared y alcanzar el nivel superior. Al no encontrar peligro alguno, pues el la forja sigue inactiva al haber sido destruido su oscuro guardián, todos suben hasta el primer nivel de los *Salones*.

Delar es quien avanza ahora en cabeza, protegido en los puntos más expuestos por su aptitud de invisibilidad sobrenatural. Al salir de los túneles naturales que llevan a la cueva de la forja, el elfo se da cuenta de que la lucha se ha extendido por todas las salas y pasadizos próximos a la cámara del elevador, donde supone que los esqueletos emergieron en tropel. No hay ni rastro de ningún cuerpo, pero aquí tampoco se ve ningún esqueleto completo, ni tampoco incrustado en la roca de las paredes.

Todos avanzan con precaución hasta que escuchan el sonido de una campanilla al repiquetear, que **Zelis** reconoce como la señal de activación de un conjuro de alarma. Inmediatamente, varias voces resuenan en la oscuridad por delante de ellos, impartiendo órdenes para que se aproximen con los brazos en alto. Finalmente, una autoritaria voz de mujer hace cesar el coro de gritos y se dirige a ellos mencionando el nombre de su compañía aventurera, los **Hermanos de Sangre**.

Superada la fase de contacto con las hostigadas y nerviosas tropas de **Dragones Púrpura**, los tres supervivientes son llevados al exterior, donde comprueban que algo menos de medio centenar de soldados mantienen turnos de guardia o descanso alternadamente, tanto en la superficie como en las salas del primer nivel, cuyos pasillos han protegido con barricadas. Son guiados por la propia **Lionar Mirten Saltmar**, quien les confirma que anoche tuvieron una fuerte lucha con esqueletos que exudaban ácido que forzaron una salida desde la sala del elevador, por lo que ordenó a las tropas replegarse para poder defender mejor las salas iniciales de este nivel. De momento, la oficial no les da más información, aunque les pide que la acompañen sin hacer preguntas.

Ya al aire libre, una tienda de vívidos colores púrpuras se levanta en el patio del antiguo complejo. Su interior es sorprendentemente amplio y acomodado, haciendo sospechar a los compañeros que algún tipo de magia dimensional domina el tejido del pabellón. Allí son recibidos por **Corbin Wallace**, el **Mago de Guerra** procedente de *Suzail* que llegó para reforzar el contingente militar.

Son los cormyreanos quienes preguntan primero sobre la inesperada presencia del grupo en el interior de los Salones Embrujados, escuchando atentamente el rápido relato que tratan de hacer los aventureros, interrumpido en varias ocasiones para precisar datos sobre el tipo de criaturas, magia o naturaleza de los peligros que encontraron. La narración de los héroes supervivientes finaliza con una sentida petición de ayuda para poder bajar de nuevo y detener a **Drazmorg** y poder tratar de salvar a cualquier de sus camaradas si fueron capturados.

Es el turno de **Corbin**, quien les explica que sus tropas sufrieron un fuerte ataque de poderosos muertos vivientes cuando descendieron por los subterráneos enanos hasta llegar a una gruta con la losa rota y el pozo. La lucha fue terrible, pereciendo uno de sus aprendices y varios buenos soldados. Por fortuna, las precauciones que habían tomado les permitieron retirarse ordenadamente hasta el nivel superior sin tener que lamentar demasiadas bajas. Tras este revés, decidieron asegurarse de sellar las salidas al complejo y planificar un avance meticuloso para limpiar sala por sala todo el complejo de los *Salones*. Enviaron a todos los heridos a *Estrellavespertina*, práctica que han convertido en habitual, pues han establecido allí un hospital con la ayuda de los buenos clérigos de **Lathander**. Además, algo que ya percibieron durante el combate, los capellanes militares le informaron que una extraña aura de energía negativa impregnaba el lugar, haciendo más difícil el empleo de magia curativa, así como el uso de energía divina como arma contra los seres de ultratumba.

Durante los dos días siguientes limpiaron meticulosamente todo el primer nivel del subterráneo, colocando incluso algunos glifos mágicos como protección para evitar que alguna criatura pudiera materializarse a su retaguardia. Tuvieron enfrentamientos que no pasaron de meras escaramuzas con muertos vivientes menores y llegaron de nuevo a asegurar la zona del elevador, comenzando a explorar el segundo subterráneo. Sin embargo, esta vez no fue osado como para extender demasiado el despliegue de sus hombres. Él y sus aprendices colocaron varios conjuros de alarma y defensa y regresaban para descansar, dejando puestos de vigilancia en la sala superior del elevador y la grieta de la forja, los únicos accesos conocidos.

La situación empeoró posteriormente, pues aunque varios de los heridos regresaron, otros soldados que habían recibido alguna herida menor durante los combates enfermaron, y tuvieron que ser relevados. Además,

un par de sus aprendices manifestaron terribles pesadillas durante la noche, lo que les hacía imposible descansar adecuadamente para recuperar su magia.

Ayer por la noche tuvo lugar un nuevo asalto a gran escala por parte de los muertos vivientes. Un numeroso grupo de esqueletos emergió desde la sala del almacén, bajo el elevador. Los huesos de los no muertos salpicaban de una especie de ácido corrosivo al golpearlas y también estallaban al ser destruidos. Por si fuera poco, varios enormes esqueletos aparecieron con ellos. La lucha fue brutal y otros dos de sus pupilos perecieron hasta darse cuenta de que los esqueletos monstruosos no eran muertos vivientes sino golems animados. Lograron rechazar a las criaturas a duras penas, pero tuvieron que retirarse hasta las barricadas cercanas a las escaleras de regreso a la superficie.

Este ataque confirmó la gravedad de la situación, por lo que envió un mensaje urgente a sus superiores, informándoles de lo ocurrido. Actualmente se encuentra a la espera de la respuesta, manteniendo una posición defensiva con los hombres útiles que quedan en condiciones de luchar. Hasta que no reciba nuevas órdenes no se arriesgará a emprender una nueva acción, pero espera que la seriedad de la amenaza propicie una reacción rápida antes de que el peligro se haga mayor.

6 Kythorn: Antes del mediodía, las trompetas de los vigías en el exterior ponen en guardia a todo el campamento cormyreano. Un grupo de jinetes, junto con un par de carromatos llegan desde el camino de *Estrellavespertina*. Sorprendentemente, uno de los jinetes, un caballero acorazado, porta un pendón con la efigie de un dragón púrpura coronado, que muchos soldados reconocen como la insignia del rey. Inmediatamente, la noticia se extiende de boca en boca. También los supervivientes se precipitan hacia el exterior de los muros. En total, hay media docena de jinetes, junto con otra veintena de hombres que llegan en los carromatos. Muchos son **Dragones Púrpura** heridos en combates previos que regresan a la zona de combate, pero hay varios individuos que sobresalen sin duda alguna. Enfundado en una espléndida armadura completa está el mismísimo **Rey Azoun IV**, que apenas baja de su montura se dedica a infundir ánimos a todos los hombres de armas que lo saludan respetuosamente. A pocos metros de él se mueven siempre una pareja de caballeros, que parecen actuar como guardaespaldas del monarca. Otra figura que no deja indiferente a nadie es la de **Vangerdahast**, el **Mago Real**. A diferencia del **Rey**, el líder de los **Magos de Guerra** imparte rápidas órdenes tanto a la **Lionar Saltmar** como a su subordinado **Corbin Wallace**. Curiosamente, los últimos dos jinetes son conocidos de los héroes. El primero es **Linus Arnhius**, el paladín de **Helm**, miembro de la **Orden de los Ojos Vigilantes** que conocieron en el pueblo. El segundo no es otro que **Ildar Canciónlunar**, el embajador elfo. El clérigo de la diosa de la luna éfica porta una especie de armadura formada por una multitud de escamas espejadas, que reflejan con un brillo pálido la luz del sol. Finalmente, en los carromatos, los aventureros reconocen a **Alice Cadenadero**, **Señor de Estrellavespertina**, quien se acerca junto a una mujer que ronda la treintena de elegante porte. La desconocida no lleva armadura, pero sí va armada con una espada de hoja larga. En su hombro ronronea un tressym, como los lugareños llaman a los gatos alados que suelen ser frecuentes en esta zona, lo que hace sospechar a **Zelis** que pueda tratarse de una hechicera o maga, dado que los tressym son muy apreciados como familiares.

Es **Ildar** el que repara el primero en la presencia de **Delar**, quien comienza a ponerle rápidamente al corriente de lo sucedido. Sin embargo, el embajador le corta respetuosamente, pues se va a producir un cónclave militar en la tienda del **Mago de Guerra** y allí es donde tendrán la oportunidad de hablar al mismísimo **Rey**.

Unas dos horas más tarde, tanto los oficiales cormyreanos como los aventureros han podido relatar los respectivos sucesos que han tenido que sufrir durante la lucha contra la oscuridad que se esconde en los

Salones Embrujados. Tras ello, los cinco son dispensados para que descansen, mientras el **Rey** y sus acompañantes deliberan acerca del curso de acción a tomar.

Poco antes del atardecer, **Ildar** se acerca a la tienda que los cormyreanos han proporcionado a los tres supervivientes y los saluda cordialmente, mostrándose especialmente feliz de que **Delar** esté bien. El clérigo les confirma que por orden del **Rey**, con la primera luz del amanecer, la expedición cormyreana descenderá para limpiar los *Salones Embrujados* de cualquier amenaza para el reino y sus habitantes. Una vez superada la cámara del pozo, habiendo estudiado los planos meticulosamente, las fuerzas se dividirán en tres grupos, dirigido el primero por el propio **Azoun IV** y su mago **Vangerdahast**, quienes se abrirán paso hacia la cámara del **Sello**. El segundo, liderado por la **Lionar Saltmar** y el **Mago de Guerra Corbin Wallace**, limpiará todo el nivel superior, buscando también la ubicación de la posible cámara secreta que ellos mencionaron. El tercer grupo estará liderado por **Alice Cadenadeoro** y por él mismo. Les acompañan el paladín **Arnhius** y **Tessaril Invierno**, sobrina del fallecido mago **Tessar**. Él estaría honrado en que ellos tres se unieran a su compañía, con la esperanza de encontrar el **Pozo de Condenación** del que les habló el sacerdote jergali que encontraron aprisionado en el extraño cristal.

7 Kythorn: Sorprendentemente, la noche ha transcurrido sin que nadie en el campamento cormyreano haya sufrido ninguna pesadilla, aunque sí ha estado plagada de nervios, anticipando la batalla que se avecina.

El descenso de los grupos de combate se produce en un tenso silencio, pues todos los túneles y salas del nivel superior se encuentran vacíos. Durante su bajada, han escuchado que el primer grupo ha limpiado la sala del elevador, donde algunos de los esqueletos que aparecían incrustados en las paredes les atacaron, así como una pareja de esqueletos monstruosos que realmente era golems. Sin embargo, para cuando el contingente de los aventureros llega a la sala, lo único que queda son amasijos de huesos diversos desperdigados por el suelo.

La escena casi se repite para cuando llegan a la cámara del pozo, pues todo el lógamo de las paredes ha sido abrasado, incluyendo los ojos necróticos. Además, el nivel de las aguas ha descendido hasta que apenas queda sólo una película de líquido sucio, de la que sobresale una especie de cuerpo retorcido formado por una amalgama de carne verdosa y tentáculos, que ahora parece completamente abrasada.

Dos plataformas mágicas, gentileza de varios **Magos de Guerra** menores, permiten que los combatientes descendan con cierta seguridad hasta el nivel de las salas construidas por la **Cruzada Resplandeciente**. Aquí el grupo de los héroes se separa de la fuerza comandada por la **Lionar Saltmar** y **Corbin Wallace**. Su tropa es liderada a partir de aquí por **Alice Cadenadeoro**, junto a la que va el propio **Ildar Canciónlunar**, mientras que los aventureros permanecen en un segundo plano.

Más allá del agujero en la pared, se abre un túnel que parece conectar con una amplia caverna, desde la que se escuchan los gritos y aullidos de dolor que ya habían percibido en sus anteriores descensos. El extremo más alejado de la enorme gruta parece estar bañado por una fantasmagórica luz purpúrea, que baña gran parte de la escena en lúgubres sombras. Cuando los cormyreanos y sus aliados se encuentran ya a pocos metros, comienzan a vislumbrar lo que parece una grieta abierta en la propia tierra, así como varias figuras que parecen estar encadenadas de alguna manera a la pared. Entonces, surgidos de la oscuridad, los sicarios de **Drazmorg** caen sobre ellos.

La lucha en el **Pozo de Condenación** permanecerá en las pesadillas de muchos de quienes participaron en ella durante toda su vida. Surgidos de la propia grieta, una jauría de sabuesos cadavéricos se precipita contra las primeras filas de soldados, seguidos por un puñado de necrófagos. De la oscuridad de lo alto, descienden

varias sombras espectrales y una figura de pesadilla, una criatura compuesta por las partes reunidas de varios esqueletos que los compañeros recuerdan muy bien, ataca también cayendo desde el techo.

Alice Cadenadero, Señor de *Estrellavespertina*, es la primera en caer. Paralizada por el abominable tentáculo del esqueleto de los discípulos, es destrozada sin piedad por éste, pese a que **Linus Arnhius** e **Ildar** acuden inmediatamente en su ayuda, así como también **Tessaril Invierno**, quien con su magia contiene a las sombras para evitar que puedan eliminar a cualquier clérigo presente en los primeros compases de la refriega. No obstante, la pérdida de la líder y clériga de **Lathander**, lejos de minar la moral de los cormyreanos y sus aliados, sólo sirve para que éstos redoblen sus esfuerzos hasta que todos los muertos vivientes y el mismísimo **Pozo de Condenación** son destruidos por completo.

Gracias a los dioses, en un rincón de la caverna, reducidas a polvo las manos esqueléticas que los sujetaban, encuentran a **Desmond**, **Grif** y **Hagar**. Completamente desnudos y con signos evidentes de haber sido torturados, especialmente en el caso del inquisidor jergali, son atendidos inmediatamente por su compañera **Seltensa**, quien se encarga de proporcionarles los primeros auxilios. Muchas de las heridas que muestran están infectadas por la podredumbre de los no muertos, pero la clériga espera que con la ayuda de **Selúne**, todos sus camaradas puedan recuperarse del todo.

Finalizada la lucha, mientras los cormyreanos continúan comprobando que no hay ningún peligro oculto, **Linus Arnhius** los escolta de regreso a la superficie, para que puedan descansar y atender a los prisioneros rescatados. También les acompañan algunos **Dragones Púrpuras** del segundo contingente, quienes les comentan que han encontrado varios túneles y salas plagados de trampas, algunas protegidas también por criaturas de pesadilla, pero han asegurado el resto del nivel.

Apenas un par de horas más tarde, llegan noticias sobre el **Rey** y sus hombres. La sala del **Sello** ha sido clausurada, aunque un retén de soldados y varios **Magos de Guerra** y capellanes militares permanecerán de guardia en el primer subterráneo de los *Salones*. **Azoun IV** surge triunfante entre los vítores de los hombres y mujeres presentes, quienes ven en su bravo monarca un símbolo de la lucha contra la oscuridad que envuelve su tierra.

8 Kythorn: La noche ha transcurrido con relativa calma, aunque **Seltensa** no ha pasado por alto que los sueños de los tres compañeros rescatados no han estado ausentes de pesadillas, aunque en este caso atribuibles a la terrible experiencia que han sufrido.

Por fortuna, con el nuevo día, la salud de los heridos ha comenzado a mejorar notablemente, gracias a las dotes curativas de **Seltensa** y del propio **Ildar Canciónlunar**.

9 Kythorn: Los exploradores cormyreanos siguen investigando los *Salones Embrujados* y las cámaras de la **Cruzada Resplandeciente**, pero llegan pocas noticias a los aventureros.

Linus Arnhius, el paladín de **Helm** se despidió cortésmente de ellos, pues pretende volver a *Estrellavespertina* por si el pueblo necesitase de su protección, ya que los pocos soldados heridos en la lucha se encuentran todos bastante mejor y sus dones sanadores no son necesarios.

Después del mediodía, **Seltensa** informa con alegría a **Delar** y **Zelis** de que sus camaradas se encuentran suficientemente recuperados como para abandonar el improvisado hospital de campaña. Además, todos ellos han sido convocados a la tienda de mando, donde espera que puedan averiguar algo más acerca de lo sucedido en el asalto final.

En la reunión, además del **Rey**, sus guardaespaldas y el sempiterno **Vangerdahast**, están presentes también **Ildar Canciónlunar** y **Tessaril Invierno**, junto con la **Lionar Saltmar** y el **Mago de Guerra Corbin Wallace**.

Estos últimos son quienes primero informan de como su tropa tuvo que avanzar por una red de túneles con varias trampas, incluyendo una sala cubierta de enormes globos oculares, en la que moraba un ser aberrante, una masa de bocas y ojos cuyos gritos hicieron enloquecer a varios de sus soldados hasta que la magia de **Corbin** pudo silenciarla. Más allá encontraron efectivamente una sala con una titánica estatua de un paladín humano. Además de una peligrosa trampa, consiguieron encontrar el acceso a una pequeña cámara secreta, confirmando el relato de los aventureros. No pasa desapercibido para ninguno de ellos el hecho de que **Corbin** no mencione en ningún momento lo que encontraron en dicha sala, lanzando una significativa mirada al **Mago Real** durante el relato.

Es el turno de **Ildar**, quien narra la dura lucha en el **Pozo de Condenación**, la trágica muerte de **Alice Cadenadeoro** y el rescate de los héroes. También describe cómo fue destruido la oscura sima, una brecha entre nuestro mundo y el *Plano de las Sombras*, de donde **Drazmorg** extraía las energías oscuras para crear nuevos muertos vivientes o atraer a nuevos seguidores.

En cuanto a los prisioneros liberados, recuerdan haber despertado a orillas del pozo, junto con otro preso, un joven luchador llamado **Michael Boll**, el último superviviente de la compañía de la **Marca del Destino**. Durante los breves períodos de consciencia entre las sesiones de tortura y los maltratos, **Michael** les contó que su grupo fue capturado por completo en la cámara del pozo, pero sus compañeros decidieron unirse voluntariamente al ejército de no muertos del **Profeta Oscuro**. Sólo él se mantuvo firme en sus creencias. Sus antiguos camaradas partieron con la horda que atacó *Estrellavespertina*, mientras que él era torturado, tratando de quebrantar su espíritu. Ha visto a muchas almas ser consumidas por el **Pozo**, una brecha donde ansiosos seres aguardan para devorar la fuerza vital de las víctimas. Incluso los cuerpos de los cormyreanos caídos eran animados por las energías necrománticas existentes, pero al no estar corrompidos, sus espíritus proporcionaban escaso sustento a las criaturas del otro lado. Eran las almas voluntarias, quebrada su fe, las que daban verdadero poder a los no muertos que surgían después de sus entrañas.

Desgraciadamente, **Michael Boll** no pudo ser rescatado a tiempo. **Hagar** cree recordar que poco antes de empezar a escuchar el sonido de la lucha, los necrófagos lo arrojaron al **Pozo**, sin duda con la esperanza de absorber la suficiente energía como para poder llamar a nuevos no muertos que les ayudasen a defender el lugar. Sólo la providencia divina permitió que la vanguardia del grupo liderada por **Alice** e **Ildar** llegase hasta la caverna antes de que ellos hubieran corrido la misma suerte.

Por fin, es el propio **Rey Azoun IV** quien explica los desafíos a los que tuvieron que enfrentarse para llegar a la cámara del **Sello**. Bien es cierto, que el monarca reconoce que los capellanes militares de la primera expedición que lo acompañaban le confiaron que el aura de energía negativa que bañaba los túneles parecía haber disminuido en fuerza, respecto a la última vez que habían descendido hasta la cueva de la losa y el pozo. Sospechando el oscuro motivo de este hecho, el **Rey** ordenó a los suyos avanzar con decisión, pues temía que **Drazmorg el Condenado** hubiera abandonado el complejo de la **Cruzada**, así como los *Salones Embrujados*, habiendo liberado la gema del **Tirano Susurrante**. En los túneles del segundo nivel encontraron los restos rotos del enorme prisma de cristal, entre los que se adivinaba un amasijo de huesos, algunos de ellos casi pulverizados. Parece claro que **Tazimir**, el **Escriba de Jergal**, pagó cara la ayuda que proporcionó a los héroes.

Más allá, tras unas puertas metálicas pudieron llegar hasta una serie de enormes losas de piedra, que daban paso a una rotonda con extrañas marcas de explosiones en el suelo, lo que parece indicar toda una serie de peligrosas trampas que afortunadamente el paso continuo **Drazmorg** y sus profanadores habían desactivado por completo. En el otro extremo, una nueva losa abierta permitía cruzar otro camino semicircular hasta llegar a

una amplia sala, dominada por un zigurat de piedra cuya cúspide parecía estar abierta. Una hueste de muertos vivientes los esperaba aquí, liderados por un horrendo esqueleto compuestos de varios cuerpos como el que los aventureros han descrito. Esto sin duda confirma que **Drazmorg** pudo liberar a los tres discípulos restantes de sus sarcófagos de piedra antes de la llegada de los cormyreanos y usar su cuerpo maldito para poder ver lo ocurrido y poder emplear su magia a distancia. La lucha en la sala del **Sello** fue dura, pero sin la presencia de la gema ni del propio **Drazmorg**, los muertos vivientes perecieron bajo el acero y la magia. No obstante, antes de que la última criatura de ultratumba fuera destruida, la voz del **Profeta Oscuro** no deja de burlarse de los presentes, prometiendo venganza cuando su amo, el **Tirano Susurrante**, sea liberado de su encierro. Fue **Vangerdahast** quien se encargó de bloquear con su magia el acceso al zigurat, con la esperanza de que nunca más tengan temer ninguna amenaza surgida de este lugar.

10 Kythorn: Dejando atrás una guarnición para asegurar que los *Salones* no albergan ningún otro peligro oculto, **Azoun IV** y los suyos regresan a *Estrellavespertina*, acompañados por los aventureros.

Una vez en el pueblo, el **Rey** se dedica a ayudar a coordinar la reconstrucción de las zonas dañadas por los ataques de muertos vivientes, así como a honrar a los caídos.

14 Kythorn: Durante las jornadas siguientes, **Vangerdahast** ha llamado personalmente a cada uno de los miembros de la compañía de los **Hermanos de Sangre**, así como a **Hagar**, tomando minuciosas notas de todas las peripecias sufridas por el grupo. Una de las consecuencias de esto es que el **Mago Real** le pide a **Zelis** que le entregue la jaula necromántica que arrebataron al a momia del sacerdote de **Mystra**, dado que dicho objeto está vinculado a la creación y dominio de criaturas muerto vivientes y su posesión y uso son crímenes contra el reino.

Por otro lado, próxima la inminente partida, **Desmond** se reúne una última vez con la joven **Ralla**, quien asombrada por las proezas de los héroes, le narra también las peripecias por las que tuvo que pasar su hermano y los otros niños secuestrados por los kobolds y llevados a los *Salones Embrujados* nueve años atrás. En cuanto a **Zelis**, el mago aprovecha para hablar con **Tessaril Invierno**, la sobrina de **Tessar**, quien le confirma la muerte de su tío, envenenado en una de las salas seguras del templo de **Tymora** en *Suzail*, donde su magia lo transportó. Desgraciadamente, el **Hermano Vinoaguado de Tymora**, antiguo compañero de aventuras de **Tessar** en los **Hombres del Rey**, no pudo sanar el veneno que corría por sus venas a tiempo. Esto ha sido un duro golpe para todos, pues su tío era una persona muy querida y, de hecho, fue él quien la adoptó como aprendiz para enseñarle los misterios del **Arte**.

Requerido por los asuntos del reino, el **Rey** se despide de los ciudadanos de *Estrellavespertina*, así como de las tropas presentes y de los propios aventureros, a los que invita a viajar a la *Corte*, para ser honrados como se merecen. También **Ildar Canciónlunar** se excusa por su marcha, pues debe volver a *Suzail*, y aprovechará la magia del **Mago Real** para poder regresar rápidamente a la capital, donde la responsabilidad de la embajada le espera. No obstante les manifiesta su deseo de poder verlos una vez más en palacio, recibiendo los honores que se han ganado por sus heroicas acciones.

18 Kythorn: Un convoy militar parte de *Estrellavespertina* hacia *Suzail* y los aventureros se unen al mismo para poder viajar con mayor comodidad y seguridad. Antes de su marcha, tanto el sacerdote **Randal de Lathander** como **Dunman Kiriag** les han expresado su gratitud y amistad, que no será olvidada tampoco por ninguno de los moradores del pueblo.

20 Kythorn: Poco antes del anochecer, la expedición llega a *Dhedluk*.

23 Kythorn: Sin ningún percance, la comitiva cormyreana alcanza el pueblo de *Encrucijada*. Aquí tienen planeado permanecer un par de días hasta que llegue el relevo de la disminuida guarnición de **Dragones Púrpura** asignada a la defensa de la población.

28 Kythorn: El convoy de carros llega a las ruinas de *Zundle*, donde acampan para pasar la noche.

1 Flamarul: Finalmente, el grupo vislumbra las majestuosas murallas de *Suzail*, donde son recibidos como invitados en la *Corte*.

2 Flamarul: La **Reina Filfaeril** y el **Señor Magistrado Lucius Markarim** reciben formalmente a los héroes, extendiendo su hospitalidad en la *Corte* mientras lo deseen. También les anuncian que el **Rey** pretende honrar a todos los que se distinguieron en la lucha contra los muertos vivientes en *Estrellavespertina* en un acto público, por lo que espera que estén presentes.

4 Flamarul: Conscientes de las palabras del sacerdote de **Jergal, Tazimir**, el grupo planea la búsqueda del *Zigurat de los Sacerdotes*, un antiguo templo mayor de la deidad posterior a la caída de *Netheril*. Por ello, **Delar** acude a la embajada elfa para reunirse con **Ildar Canciónlunar**, a quien le pide que revise los mapas que los tel'quessir puedan conservar de aquella época.

Por otro lado, **Hagar** accede a unirse a la compañía aventurera de los **Hermanos de Sangre**, por lo que **Grif** realiza los trámites para incluirlo en la carta de constitución.

Durante estos días se enteran de la reciente muerte de **Brendan Coronaplateada**, primo del **Rey** y miembro importante de la **Corte Real**. Al parecer, fue encontrado muerto en un reservado del *Osculatorio*, un conocido salón de festejos de la capital, lo que ha propiciado multitud de rumores entre la nobleza y el pueblo llano.

7 Flamarul: Esa tarde, en una de las plazas de la *Corte* se realiza una gran celebración abierta a todos los habitantes de *Suzail*. Allí son presentados todos los aventureros, siendo el propio **Rey Azoun IV** quien les entrega una serie de presentes para recompensar sus acciones. Son nombrados **Heroes Notables** del reino y también **Defensores de Estrellavespertina**.

También están presentes algunos conocidos de los compañeros. Como el joven **Telespada Louis Laecius**, quien es ascendido a **Primer Espada**. Por otro lado, en una decisión sorprendente para muchos, la joven **Tessaril Invierno** es nombrada nuevo **Señor** de *Estrellavespertina*.

Aprovechando la charla posterior a la ceremonia, **Zelis** charla con la maga, quien le confía su propósito de establecer permanentemente en *Estrellavespertina* una vigilancia de los *Salones Embrujados*, para tratar de evitar que vuelvan a convertirse en escondite y guarida de criminales o monstruos peligrosos. El mago semiorco se entera también de que ha llegado la noticia de la inesperada muerte del padre de otro miembro de los **Hombres del Rey, Dimswart el Joven**, quien fue también mentor de **Azoun** cuando era un joven príncipe. Por otro lado, **Delar** sigue con sus indagaciones acerca del *Zigurat de los Sacerdotes*. Aconsejado por **Ildar**, quien no ha podido conseguir ningún mapa que muestre su ubicación, el aventurero se aproxima a **Lucien Espadaplateada** uno de los nobles asistentes a la fiesta. La familia **Espadaplateada** es famosa por mantener un museo donde se recogen todo tipo de maravillas de cualquier lugar de los *Reinos*. Además, el propio **Lucien** es miembro de la *Sociedad de Aventureros Resueltos*, un exclusivo club frecuentado por exploradores y antiguos aventureros de renombre. Gracias a él, el elfo se entera de que ya anteriormente hubo gente interesada en averiguar más cosas sobre el culto de **Jergal** y sus lugares de culto perdidos en el pasado. De hecho, su sobrina se encuentra precisamente investigando el tema e invita al grupo a que acceda a la sala de mapas y planos de la *Sociedad* si lo desean.

Con la celebración ya casi a punto de terminar, los **Hermanos de Sangre** se ven sorprendidos cuando **Julia Emmarask**, una regordeta noble de mediana edad, les aborda invitándolos a una fiesta que va a celebrar

dentro de dos noches en su mansión. Ante la posibilidad de poder realizar nuevos y valiosos contactos entre la alta sociedad cormyreana, los compañeros aceptan.

8 Flamarul: **Delar**, **Grif** y **Zelis** acuden a la sede de la *Sociedad de Aventureros Resueltos*, donde investigan infructuosamente acerca de la posible ubicación del *Zigurat de los Sacerdotes*. Desgraciadamente, no existe ningún mapa de la época que muestre su localización.

9 Flamarul: Las invitaciones para la fiesta de los **Emmarask** llegan a la *Corte* a primera hora de la mañana. Ya al atardecer, la mansión de los nobles es un hervidero de lujo y ostentación, donde la mayoría de los héroes se encuentran algo incómodos, siendo vistos como una especie de atracción exótica.

Avanzada la fiesta, cuando los primeros invitados se preparan para marcharse, **Julia Emmarask**, la anfitriona, se percata de la momentánea ausencia de su esposo, y envía a una criada a su despacho. Al cabo de unos minutos, la doncella regresa sin éxito y esto es percibido por **Zelis**, quien se ofrece a subir con las dos mujeres. Efectivamente, la puerta del despacho del noble está cerrada y nadie responde. Escuchando un sonido extraño en el interior de la habitación, el mago emplea su magia para transformarse en un pequeño elemental de tierra y atravesar la pared. Se queda sorprendido cuando ve el cadáver de un hombre de mediana edad, sentado hacia atrás en su silla de trabajo con la garganta abierta. Una figura encapuchada se encuentra a un lado de la sala, junto a un cuadro vuelto que muestra una caja fuerte abierta. El desconocido parece sopesar si atacar al inesperado testigo o no, pero finalmente, salta apoyándose en el alféizar de la ventana abierta. La potencia del salto le lleva prácticamente hasta el tejado del edificio más próximo, lo que hace sospechar al mago del empleo de magia o de la naturaleza sobrenatural del asesino.

Cuando la noticia del asesinato de **Anvil Emmarask**, magistrado reconocido de la **Corte Real**, se extiende entre los invitados, se suceden las escenas de horror entre la nobleza. Minutos después, una patrulla de **Dragones Púrpura** se presenta en la hacienda.

Momentos antes, **Desmond** y **Zelis** han sido testigos de como la doncella personal de la **Dama Emmarask** le entregaba algo a un joven lacayo. Al ser interrogada, la sirviente reconoce que era un mensaje que debía entregar al fallecido **Señor**, pero que no ha tenido oportunidad. **Desmond** logra convencer al chico, que es el asistente del magistrado, para que se lo entregue, resultando ser una nota en la que se acuerda una reunión con un tal **Lobo Negro** a medianoche, en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, un establecimiento famoso por ser frecuentado por numerosos aventureros y mercenarios. El chico reconoce que acompañó a su señor ayer por la mañana a dicho lugar, donde estuvo durante unos pocos minutos, aunque él no llegó a entrar al serle ordenado permanecer en el carruaje junto con el cochero.

Después de que **Zelis** preste su declaración al **Mago de Guerra** que acompaña a la patrulla de la **Guardia**, el grupo acuerda visitar el lugar de la reunión, con la esperanza de poder averiguar algo sobre el asesinato de **Anvil Emmarask**. Sin embargo, antes de marcharse, son abordados por una bella mujer, que se presenta como la **Dama Xuldra Nzssar**, esposa de **Mantos Bleth**, otro importante noble cormyreano. La noble les explica brevemente que desearía que acudieran al día siguiente a su mansión, pues tendría que tratar un tema importante con ellos.

10 Flamarul: Es algo pasada ya la medianoche cuando los héroes llegan a este bullicioso y peculiar establecimiento. A pesar de la hora, la mayoría de las mesas están abarrotadas y les cuesta encontrar sitio para sentarse.

Mientras observan a la concurrencia, **Grif** queda sorprendido al ver sentada en una esquina apartada a **Ferecsi Thuul**, la rashemi rapada y tatuada que conoció en *Estrellavespertina*. La extraña mujer está conversando con un mediano y un semielfo y parece tratar algún tema importante, dada la seriedad de sus caras.

En cuanto a la nota, **Milos Dudley**, un enano que sirve al otro lado de la barra, reconoce que fue escrita por él mismo. Un estirado noble se presentó en la posada pidiendo información sobre mercenarios capaces de actuar como guardaespaldas. Lo cierto es que el hombre parecía algo asustado pero pagaba bien, por lo que él movió sus hilos para concertarle un encuentro con **Gondegal**, el **Lobo Negro**, un joven luchador de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, que actualmente se encuentra de permiso en la ciudad. A pesar de no haber alcanzado la treintena es un combatiente temible, a juzgar por las palabras del enano, aunque algunos de los aventureros sospechan que puede que el posadero estuviera tratando de engañar al noble, aprovechándose de su candidez en estos asuntos y de su abultada bolsa.

Dada lo avanzado de la noche, el grupo soborna a **Milos** para que consiga unas habitaciones para ellos, dado que las *Mandíbulas* están casi a rebosar de gente. Afortunadamente el enano no es indiferente al oro y arregla con ellos poder disponer de un lugar para descansar.

Antes de retirarse, **Grif** se presenta ante **Ferecsi**, una vez que la mujer se ha quedado a solas. La rashemi le confía que apenas encontró pistas de su viaje al pueblo de *Peñasco Calavera*. Existe un antiguo altar a **Myrkul**, en las cercanías junto a una gran buitrrera. Sin embargo, no le dio la impresión de que pudiera albergar a un culto lo suficientemente poderoso como para estar detrás de todos los acontecimientos que se están produciendo en la región. Desgraciadamente, se encuentra en un punto muerto sin posibilidad de cumplir la misión que le fue encomendada, por lo que ofrece su ayuda al inquisidor si éste pudiera necesitarla en cualquier momento.

Por la mañana, tras un abundante desayuno, el grupo acude a la *Corte* para arreglar el traslado de sus pertenencias a la posada. Tras esta gestión, se dirigen a la *Mansión Bleth*, donde son recibidos por la **Dama Nzssar**. La noble les explica que está preocupada por la seguridad de su esposo quien, además de pertenecer a la influyente familia **Bleth**, es miembro del consejo del **Coster Comercial Siete Soles**. Eso le convierte en un blanco muy apetecible para cualquiera que quiera desestabilizar a la nobleza o a las operaciones comerciales en el reino. De hecho, sabe que su marido se reunía en ocasiones por motivos de trabajo con **Anvil Emmarask**, el magistrado que fue asesinado anoche. Sin embargo, sabe que su esposo, un noble de una ancestral familia anclada en muchas tradiciones, no se rebajará a tener a un grupo de aventureros como guardaespaldas, pues parecía una afrenta a sus propios sirvientes o una muestra de debilidad. Por este motivo, **Xuldra** pretende que sean contratados en secreto como miembros del personal de seguridad de **Siete Soles**. En la *Mansión Bleth*, las protecciones mágicas contratadas y los guardias leales de la familia pueden protegerlos sin duda alguna, pero teme que en las oficinas e instalaciones de la compañía mercader, su esposo **Martos** puede ser un objetivo fácil. Ella les proporcionaría una carta de recomendación, que les abriría las puertas del lugar, permitiéndoles además moverse por el complejo comercial sin que nadie les hiciera demasiadas preguntas.

Tras aceptar el encargo de la **Dama Nzssar**, el grupo decide presentarse sin demora en las oficinas del **Coster Comercial Siete Soles**, ubicadas en la parte noreste de la ciudad. Sus credenciales les permiten que sean contratados como guardias con efectos inmediatos y aprovechan para recorrer las instalaciones y las calles circundantes y familiarizarse con la zona por si tuvieran que moverse con rapidez llegado el caso.

En las horas finales de la mañana, **Desmond** visita de nuevo la *Mansión Emmarask*, donde a pesar de que un firme mayordomo no le deja entrar en la casa, sí consigue hablar de nuevo con la doncella personal de la señora. La muchacha le revela que hoy por la mañana un hombre ha venido preguntando por el **Señor**, pero el mayordomo le ha transmitido las noticias de la muerte del noble. Su esposa se encuentra desolada y ella le ha tenido que ayudar con los preparativos del sepelio. Además, ha tenido que mandar una carta a *Arabel*, para informar a las dos hijas del matrimonio de la muerte de su padre. Varios miembros de la **Guardia** han estado ya en la mansión para registrar en busca de posibles pistas, pero ella desconoce si han encontrado algo útil.

A media tarde, el grupo entra de servicio en los almacenes de la compaa, observando que **Martos Bleth** permanece en su despacho durante largas horas. El noble tiene dispuesto un carruaje familiar esperando siempre en el interior del recinto, atendido por un sirviente de aspecto aburrido.

Poco despus de caer la noche, el **Seor Bleth** sale del edificio de oficinas y parte en su carruaje. La velocidad del mismo hace imposible que los aventureros puedan seguirlo sin tener que correr detrs, poniendo en peligro su tapadera. Sin embargo, por la direccin que toma y las calles que transita antes de perderlo, el grupo espera que el noble fuera directo a su mansin. Algo contrariados por este contratiempo no previsto, regresa a la posada de las *Mandbulas del Dragn*.

11 Flamarul: Esa maana, **Grif** acude al complejo de **Siete Soles** con la esperanza de que el jefe de seguridad pueda proporcionar al grupo caballos para desplazarse. Desgraciadamente, sus influencias no llegan a tanto y el hombre se niega en redondo. A pesar de ellos, los aventureros disponen alquilar los servicios de un carro y un conductor durante el tiempo que permanezcan haciendo sus rondas.

En cuanto a **Desmond**, el pcaro decide acudir a la taberna de la *Muchacha Sonriente*, donde ha escuchado que suelen contratarse mercenarios habitualmente. Aunque consigue algo de informacin acerca de pequeas actividades delictivas, principalmente robos con allanamiento y contrabando, est claro que el propietario es muy cuidadoso en sus tratos, especialmente con el tema de delitos de sangre, y no logra que le facilite pista alguna.

Por la tarde, los compaeros vuelven a entrar de servicio en las oficinas de **Siete Soles**. Cerca ya de la medianoche, el grupo escucha una fuerte discusin que proviene del despacho de **Martos Bleth**, aunque desconocen con quien se encontraba reunido. Unos minutos ms tarde, el noble abandona los almacenes en su carruaje, siendo seguido a distancia por los aventureros. Apenas un cuarto de hora despus, su protegido llega a la *Mansin Bleth*, donde desaparece ms all de la verja de entrada.

12 Flamarul: Decididos a aprovechar la noche, el grupo decide investigar el primero de los crmenes ocurridos y le piden a su conductor que los lleve al *Osculatorio*. Para no llamar demasiado la atencin, **Grif**, **Hagar** y **Seltensa** permanecen fuera del saln de fiestas, mientras que **Delar** se hace pasar por un elfo decadente y **Desmond** y **Zelis** actan como sus guardaespaldas.

En el interior del glamuroso recinto, muy frecuentado por solteros de la alta sociedad en busca de aventuras o coqueteos, los heros observan el ambiente de lujo que rodea a la alta sociedad y gentes adineradas del reino. Sorprendentemente, uno de los parroquianos, un orondo sacerdote con la tnica de **Tymora** manchada por el licor que se sienta en una mesa con dos bailarinas con todo el aspecto de prostitutas, les es conocido. Al hacer memoria, se dan cuenta de que lo vieron durante la ceremonia de condecoracin celebrada hace unos das. Se trata del **Hermano Vinoaguado de Tymora**, antiguo miembro tambin de los **Hombres del Rey**, por lo que fue un camarada de aventuras del difunto **Tessar** y de **Dimswart el Joven**, as como de la **Madre Lledew de Selne**, la mentora de **Seltensa**.

Tras un primer contacto infructuoso por parte de **Zelis**, **Desmond** consigue intimar con el embriagado clrigo, quien lo invita a unirse a la fiesta privada que est celebrando. El pcaro no deja de percibir un leve toque de tristeza en la quebrada voz del tymorano, aunque sospecha que parece tener que ver con la reciente de muerte de varios conocidos suyos.

Viendo que su compaero parece moverse como pez en el agua en el ambiente festivo que lo rodea, **Delar** y **Zelis** hacen algunas preguntas discretas a una de las camareras que atiende el bar. Al mencionar la muerte del noble **Brendan Coronaplateada**, la chica les explica que por lo que se cotillea entre los trabajadores, el **Mago**

de Guerra que acompañaba a la **Guardia** mencionó la posibilidad de que no fuera asesinado en el local, pues había indicios de que el cadáver había sido movido.

Siendo ya entrada la madrugada, el grupo decide dejar a **Desmond** con el **Hermano Vinoaguado** y sus exuberantes amigas y regresar a descansar a las *Mandíbulas del Dragón*.

A la mañana siguiente, las campanas de las *Torres de la Buena Fortuna*, el templo de **Tymora** en la ciudad, despiertan al resacoso **Desmond**, quien aprovecha para conversar con un **Hermano Vinoaguado** más despejado tras ingerir un extraño tónico y un abundante desayuno. Por lo que sabe el clérigo, dadas sus conexiones con la **Corte Real** y sus amistades con varios individuos influyentes de la misma, la **Guardia** considera que el asesinato de **Brendan Coronaplateada** pudo estar motivado por un tema de celos, dado que el noble era famoso por sus correrías con mujeres casadas. Bien es cierto que, según la investigación oficial, se piensa que no fue asesinado en el *Osculatorio*, dada la poca sangre que había en el reservado donde hallaron el cuerpo. Se piensa que dejaron allí el cadáver para desprestigiar al difunto y a su familia, ya que la reputación del salón de festejos es bien conocida como lugar de alterne y encuentros entre amantes. Sin embargo, la **Guardia** no parece tener a ningún sospechoso y él desconoce si han logrado averiguar alguna pista importante. Cree que no está conectado con el asesinato posterior de **Anvil Emmarask**, ya que el magistrado sí era un miembro importante e influyente de la **Corte Real**, famoso por haber llevado en los últimos años varios juicios importantes que le hicieron ganarse sin duda alguna abundantes enemigos.

Ante este último dato, **Desmond** decide confiar en el tymorano y le revela que sabe de la existencia de otros miembros de familias nobles que han sido amenazados. Lo cierto es que **Vinoaguado** se muestra alarmado por dicha noticia, especialmente al enterarse de que uno de esos nobles es **Martos Bleth**. Para muchos cormyreanos del pueblo llano, **Martos** se ha convertido en un héroe en los últimos años. No sólo apoya actualmente al **Rey** en sus campañas con su propia fortuna personal, sino que también fue personalmente responsable de la destrucción del *Músico Infernal*, una nave pirata que había estado atacando un gran número de barcos en el *Lago de los Dragones* hace unos pocos años. Su estrella está en auge y sería un duro golpe para la nobleza y para el pueblo si fuera asesinado impunemente.

Prometiéndole al sacerdote que él y sus aliados harán todo lo posible por descubrir quién está detrás de las extrañas muertes, **Desmond** regresa a las *Mandíbulas del Dragón* para poner al corriente al resto del grupo de todo lo que ha podido descubrir.

Entretanto, **Seltensa** ha decidido emplear la mañana en acudir a los archivos de la *Corte*, donde pregunta acerca de los últimos juicios en los que trabajó el difunto **Anvil Emmarask**. Tras sobornar al funcionario a cargo, consigue acceso a los dos últimos procesos que el magistrado llevó el año pasado. El primero de ellos se refiere a una red de contrabando de mercancías ilegales que tenía su origen en la vecina ciudad de *Puertadeloeste*, al otro lado del *Lago de los Dragones*. El segundo, hace referencia al desmantelamiento de un gremio de ladrones que trataba de asentarse en las tres ciudades principales del reino. Con mucha paciencia y dedicación, la clériga de **Selúne** comienza a estudiar las actas de ambos procesos, a pesar de que gran parte de la información que hay en los papeles resulta especialmente densa e incomprensible para ella.

Por su parte, **Zelis** acude también a la *Corte*, consiguiendo hablar con **Tessaril Invierno** antes de que el nuevo **Señor** de *Estrellavespertina* abandone la capital. El mago trata de sondear a la aventurera acerca de sus posibles conexiones con miembros de la **Corona**, el servicio secreto de espías y agentes cormyreano. Desgraciadamente, la joven ha pasado gran parte de su vida ajena a las intrigas del reino, por lo que únicamente sabe que el noble **Hani Coronacazadora** es el jefe de dicha organización, y se rumorea que suele mantener una cierta rivalidad con **Vangerdahast**, el **Mago Real** y líder de los **Magos de Guerra**.

A primera hora de la tarde, antes de entrar en su turno de guardia en los almacenes del **Coster Comercial Siete Soles**, **Desmond** aprovecha para acudir a un perista recomendado por **Milos Dudley** para convertir su carta de pago en dinero contante y sonante. Su sorpresa es mayúscula cuando se encuentra en dicho establecimiento con **Sean Foley**, un antiguo camarada de correrías de su época en *Marsember*. Tras ponerse un poco al día de sus respectivas andanzas, **Sean** tantea al pícaro, de quien conoce sus habilidades como allanador, por si le interesa un trabajo bien remunerado. Picado por la curiosidad, **Desmond** le pide algunos detalles más y casi se queda de piedra al enterarse de que alguien ofrece 3.000 piezas de oro por los libros de contabilidad del **Coster Comercial Siete Soles**. Intrigado por si se trata de una mera coincidencia o de algo mucho más oscuro y peligroso, **Desmond** le pide algún tiempo para pensarlo y **Sean** le indica que, de aceptar el encargo, se ponga en contacto con él en la taberna de la *Muchacha Sonriente*.

Esa noche, el turno de guardia de los héroes hace frente a una inesperada amenaza. Un par de carromatos llegan pasada la puesta de sol, siendo trasladados a uno de las naves de almacenamiento para ser descargados. Al pasar el grupo al hacer su ronda periódica cerca de las puertas abiertas de dicho almacén, **Delar** y **Grif** se percatan de que no escuchan los inconfundibles ruidos producidos al mover las cajas o las habituales conversaciones de los trabajadores. De hecho, al acercarse con cautela, perciben un extraño y amenazador gruñido procedente del interior del edificio. El elfo incluso cree escuchar el inconfundible sonido de un recipiente de cristal rompiéndose al caer al suelo.

Acercándose ya todos con las armas listas, son recibidos por una descarga de virotes disparados desde la oscuridad. Varios de los aventureros resultan heridos y **Hagar** recibe un proyectil que queda encajado en la junta de su armadura, dejándole el brazo izquierdo inmovilizado. Inmediatamente, **Desmond** entra hasta llegar a la parte trasera de uno de los carros, observando el cadáver tendido al lado de las ruedas traseras de uno de los trabajadores. Antes de que el resto de sus aliados puedan seguirlo, el pícaro escucha el crujir de fragmentos de cristal al ser pisados y ve salir a varios encapuchados de sus escondites tras las hojas de las puertas y el segundo carro. Además, cuando **Grif** y **Hagar** se asoman frente al umbral, dos enormes lobos del tamaño de un caballo pequeño saltan desde las sombras, gruñendo y lanzándoles dentelladas.

La lucha se convierte entonces en un pequeño caos, con disparos de ballesta procedentes desde el tejado, donde al menos una pareja de tiradores tratan de mantener a raya a los aventureros. Un tercer tirador parece estar oculto bajo el primer carro, mientras que cinco matones han surgido de la oscuridad, moviéndose con una velocidad sorprendente. **Desmond** contiene desesperadamente a varios de ellos, defendiéndose como puede, aunque no consigue evitar que un golpe de refilón provoque que sus ropas se enganchen con un remache del carromato, dejándolo inmovilizado en medio de un grupo de enemigos. En cuanto a **Grif** y **Hagar**, los dos luchadores golpean a los lobos terribles, apoyados por la magia arcana de **Zelis**, mientras que **Delar** y **Seltensa** tratan de evitar a los tiradores del tejado y ayudarles situándose a ambos lados. El semiorco percibe durante un breve momento como uno de sus sortilegios es anulado, como si un conjurador oculto lo hubiera disipado, pero no logra percibir la fuente de la magia.

El sonido del combate llama la atención de los guardias de la compañía que vigilan en las garitas que hay situadas junto a las puertas de acceso del complejo, y pronto la voz de alarma se extiende.

Esto no parece amedrentar a los misteriosos asaltantes, que redoblan sus esfuerzos, dotados de una fuerza y destreza casi sobrehumanas. **Zelis** se ve pronto en apuros, rodeado por enemigos que lo golpean desde varias direcciones, provocando que **Seltensa** deba invocar sus poderes curativos. El mago semiorco impacta con una oleada de proyectiles arcanos a uno de los enormes lobos, que se desvanece revelando el origen mágico de la criatura. Pero esta pequeña victoria es solamente momentánea. Instantes después, el segundo lobo

desaparece por sí solo pero al mismo tiempo otro par de lobos negros aparecen de la nada al otro lado de las puertas, atacando a **Hagar** y derribando a la desprevenida **Seltensa**. La pelea se recrudece por momentos cuando los dos tiradores se descuelgan de la pared frontal del almacén, amenazando a la clériga caída. También el último ballestero sale de debajo del carro, enfrentándose a **Desmond**, que ha conseguido soltarse de la traba que lo retenía y sigue haciendo molinetes con sus dos espadas tratando de evitar a los numerosos enemigos que lo siguen rodeando. Viendo oportunidad para emplear su magia más devastadora, **Zelis** hace estallar una bola de ácido y llamas a la espalda de los dos lobos terribles, que aúllan de dolor. Mientras sus compañeros siguen combatiendo trabados en un duro cuerpo a cuerpo, el mago se acerca a **Seltensa** y abre una puerta dimensional que los transporta a ambos al fondo de la nave, lejos de los amenazadores colmillos de las bestias. Tomando ventaja del hueco abierto, **Desmond** se mueve y apuñala a uno de los asaltantes, haciéndolo caer. Algo confusos por la dura resistencia que han encontrado, dos de los encapuchados se deslizan junto a una de las hojas de las puertas y salen del almacén. Otro de ellos corre hacia el interior del edificio, persiguiendo a **Seltensa** y **Zelis**, mientras que el resto continúan la lucha. Segundos después, **Grif** tumba a uno de sus oponentes y **Hagar** hace desaparecer a uno de los lobos terribles. Esto provoca que otros dos enemigos huyan de la refriega sin pensárselo dos veces.

Temiendo que puedan tratar de llegar al edificio de oficinas, donde el **Señor Martos** podría estar indefenso, **Desmond** sale en su persecución. Afortunadamente, los dos guardias de **Siete Soles** que estaban en las garitas también han salido al paso de los encapuchados, quienes en lugar de atacarlos los esquivan corriendo hacia el vallado del complejo. Otra pareja de guardias se han posicionado junto a la puerta de entrada y salida y están haciendo sonar un pequeña silbato para alertar al resto de trabajadores que pernoctaban en los barracones. El pícaro acelera su carrera para tratar de alcanzar a uno de los asesinos, con **Grif** siguiéndolo a toda velocidad tras él. Sin embargo, el encapuchado consigue llegar hasta la empalizada, trepando por encima de los tabloncillos dotado de una agilidad pasmosa y desapareciendo en la oscuridad de la noche.

En el almacén, **Seltensa** se cura mientras **Zelis** hostiga con su magia al oponente que los ha seguido tras usar su puerta dimensional. Frente a las puertas abiertas, todavía queda otro atacante, junto con el último de los lobos, enfrentándose a **Delar** y **Hagar**. No obstante, el encapuchado aprovecha un hueco para escapar de una batalla que considera perdida. Sólo el lobo terrible invocado a través de la magia continúa intentando morder al enano, cuya férrea armadura aguanta todos los embates. Sopesando que **Hagar** tiene la situación controlada, **Delar** acude en ayuda de **Seltensa** y **Zelis**. Momentos después, el último de los asesinos cae, abatido por unos proyectiles arcanos del mago, que lo dejan inconsciente en el suelo.

En el patio continúan los gritos de los guardias y de varios trabajadores que salen a medio vestir de los barracones, pertrechados con armas y herramientas de todo tipo. **Desmond** y **Grif** tratan de organizarlos, indicándoles a algunos que vayan al almacén. Luego, el pícaro sube al edificio administrativo, donde encuentra a **Martos Bleth**, que porta un estoque al cinto, aunque ni siquiera lo ha desenvainado. **Desmond** se interesa por él, haciéndole ver que estará más seguro en un lugar visible, acompañado por el resto de miembros del equipo de seguridad, algo que parece convencer a **Martos**. El noble hace gala de cierto control y dotes de mando, comenzando a impartir órdenes a los guardias, indicándoles que una pareja de ellos alerten a la patrulla más cercana de la **Guardia**, si ésta no se encuentra ya en camino al haber escuchado los silbatos de alarma de los centinelas de las puertas.

Viéndose solo en el edificio, **Desmond** explora el piso de arriba, donde están los despachos y la sala de reuniones de los miembros del consejo. La mayoría de las puertas están cerradas con llave, incluyendo el estudio del propio **Martos Bleth**. Sin embargo, al ir comprobando si queda alguien, encuentra a una mujer

mayor en otra de las habitaciones, una semielfa que se presenta como **Evaine Haloestrellado**, quien también pertenece al consejo de la compañía comercial. La anciana parece bastante asustada por todo lo que está pasando, y **Desmond** la acompaña a la planta baja, donde **Grif** la lleva junto a **Martos** y el resto de guardias de **Siete Soles**.

Por su parte, **Zelis** recoge algunos de los fragmentos de cristal de los pequeños viales que parecen haber consumido los enmascarados antes de la lucha. Posteriormente, se transforma en un pequeño elemental de aire para poder vigilar toda la escena desde el cielo nocturno, estando especialmente atento a los tejados de las distintas edificaciones del complejo, por si pudieran ocultar nuevas amenazas.

En la nave de descarga, se encuentran los cuerpos asesinados vilmente de la media docena de descargadores que habían entrado con ambos carros. Al examinar los cadáveres de los dos enmascarados muertos, los aventureros descubren que se trata de un hombre y una mujer que apenas han sobrepasado la veintena. Registrándolos superficialmente, no encuentran ninguna pista entre sus pertenencias, ni ningún tipo de tatuaje o marca que pudiera indicar su pertenencia a alguna organización criminal.

La anciana **Evaine** parece tremendamente conmocionada por las muertes de los empleados, así como por la posibilidad de que el ataque pueda repetirse. Su miedo le lleva a mantener una discusión delante de todos con **Martos**, al que acusa de que su lucha por el control de la compañía mercader con alguien llamado **Vondas** ha propiciado este brote de violencia. El noble cormyreano trata de razonar con la semielfa, intentando que se calme y deje de verter tales acusaciones.

En cuanto al prisionero inconsciente, también relativamente joven, **Seltensa** propone despertarlo para interrogarlo antes de que llegue la **Guardia**. De hecho, **Delar** propone ocultarlo a las autoridades, algo a lo que se niega rotundamente el **Señor Martos Bleth**, ya que ello iría totalmente en contra de la ley. **Evaine** parece conforme con la idea del elfo, ya que las noticias del asalto afectarán muy negativamente a la reputación de **Siete Soles**. Pero **Martos** se muestra inflexible en su decisión. No obstante, el noble no impide que la clériga de **Selûne** despierte al asesino y, junto con **Grif**, le haga algunas preguntas acerca del motivo de su ataque y la identidad de quien ha orquestado dicho plan. El extraño se muestra desafiante en su actitud y no se amedrenta por su situación, sabedor de que sus crímenes le conducirán sin duda alguna a la horca. A pesar de ello, parece increíblemente despreocupado por su situación y no demuestra miedo a ser ejecutado.

Aprovechando su oportunidad para curiosear por el edificio, **Desmond** trata de entrar en el despacho del **Señor Bleth**. Desgraciadamente, la cerradura parece de buena calidad y el pícaro no consigue abrirla. Minutos después, **Delar** entra también en el edificio, y ambos investigan la sala de reuniones y el despacho de **Evaine**. La semielfa posee una curiosa colección de excelentes tallas de madera que parece bastante valiosa. Además, su mesa de trabajo muestra varios libros manuscritos abiertos, que muestran numerosas transacciones de todo tipo efectuadas en los últimos meses.

Finalmente, una patrulla de **Dragones Púrpura** junto con un **Mago de Guerra** se presenta en el complejo de **Siete Soles**, tomando declaración a todos los presentes. Tras hacerse cargo del prisionero, así como de los cuerpos de los asaltantes muertos y de los trabajadores asesinados, los hombres de la **Guardia** se quedan realizando algunas pesquisas y **Martos Bleth** los dispensa de permanecer allí. De hecho, viendo a la **Dama Evaine** bastante conmocionada, **Seltensa** se ofrece para acompañarla a su casa, lo que la anciana acepta visiblemente aliviada, todavía más incluso cuando es todo el grupo de héroes el que la lleva en el carruaje que tienen alquilado hasta la pequeña mansión en el barrio mercader en la que vive junto con su ama de llaves y su cocinera. Tan agradecida está **Evaine**, que les invita a pasar y a cenar para poderles compensar por su amabilidad. Pronto se dan cuenta de que toda la casa muestra exquisitas figuras y tallas de madera, de las que

la semielfa es autora, pues fue una artesana de gran prestigio, hasta que poco a poco la edad le hizo perder habilidad con las manos y vista en sus cansados ojos.

Durante la velada, el grupo tantea un poco a la anciana acerca de todo lo que está sucediendo en el **Coster Comercial Siete Soles**. Según el relato de **Evaine**, el consejo del mismo en *Cormyr* está actualmente compuesto por siete miembros. Ya conocen a **Martos Bleth**, perteneciente a una influyente familia noble. Su presencia ha traído prestigio a la compañía, aunque muchas de sus decisiones no han arrojado en resultados económicos favorables. El **Señor Bleth** choca frontalmente con **Vondas Malcekis**, un adinerado mercader originario de *Sembia*, quien ha actuado en los últimos años como tesorero. Realmente, la gestión de **Vondas** es la que ha hecho florecer el negocio, aunque muchos dudan de su ambición y de sus métodos. Apoyando respectivamente a cada uno de estos dos personajes están **Foldin Cormaeril** y **Mirabel Alacuervo**. **Fondis** es un noble que ocupa un puesto solo por las influencias de su familia y carece de cualquier otra cualificación o interés por el negocio. En cuanto a **Mirabel**, se rumorea que es la amante de **Vondas**. Completan el consejo una serie de individuos que hasta ahora han permanecido neutrales en esta lucha de poder. Por un lado está **Van Kucinsky**, un explorador y antiguo guía de caravanas que ha ido ascendiendo en el estatus de **Siete Soles**. También aparece **Fustas Mirchonenn**, guardia de caravanas que es el actual jefe de seguridad y al que el grupo ya conoce. Por último, **Evaine** se presenta a ella misma, una vieja artesana que ha prosperado desde abajo y ahora ve como parte del negocio que ayudó a levantar está a punto de ser destruido por la codicia de dos hombres. Al mencionar los compañeros la muerte de **Anvil Emmarask**, la semielfa reconoce que el consejo de **Siete Soles** había sido convocado por el magistrado a una reunión, pero ésta nunca llegó a producirse y desconoce el motivo. Sin embargo, sospechando que pudiera tratarse de alguna trama de corrupción descubierta por el difunto, ella misma solicitó una copia de los libros de cuentas de este año y el anterior y se ha dedicado desde su muerte a estudiarlos minuciosamente, aunque reconoce que muchas de las anotaciones son casi incomprensibles para ella.

Entrada la madrugada, los héroes se despiden de la anciana y regresan a las *Mandíbulas del Dragón* para dormir algunas horas. **Seltensa**, viendo a **Evaine** todavía un poco asustada, le pide permiso para pernoctar en la casa. La semielfa le agradece profundamente el gesto, regalándole a la clériga una pequeña talla de de madera que representa a una lechuza.

13 Flamarul: A mitad de la mañana, apenas una hora después de que la mayoría de los aventureros se hayan levantado tras su ajetreada noche, un sirviente de la **Dama Nzssar** acude a la posada para entregarles un mensaje de la noble, en el que les pide que acudan urgentemente a la *Mansión Bleth*.

Una vez allí, **Xuldra Nzssar** se muestra bastante preocupada. Los acontecimientos de la noche anterior han confirmado sus temores por la vida de su marido, pero no es lo único que la perturba. Esta mañana, cuando **Martos** abandonó la mansión, entró en su despacho, algo que normalmente nunca haría bajo ninguna circunstancia. Sin embargo, su deber como esposa la obliga a protegerlo incluso a pesar de que ello pueda dañar su orgullo de noble, que ella considera estúpido. Mirando por encima los papeles que había en el escritorio y en los cajones, encontró una carta dirigida al fallecido **Anvil Emmarask**. Ella desconoce si se trata de una copia de un mensaje ya enviado o si esas líneas nunca llegaron a ser recibidas por el magistrado. El caso es que **Martos** informaba a **Anvil** de que había descubierto dos transacciones de fondos de la tesorería de la compañía mercader con un concepto no especificado. Una por 10.000 piezas de oro y la otra por 15.000 piezas. Las fechas muestran que la primera se había realizado hacía unos diez días, mientras que la segunda era del día anterior a la muerte del propio magistrado.

Con esta nueva e importante pista en mente, el grupo abandona la *Mansión Bleth*. **Zelis** aprovecha para acudir a una tienda de alquimia, *Compuestos Sulabrinder*, donde entrega los restos del vial de cristal que encontraron en el almacén, para ver si un alquimista experto es capaz de identificar la sustancia que albergaba, dado que no se trataba de ningún tipo de poción mágica.

Posteriormente, aprovechando las horas que les quedan antes de entrar de guardia, se dedican a investigar a **Vondas Malcekis**. El mercader vive en una lujosa mansión de dos pisos en las cercanías de la *Corte*. Al vigilar la casa, los aventureros se sorprenden cuando ven entrar a un hombre calvo de mediana edad que coincide con la descripción que les dio **Evaine**, seguido por un alto guardaespaldas de largo cabello negro, que varios de ellos reconocen como el guerrero que señaló **Milos Dudley** en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, **Gondegal el Lobo Negro**.

Algo confusos por este inesperado giro de los acontecimientos, **Desmond** y **Zelis** proponen visitar al mercader sembita para tratar de tantearlo y ver si pueden averiguar algo más al confrontarlo directamente. El resto del grupo esperada al otro lado de la calle, preparados por si sus compañeros pudieran estar en peligro.

La pareja de héroes son recibidos tras presentarse como guardias de **Siete Soles** en el despacho del adinerado mercader, donde también está presente **Gondegal**, quien está claro que actúa como guardaespaldas de **Vondas**. Tras comentarle acerca del intento de asalto del complejo de la compañía y del asesinato del magistrado **Anvil Emmarask**, **Vondas** manifiesta su total inocencia al respecto. También desconoce cualquier asunto relativo al pago de las cantidades que se mencionaban en las cartas del despacho de **Martos Bleth**. De hecho, el tesorero tiene muy claro que todo esto es una maniobra del noble para tratar de desacreditarlo y poder acceder al control total del coster comercial. Lo cierto es que aunque **Desmond** percibe que el mercader sabe más de lo que dice, sí parece sincero en sus manifestaciones. Desde luego, está claro que mantiene una enemistad palpable con **Martos Bleth**, pero poco a poco empieza a encenderse en la mente del pícaro la posibilidad de que una tercera parte se esté intentando aprovechar de dicha hostilidad entre los dos altos dirigentes de la compañía mercader, aprovechándola para que ambos se destruyan mutuamente. Por ello, **Desmond** decide revelar a **Vondas** que existe un trabajo vigente en las calles para que alguien robe una copia de los libros de contabilidad reciente de **Siete Soles**. Esta información parece preocupar al sembita, que automáticamente dobla la oferta que pudiera recibir el posible ladrón. Además, también señala que aunque él no se mueve en dichos círculos, detalle que **Desmond** percibe como falso, sabe que puede contactarse con miembros de una peligrosa organización criminal a través de la taberna de la *Muchacha Sonriente*, mencionando concretamente el nombre de **Devlin Halzcek**.

Cerca ya la hora de entrar de turno, el grupo se reúne a las puertas del complejo **Siete Soles** con **Seltensa**. La clériga de **Selúne** ha pasado gran parte del día en la *Corte*, revisando los archivos de los últimos juicios del difunto **Anvil Emmarask**, pero sigue sin haber encontrado nada reseñable que pueda conectar dichos casos con la muerte del magistrado, ya que todos los inculpados fueron arrestados y están cumpliendo penas de prisión.

Al presentarse en su vigilancia, los centinelas de las puertas les indican que **Fustas Mirchonenn**, el jefe de seguridad de la compañía, quiere verlos. El veterano guardia de caravanas les explica que por iniciativa del **Señor Martos Bleth**, el consejo ha aprobado recompensarlos con una prima de 200 piezas de oro a cada uno de ellos, entregándoles dicha cantidad. También les pide un esfuerzo extra, dado que parece claro que alguien quiere perjudicar al coster comercial y es bastante probable que puedan tratar de intentarlo nuevamente. Además, para aumentar la seguridad, han suspendido cualquier operación de carga y descarga de mercancías durante las horas nocturnas. Por otra parte, al preguntar a **Fustas** acerca del ataque, el curtido luchador les

comenta que aunque las rivalidades comerciales entre las distintas grandes compañías suelen ser importantes, nunca antes habían desembocado en enfrentamientos armados, por lo que no cree que ninguno de los otros consorcios mercantiles tenga algo que ver. Sí que reconoce que el consejo de **Siete Soles** se encuentra ahora casi dividido en tres bandos, que pugnan por el control. Por un lado está el **Señor Martos Bleth**. Enfrentado a él, **Vondas Malcekis**. Y, finalmente, **Evaine Haloestrellado**, quien intentó conseguir su apoyo y el de **Van Kucinsky**, el antiguo guía de caravanas y un buen amigo y camarada suyo. Ambos se negaron a entrar en dicha lucha de poder, por lo que permanecen neutrales a cualquier intentona por conseguir sus votos para el consejo.

Después de esta inesperada revelación, el turno de guardia de los héroes transcurre sin ningún sobresalto y, una hora antes de la medianoche, el **Señor Bleth** abandona su despacho y regresa en su carruaje familiar hasta la *Mansión Bleth*, siendo seguido con cautela por los aventureros.

Tras asegurarse de que el noble está a salvo, deciden regresar al complejo mercader, donde **Desmond** y **Zelis** usan sus habilidades para entrar en los despachos de **Foldin Cormaeril** y **Mirabel Alacuervo** en busca de pistas. El noble mantiene su oficina prácticamente abandonada, lo que confirma su aparente posición meramente nominal en la compañía. En cuanto a la presunta amante de **Vondas**, **Mirabel** sí posee documentos de trabajo en su escritorio, pero nada que llame la atención a primera vista, excepto una pequeña reseña en un calendario que marca destacada la fecha del 15 de Flamarul, dentro de dos días.

Después de esta pequeña incursión furtiva, regresan a las *Mandíbulas del Dragón* para descansar, excepto **Seltensa** que acude a casa de **Evaine Haloestrellado** para mayor tranquilidad de la anciana artesana semielfa.

14 Flamarul: Durante el desayuno, un sirviente del **Heraldo Real** coloca un aviso en el tablón de anuncios de la posada. En el mismo, se indica que la **Iglesia de Helm** busca contratar aventureros para una misión e indica a cualquiera que esté interesado que se dirija a la *Corte* para entrevistarse con el paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes Linus Arnhius**, a quien el grupo ya conoce de su estancia en *Estrellavespertina*, o bien, que se presenten en el castillo de *Puertabatalla*, junto a la aldehuela de *Batallaelevada*.

Esa mañana, **Seltensa**, tras desayunar con **Evaine** y sus sirvientas, acude de nuevo a la *Corte* para seguir examinando los papeles judiciales que solicitó.

Por su parte, **Zelis** continúa estudiando el libro de conjuros del difunto **Tessar**, que le fue entregado tras sus aventuras en los *Salones Embrujados*.

Entretanto, **Desmond** acude al templo de las *Torres de la Buena Fortuna*, donde se reúne con el **Hermano Vinoaguado**. Ambos conversan cordialmente durante un buen rato, en el que el pícaro le confía al sacerdote de la **Dama Fortuna** algunas de las pistas que el grupo está siguiendo. Desde luego, **Vinoaguado** no ve tampoco ninguna relación entre la muerte de **Brendan Coronaplateada** y la de **Anvil Emmarask**, aunque sí es posible que el magistrado tuviera una relación con **Martos Bleth**, dada la posición de éste como miembro del consejo del **Coster Comercial Siete Soles**. No obstante, el asesinato de **Martos Bleth** sí podría suponer un duro revés, no sólo a la compañía mercader y la nobleza, sino también para la corona, dado que el noble ha apoyado incluso con su fortuna personal las últimas campañas del **Rey**. Por otro lado, **Desmond** le pregunta también al clérigo sobre la muerte de **Tessar**, por si creyera que podría tener relación con los asesinatos recientes. **Vinoaguado** parece completamente seguro de que esta hipótesis es totalmente errónea, dado que **Tessar** nunca se movió por los círculos de la nobleza, sino todo lo contrario, era un aventurero que se movía impulsado por el deseo de aventura y también el de proteger a las gentes del pueblo llano. Llevado por la curiosidad, **Desmond** le revela también el descubrimiento que hicieron en la torre del difunto mago, cuando

encontraron abundante vestuario de mujer en el dormitorio del difunto. Ante esta afirmación, **Vinoaguado** casi sonríe tristemente, revelándole que **Tessar** estaba enamorado de **Balin el Caballero**, el líder de su compañía aventurera de los **Hombres del Rey**. Los demás miembros lo sabían, pero como no dejaba de ser un amor idealizado, respetaban su secreto y, por su puesto, su orientación sexual.

En cuanto a **Delar**, el elfo se dedica a realizar el recorrido del carruaje del **Señor Bleth** desde su mansión hasta el complejo comercial, con vistas a poder detectar posibles puntos propicios para realizar una emboscada.

A lo largo de la mañana, **Grif**, que ha permanecido en la posada, se encuentra con **Ferecsi Thuul**. La rashemi parece algo apática, reconociendo al inquisidor jergali que sus pesquisas acerca de los cultistas del **Señor de los Huesos** no han tenido ningún éxito.

Llegada la hora de comer, los **Hermanos de Sangre** se reúnen en las *Mandíbulas del Dragón* para poner en común todo lo que han podido averiguar. Ante la posibilidad de que alguien ajeno a la compañía o al consejo pudiera estar detrás del ataque sufrido, los compañeros le piden a **Seltensa** que tantee a la anciana sobre dicha posibilidad, o bien, en caso de producirse alguna muerte en el consejo, si habría algún sustituto que hubiese que considerar, ya que sería quien más beneficiado saldría de dicha situación.

Terminada la comida, la clériga de **Selúne** se marcha para cumplir en el encargo, quedando como siempre con sus camaradas en verse al inicio de la vigilancia al atardecer en las puertas del complejo comercial.

Recordando la pista del vial roto que dejó al alquimista, **Grif** y **Zelis** se presentan en *Compuestos Sulabrinder*, donde el nervioso gnomo que dirige el negocio les explica que ha tenido grandes dificultades en identificar la sustancia, dada la escasa cantidad que quedaba en los restos rotos del recipiente. Se ha quedado tremendamente sorprendido cuando la ha identificado como sangre de vampiro. Por sus conocimientos, sabe que puede ser letal para los vivos, pero que de tolerarse, dota de una gran fuerza, velocidad y resistencia. Se dice que algunos vampiros crean con su propia sangre pequeñas camarillas de seguidores humanos, totalmente fanáticos, por la adicción que provoca y por la promesa de transformarlos en no muertos si son suficientemente leales. Por supuesto, **Sulabrinder** les manifiesta que su posesión es ilegal y que debe informar a la **Guardia** de ello.

Mientras esto sucede, **Delar** ha acudido a la *Mansión Verde*, la embajada elfa en *Cormyr*, donde se ha reunido con **Ildar Canciónlunar**, a quien le pregunta si ha descubierto las posibles ubicaciones de las gemas del **Tirano Susurrante**. Desgraciadamente, **Ildar** carece de la influencia suficiente para solicitar al **Consejo de la Corte Élfica** que le revelen dicha información tan sumamente peligrosa. El elfo lunar cree que lo más probable es que los miembros de la **Cruzada Resplandeciente** se llevaran las gemas para custodiarla en sus santuarios más preciados. Es seguro que una de ellas es custodiada en las profundidades de *Cormanthor*, pero podría haber otras en la ciudad en ruinas de *Myth Drannor* o en la desaparecida ciudad enana de *Tronalares*. Entonces **Delar** le revela al clérigo de **Sehanine** lo que han averiguado sobre la sangre de vampiro usada por los atacantes de la sede comercial. El embajador parece ponerse sumamente serio ante este dato. Ha escuchado rumores de que hubo durante el otoño e invierno hubo una cruenta guerra en los bajos fondos de la vecina ciudad de *Marsember*. Uno de los bandos estaba reforzado por sicarios vampíricos, los cuales a su vez habían reunido a una pequeña camarilla de seguidores mortales a los que fortalecían con su propia sangre. Finalmente, por la información que le ha llegado, dicho grupo fue destruido en su enfrentamiento contra otros elementos del mundo oscuro de la ciudad, pero es posible que alguno de los engendros vampíricos sobreviviera y haya venido a *Suzail*, tratando de repetir el intento de consolidar una base de poder. Tras esta revelación, **Ildar** se excusa durante unos pocos minutos. Al regresar, el embajador entrega a **Delar** una

pequeña lágrima de cristal. El objeto está dotado de la bendición de **Sehanine Arcolunar**, la diosa élfica de la luna, y le será de utilidad si se enfrenta a criaturas de ultratumba.

Después de su visita al alquimista, **Grif** y **Zelis** están algo preocupados, no sólo por la información que el pequeño gnomo les proporcionó, sino también por las intenciones de éste de dar parte a la **Guardia**. Para intentar minimizar cualquier posible repercusión, ambos aventureros acuden al cuartel principal de la **Guardia**, solicitando entrevistarse con el encargado de la investigación del asalto al complejo de **Siete Soles**. Son conducidos a presencia de un veterano **Mago de Guerra**, que se presenta como **Gideon Brunner**. Al escuchar la declaración de **Zelis**, en la que le informa sobre los viales de sangre vampírica usados por los atacantes, **Brunner** parece doblemente preocupado y molesto. La presencia de uno o más vampiros es una grave amenaza para la ciudad. Además, el que los guardidas de una compañía mercader hayan ocultado pruebas no parece alegrarle mucho. Cuando el semiorco le pregunta acerca del prisionero, el **Mago de Guerra** admite que ya ha sido interrogado, pero se niega a compartir ninguna información, dado que se trata de una investigación en curso y los aventureros carecen de cualquier acreditación oficial que los convierta en parte interesada. **Zelis** menciona entonces el nombre de la **Dama Nzssar** para tratar de usar su influencia e intimidar al mago. Sin embargo, consigue el efecto totalmente opuesto, provocando que un enfadado **Gideon Brunner** los invite a abandonar su oficina y a no inmiscuirse en los asuntos de la **Guardia** bajo amenaza de arresto.

Mientras esto ocurre, **Desmond** y **Hagar** deciden visitar la taberna de la *Muchacha Sonriente*, donde el pícaro trata infructuosamente de contactar con el misterioso **Devlin Halzcek**. Afortunadamente para ambos, pues sus pesquisas no han sido demasiado bien recibidas, la aparición de **Sean Foley** rebaja la tensión del ambiente. **Desmond** le confía el hecho de que uno o más engendros vampíricos pueden estar detrás del reciente ataque a la compañía mercader **Siete Soles** e incluso de los asesinatos anteriores. Este dato no parece sorprender al matón, quien accede a preparar una reunión entre el joven pícaro y el líder de su organización con el fin de poner las cartas sobre la mesa en este peligroso juego.

Por la tarde, todos los miembros de los **Hermanos de Sangre** se reúnen de nuevo frente a las puertas del complejo comercial. **Seltensa** ha seguido estudiando los casos judiciales pero sigue sin averiguar nada que pueda darles una pista valiosa. Sí que les comenta que, desde luego, la anciana **Evaine** parece estar bastante asustada, habiéndose encerrado en su casa durante todo el tiempo, al menos mientras ella estaba presente. También ha hablado con la artesana semielfa acerca de las posibles teorías que manejaban, pero **Evaine** no cree que haya ninguna compañía rival detrás del ataque y, en principio, no hay ningún candidato a un puesto del consejo con el suficiente poder y ambición como para poder orquestar todo lo que está ocurriendo.

La vigilancia transcurre relativamente tranquila, pero un par de horas antes de la medianoche, un carruaje deja a **Vondas Malcekis** y a su guardaespaldas **Gondegal** en el complejo. El tesorero del consejo sube hasta el despacho de **Martos Bleth** y todos oyen como ambos hombres discuten, aunque nadie es capaz de escuchar claramente el motivo del desacuerdo. Sin embargo, al cabo de una media hora, el **Señor Martos** sale del edificio de oficinas y parte en su carruaje.

El noble recorre sin ningún incidente el camino de vuelta hasta su mansión, momento en el que los héroes deciden cual va a ser su siguiente paso. **Grif** opta por regresar a las *Mandíbulas del Dragón*, mientras que **Seltensa** se despidе de ellos para pernoctar en la casa de **Evaine Haloestrellado**.

En cuanto al resto de aventureros, regresan al complejo de **Siete Soles**, donde **Desmond** consigue acceder al despacho de **Evaine**. Desgraciadamente, los libros de cuentas que la semielfa estaba revisando ya no están en su mesa, por lo que el pícaro tiene que marcharse con las manos vacías.

En cuanto a **Grif**, al volver a la posada se reúne con **Ferecsi Thuul**. La rashemi su misión sigue estancada. Ha contactado con algunos informadores locales, tratando de conseguir cualquier rumor o pista que pueda indicar actividad de cultos myrkulitas. Sin embargo, hasta ahora todos sus movimientos han sido un fracaso.

15 Flamarul: Es entrada la madrugada cuando el resto del grupo regresa a las *Mandíbulas del Dragón*. Al entrar, **Milos Dudley**, el camarero enano, le entrega un mensaje a **Desmond**. En el mismo, se le emplaza para acudir la noche siguiente, dos horas antes de medianoche, en un muelle del puerto comercial.

Tras descansar, el grupo se reúne de nuevo desayunando en la posada, preparándose para afrontar un nuevo día. Si hacen caso a la anotación del calendario del despacho de **Mirabel Alacuervo**, es posible que la jornada de hoy traiga algún acontecimiento importante.

Después de la reunión, **Seltensa** regresa de nuevo a la *Corte* para consultar los archivos judiciales, mientras **Zelis** continúa estudiando el libro de conjuros de **Tessar**.

En cuanto a **Grif**, el inquisidor aprovecha la presencia de **Ferecsi Thuul** en la sala común para abordar a la rashemi solicitándose su ayuda. La mujer acepta sin reservas y **Grif** le explica que necesita que siga a **Maribel Alacuervo**, vigilando sus movimientos e informándole si se reúne con alguien sospechoso.

Después de comer, el grupo acude a la *Mansión Bleth*, donde ponen al corriente a la **Dama Nzssar** de sus descubrimientos más recientes. La noble les está agradecida por lo que están haciendo por su marido y les advierte que el consejo de **Siete Soles** ha sido convocado esta noche para una reunión, aunque desconoce por completo los temas a tratar en la misma. Los compañeros le garantizan que vigilarán cualquier posible amenaza, despidiéndose de ella para prepararse para lo que promete ser una noche larga.

Para comprobar la seguridad en las horas previas a la reunión, **Delar** decide acudir temprano a las oficinas de la compañía comercial y supervisar los preparativos.

Por su parte, **Seltensa** acude a casa de **Evaine**, con el fin de acompañar a la semielfa durante el trayecto, en previsión de que la artesana pudiera ser también un objetivo.

El grupo acude a media tarde como siempre y las primeras horas de vigilancia transcurren sin ningún percance. Conforme las sombras caen, van llegando los distintos miembros del consejo, que suben a la sala de reuniones del edificio administrativo, hasta que por fin los siete dan comienzo a la reunión.

Después de algunos minutos, **Desmond** se despide de sus compañeros, pues debe acudir a los muelles para encontrarse con **Devlin Halzcek**. Prometiéndole ser prudente, el pícaro desaparece en la oscuridad.

Han transcurrido cerca ya de un par de horas desde que comenzó la reunión cuando los compañeros perciben que algo no marcha bien. La patrulla de seis guardias que realiza patrullas alternativamente con ellos, comprobando todo el perímetro del recinto, no da señal alguna. Al acercarse a la parte trasera de los almacenes, junto al perímetro de madera que delimita el complejo, observan a varias figuras que arrastran furtivamente a los centinelas caídos para tratar de ocultarlos a un lado de una de las naves de almacenaje. Rápidamente, **Zelis** conjura una bola de fuego que provoca una onda de estallido en lugar de abrasadoras llamas, engullendo a cuatro figuras embozadas que se movían junto a los cuerpos de los guardias. No obstante, los desconocidos no se dejan intimidar y actúan con presteza. Dos de ellos desaparecen por el lateral de una de las naves, mientras que los otros dos amenazan a los aventureros con degollar a los guardias inconscientes si no se retiran.

Temerosos de que estos asaltantes sólo estén tratando de distraer la atención del verdadero ataque contra el edificio de oficinas, el grupo se repliega con celeridad hasta las puertas del mismo. Efectivamente, al salir al patio pueden escuchar ya algunos gritos amortiguados de miedo y dolor en la sala de reuniones del segundo piso. Frente a las puertas, **Gondegal** hace frente a dos enormes felinos de melenas llameantes, al tiempo que

los guardias de las puertas y atalayas acuden a la carrera dando voces y haciendo sonar sus silbatos para alertar a la patrulla de la **Guardia** más cercana.

Sin perder tiempo alguno, los aventureros se precipitan hacia la refriega, siendo recibidos por varios disparos de ballesta por parte de tiradores ocultos en el tejado del edificio. Dejando rienda suelta a su magia, **Zelis** invoca una nueva bola de fuego, pero en esta ocasión las llamas sí cubren el tejado, abrasando a los ballesteros, uno de los cuales se desploma en una larga caída hasta el suelo.

Por su parte, **Delar** trepa por la pared con la intención de llegar a la ventana abierta de la sala del consejo.

La lucha contra los leones demuestra ser más dura de lo que habían pensado. Aunque los grandes gatos no parecen representar una amenaza seria para **Grif**, **Hagar** o el propio **Gondegal**, las armas de éstos tampoco terminan de traspasar sus duras pieles, hasta que un hachazo de revés del enano decapita a uno de ellos, que se desvanece en segundos. Esto confirma la sospecha de los héroes de que la misma persona que estuvo presente en el asalto anterior convocando los lobos terribles puede estar ahora acechando en las sombras. Pronto el segundo león cae también, abatido por la combinación de magia arcana y acero de los aventureros, pero apenas un instante después una nueva pareja aparece de la nada. Esta vez, las garras y colmillos de los leones parecen brillar con un fuego infernal y se lanzan directamente a por la desprevenida **Seltensa**, provocándole varias heridas serias.

Ajeno a esto, **Delar** entra protegido por un manto de invisibilidad en la sala de reuniones. En el interior hay dos encapuchados que amenazan a los miembros del consejo. Tanto **Van Kucinsky** como **Fustas Mirchonenn** yacen en el suelo ensangrentados, con armas empuñadas. También **Martos** ha presentado resistencia y con su estoque se enfrenta a uno de los atacantes que bloquea la puerta. Su adversario lo ha herido ya, aunque no de gravedad. El resto de mercaderes parecen demasiado asustados como para actuar. **Evaine** está pegada a la pared con el rostro pálido. **Vodas** y **Mirabel** permanecen juntos, con la mujer sollozando histéricamente. En cuanto a **Foldin Cormaeril**, el noble permanece detrás de **Martos Bleth**, como si éste fuera un escudo al que aferrarse desesperadamente. Mientras el elfo avanza con suma precaución, uno de los encapuchados se acerca al cuerpo caído del antiguo guía de caravanas y lo degüella sin compasión. Visto esto, **Delar** actúa con rapidez, acercándose al otro asesino, quien cruza aceros con **Martos Bleth**, que ha adoptado una postura de lucha defensiva, tratando de ganar tiempo con la esperanza de que los guardias puedan acudir en su auxilio. Justo cuando **Delar** descarga un terrible tajo con su espada élfica, el otro encapuchado remata al indefenso **Fustas**.

En las puertas del edificio, cuyo tejado está comenzando a arder por la bola de fuego de **Zelis**, Los compañeros se enfrentan a la segunda pareja de leones infernales. Junto a ellos han llegado cuatro guardias de **Siete Soles**, que acosan también a las bestias. Los grandes felinos se defienden, tratando de alcanzar principalmente a **Seltensa** con sus garras cubiertas de llamas oscuras. Poco a poco, ambas bestias sucumben ante la valentía de los héroes y los hombres de **Siete Soles** pero, para desesperación de todos, otra pareja de leones surge de la nada manteniendo el peligro latente. Uno de los guardias de la compañía cae derribado por un zarpazo y **Seltensa** debe retirarse para curar sus heridas, pues la mente maléfica que ha invocado a las bestias infernales parece dirigirlas para atacar especialmente a la clériga.

Viendo la situación complicada y al mismo tiempo escuchando los sonidos de lucha en el piso superior, **Grif** corre hacia el interior del edificio, donde se encuentra con **Gondegal**, quien hasta ahora mantenía a los animales infernales a raya. El mercenario también ha oído los ruidos de combate y se dirige apresuradamente hacia las escaleras.

Arriba, el embozado herido por **Delar** trata de retirarse hacia el pasillo, pero el hábil elfo lo derriba de un mandoble. Sin embargo, el otro encapuchado lo ataca saltando por encima de la mesa. La hoja del atacante deja una herida abierta en el costado del aventurero, quien a pesar de mantener varios dobles ilusorios a su alrededor no ha podido evitar el golpe.

La lucha contra los leones continúa y otro de los guardias de **Siete Soles** cae sangrando. Entre **Hagar** y **Zelis** han conseguido herir considerablemente a una de las criaturas, pero **Seltensa** sigue manteniéndose algo apartada, temerosa de la energía impía que recubre las garras y colmillos de las bestias. Entonces, otro enemigo inesperado hace su aparición. **Zelis** recibe una dolorosa herida de desgarró en su espalda y tras él se hace visible una mujer de aspecto salvaje, provista de garras y colmillos. Alrededor de ella parece delineada la forma fantasmal de una leona llameante. El golpe derriba al mago, quien se ve en una posición delicada y opta por transformarse en un pequeño elemental de tierra y hundirse en el suelo del patio, lejos del alcance de la misteriosa atacante. Quedan únicamente para hacer frente a esta nueva amenaza y a los dos monstruos infernales **Hagar**, **Seltensa** y una pareja de guardias. Reconociendo a las criaturas como seres de los *Planos Inferiores*, la sacerdotisa de **Selúne** invoca su magia sobre el hacha del enano, dotándola de un halo divino que espera que pueda traspasar las recias pieles de los felinos.

En la planta baja de las oficinas, **Gondegal**, seguido por **Grif**, se topa con otro enmascarado que les hace frente al pie de las escaleras que suben. Afortunadamente, el mercenario hace honor a su fama y, tras varios tajos, despacha a su oponente, disponiéndose a subir y a enfrentarse a lo que les espera arriba.

En la sala de reuniones **Delar** se enfrenta a su oponente, quien esquiva con una rapidez inhumana todos sus golpes. Para mayor desesperación, otro embozado trepa desde la ventana abierta para unirse a la lucha. Los gritos histéricos de las dos mujeres presentes se entremezclan con las voces del elfo, quien le indica a **Martos** que huya, y las del propio noble, quien trata de hacer reaccionar a los otros miembros del consejo.

En el patio, la magia de **Seltensa** facilita que la afilada hacha de **Hagar** acabe rápidamente con uno de los leones. Entonces, la mujer salvaje parece murmurar algo y el león infernal restante desaparece, para que una nueva pareja de seres infernales se materialicen a ambos lados de **Seltensa**, quien aguanta como puede los golpes de los monstruos. Los guardias restantes de **Siete Soles** combaten también con valentía, a pesar de que sus armas apenas consiguen herir de consideración a las criaturas. En cuanto a **Zelis**, el mago semiorco trata de llegar al edificio de oficinas usando su capacidad para atravesar tierra y piedra. Desgraciadamente, se topa con el suelo de tablonés de madera del piso, que impide que pueda emerger en el interior.

Precisamente dentro de las oficinas, **Gondegal** y **Grif** suben por las escaleras donde los espera otra figura encapuchada. Cuando el inquisidor se encuentra prácticamente en la cima, nota como sus pies resbalan en algún tipo de sustancia que empapa los escalones, lo que le provoca una embarazosa caída. Afortunadamente, la presencia del mercenario evita que el atacante pueda tratar de tomar ventaja, y el jergali logra arrastrarse fuera de su alcance.

El interior de la sala de juntas sigue siendo un caos. **Delar** no logra traspasar la rápida guardia del encapuchado y su herida continúa sangrando. Por un momento, percibe como su contrincante duda entre golpearlo a él o a los miembros del consejo que tratan de mantenerse lejos de la lucha. Un instante después, el asesino descarga dos terribles golpes que destrozan al indefenso **Vondas Malcekis**, provocando que **Mirabel** grite de horror. En la otra esquina, aprovechando que **Martos** ha avanzado para ayudar a **Delar**, **Foldin Cormaeril** huye por el pasillo.

Por debajo de ellos, **Zelis**, cansado de no poder ayudar a sus compañeros, emerge del suelo en la parte trasera de las oficinas y se mueve pegado a la pared lateral para poder atisbar a los felinos infernales y a la

extraña que los convoca. Herida de cierta gravedad, **Seltensa** se ha refugiado en el marco de la puerta de acceso al edificio, invocando a un ser divino de fuerza que trata de impactar a los monstruos. Sin embargo, el aura mágica que los protege provoca que el conjuro de la clériga se desvanezca antes de poder dañar a las bestias. Tampoco **Hagar** logra herirlas, a pesar de que su hacha continúa bendecida por **Selúne**. Otro de los guardias de **Siete Soles** es derribado por los zarpazos y el último de ellos cae al ser atacado a traición por la mujer salvaje.

En cuanto a **Gondegal** y **Grif**, la pareja de luchadores trata de forzar su acceso al segundo piso, al escuchar los gritos de los aterrados miembros del consejo. El mercenario cae al resbalar en el último de los escalones, momento que aprovecha el encapuchado para saltar sobre él. Afortunadamente, los rápidos reflejos del guerrero le permiten interponer su escudo y su atacante se retira más allá de las escaleras, lo que permite que **Grif** pueda avanzar con precaución para evitar caerse de nuevo.

Ajeno a todo esto, **Delar** sigue luchando contra los dos encapuchados, hiriendo al que está atacando a **Mirabel Alacuervo**. La asustada mercader aprovecha este momento de confusión para huir de la habitación siguiendo los pasos de **Foldin**. El asesino sale tras ella, mientras que su compañero ataca al luchador elfo. Uno de sus golpes le alcanza dolorosamente, pero su siguiente finta es detenida milagrosamente por el estoque de **Martos Bleth**, que se mantiene junto a él, al tiempo que grita para tratar de hacer reaccionar a la anciana **Evaine**, quien parece completamente paralizada por el terror.

Frente a las puertas del edificio, **Seltensa** trata de vender cara su vida, hasta que la garra envuelta en fuego oscuro de uno de los monstruos infernales la deja sangrando en el suelo. Viendo esto, **Hagar** redobla sus esfuerzos por acabar con las bestias. Los leones son incapaces de traspasar la recia armadura del enano, pero éste tampoco logra abatirlos lo suficientemente rápido como para evitar que puedan rodearlo y dejar que la misteriosa mujer entre en el edificio y pueda atacar a sus camaradas por la espalda. Por suerte para él, **Zelis** está ya en posición de usar su magia y lanza una oleada de proyectiles arcanos contra uno de los felinos. Aunque su conjuro no llega a superar el aura mágica del monstruo, sí consigue llamar la atención de la mujer salvaje, que avanza hacia el semiorco con malévolas intenciones. En ese momento, como si los dioses hubieran escuchado las plegarias de los aventureros, un relámpago surge desde la entrada del complejo, recorriendo todo el patio e impactando al león más cercano a la caída **Seltensa** tras esquivar de una forma extraña al propio **Hagar**. Las voces de los **Dragones Púrpura** de la **Guardia** resuenan entonces por todo el lugar, ordenando detener la lucha en nombre del **Rey**.

Enfurecido consigo mismo por haber caído en la treta del embozado, **Gondegal** se levanta y barre con su espada la barandilla de madera, cortando tanto los balaustres de madera como las piernas del asaltante, que cae en un tremendo charco sanguinolento. **Grif** aprovecha entonces para cubrir el pasillo, donde atisba al asustado **Foldin Cormaeril** que está tratando de abrir la puerta de su despacho para esconderse en su interior. Con **Mirabel Alacuervo** y su perseguidor fuera de la sala de juntas, **Delar** y **Martos Bleth** hacen frente al último de los encapuchados. La hoja élfica del aventurero consigue finalmente herir al desconocido. Sin embargo, el filo encantado no termina de herir al encapuchado y, además, la herida causada comienza a cerrarse lentamente. **Delar** queda tan sorprendido al haber descubierto al vampiro líder de los sicarios que sólo la intervención de **Martos** consigue evitar que reciba otro golpe dirigido a él. Reponiéndose del impacto, grita para avisar a sus compañeros, al tiempo que le indica al noble que salte por la ventana abierta. **Martos** trata por última vez de hacer reaccionar a la paralizada **Evaine**, pero al ver que la semielfa no responde, le indica al elfo que salte y que él le seguirá.

Un nuevo relámpago impacta al último de los leones infernales, que es posteriormente rematado por **Hagar**. La criatura se desvanece instantes después y los primeros **Dragones Púrpura** llegan a la carrera para unirse a la lucha. En ese instante, el halo leonino traslúcido que rodeaba a la mujer salvaje parece hacerse más intenso, más palpable y casi puede sentirse el poder que emana de ella. Sin embargo, la misteriosa desconocida, viendo la llegada de los refuerzos de la **Guardia**, recula hasta la esquina del edificio de oficinas, al tiempo que grita el nombre de un tal **Dartos**, conminándole a terminar la tarea para la que han venido.

En el pasillo, **Grif** consigue que el aterrorizado **Fondil** llegue hasta el rellano, poniéndose a salvo. Detrás del noble aparece **Mirabel Alacuervo**, herida e histérica. Cuando el inquisidor se dispone a atravesar el pasillo para ayudar a su compañero **Delar** y **Martos Bleth**, se topa frente a frente con el asaltante embozado que perseguía a la mercader. El jergali invoca una vez más los poderes del **Señor del Final de Todas las Cosas** y derriba al encapuchado tras una breve lucha.

Los **Dragones Púrpura**, junto con un **Mago de Guerra** y un clérigo que muestra el símbolo sagrado de **Tymora**, llegan hasta los guardias caídos y **Seltensa**. Esto permite a **Zelis** avanzar hasta la seguridad de las puertas del edificio, donde también aguarda **Hagar**, pues la mujer salvaje ha huido hacia la pared lateral.

Precisamente al lado de la ventana se la encuentran **Delar** y **Martos Bleth**, quienes han saltado desde el segundo piso para escapar de la hoja del vampiro. El elfo es el primero que se repone de la caída, quedando frente a frente con la extraña mujer. A pesar la forma mágica felina que la envuelve, sus agudos ojos atraviesan su apariencia salvaje y la reconocen como la camarera con la que habló en el *Osculatorio*, la noche en la que fueron a investigar acerca de la muerte de **Brendan Coronaplateada**. Al verlos, la mujer parece titubear por un instante, pero detrás de ella resuenan las órdenes que imparte el **Mago de Guerra** a los soldados cormyreanos. Con un gesto, un portal arcano aparece rodeándola y desaparece.

Para cuando **Grif** y **Gondegal** llegan a la sala del consejo, sólo encuentran con vida a **Evaine Haloestrellado**. La semielfa está ilesa, aunque parece sufrir una fuerte crisis nerviosa y el inquisidor debe ayudarla para que se levante y camine. Tanto **Fustas Mirchonenn**, como **Van Kucinsky** y **Vondas Malcekis** están muertos. No se ve rastro alguno del vampiro que dirigía a los encapuchados, pero el jergali permanece alerta. Su compañero mercenario comienza a despotricar, furioso por la muerte de su patrón. Finalmente, ayudando a caminar a la anciana artesana, los dos luchadores bajan hasta el piso inferior, donde se encuentran con varios **Dragones Púrpura** que están tranquilizando a **Foldin** y **Mirabel**.

Mientras el clérigo de **Tymora** atiende a los heridos, el **Mago de Guerra** trata de averiguar desesperadamente acerca del paradero de los vampiros. Al enterarse de que tanto la mujer como el encapuchado han escapado, desenrolla un pergamino arcano y ejecuta un conjuro, avisando a su superior, que no es otro que **Gideon Brunner**, el **Mago de Guerra** con el que se entrevistaron **Grif** y **Zelis** en los barracones de la **Guardia**. Posteriormente, tras comprobar que los atacantes han escapado, los cormyreanos se dedican a apagar el incendio del tejado del edificio y a comprobar el escenario del asalto.

Además de los tres miembros del consejo asesinados, han muerto otros cinco guardias de la compañía mercader. Dos de ellos murieron en la lucha contra los leones infernales y los restantes a causa de una conmoción cerebral, provocada aparentemente por la bola de fuego de onda de estallido de **Zelis**. Los demás heridos, incluyendo a **Seltensa**, se encuentran fuera de peligro, y los otros tres guardias de la patrulla del perímetro simplemente estaban inconscientes.

Una vez que llegan nuevos efectivos de la **Guardia**, los testigos son conducidos a los barracones de la **Guardia** donde se les toma declaración a todos.

16 Flamarul: Entrada la madrugada, mientras algunos de los aventureros siguen relatando los hechos a los escribanos de la **Guardia**, **Grif** ve entrar a varios **Dragones Púrpura** con heridas de quemaduras menores en el rostro y las manos. El inquisidor escucha como otro de los soldados les pregunta por la redada efectuada en el escondite de los vampiros. Uno de los heridos le confirma que la pareja de chupasangres aparecieron y lograron acorralarlos. Extrañamente, el hombre pareció tragarse algún tipo de artefacto explosivo, porque se inmoló en un estallido de llamas y sangre. La mujer entonces chilló como si estuviera poseída, se rodeó por una especie de aura animal con forma de pantera o similar y logró huir a pesar de que tanto el maestro **Gideon** como su aprendiz y el sacerdote de **Tyr** que los acompañaba le lanzaron todo lo que tenían. Los **Magos de Guerra** se han quedado registrando la guarida de los no muertos, con la esperanza de que puedan encontrar pistas que los relacione con los asesinatos cometidos y, tal vez, con aquellos que se los encargaron.

Finalizados los testimonios, el grupo es puesto en libertad. Han pasado varias horas desde la medianoche y como **Martos Bleth** fue de los primeros en testificar y regresó a casa en su carruaje familiar, deciden volver a las *Mandíbulas del Dragón* para descansar unas horas.

Con el amanecer siguiente, **Desmond** se presenta en la sala común de la posada cuando todos sus compañeros se encuentran desayunando. El pícaro les explica por encima la reunión que tuvo con **Devlin Halzcek**, un miembro de la organización criminal de los **Cuchillos de Fuego**, quienes estaban detrás de la oferta por hacerse con los libros de cuentas de la compañía **Siete Soles**. Al parecer, este gremio de asesinos temía que se hubiera usado su reputación para aparentar que ellos estaban detrás de los asesinatos cometidos. Por ello, pensando que tras la muerte de **Anvil Emmarask** estaba alguien influyente del **Coster Comercial Siete Soles**, quisieron hacerse con los libros de contabilidad de la misma para poder chantajear a quienes pudieran estar tratando de inculparlos. Al no poder obtenerlos de forma no violenta, sabiendo que el grupo de aventureros había sido contratado para proteger las oficinas, trataron de engañarlos para que acudieran a la reunión y así desguarnecer el complejo comercial. Desgraciadamente, sólo **Desmond** acudió a la cita, por lo que lo retuvieron para evitar que pudiera avisarlos. Sus operativos trataron de infiltrarse, pero fueron detenidos por el resto de **Hermanos de Sangre**, aunque consiguieron huir. En este punto, **Devlin** recalcó en su historia que los suyos no tuvieron nada que ver con las muertes de los guardias producidas durante el asalto de la noche pasada. Cuando sus agentes escucharon el sonido de combate en la casa principal se dieron cuenta que era imposible infiltrarse de manera sigilosa para robar los libros, y por ello regresaron a su escondite. **Devlin** no les desea ningún mal, pues cree que terceras personas han intentado manipular a su gremio. Al enterarse de que había vampiros implicados, piensa que puede tener que ver con la guerra que aconteció en los últimos meses en los bajos fondos de *Marsember*. En la misma, también estaban implicados varios engendros vampíricos, que finalmente fueron derrotados y expulsados, aunque él mismo perdió a varios de sus colaboradores en la lucha. Por todo ello, dejó libre sin daño a **Desmond**, esperando que corroboren la nula implicación de los **Cuchillos de Fuego** en los asesinatos y ataques producidos.

También **Grif** aprovecha la presencia de **Ferecsi Thuul** para ponerla al día de lo ocurrido. La rashemi cumplió su encargo de seguir a **Mirabel Alacuervo**, pero cuando la mercader entró en el recinto comercial para acudir a la reunión del consejo, ella se quedó fuera oculta. Posteriormente, al escuchar el sonido del combate, pensó en penetrar en el complejo mercantil, pero la patrulla de la **Guardia** acudió sumamente rápido, como si hubieran estado apostados en las cercanías del lugar, por lo que prefirió mantenerse al margen.

Después de esto, **Seltensa** decide acudir a la casa de **Evaine Haloestrellado** para comprobar el estado de la anciana artesana semielfa. Algunos de los miembros del grupo siguen sospechando de ella, dado que fue la única que salió indemne del ataque y, curiosamente, ella misma había estado maniobrando para hacerse con

el control del consejo de la compaa mercader. La sorpresa de la sacerdotisa de **Selune** es mayscula cuando se encuentra al mismsimo **Gondegal** montando guardia en la casa de la artesana. **Evaine** agradece sentidamente su inters y preocupacin, y realmente parece estar tremendamente nerviosa y asustada, por lo que **Seltensa** le promete que continuar pernoctando en la casa y visitndola siempre que pueda.

Por su parte, el resto de los aventureros deciden visitar la *Mansin Bleth*, donde ya estuvo **Desmond** a primera hora, antes de regresar a la posada. El lugar es ahora un hervidero de guardias de la propia casa noble, que miran con desconfianza a todo aquel que se acerca a las puertas. Afortunadamente, gracias a la influencia de la **Dama Nzssar**, se les permite el acceso al interior de la casa principal sin ponerles demasiadas trabas. Una vez aqu, lejos de las miradas indiscretas de los sirvientes y guardias, **Xuldra** les agradece calurosamente el que hayan salvado la vida de su marido. Cuando le relatan por encima los detalles de lo ocurrido, ella misma les confirma que durante los meses del otoo e invierno escuch algunos rumores de ataques y asesinatos en las calles y alrededores de *Marsember*. Por lo que tena entendido algunos de ellos perjudicaron en gran manera al **Priakos Mercado Seis Cofres**, que posee all una infraestructura bastante grande. Unido a la desaparicin de una gran caravana del **Coster de Negocios Ojodedragn**, ocurrida a principios de la primavera, y a los recientes ataques a la compaa de su esposo, comienza a sospechar que algn enemigo del reino est detrs de estas maquinaciones, buscando estrangular las rutas comerciales cormyreanas. No obstante, todo esto no deja de ser una conjetura de la que no tiene prueba alguna. Sumamente agradecida por el servicio que le han prestado, la **Dama Nzssar** les entrega una carta comercial por valor de 10.000 piezas de oro, prometindoles que volver a contactar con ellos si necesita de sus servicios en el futuro. Por ltimo, les comenta que seguramente su marido los har llamar para hacerles algunas preguntas, por lo que les ruega encarecidamente que eviten mencionar su nombre a toda costa.

Esta tarde, el grupo se presenta de nuevo en el complejo de **Siete Soles**. Aunque las oficinas permanecen cerradas, los trabajadores s que les informan que **Martos Bleth** se present a medioda para darles instrucciones y que los encargos ms importantes continuasen su curso.

17 Flamarul: Aunque la calma parece haber vuelto a las vidas de los heroes, stos deciden no bajar del todo la guardia. Tras el desayuno, **Delar**, **Hagar** y **Seltensa** aprovechan para acudir a la *Corte* y presentarse al maestro herrero del **Rey**, quien accede a hacerse cargo de varias de sus armas y armaduras para fortalecer los encantamientos que poseen.

En cuanto a **Desmond**, planificando el bienestar de su familia, deposita 1.000 piezas de oro en las oficinas del *Tesoro Real*, con el propsito de que sean entregadas a los suyos si a l le ocurriera algo.

Tambin **Grif** trata de obtener ms informacin sobre el *Zigurat de los Sumos Sacerdotes*, por lo que acude a la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** para preguntar por **Lucien Espadaplateada**, el noble al que conocieron en la *Mansin Emmarask*. Desafortunadamente, no puede contactar con l, por lo que regresa con las manos vacas.

Por su parte, **Zelis** contina con su estudio del libro de conjuros de **Tessar**, ansioso por absorber los conocimientos del desaparecido mago.

Despus de comer de nuevo todos juntos, **Seltensa** regresa a la *Corte* para seguir consultando los archivos judiciales de los casos del difunto **Anvil Emmarask**.

Al atardecer, el grupo regresa a sus labores de vigilancia, que transcurren con total tranquilidad.

18 Flamarul: Esa maana, durante el desayuno en las *Mandbulas del Dragn*, los aventureros se percatan del cambio en el anuncio de la **Orden de los Ojos Vigilantes**. Ya no se menciona al paladn **Arnhuis**, sino que se requiere a los interesados que viajen al castillo de *Puertabatalla* para ms detalles.

Por la mañana, **Seltensa** y **Zelis** retoman el estudio de los casos judiciales y del libro de conjuros de **Tessar** respectivamente.

La calma continúa en el complejo comercial de **Siete Soles** durante su turno de guardia.

19 Flamarul: La rutina sigue implantada en las actividades del grupo. **Grif** vuelve a intentar contactar sin éxito con **Lucien Espadaplateada**, mientras que **Seltensa** y **Zelis** siguen enfrascados en sus respectivos estudios.

La vigilancia en los almacenes de la compañía mercantil transcurre otra noche más sin ningún percance. Lo que sí está claro es que, a pesar de los recientes sucesos, **Martos Bleth** continúa trabajando sin mostrar ningún tipo de flaqueza, como si fuera consciente de que el futuro de la compañía ha recaído principalmente en sus manos. Sin embargo, los otros supervivientes de los ataques no han aparecido en ningún momento por el lugar, y en el caso de **Evaine**, en cuya casa sigue pernoctando cada noche **Seltensa**, la artesana semielfa parece todavía terriblemente afectada.

20 Flamarul: Los esfuerzos de **Seltensa** se ven finalmente recompensados, pues en las actas de uno de los juicios de **Anvil Emmarask** encuentra una referencia a que **Mirabel Alacuervo** fue citada como testigo en una investigación acerca de contrabando de mercancías que entraban ilegalmente en *Suzail* procedentes de *Puertadeloeste*. Sin embargo, la mercader no fue acusada en ningún momento de nada, por lo que la clériga desconoce hasta qué punto esta pista puede ser importante.

En cuanto a **Zelis**, el mago finaliza la identificación de todos los conjuros que albergaba el libro que le fue entregado.

21 Flamarul: Esa mañana, **Grif** vuelve a probar suerte en la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, pero **Lucien Espadaplateada** sigue sin estar disponible.

Por su parte, **Zelis** visita el estudio de **Maxer Hlarr**, un mago de cierto renombre que se dedica ahora a la enseñanza y a la creación de objetos mágicos. El semiorco le pide poder alquilar su laboratorio para su uso personal, pero el famoso evocador se niega.

Mientras tanto, **Desmond** visita al **Hermano Vinoaguado de Tymora** en el templo de las *Torres de la Buena Fortuna*. Allí le relata al sacerdote acerca de la implicación de los engendros vampíricos en los asesinatos y los ataques a la compañía **Siete Soles**. El clérigo de la **Dama Fortuna** se muestra realmente impactado, dado que él conocía a **Beda Saan**, la bailarina tethyriana que resultó ser uno de los no muertos. Ella solía ir acompañada muy a menudo por un tipo bastante callado, que **Vinoaguado** sospechaba que podría ser su amante. Sin embargo, nunca sospechó de la mujer. Por otro lado, sí que le confirma a **Desmond** la presencia de vampiros en la guerra sucia que se produjo en *Marsember* en los últimos meses. Gracias a la presencia de un altar de la **Dama Fortuna** en la ciudad portuaria y a su puesto como tutor de la **Princesa Tanalasta** ha podido enterarse de muchas cosas. Se rumorea que el los vampiros y sus seguidores mantuvieron una lucha con cultistas de **Gargauth** una oscura deidad que estuvo detrás de una ola de secuestros que se produjo hace tiempo en la ciudad. Algunos ataques salpicaron a miembros de familias adineradas e incluso a la compañía comercial **Seis Cofres**. Sin embargo, por lo que él sabe, los engendros vampíricos fueron destruidos o expulsados, aunque sospecha que alguien pudo estar detrás de la planificación de sus ataques. Aquí en *Suzail* su presencia ha sido un duro golpe para el **Rey**, quien creía segura la capital. Las muertes de su primo, **Brendan Coronaplateada**, y del eficiente **Anvil Emmarask** han supuesto un duro golpe. Además, si **Martos Bleth** hubiera sido asesinado habría significado la pérdida de uno de sus aliados más importantes, siendo como es uno de los pocos nobles no emparentados con la **Casa Real** que está apoyando sin reservas al monarca y que además se ha convertido en un héroe cada vez más popular para el pueblo. Finalmente, ambos quedan en volver a verse por la noche para celebrar que todavía siguen vivos, gracias sin duda a las bendiciones de la **Dama Que Sonríe**.

22 Flamarul: Sospechando que puede haber información importante que todavía se le haya pasado por alto, **Seltensa** continúa revisando las actas del otro proceso judicial en el que estuvo investigando **Alvin Emmarask**.

23 Flamarul: Poco después del desayuno, un sirviente del **Heraldo Real** entrega un mensaje a **Zelis**. Procede de la **Guardia** de *Marsember* y está escrito por el oficial **Ben Bivona**. En el mismo, le comunica que su tío, **August Dinkle** ha desaparecido en extrañas circunstancias. Existe una investigación en marcha para intentar esclarecer el asunto y, de averiguar su paradero o lo ocurrido, se le informará puntualmente.

Estas noticias perturban notablemente al mago semiorco, quien manifiesta a sus compañeros su intención de viajar cuanto antes a la ciudad portuaria para tratar de descubrir lo sucedido por su cuenta.

Con este plan en mente, el resto de aventureros se pone en marcha, con la intención de finalizar sus asuntos en la capital. **Desmond** y **Zelis** acuden a la *Mansión Bleth*, para comunicar a la **Dama Nzssar** su partida.

En cuanto a **Delar**, a mediodía visita el taller del maestro herrero del **Rey** para comprobar el estado de sus peticiones. Desgraciadamente, el enano únicamente ha completado el encantamiento sobre la armadura de **Hagar**, por lo que le pide al elfo que siga teniendo paciencia.

Grif realiza una última intentona de entrevistarse con **Lucien Espadaplateada**, pero el noble no ha frecuentado la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** desde hace días.

Finalmente, **Seltensa** acude a los barracones principales de la **Guardia**, donde solicita entrevistarse con **Gideon Brunner**, el **Mago de Guerra** a cargo de la investigación de los asesinatos recientes. La sacerdotisa le presenta la información que ha descubierto a raíz de su minucioso estudio de los últimos juicios en los que trabajó el magistrado **Anvil Emmarask**. La presunta implicación de **Mirabel Alacuervo** en el caso de la red de contrabando le parece sospechosa. Desafortunadamente, el **Mago de Guerra** no lo ve de la misma manera. Ser citado como testigo en un juicio no implica ser sospechoso y aunque agradece su preocupación ciudadana, no puede emprender acciones basadas únicamente en la corazonada o suposición de una aventurera, aunque se trata de una respetable clériga de la **Docellalunar**. No obstante, viendo la insistencia de la joven, **Gideon** accede a mantener vigilada las actividades de la mercader durante un tiempo prudencial, por si su condición de víctima hubiera sido una fachada, cosa que él personalmente duda.

Tras reunirse todos para comer juntos, **Delar** decide realizar una visita a **Martos Bleth** en las oficinas del complejo de **Siete Soles**. Allí, el aventurero elfo le explica sus sospechas acerca de la posible implicación de **Evaine** en los ataques, sabedor de que la artesana semielfa trató de influir en **Fustas Mirchonenn** y a **Van Kucinsky** para hacerse con el control del consejo. Ciertamente, estas noticias parecen sorprender al noble, quien es reacio a pensar que la anciana esté detrás de una maquinación tan diabólica. Por otro lado, cuando **Delar** le informa que la artesana estaba revisando los libros de cuentas de la compañía, **Martos** manifiesta su completo desconocimiento del hecho, lo que el elfo detecta como una falsedad, aunque decide no seguir presionando acerca del tema.

Un par de horas más tarde, cuando el resto del grupo llega a la base de la compañía comercial para su turno de guardia solicitan reunirse con **Martos Bleth** para comunicarle su decisión de dejar sus puestos como miembros del equipo de seguridad. El noble les agradece sentidamente su trabajo y, aunque trata de hacerles una oferta para retenerlos como empleados, entiende su decisión. Lo cierto es que se muestra un poco suspicaz de que aventureros reconocidos como ellos a pesar de su juventud, nombrados recientemente **Héroes Notables** del reino, se hayan puesto al servicio de una compañía mercader como meros guardias de seguridad. Afortunadamente, la labia de **Desmond** disipa sus dudas por completo. Como pago por sus servicios, les entrega 100 piezas de oro más una bonificación personal de otras 300 piezas en lingotes

comerciales, con la esperanza de que si en el futuro necesita de sus servicios estén dispuestos a ayudarlo nuevamente.

Cerca ya de la madrugada, al regresar a las *Mandíbulas del Dragón* después de su último turno de guardia, el grupo se topa con que en la posada están celebrando un funeral por un conocido personaje local, **Spinky el Sucio**, un raterillo mediano que solía trapichear y pasar información de todo tipo, que fue encontrado por la mañana flotando en el muelle con el cuello rajado. Cuando **Grif** se encuentra con **Ferecsi**, la rashemi le confirma que el mediano era uno de los dos informadores que contrató para tratar de averiguar rumores sobre actividades myrkulitas. De hecho, tampoco ha podido contactar con el semielfo que era su socio y compañero. Lo último que sabe es que habían ido a entrevistarse con **Linus Arnhius**, el paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes** que había llegado a la *Corte* con una petición de aventureros por parte de la **Iglesia de Helm**, pero teme que ambos pudieran haber llamado la atención de agentes del **Señor de los Huesos**.

24 Flamarul: Ciertamente, la celebración del funeral de **Spinky el Sucio** se convierte en una fiesta etílica por todo lo alto en la posada, donde muchos huéspedes participan aun sin haber conocido al difunto. Durante la madrugada, **Grif** tatea a **Ferecsi** sobre la posibilidad de que la rashemi los acompañe a *Marsember*. La mujer parece dudar durante unos instantes, dado que tiene sus propias obligaciones, pero sigue perdida en su misión y, finalmente, acepta reunirse con ellos en la ciudad portuaria en uno o dos días, pues antes quiere tratar de averiguar acerca del paradero del semielfo desaparecido.

Un par de horas antes del mediodía, el grupo se despide de **Delar** y **Seltensa**, quienes han decidido permanecer en la capital hasta que el herrero del **Rey** tenga listos sus pedidos. Por otro lado, la clériga de **Selúne** quiere intentar investigar con mayor el último de los procesos judiciales de **Anvil Emmarask**, con la esperanza de que pueda descubrir alguna nueva pista que indique quién estaba detrás de los asesinatos y ataques cometidos por los engendros vampíricos.

26 Flamarul: Es media mañana cuando los aventureros otean en la distancia el puerto de *Marsember*, repleto de un gran número de embarcaciones de todos los tipos y tamaños.

Una vez en las concurridas calles de la ciudad, se dirigen hacia el cuartel general de la **Guardia**, donde solicitan entrevistarse con el oficial **Ben Bivona**. El **Dragón Púrpura** se muestra bastante colaborador, explicándole a **Zelis** que su tío, **August Dinkle** sigue desaparecido. Han interrogado a sus vecinos y están investigando por si pudiera tener alguna relación con el negocio de carpintería que regentaba. También saben que **August** fue un aventurero en su juventud, por lo que no descartan que pudiera ser algo vinculado con su pasado. **Bivona** le promete al mago semiarco que lo mantendrá informado de sus avances, pero le recomienda que no interfiera en la investigación, pues tiene experiencia con aventureros y sus métodos. Le ruega encarecidamente que si averigua algo se lo comunique a él, para que intervenga la **Guardia**, y no actúe por su propia cuenta.

Tras la reunión, **Zelis** guía a sus compañeros hasta la casa en la que creció con su tío, donde es recibido cariñosamente por **Ludar**, el ama de llaves turmita que trabaja para **August** desde hace casi veinte años. La sirvienta le confirma que por lo que pudo hablar con los vecinos, dado que ella no duerme en la casa, escucharon a su tío discutir con una mujer la noche antes de su desaparición. Hasta donde ella sabe, **August** no tenía ningún tipo de relación sentimental con nadie, por lo que teme que tal vez se hubiera relacionado con gente que no debía.

Después de revisar superficialmente la casa para comprobar si echa en falta alguna de las pertenencias de su tío, **Zelis** y sus camaradas suben al despacho del desaparecido, donde **Desmond** consigue abrir la caja fuerte que el antiguo aventurero esconde bajo las tablas del suelo. En ella encuentra una pequeña cantidad de

lingotes comerciales, así como sus últimas voluntades lacradas y una carta de deuda por valor de 5.000 piezas de oro a favor de un tal **Phineas Newman**. Este último nombre hace sonar una alarma en el recuerdo de **Desmond** y **Zelis**, quienes han oído rumores de que se trata de un testaferro del **Gran Maestre Antorcha**, una misteriosa figura que mueve los hilos de muchos asuntos en los bajos fondos de la ciudad.

Decididos a investigar si esta deuda es posterior al arreglo que **Zelis** consiguió para cancelar las pérdidas del negocio de su tío, los héroes se pasan por el taller de carpintería que dirigía el desaparecido. El jefe del taller es **Matt Fellow**, a quien **Zelis** ha visto en varias ocasiones y quien ha trabajado con **August** desde hace ya casi quince años. El artesano posee una cuadrilla de tres ayudantes, lejos de la época de mayor bonanza del negocio, cuando su tío tenía contratos para proporcionar madera para los astilleros que se encargaban de construir naves para la propia **Marina Imperial** y para el **Priakos Mercado Seis Cofres**. Efectivamente, al revisar por encima los libros de contabilidad de la pequeña oficina existente en el taller, **Zelis** comprueba que hace unos tres meses, **Phineas Newman** invirtió 15.000 piezas de oro en el negocio. Gracias a dicha cantidad pudieron salvarse de la bancarrota a la que estaban abocados tras la cancelación de los contratos con la familia **Ismacco** y la compañía mercader **Seis Cofres**.

Con este nuevo dato, los **Hermanos de Sangre** reservan habitaciones en la posada del *Grifo Rugiente*, donde dejan también instrucciones para **Delar**, **Seltensa** y **Ferecsi Thuul**, en caso de que cualquiera de ellos acuda en su busca tras abandonar *Suzail*.

Antes de visitar el salón de juego que dirige **Elsa de Sune**, la mano derecha de **Antorcha** y clériga de la **Dama Cabello de Fuego**, a quien ya conocen varios de ellos por el trabajo que les llevó a *Sembia*, para allanar el legendario laberinto de la *Maraña del Destino*, el grupo decide pasarse por la casa de **Yargos Gull**. Se trata de un anciano historiador militar, miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, que además de un buen amigo de **August** era quien le proporcionó en su juventud muchos de sus contactos para los trabajos de la compañía aventurera a la que pertenecía. Cuando **August** abandonó los caminos, mantuvieron el contacto y, de hecho, **Zelis** recuerda haberlo visto muchas noches en casa, jugando a las damas con su tío y bebiendo licores, recordando viejas batallas y anécdotas. El viejo erudito lamenta la desaparición de su amigo aunque no deja de dar ánimos a **Zelis**, pues hay rumores de que **Ben Bivona** es un investigador bastante competente, incluso con contactos que lo vinculan a la **Corona**, el servicio de inteligencia cormyreano. **Yargos** les confirma que el negocio de **August** no iba bien. La guerra en los bajos fondos le perjudicó mucho, ya que afectó al **Priakos Mercado Seis Cofres**, con quien tenía varios contratos. Lo mismo ocurrió con las sospechas de traición que rodean a varios miembros de los **Ismacco**, una famosa familia de arquitectos y constructores, que cancelaron muchas de sus operaciones para poder defender su inocencia ante el **Señor, Urcas Dakasto**, y ante el propio **Rey**.

Por otro lado, **Grif** aprovecha la relación del anciano con la **Sociedad de Aventureros Resueltos** para preguntarle por los requisitos de acceso, así como acerca de su trato con **Lucien Espadaplateada**. **Yargos** le confirma que los **Espadaplateada** mantienen un museo de rarezas en la capital, pero que es difícil que la sociedad tenga tratos con aventureros que no sean miembros, excepto en casos muy concretos.

Está ya atardeciendo para cuando el grupo llega al salón de festejos cercano a los *Sifones*, en uno de los islotes de la zona sureste de la ciudad. Dada la hora que es, el local todavía no muestra mucha actividad, preparándose para una nueva noche de juego y otros placeres. Allí son recibidos por **Elsa de Sune**, quien saluda amistosamente a **Desmond**, **Grif** y **Zelis**. Los cuatro recuerdan durante unos minutos la aventura que compartieron juntos en la *Mansión Jathnir*, cuando se infiltraron en la fiesta de aniversario del acaudalado **Folnir Jathnir** para que los aventureros irrumpieran en la cámara secreta de la *Maraña del Destino*. De hecho,

por lo que les explica la sacerdotisa, el **Gran Maestro Antorcha** ha tratado de mover sus influencias para averiguar el paradero de **Ecurridizo**, el chico semielfo que los acompañaba como ayudante en su mascarada. Desgraciadamente, nadie ha sabido nada de él en estos meses, por lo que se temen lo peor. Entrando ya en el asunto que los ha traído hasta allí, **Elsa** les pide que esperen una hora para que pueda arreglar una reunión con **Antorcha**.

Pasado el tiempo, la clériga de **Sune** regresa y conduce a **Desmond** y a **Zelis** por el laberinto de húmedos túneles que se internan a través de la profundidad de la marisma y los cimientos de la ciudad. Tras caminar por los oscuros pasadizos, llegan hasta un muro que se desplaza dejando ver una cámara sellada con una puerta metálica. Tras ella, se esconde una amplísima habitación lujosamente decorada. Un par de quemadores de incienso aromatizan el local, y unas cortinas tapan el fondo de la estancia. En un de los laterales, un hombre cuyo brazos y piernas aparecen completamente vendados por debajo de una cómoda bata está sentado tras una espléndida mesa de escritorio. El **Gran Maestro Antorcha** oculta su rostro tras una elegante máscara de plata y una peluca. A ambos lados se yerguen dos fornidos guardaespaldas semiorcos, pertrechados con hachas dobles.

Tras intercambiar un respetuoso saludo, **Zelis** le explica al misterioso **Antorcha** todo el asunto de la desaparición de su tío. Finalizado su relato, el **Gran Maestro** se toma algo de tiempo para responder. Su información no es gratis, pero les ofrece un trato a cambio de no pedirles ningún pago en metálico. Sus negocios siempre pueden necesitar de aventureros expertos, especialmente aquellos que tienen lugar más allá de las fronteras de *Cormyr*. Si el grupo accede a un servicio futuro, no les exigirá ninguna cantidad a cambio de cualquier información que puedan solicitarle sobre el caso. **Desmond** y **Zelis** prometen consultarlo con sus camaradas, lo que satisface al enmascarado.

Entrados en materia, el **Gran Maestro Antorcha** les explica que **August Dinkle** no es el único artesano desaparecido. En los últimos años, la red de la **Corona**, el servicio de espías del **Rey**, dismanteló una operación de esclavistas derro, que operaba en coalición con un grupo radical denominado los **Druidas de las Sombras** y con algunos seguidores del culto de **Gargauth**, una oscura deidad con vínculos infernales. De hecho, se cree que las acusaciones contra la familia **Ismacco** radican precisamente en que algunos de sus miembros formaban parte de dicha secta. En los últimos meses, los bajos fondos han sido testigos de una brutal guerra por el control de algunas actividades criminales, especialmente en torno al contrabando y a la protección, implicando incluso a miembros de un gremio de asesinos conocido como los **Cuchillos de Fuego**. Él mismo se ha mantenido neutral durante la contienda, pero sabe que la **Guardia** se ha visto desbordada, realizando pesquisas para encontrar a los responsables de varios asaltos a cargamentos del **Priakos Mercado Seis Cofres**. Respecto a la guerra de bandas, la **Guardia** no hizo gran cosa, limitándose a recoger los cuerpos que aparecían y a patrullar las calles de la parte más pudiente de la ciudad. Lo que sí que es cierto es que la **Guardia**, reforzada por clérigos de la **Iglesia de Lathander**, ha irrumpido en las últimas semanas en varias casas y sótanos abandonados en los que encontraron esqueletos y zombies animados. Algunos de estos cadáveres andantes pertenecían a ciudadanos desaparecidos tiempo atrás durante la ola de secuestros, que fueron identificados por pequeñas posesiones o rasgos que todavía conservaban. Finalmente, los engendros vampíricos y su pequeña corte de fieles seguidores fueron derrotados y destruidos o expulsados de la ciudad. No obstante, cree casi con total certeza que alguien marcaba sus objetivos, pues ningún vampiro con un mínimo de inteligencia se arriesgaría a asentar su guarida en una ciudad que alberga un gran templo del **Señor de la Mañana**. Por otro lado, sabe que los **Dragones Púrpura** detuvieron a un cultista de **Gargauth** cuando acabaron con su red de esclavistas. Permanece cautivo desde entonces en la prisión de la ciudad y, por lo que

tiene entendido, el tipo ha perdido cualquier resto de cordura que pudiera haber tenido. Es muy posible que los agentes de la **Corona** o los **Magos de Guerra** lo hayan interrogado ya, pero si permanece en la prisión, podría saber algo del plan original sobre los secuestros, cuyo "modus operandi" se asemeja sospechosamente al caso de la desaparición del tío de **Zelis**. Él podría arreglar que pudieran visitar la prisión y hablar con el preso, pues tiene un contacto entre los guardianes.

Agradecidos por la información, los dos aventureros regresan con **Elsa** a la zona del casino, donde explican a **Grif** y **Hagar** todo lo que les han contado. Antes de marchar, confirman a la sacerdotisa su intención de aceptar la propuesta de **Antorcha** y realizar un futuro trabajo para él, siempre que no implique nada que sea intrínsecamente ilegal. Por otro lado, también se interesan por la historia de **Escurridizo**, el muchacho semielfo desaparecido. Lo cierto es que **Elsa** sabe que **Antorcha** ha movido cielo y tierra para encontrarlo. Ella misma lamenta la pérdida del chico, quien se había convertido en el auténtico aprendiz del **Gran Maestro**. Por alguna razón, el huérfano, cuyo nombre era **Shem**, le recordaba a alguien o algo de su pasado. Ni siquiera ella, que fue criada por **Antorcha** desde niña, cuando sus padres murieron por el ataque de un dragón rojo, conoce la verdadera identidad e historia del **Gran Maestro**, por lo que sólo puede hacer suposiciones.

Con la noche ya casi echada, el grupo vuelve al *Grifo Rugiente*, aunque antes **Desmond** visita el altar de **Waukeen** en la ciudad para presentar una ofrenda a la **Amiga de los Mercaderes**.

27 Flamarul: Cerca del mediodía, los miembros de los **Hermanos de Sangre** acuden a las afueras de la prisión, donde se reúnen con **Garver**, el contacto que les indicó **Antorcha**. El guardián les explica que permitirá pasar a un par de ellos, sin armas y armaduras, puesto que el preso se encuentra en el nivel superior, en una zona de visitas restringidas. Esta vez son **Desmond** y **Grif** quienes lo acompañan. Mientras son conducidos por una red de salas y pasillos, **Garver** les comenta que el prisionero está bastante perturbado. Todos lo llaman el **Pintor Loco**, porque se dedica a pintar todo tipo de cosas en las paredes y el suelo de su celda, y nadie sabe quién es realmente. Al principio, comenzó a pintar usando un carboncillo, hasta que se lo quitaron. Sin embargo, empezó a herirse a sí mismo para usar su sangre como tinta, por lo que para evitar que pudiera suicidarse le proveyeron de pergamino y pinturas, con la esperanza de que pudiera dibujar alguna cosa coherente o reveladora. Por desgracia, hasta la fecha no conseguido nada de nada, pues además de un galimatías de símbolos extraños, el desconocido se limita a pintar algunos paisajes retorcidos de la ciudad o, lo que más solivianta a los propios guardias, retratos macabros de sus custodios.

Una vez en el piso superior de la torre principal, **Garver** entrega unas monedas a dos centinelas, que abandonan sus puestos, permitiendo que el guardián corrupto les de acceso al recinto donde se encuentra la celda del cultista. Luego los deja solos, indicándoles que tienen una hora para hablar con el preso.

En el centro de la celda, cubierto de manchas de pinturas en manos, brazos y rostro, hay un hombre vestido con harapos, cuyos pies están encadenados por una cadena sujeta a una argolla en el centro del suelo que le limita los movimientos. Hay varias hojas de pergamino, así como diversas pinturas de colores arrojadas por todo el lugar. Cuando entran, el desconocido está pintando algo en una de las baldosas, mientras farfulla una especie de plegaria en la que manifiesta su devoción al **Maestro**. Tanto **Desmond** como **Grif** tratan de llamar la atención del **Pintor Loco**, pero éste continúa con su tarea de forma ausente. Tan pronto parece quedarse mirando un rato a la nada, como si pudiera ver más allá de los muros, como comienza a trabajar en una lámina de pergamino a medio dibujar con un trozo de carboncillo.

Finalmente, gracias a su astucia, los héroes logran que el **Pintor Loco** tenga un breve momento de lucidez. Por unos instantes, cree que han sido enviados por su **Maestro**. Sin embargo, a cambio de revelarles su secreto les hace una extraña petición. Deben describirle con todo detalle la estatua dorada que se levanta en la

plaza que han frente a las puertas de la prisión, con el fin de que él pueda completar su colección. Esto sorprende a ambos aventureros, aunque dado el estado de enajenación mental que exhibe el individuo, deciden tratar de complacerle.

Efectivamente, hay una estatua de casi dos metros de altura sobre un pedestal de piedra que está recubierta de metal dorado, reflejando los rayos del sol. Representa a una esbelta mujer de pelo corto con una túnica ondulante. Suaves lunas decoran las vestiduras y su pie izquierdo está aplastando una balanza. **Desmond**, que vivió una temporada en *Marsember*, recuerda que muchos ciudadanos ven en esta estatua una representación de **Tymora**, la **Dama Fortuna**.

Tras describirle lo más exhaustivamente los rasgos de la figura, el **Pintor Loco** se queda pensativo durante un minuto largo y luego empieza a dibujar frenéticamente en un pergamino en blanco que colgaba de los barrotes de la celda. Unos minutos después, ha terminado un curioso esbozo que muestra a los héroes. Se trata de una perspectiva retorcida de la plaza donde se levanta la estatua, a las puertas de la prisión. La imagen de la bella mujer ha sido transformada, dotándola de rasgos diabólicos. Alrededor suyo, se muestran prisioneros encadenados que están siendo atormentados por una serie de pequeños humanoides, dotados de grandes ojos negros, que portan extrañas armas de cuchillas. Al verlos, **Grif** reconoce a las criaturas como derro, seres aberrantes de la legendaria *Suboscuridad*. En el dibujo, una única figura hace frente a los derro, portando un símbolo sagrado que muestra una especie de luna creciente que empuña como si fuera una daga.

El **Pintor Loco** les entrega el dibujo, junto con otras dos láminas que parecen formar la colección de la que hablaba. Los otros dos dibujos muestran algunos motivos similares. Esperando a revisarlos en compañía del resto del grupo, **Desmond** y **Grif** interrogan al cultista por su significado. Éste manifiesta que el **Maestro Dalirio** reside en la *Cripta de los Condenados*, después de haber recibido la **Bendición del Maestro**. Al preguntarle por dicho lugar, el **Pintor Loco** se limita a decirles que se encuentra en los túneles abandonados de la *Vieja Marsember*, bajo el subsuelo de la ciudad. **Desmond** recuerda haber oído una vieja historia popular en la que se mencionaba dicho lugar, pero parecía más una vieja leyenda que algo relacionado con un lugar real.

Viendo que parece imposible sacar más información al demente, los aventureros salen de la prisión y se reúnen de nuevo con **Hagar** y **Zelis**. Curiosamente, al examinar con mayor detenimiento la estatua, **Grif** se da cuenta de que en la planta del pie izquierdo que tiene semilevantado, puede verse cincelada una letra "I". Asimismo, **Desmond** se da cuenta de que las placas doradas que recubren ese pie parecen estar unidas en lugar de fusionadas, por lo que sospecha que podrían esconder algún compartimento secreto.

Por otro lado, es el momento de enseñar a sus compañeros los tres dibujos que el cultista de **Gargauth** les entregó.

En el segundo, se representa un edificio de piedra blanca, que **Desmond** reconoce como el *Salón de Archivos*, un edificio de la zona de gobierno de la ciudad. Los muros exteriores están cubiertos de extraños relieves. En las escaleras, los derro están castigando a todo tipo de criminales, que van vestidos con libreas del gobierno cormyreano. En la esquina suroeste, el bajo relieve parece extrañamente aclarado, como si brillase. La misma figura solitaria parece tratar de calmar a un grupo de niños asustados, tocando una extraña flauta hecha con un cuerno retorcido. De hecho, las propias notas musicales están pintadas por encima del flautista. El inquisidor jergali se muestra confuso, pues por lo que él sabe, el símbolo del cuerno retorcido se asocia al culto de **Gargauth**.

En cuanto al último dibujo, muestra unas ruinas en las que todavía se levanta un muro relativamente intacto, junto a unas torres a medio construir. Tanto **Desmond** como **Zelis** reconocen el contorno de la *Abadía Caída*,

un proyecto de altar a **Waukeen** que se desplomó al estar construyéndose en terreno poco firme, demasiado cercano a la marisma. En la imagen, docenas de derro arrojan una especie de extrañas urnas decoradas contra el muro, mientras que la misma figura solitaria de las otras escenas trata con desesperación de abrir una puerta barrada en medio del muro, presumiblemente para escapar de una amenaza que la persigue y no se muestra.

Esa tarde, el grupo vuelve a visitar al anciano **Yargos Gull**, quien les cuenta algunas cosas sobre la historia de la *Cripta de los Condenados*. La leyenda se remonta a cuando la ciudad fue fundada hace siglos por piratas y contrabandistas. Se dice que allí enterraban los capitanes a aquellos que querían hacer desaparecer o con quienes deseaban dar ejemplo. Desde aquella época, la ciudad ha sido reconstruida casi por completo en al menos dos ocasiones, sin contar las labores para ganar terreno a la marisma. A pesar de ser considerada un mito, en la **Sociedad de Aventureros Resueltos** siempre se ha teorizado acerca de la existencia real de este mausoleo. El erudito también les comenta que la estatua de la plaza de la prisión fue levantada por un antiguo escultor de la familia **Ismacco** hace décadas.

Ya por la noche, los compañeros deciden volver al salón de festejos para hablar con **Elsa de Sune**. No obstante, antes **Desmond** ha contactado con antiguos asociados del mercado negro para adquirir un pergamino de invisibilidad que les permita investigar la estatua de **Tymora** sin temor a ser descubiertos por los guardias que vigilan frente a las puertas de la prisión. El joven pícaro tiene éxito en el empeño, quedando en regresar la noche siguiente para realizar la compra.

Reunidos con la clériga de **Sune**, **Elsa** les comenta que por lo que ha podido averiguar el culto de **Gargauth** se asocia con uno de los **Archiduces** de los *Nueve Infiernos*. A menudo está detrás de intrigas y corruptelas políticas destinadas a que miembros importantes de la iglesia consigan infiltrarse en el gobierno de una nación o ciudad-estado.

Por otro lado, al mencionarle el nombre de **Dalirio**, que el **Pintor Loco** señaló como su **Maestro**, **Elsa** parece sorprendida. **Dalirio Halcón disperso** era un noble de una familia menor que resultó muerto cuando agentes de la **Corona** dismantelaron la red de esclavistas hace tiempo. De hecho, fue su relación con varios miembros de la familia **Ismacco** la que promovió la investigación por parte de las autoridades. Lo extraño es que su cuerpo desapareció de las dependencias de la **Guardia** y nunca fue encontrado. Puede que fuera destruido o robado, y no quisieran reconocerlo, aunque también es posible que la maldición que afecta al reino lo animase antes de que pudieran haber tomado medidas para impedirlo.

En cuanto a la *Cripta de los Condenados*, **Elsa** conoce algo de la leyenda, aunque no tan extensamente como **Yargos Gull**. Lo que sí que puede indicarles es que en la sede del **Gremio de Ingenieros** se guardan los planos de todas las construcciones y remodelaciones efectuadas con el paso de los años, por lo que es casi seguro que puedan encontrar allí la información que necesitan en cuanto a los accesos a la red de túneles que construyeron los **Ismacco** hace siglos cuando la ciudad comenzó a crecer.

Finalmente, los aventureros aprovechan para enseñar a uno de los músicos del salón de festejos las notas musicales que aparecen en uno de los dibujos. Al reproducirlas, tanto **Desmond** como **Zelis** reconoce la melodía como la de una popular canción de cuna cormyreana, sin embargo, su significado sigue siendo una completa incógnita para todos.

28 Flamarul: Siguiendo el consejo de **Elsa**, a media mañana los compañeros se dirigen al edificio de la sede del **Gremio de Ingenieros**. **Zelis** recuerda que debido al constante ruido de los engranajes y otros artefactos mecánicos guardados allí, así como los vapores que emanan en ocasiones de sus chimeneas, el lugar está algo apartado del núcleo poblado de la ciudad, en la costa de uno de los islotes menores.

Al acercarse a las puertas, los aventureros se dan cuenta de que fino hilillos de vapor se filtran por debajo de las hojas. Por encima del ruido de la maquinaria que parece estar en marcha en el interior, **Zelis** cree escuchar un grito y al mirar arriba, cree ver a una mujer vigilándolos desde un ventanal del piso superior.

Decididos a investigar, los compañeros abren las puertas, encontrando un pasillo cubierto de vapor, donde aparece tosiendo un hombre vestido con una túnica, que les indica que se ha producido un accidente en la maquinaria. Los héroes avanzan prevenidos, pues siguen sospechando que podría tratarse de una trampa. Más allá del pasillo hay un umbral que da a la sala principal, y al fondo del mismo unas escaleras permiten subir a las plataformas y oficinas del piso superior. **Desmond** se apresura a subir el tramo de escaleras con la esperanza de salir de la nube de vapor para poder tener una visión más detallada de lo que está sucediendo. Por su parte, **Grif** y **Hagar** se asoman a la sala principal, donde se adivinan los contornos de varias grandes estructuras. La más cercana tiene la forma de una enorme bestia mecánica, lo que acentúa su precaución. Por otro lado, los sonidos de engranajes moviéndose parecen provenir de las otras dos más alejadas. En ese instante, **Grif** percibe la silueta de una figura que se desplaza rápidamente más allá de la nube de humo blanquecino. Justo en ese momento, una daga retorcida hecha de pura energía mágica se materializa sobre el inquisidor golpeándole. Al mismo tiempo, dos figuras surgen entre la neblina atacándolos a él y a **Hagar**. Pero quizás lo más aterrador es la forma espectral que desciende sobre **Zelis**, de la que emana el gélido halo de ultratumba.

En cuanto a **Desmond**, el pícaro sube con sus armas preparadas, encontrándose sobre el mirador de la pasarela a una alta mujer morena que porta un peto de coraza que brilla extrañamente. La desconocida blande un mangual a dos manos y cuando avanza hacia él, lo señala, invocando el nombre de **Gargauth**. Por un instante, sus músculos se agarrotan, pero la fuerza de voluntad del aventurero logra sobreponerse al sortilegio. Al acercarse, la mujer realiza un gesto y trata de tocarlo, al mismo tiempo que su imagen se desdobra, haciendo difícil distinguir cual de las dos figuras es la real y cual es la ilusoria. Nuevamente, **Desmond** consigue resistir la magia de la clériga oscura, pero falla al tratar de alcanzarla.

En la sala inferior, **Grif**, **Hagar** se enfrentan a tres atacantes que han surgido entre el humo. Entre el vapor, los héroes se dan cuenta de que un par parecen corpulentos semiorcos, junto con un encapuchado que blande una especie de vara con suma habilidad. La daga de energía sigue amenazando al jergali y, por si fuera poco, el ingeniero que encontraron en el pasillo les ataca también traicioneramente con una especie de porra metálica. No obstante, los dos aventureros plantan cara al cuarteto de enemigos.

A pocos metros, **Zelis** recurre a todos sus poderes arcanos para contener al espectro. El mago logra resistir el letal toque del no muerto, a la vez que descarga oleada tras oleada de proyectiles arcanos, que van debilitando al espíritu.

Sobre la plataforma del segundo piso, **Desmond** ha hecho desaparecer a la gemela ilusoria de la sacerdotisa, quien, viendo que su magia no parece afectar al pícaro, recurre a su mangual y al poder divino que la imbuye. Hay un intercambio feroz de golpes entre ambos. **Desmond** consigue asestar una profunda herida tras una hábil finta, pero la mujer descarga golpe tras golpe contra el pícaro, que comienza a verse superado.

Entre los vapores de humo, la lucha continúa. **Grif** ha logrado tumbar a uno de los semiorcos, que había agarrado a **Hagar** en un intento de inmovilizarlo para que sus compinches pudieran golpear al enano. A pesar de que no ha podido embutirse en su armadura completa, que habría llamado la atención por las calles, el sólido pectoral de coraza de reserva y su destreza con el escudo siguen siendo una dura barrera para sus oponentes. A pesar de ello, el encapuchado de la vara consigue derribarlo, lo que aprovechan el resto de sicarios para golpear al enano caído.

En cuanto a **Zelis**, ha subido por la escalinata metálica mientras seguía conteniendo al temible espectro., al cual logra hacer desvanecer gracias a su tenacidad y a magia. Sin embargo, justo en ese momento, ve como su camarada **Desmond** cae ruidosamente sobre la pasarela metálica, derribado por un golpe de mangual. Agotados sus proyectiles arcanos, el resto de sus conjuros podrían poner en peligro la vida del pícaro, por lo que desciende para tratar de ayudar a **Grif** y **Hagar** y poder subir todos para enfrentarse a la mujer.

Afortunadamente, lo que le espera abajo es un combate en el que el desenlace está a punto de decantarse por los héroes. A pesar de que sigue siendo hostigado por el arma divina de la clériga de **Gargauth**, **Grif** ha logrado curar a su camarada **Hagar**. El enano, enfurecido por haber sido derribado, tumba de un tremendo golpe al otro semiorco. Los dos cultistas restantes deciden huir. Al ver esto **Zelis** sube de nuevo, encontrando el ventanal del mirador roto, supuestamente por la misteriosa desconocida que derrotó a **Desmond**. Ambos sectarios llegan hasta las puertas y las abren, pero sólo uno de ellos consigue escapar, pues el otro es alcanzado por el hacha de **Hagar**.

Rápidamente, **Zelis** hace beber una poción curativa a su compañero caído y, tras asegurarse de que se encuentra fuera de peligro, los aventureros comienzan a investigar la sede del gremio, que todavía se encuentra medio cubierta por la extraña nube de vapores blanquecinos, que se van disipando lentamente.

En la planta baja, frente al umbral, se exhibe un enorme cangrejo de metal con las pinzas extendidas. Una compuerta en la parte trasera del capazón hace sospechar que puede tratarse de algún tipo de autómatas mecánico, diseñado por los miembros del gremio. Junto a la criatura, hay un planetario de bronce, cuyos planetas giran alrededor de distintos anillos metálicos que simulan sus órbitas, todo ello alrededor de una esfera de cristal en la que se vislumbra una especie de masa ardiente que hace las veces del sol. Finalmente, unos enormes aros giran uno dentro de otro, haciendo moverse unas largas manecillas. Al girar, los aros provocan un intenso sonido de engranajes, que era lo que se escuchaba amortiguado fuera del edificio. Parece tratarse de una especie de reloj o dispositivo para medir el paso del tiempo. En una de las habitaciones de la planta baja, pueden encontrar una pequeña sala de reuniones, cuyos muebles están tirados como si hubieran sido escenario de lucha. A su lado, hay una habitación llena de armarios de madera que hace las veces de archivo, visto el gran número de pergaminos que muestran planos de edificaciones y esquemas mecánicos de todo tipo. Está claro que alguien ha registrado el lugar sin mucho miramiento, pues muchos de los documentos están esparcidos por doquier.

En el piso de arriba, más allá de las rampas metálicas, hay una pequeña oficina. En su interior, los héroes encuentran a dos jóvenes humanos inconscientes, que portan la túnica de miembros del gremio. Atada a una silla hay una gnoma de mediana edad, cuyo rostro muestra magulladuras, cortes y quemaduras, como si hubiera sido torturada y maltratada.

La pequeña mujer es **Queck Majet**, mecánica jefe del gremio, quien les agradece que la hayan liberado. Al preguntarle por lo sucedido, les explica que hace apenas una hora, la mujer alta y un grupo de sicarios entraron por la fuerza en la sede, reduciendo a sus colegas y secuestrando a cuatro de ellos, todos ellos pertenecientes a la rama de arquitectos. Además de ello, robaron todos los planos antiguos del subsuelo de la ciudad. Por lo que les entendió, estaban buscando la *Cripta de los Condenados*, aunque por lo que decía la mujer, es como si ya supiera de su existencia, algo que ella siempre pensó que era un mito. La desconocida ordenó a un grupo de sus esbirros que llevasen a los cautivos a presencia de un tal **Dalirio**, y ella se quedó aquí haciéndole todo tipo de preguntas, especialmente si alguien había consultado los planos de la *Vieja Marsember* en las últimas semanas.

Cuando los aventureros le preguntan qué sabe ella sobre la *Cripta de los Condenados*, **Queck** les cuenta la misma leyenda que ya habían escuchado anteriormente, aunque según la mecánica, algunos piensan que los capitanes piratas escondían allí sus tesoros, con las almas de sus propios hombres sacrificados para custodiarlos. De hecho, algunos de sus colegas ingenieros, miembros de las ramas de arquitectos y constructores, teorizaban con que la entrada estaba bajo una antigua fuente oculta en los subterráneos de la *Vieja Marsember*. Aquellos que se obsesionaron más con este enigma creían que había una serie de pistas ocultas en varios monumentos de la ciudad que llevaban a otras tantas localizaciones desde las que podía triangularse la localización exacta de la entrada. Es más, aseguraban con que fue la famosa familia de constructores de los **Ismacco** quienes dejaron esas pistas. Aunque realmente las obras creadas por ellos son portentosas, hay quienes creen que encontraron la *Cripta* al trazar todo el sistema de drenaje de la ciudad y su alcantarillado y que por ello se hicieron tan ricos, saqueando la fortuna allí escondida. Sus colegas creían que las pistas hacia la cámara secreta se encontraban en distintos monumentos y edificios construidos por ellos.

Al preguntarle por las obras más representativas de los **Ismacco**, **Queck** se queda algo pensativa y luego comienza a enumerar. Lo cierto es que la labor de la familia de constructores fue ingente. Ya sólo el trabajo que realizaron para asentar la ciudad en medio del mar y la marisma fue una gran proeza, por no hablar de toda la red de alcantarillado. Entre las otras obras más representativas está el *Salón de Archivos*, la *Fortaleza Aguaestrellada* de la **Marina Imperial**, los barracones de la **Guardia** del puerto y las atarazanas. También, por supuesto, la *Torre de los Vientos Tormentosos*, actual base del **Priakos Mercado Seis Cofres**, así como la prisión, el diseño de la gran plaza del *Mercado del Parque* y la fortificación de las puertas de la ciudad. Recuerda asimismo que estuvieron detrás del proyecto y las primeras etapas de la construcción de la *Abadía Caída*, que iba a ser un templo a **Waukeen**, hasta que el **Señor** de la época les canceló su contrato por ser demasiado oneroso y se lo encargó a otros arquitectos. Curiosamente, meses después, gran parte de lo construido se desplomó por estar siendo levantado en terreno poco estable.

Con toda esta ingente cantidad de información, es el momento de decidir qué hacer con lo ocurrido. **Zelis** propone avisar a los **Guardias** para poder ganarse la confianza del oficial **Ben Bivona** y así tener acceso tal vez a más datos sobre la investigación acerca del secuestro de su tío. Además, está claro que el ataque al **Gremio de Ingenieros** será de dominio público en cuestión de minutos, pues **Queck** y los jóvenes miembros del gremio deben denunciar lo ocurrido a las autoridades.

Conformes con esta decisión, el grupo alerta a la patrulla de la **Guardia** más cercana. Pronto los **Dragones Púrpura** que se presentan hacen llamar a sus superiores, al comprobar la gravedad de lo ocurrido. Afortunadamente, **Queck** corrobora toda la declaración de los héroes, que son felicitados por su acción por el jefe de la patrulla de vigilancia, indicándoles que es muy probable que sean llamados en nombre del **Heraldo Real** para ser recompensados, ya que sí realmente los desconocidos con los que acabaron eran cultistas de **Gargauth**, se trata de enemigos del reino y habrá un recompensa.

Es ya media tarde cuando los compañeros pueden regresar a la posada del *Grifo Rugiente* para comer algo y reponer fuerzas. Allí les aguarda una sorpresa inesperada, pues **Seltensa** ha llegado desde *Suzail* para reunirse con ellos. La clériga de **Selúne** les explica que pagó a un escriba de la **Corte** para que revisase el último de los casos judiciales, con la débil esperanza de que pueda encontrar alguna pista relacionada con la muerte del magistrado **Anvil Emmarask**. Tras esto, solicitó a la **Dama Nzssar** el favor de que una de las embarcaciones que transportaba mercancías para la compañía de su esposo la llevase lo más rápidamente a *Marsember*. En la capital ha quedado **Delar**, quien está aguardando que el **Herrero Real** finalice el encargo que ella y el elfo le hicieron.

Después de poner en antecedentes a su camarada, el grupo se encamina hacia la isleta en la que se encuentra el salón de festejos dirigido por **Elsa de Sune**. Antes de llegar allí, **Desmond** se desvía unas calles, para reunirse con su contacto en el mercado negro y adquirir el pergamino de invisibilidad que había acordado la noche anterior.

Reunidos con la lugarteniente del **Gran Maestre Antorcha**, **Elsa** les informa de algunas cosas que ha averiguado. Cuando los agentes de la **Corona** desmantelaron la red de secuestros hace un par de años, acabaron con el supuesto cabecilla, **Dalirio Halcón disperso**, quien además de ser un clérigo de **Gargauth**, era miembro de una familia noble menor venida a menos. La investigación demostró que tenía conexiones con los **Druidas de las Sombras**, así como con esclavistas derro a los que sin duda vendía sus cautivos. También tenía tratos con una mujer, **Luscilia Ismacco**, de quien se sospecha que era su lugarteniente y su amante. Por otro lado, no se ha podido probar todavía si más miembros de la familia **Ismacco** estaban implicados en la conspiración. Todavía poseen una gran reputación en la ciudad y por otro lado, el **Señor** ha recibido órdenes explícitas de no realizar ninguna detención sin pruebas concluyentes. Lo que sí que es tremendamente sospechoso es que el cuerpo de **Dalirio** desapareció a las pocas horas de los barracones de la **Guardia**. Podría deberse a la maldición que afecta al reino o bien, haber sido robado por sus propios seguidores con algún oscuro propósito. En todo caso su destino es un misterio.

29 Flamarul: Esa mañana, después de desayunar en la posada, **Zelis** se dedica a traspasar el pergamino obtenido por **Desmond** a su propio libro, por lo que pasa varias horas descifrando y transcribiendo el conjuro de invisibilidad.

Mientras tanto, el resto del grupo decide visitar la zona del *Salón de Archivos*, uno de los edificios gubernamentales de la ciudad. Su exploración no tiene éxito, por lo que recorren hasta la ribera de una de las islas principales hasta el parquecillo en el que se levantan todavía las ruinas de la *Abadía Caída*. En este caso, los aventureros tienen más suerte. Usando como referencia la imagen dibujada por el **Pintor Loco**, **Grif** encuentra una losa en el muro de carga en la que se vislumbra una letra "I". Estudiando la losa, **Hagar** decide usar una palanca para tratar de separarla de la argamasa que la sujeta al resto del conjunto. Tras un par de intentos infructuosos, el enano consigue retirarla, dejando a la vista un tubo metálico. En el interior del mismo hay un trozo de pergamino rasgado, en el que hay trazado un extraño diseño circular junto a unas líneas. En principio, este esquema no parece tener significado alguno, pero los héroes sospechan que junto con el resto de piezas podría ser la pista que los lleve a la localización de la *Cripta de los Condenados*.

Después de reunirse de nuevo todos en el *Grifo Rugiente*, esa tarde regresan nuevamente al *Salón de Archivos*, estudiando con detenimiento la pared mostrada en la escena del **Pintor Loco**. Efectivamente, después de revisar cuidadosamente la zona aclarada que aparece en la escena, **Grif** descubre una letra "I" grabada en una de las rocas de la pared frontal que rodea la entrada a la escalinata que lleva al pórtico del edificio. Sin embargo, la presencia de una pareja de centinelas cada vez más suspicaces con los movimientos de un grupo armado de aventureros hace que decidan dejar el intento de apertura para otro momento.

Por la noche, aprovechando la oscuridad y la magia de ocultamiento proporcionada por **Zelis**, **Desmond** y **Seltensa** se aproximan a la estatua de **Tymora** que se levanta en la plazoleta frente a las puertas de la prisión. El compartimento oculto parece tremendamente difícil de abrir por medios mundanos, pero siguiendo una intuición, **Seltensa** invoca sus poderes divinos. Repentinamente, la placa del pie levantado de la figura se abre lo suficiente como para dejar ver otro tubo metálico. Al abrirlo, encuentran otro pedazo de pergamino con varios trazados cuadrangulares y unas líneas. La forma del fragmento coincide con el otro trozo, por lo que el grupo sospecha que ambos pertenecían a una única lámina.

30 Flamarul: A media mañana, el grupo acude a los barracones principales de la **Guardia**, donde **Zelis** solicita ver al oficial **Ben Bivona**. Para su sorpresa, el **Dragón Púrpura** no sabía nada del ataque a la sede del **Gremio de Ingenieros**, aunque sí tiene algunas noticias sobre la desaparición de su tío. Por lo que ha sabido, es muy probable que la mujer con la que discutió el día de su desaparición fuera **Tashelia Ismacco**, con quien había tenido ya tratos comerciales en su carpintería. En estos momentos la están buscando para interrogarla, pero todavía no han tenido éxito.

Consciente de que la participación del oficial puede ser vital si quieren moverse sin ataduras por la ciudad, el mago semiorco le invita a que se reúna con el resto de la compañía aventurera a la hora de comer en el *Grifo Rugiente*. **Bivona** duda visiblemente ante el ofrecimiento. Reconoce que él mismo ha tenido experiencia con otros aventureros pero actuar al margen de sus superiores ya le valió una dura reprimenda en el pasado. No obstante, es consciente de las limitaciones de la **Guardia**, debido a que muchos de sus efectivos están desplegados con los ejércitos reales. Por todo ello, accede a la petición de **Zelis**.

Hecho esto, el grupo aprovecha para contratar temporalmente a un músico que frecuenta la posada en la que se hospedan. La temporada estival ha atraído a artistas de lo más variado, pero el joven **Llewellyn** parece un auténtico bardo en toda regla. Por unas pocas monedas y la emoción del momento lo convencen de que se dedique a tocar la canción de cuna cormyreana al pasar por el muro bajo del recinto del *Salón de Archivos*.

La estratagema es un completo éxito. Apenas el bardo pasa cerca del lugar indicado en el dibujo, donde encontraron la "I" grabada, la losa parece moverse imperceptiblemente. Con sumo cuidado, **Desmond** se acerca al sitio exacto y consigue soltar la piedra movida, revelando un pequeño nicho con otro tubo de pergamino. Como todos sospechaban, el último fragmento también muestra un diseño, este de forma cuadrangular, con una serie de líneas. Además, concuerda a la perfección con los otros trozos, formando una única hoja de pergamino extremadamente delgada, a través de la que casi puede verse a contraluz.

Los **Hermanos de Sangre** tienen ya en su poder las tres pistas dejadas por los **Ismacco**, pero les falta la clave para entenderlas. Los círculos y cuadros están situados formando un diseño curioso, que **Desmond** identifica como los contornos de una serie de edificaciones, plazas y construcciones. Colocando los pedazos de pergamino sobre un plano de la ciudad de la escala adecuada es muy posible que las líneas trazadas entre dichos dibujos confluyan en una única localización: la entrada secreta a los túneles de la *Vieja Marsember*, donde se esconde la *Cripta de los Condenados*.

En una nueva visita al edificio del **Gremio de Ingenieros**, los aventureros encuentran a **Queck Majet** arreglando todavía los desperfectos ocasionados por el asalto de los sectarios de **Gargauth**. Cuando enseñan a la mecánica gnoma los pergaminos hallados, los pequeños ojillos de la mujer parecen iluminarse con luz propia. Inmediatamente se pone a buscar en el archivo del gremio varios planos de la ciudad, hasta que logra encontrar uno en el que la escala de los edificios se ajuste perfectamente al de los contornos dibujados en los fragmentos. Los diagramas concuerdan con una serie de edificios y obras construidos por los **Ismacco**: la plaza del *Mercado del Parque*, las torres de la *Fortaleza Aguaestrellada* y el edificio principal de los barracones de la **Guardia**. Las líneas que parten de ellos se tocan todas en una ubicación, una pequeña fuente en una plazoleta que da a los canales de tránsito comercial en una de las islas intermedias de la ciudad.

Viendo el entusiasmo de la gnoma, **Desmond** le ofrece que los acompañe a los túneles subterráneos. Así podrá participar en la expedición para descubrir la *Cripta de los Condenados* y rescatar a sus colegas de las garras de los cultistas de **Gargauth** que los secuestraron. Por momentos, la pequeña gnoma casi llora de la emoción y acepta inmediatamente, indicándoles que pasen a recogerla por su casa cuando estén dispuestos.

Cercana la hora de la cita con **Ben Bivona**, los compañeros regresan al *Grifo Rugiente*. El **Dragón Púrpura** parece visiblemente nervioso, aunque no por la reunión en sí. Una vez sentados en un reservado de la posada, les explica que tras la reunión con **Zelis**, recibió un aviso de **María Laveau**. **María** es una Gur, una líder de una pequeña comunidad de la extirpe nómada que hace muchos años decidieron asentarse en esta ciudad, para proporcionar un lugar de acogida a las caravanas de sus hermanos itinerantes. Además, **María** es una practicante de una forma de magia que muchos de los **Magos de Guerra** y otros magos civilizados considerarían brujería. No obstante, a pesar de los problemas que los Gur suelen tener con las autoridades locales, él se mantiene en buenos términos con la mujer de piel oscura. Por ello, **María** le avisó acerca de una visión que había tenido, en la que una larga fila de humanos encadenados marchaban hasta una caverna subterránea y eran obligados a sumergirse en una laguna de aguas verdosas, un lugar que ocultaba una magia oscura e insidiosa. **Bivona** desconoce hasta qué punto la visión de la mujer puede ser tenida en cuenta o no. Para muchos, la brujería de los Gur son meras supercherías y en muchos casos suele ser así. Pero él ha visto también auténticos portentos, tanto benéficos como tenebrosos, realizados mediante sus pócimas, talismanes y maldiciones.

Pero volviendo al tema que los ha llevado a reunirse, **Zelis** expone al oficial todo lo que han descubierto acerca de las pistas ocultas por los **Ismacco** y el camino a la *Cripta de los Condenados*, donde sospechan que se han llevado a las víctimas de los últimos secuestros. El mago le ofrece la ayuda del grupo, dado que la **Guardia** carece de los efectivos suficientes para explorar las alcantarillas y túneles de la ciudad con garantías. Para hacer todo legal, **Bivona** podría nombrarlos alguaciles temporalmente e incluso él mismo podría supervisar la expedición. Los argumentos de **Zelis** parecen convencer al **Dragón Púrpura** quien, tras dudar durante unos segundos, acepta la oferta de la compañía aventurera. Si están dispuestos a arriesgarse por el bien de la ciudad, él no los va a dejar en la estacada. No obstante, es mejor que el grupo no se pasee abiertamente armado a plena luz del día, por no decir que su incursión en la fuente abandonada podría llamar la atención de ojos indiscretos. Por todo ello, acuerdan que el grupo vaya a los barracones principales de la **Guardia** al anochecer para tomar juramento como alguaciles ayudantes. Desde allí, partirán hacia el lugar marcado por los antiguos pergaminos de los **Ismacco**.

Después de descansar unas horas en previsión de una noche agitada, el grupo acude a casa de **Queck Majet**, donde recogen a la mecánica gnoma, quien parece ir provista de varios sorprendentes artilugios.

Una vez preparados todos, el siguiente paso es acudir al cuartel general de la **Guardia**, donde les espera **Ben Bivona**. El oficial de los **Dragones Púrpura**, fiel a su palabra, los nombra oficialmente alguaciles ayudantes. También él se ha pertrechado para la expedición que les aguarda, dejando una nota para sus superiores en caso de que algo les ocurriera en los túneles subterráneos.

Ha oscurecido ya cuando los héroes y sus aliados llegan a la plazoleta desierta señalada por los pergaminos. Tal y como les explicó **Queck**, hay una pequeña fuente que actualmente está seca. Al examinar los ladrillos que rodean su estructura, descubren una reveladora "I" grabada en uno de ellos. Una inspección más profunda, permite a **Desmond** detectar un ladrillo que está algo más hundido que el resto del conjunto. Al presionarlo, una sección del muro rota hacia el interior, dejando ver unos escalones que descienden a las profundidades.

Las escaleras giran y giran sobre sí mismas, recorriendo pasillos cortos entrelazados de varios metros de longitud. A menudo se escucha el inconfundible sonido de goteo de agua lejano, provocado por pequeñas filtraciones en los muros. Tras varios minutos de recorrido, el grupo llega hasta una cámara circular atravesada por un túnel que extiende a ambos lados y parece conectar con el sistema de alcantarillado. Hay una antigua fuente de piedra en el centro de la sala, con muchas esculturas desconchadas. La fuente parece llevar sin

funcionar muchísimo tiempo. El muro circular está decorado con una serie de diseños esculpidos laboriosamente. A un metro de dicho contorno, hay un anillo formado por nueve vasijas de piedra, que muestran símbolos similares a aquellos mostrados por los pergaminos encontrados por los héroes. Al examinar el mapa de la ciudad que ha traído **Queck**, se dan cuenta de que concuerdan con los contornos de nueve de las obras más importantes que los **Ismacco** realizaron en la ciudad.

Examinando los vasos de piedra, **Desmond** se da cuenta de que pueden girar sobre algún tipo de pedestal que los atraviesa, lo que le sugiere que forman parte de algún mecanismo. También se da cuenta de que este lugar lleva desierto bastante tiempo, por lo que duda de que los cultistas lo hayan empleado para llegar hasta la *Cripta de los Condenados*. No obstante, tanto **Grif** como **Ben Bivona** sí que han visto huellas de botas pequeñas que recorren el túnel transversal que conecta con las alcantarillas. Al comentarlo al resto de los presentes, todos comienzan a pensar posibles combinaciones. Tras exponer varias teorías, el grupo decide probar a mover a la vez los vasos que corresponden a la prisión, la *Abadía Caída* y el *Salón de Archivos*. Sin embargo, una de las vasijas parece bloquearse y, repentinamente, una serie de cuchillas circulares surgen de las rendijas del techo barriendo toda la habitación alrededor de la fuente. Varios de los aventureros, incluyendo a **Queck**, reciben dolorosos cortes, pero afortunadamente, quienes estaban de guardia consiguen evitar la trampa. Parece claro que las cuchillas no alcanzan hasta el suelo, por lo que podría examinarse la sala sin peligro, pero para poder mover los vasos sí es necesario incorporarse, lo que le pone a uno al alcance de los peligrosos filos.

Finalmente, la última vasija de la serie escogida es girada. Por un instante, no sucede nada, pero luego una serie de losas del suelo giran sobre sí mismas. La mayoría de los presentes son afortunados y permanecen en firme, pero **Grif** siente como un abismo se abre bajo sus pies, desapareciendo de la vista de todos. El jergali cae a un hueco de piedra de algo más de tres metros de altura, cuyo fondo está rematado con afiladas púas. Al reponerse de la caída y las heridas sufridas, el inquisidor trata de escalar por la angosta chimenea, magullado y preocupado por la presencia de una serie de orificios en la pared del hueco, en los que empieza a escucharse un sonido preocupante de cañerías. Arriba, **Desmond** comienza a quitarse su capa para usarla como cuerda improvisada pero justo cuando está a punto de arrojarla, la losa vuelve a girar sobre sí mismo cerrándose y dejando a **Grif** aprisionado y en la más completa oscuridad. Esto sorprende al jergali, quien apenas se sostiene en las paredes usando brazos y piernas y vuelve a caer al fondo. Consigue levantarse una vez más, comenzando a percibir humedad en el ambiente. Un segundo después siente como varios chorros de agua comienzan a bañar sus pies, llenando poco a poco el fondo del nicho en el que está aprisionado.

Desesperados arriba, **Desmond** vuelve a mover los vasos, con la esperanza de que esto active nuevamente la trampa y puedan desbloquear la losa. **Seltensa** está a su lado ayudándole, mientras que el resto se han resguardado en los pasillos laterales para evitar las peligrosas cuchillas o las losas volteantes. Tal y como pensaban, primero las cuchillas del techo descienden a lo largo de la cámara de la fuente. Al volver a manipular las vasijas, varias losas al azar comienzan a girar sobre sí mismas, con la fortuna de que la que cierra el hueco donde está atrapado **Grif** es una de ellas. Sin embargo, **Seltensa** también siente el suelo desaparecer y cae a un foso similar al de su compañero.

Al ver de nuevo las luces sobre su cabeza, **Grif** vuelve a intentar trepar por las paredes. Con gran esfuerzo logra auparse hasta casi tocar la losa, que comienza a volver a cerrarse. Por suerte, un atento **Desmond** consigue bloquearla con su daga, evitando que se cierre del todo, lo que permite a ambos hacer fuerza para moverla y volver a abrirla, permitiendo que el jergali salga del hueco mortal, que continúa llenándose de agua.

En cuanto a **Seltensa**, la clériga se recupera de la caída y escucha como los agujeros de su hueco también comienzan a rugir por la presión del movimiento de agua. Sin perder tiempo, la sacerdotisa de **Selûne** invoca los poderes de la **Dama de Plata** y se transforma en una mujer loba, que escala las paredes del hueco y salta fuera del agujero antes de que su losa vuelva a cerrarse, dejando atónitos a **Ben Bivona** y a **Queck**.

Tras descansar unos minutos y sanar las heridas sufridas, los aventureros se disponen a un nuevo intento. Esta vez optan por escoger los edificios representados en los trozos de pergamino que encontraron. Cuando los vasos se giran, un sonido comienza a emerger de la fuente, y el lecho de la misma comienza a hundirse, dejando ver una escalera de caracol de piedra que desciende una vez más.

La escalera baja y baja hasta que acaba en una pequeña salita con una puerta de piedra que los aventureros logran mover. Más allá hay una enorme sala, llena de docenas de criptas y nichos decorados con estatuas con motivos mortuorios. Las paredes, suelos y techos están hechos de piedra lisa pulimentada, y las criptas de pesados bloques de granito. Un puñado de estatuas están desperdigadas por la cámara, dispuestas de forma relativamente aleatoria. Algunas encaran una pared, otras están tumbadas en el suelo, y algunas están tremendamente dañadas. En la esquina al frente y a la derecha del umbral en el que se encuentran, una escalinata conduce a un edificio que parece un panteón. En la entrada hay una pareja de braseros de cobre a ambos lados de puertas cerradas. Arden con llamas blanquecinas que no parecen emitir humo ni calor alguno. Sobre el pórtico, puede leerse el nombre **Ismacco**.

Al entrar en la gran cámara, el grupo observa numerosos rastros que indican que ha sido frecuentada recientemente, aunque ninguno de ellos parece provenir de la puerta de piedra que acaban de abrir. Muchas de las tumbas y mausoleos están abiertos, por lo que parece claro que alguien se ha molestado en saquear su contenido.

Avanzando con precaución, los aventureros se acercan a las dobles puertas. Frente al edificio, una gran estatua sin rostro porta una luna creciente en las manos. En las hojas de bronce hay grabados en los que aparece esta misma figura, idéntica a la representada en los dibujos del **Pintor Loco**.

En el interior, elaborados relieves decoran los muros, en los que se ven también varios nichos funerarios ocupados por esqueletos antiguos. Altos pilares de mármol se elevan hasta el techo a varios metros de altura, albergando una serie de alcobas laterales con sarcófagos de piedra. Al final de la nave central, hay un gran altar, junto a unas escaleras que permiten subir hacia la cúpula de esta especie de basílica. Los nichos rodean dichas escaleras, elevándose hasta una segunda planta, donde un magnífico mural muestra a una figura de rasgos diabólicos y nobles vestiduras que está mirando de forma maliciosa a los que se acercan. Casi una docena de antorchas encendidas con el mismo fuego blanquecino de los braseros están situadas en pebeteros de metal, iluminando todo el conjunto.

Apenas **Desmond** ha entrado, secundado por **Ben Bivona**, varios encapuchados surgen de las esquinas y de las alcobas y tras las columnas para hacerles frente. Varios portan varas de madera, mientras que otros son corpulentos semiorcos tatuados. También hay algunos cultistas fanáticos, que se enfrenta a ellos a manos desnudas con un extraño brillo en sus ojos.

La lucha estalla con furia en el interior de la vieja edificación. **Grif** tumba a uno de los sectarios, al tiempo que **Desmond** apuñala por la espalda a un fanático. **Bivona** tiene acorralado a otro de los cultistas armados con vara en su esquina y **Hagar** domina la parte de la columna central, como un muro de metal viviente. En cuanto a **Zelis**, el mago descarga sus proyectiles arcanos contra los blancos visibles. También **Seltensa** quiere ayudar a sus camaradas, pero cuando invoca los poderes de **Selûne**, un rayo de luz purpúrea desciende desde el mural que domina la extraña catedral, provocándole tremendas quemaduras. Un segundo haz de luz cae

tambi3n sobre **Grif**, cuando 3ste hace acopio del poder de **Jergal** para golpear a otro enemigo, pero afortunadamente, el rayo no logra impactarle. Dolorida por la magia imp3a, **Seltensa** se protege tras una de las columnas, junto con la pequea **Queck Majet**, que ha desenfundado unas de sus extraas armas mec3nicas.

El combate prosigue y **Hagar** derriba de un hachazo a uno de los semiorcos. Parece que los aventureros llevan la iniciativa, pero todav3a quedan enemigos surgidos de varios escondites haci3ndoles frente. Es m3s, uno de ellos grita para que avisen a su **Maestro** de la intrusi3n, al tiempo que ordena que ejecuten a los prisioneros.

Esto provoca que los h3roes redoblen sus esfuerzos. **Desmond** y **Hagar** abanten a sendos semiorcos, compenetrando sus ataques. Tambi3n **Seltensa** se precipita al cuerpo a cuerpo contra uno de los fan3ticos. Sin embargo, la cl3riga siente como si su arma rebotase contra el cuerpo de 3ste, lo que la hace sospechar que pueda tratarse de alg3n tipo de no muerto dotado de la ilusi3n de vida. Cubri3ndose con la columna, conjura la luz brillante de **Sel3ne**, abrasando a la criatura que se desmorona envuelta en llamas plateadas. Tambi3n **Zelis** emula a su compaera cl3riga y descarga un rayo abrasador que transforma en una pila de cenizas a otro de los fan3ticos desarmados.

En una de las esquinas de la entrada, **Ben Bivona** logra acabar finalmente con el cultista al que se enfrentaba. Segundos despu3s, resuena un tremendo estallido y todos contemplan como se abre un agujero en la t3nica del 3ltimo de los fan3ticos, al tiempo que el sonriente rostro de **Queck** asoma entre una pequea nube de humo que emerge del extrao artefacto met3lico que porta. Momentos despu3s, el impet3 de **Hagar** provoca que el hacha del enano quede incrustada en una de las columnas, dej3ndolo moment3neamente desarmado. Sin embargo, la r3pida intervenci3n de **Bivona** acaba con el semiorco al que se enfrentaba, permitiendo que el rocoso guerrero pueda aprestar otra arma. Mientras, **Seltensa** aprovechando la cobertura de la columna de m3rmol, emplea su magia curativa para sanar a **Desmond** y **Grif**, que han sufrido varias heridas durante la refriega.

Alarmado por la orden dada de acabar con los cautivos, **Zelis** invoca su magia para elevarse por encima del suelo de la nave principal, descargando otra andanada de proyectiles arcanos contra uno de los cultistas al que observa en una de las alcobas laterales junto a varios hombres acurrucados en la pared.

Enfrentados a la furia de los aventureros, los restantes miembros del culto de **Gargauth** pelean fan3ticamente, pero su resistencia es f3til. **Grif** acaba con el 3ltimo de los semiorcos y **Ben Bivona** decapita al fan3tico muerto viviente restante. Los dos 3ltimos cultistas, hostigados por la magia de **Zelis**, se enfrentan desesperadamente a **Desmond** y al inquisidor jergali, pero son vencidos por los aventureros, que nos les dan opci3n alguna.

R3pidamente, el grupo examina a los cautivos que todav3a est3n con vida, mientras **Seltensa** sale del edificio para poder emplear sus poderes curativos sin miedo a desencadenar ning3n tipo de magia hostil. Desgraciadamente, dos de los ingenieros secuestrados est3n muertos, pero los otros dos restantes, as3 como un hombre que porta un jub3n sucio que lo identifica como miembro de las cuadrillas que mantienen los t3neles de alcantarillado de la ciudad y el desaparecido **August Dinkle**, el t3o de **Zelis**, se encuentran con vida. No parece que los prisioneros hayan sido demasiado maltratados, aunque s3 muestran signos de haber sido drogados.

Tras sanar las heridas m3s graves y vigilar la escalera que hay m3s all3 de la pequea c3mara en la que estaban hacinados los cautivos, **Desmond** le proporciona un vial de antitoxina a **Dinkle**, con la esperanza de que esto pueda despertarlo. El hombre se asusta un poco al contemplar la nave principal transformada en el escenario de una sangrienta batalla. Sin embargo, al reconocer el rostro de **Zelis**, sus ojos pierden el miedo.

August les advierte que un oscuro sacerdote con una m3scara sin rasgos sol3a llevarse a otros presos cada cierto tiempo a las salas inferiores. En ocasiones ha visto regresar a alguno, transformado en un zombie sin

mente, que una mujer morena alta se encargaba de arreglar para que pudiera pasar por una persona viva. La misteriosa mujer coincide con la descripción de la desconocida a la que se enfrentaron en la sede del **Gremio de Ingenieros**. Por otro lado, **August** también cuenta que su negocio de carpintería mantenía tratos con la familia **Ismacco**, hasta que los rumores acerca de la investigación que las autoridades realizaban sobre ella provocaron la cancelación de muchos de sus contratos. Hace unas semanas, **Tashelia Ismacco** se presentó en su negocio, que apenas se mantenía a flote gracias a un préstamo reciente. En memoria de su antigua relación comercial, **August** accedió a proporcionar una cuadrilla de trabajadores para una obra en la red de túneles bajo las alcantarillas. Sin embargo, aquellos hombres no regresaron, pero sí lo hizo **Tashelia** hace unos pocos días, pidiéndole otra cuadrilla. Al notar sus dudas, la mujer le comentó que el primer grupo seguía trabajando a turnos en los antiguos barracones subterráneos montados durante la construcción de la ciudad nueva. También le prometió que sus servicios serían pagados con holgura al final de las obras. Aquella explicación le sonó a engaño por todos los lados y temió por el destino de los trabajadores que había enviado a los **Ismacco**. Amenazó a **Tashelia** con acudir a las autoridades si sus hombres no se presentaban de vuelta inmediatamente. Para su sorpresa, la mujer murmuró una única palabra y sintió como su cuerpo se paralizaba. Luego, los dos guardaespaldas que la acompañaban lo dejaron sin sentido y se despertó encadenado en este mausoleo.

Aclarados algunas incógnitas acerca de las misteriosas desapariciones, es tiempo de enfrentarse al sacerdote oscuro enmascarado, si éste sigue morando en las salas inferiores de la *Cripta de los Condenados*. Antes de bajar, el grupo acuerda que los prisioneros rescatados se quedan fuera del edificio con **Queck**, quien puede cuidar de ellos, ya que únicamente **August** está consciente.

Las escaleras descienden por un corto pasillo de piedra, donde sigue habiendo nichos con restos esqueléticos. Sin embargo, ninguno de los esqueletos se ha animado en ningún momento, lo que hace sospechar a los héroes que sólo unos pocos de los **Ismacco** se han dedicado a la adoración del culto de **Gargauth**, atraídos por las promesas de riqueza y poder que el **Señor Oculto** ofrece.

Finalmente, los peldaños de piedra finalizan en un pasillo repleto de nichos ornamentados que se alinean a lo largo de sus muros. A la izquierda, el corredor no tiene salida, pero hacia la derecha gira poco a poco para volver a recorrer otro largo pasillo, formando un amplio recorrido. Una extraña luz purpúrea baña estas salas. Además, un frío sobrenatural comienza a hacer mella en los aventureros. Al fondo de este nuevo túnel se aprecian unas dobles puertas metálicas abiertas.

Al acercarse, con paso firme debido a la gélida aura que baña el subterráneo, se dan cuenta de que hay una imagen grabada en las hojas, mostrando una figura sin rostro con una luna creciente en las manos. Más allá del umbral hay otro corredor, en el que se levanta un pequeño pedestal de piedra con una figura que parece mostrar múltiples brazos o tentáculos. Al fondo del todo, frente al muro sur, hay una enorme mesa tras la que se yergue un hombre pertrechado con un pectoral de placas y un mangual a dos manos y que porta una reluciente máscara sin rasgos.

Rápidamente, los aventureros entran en la sala, ya que el frío sigue azotándolos sin tregua. A ambos lados del pasillo de piedra hay varias celdas, algunas de las cuales están ocupadas por cuerpos humanos cuya piel se muestra pálida bajo las luces mágicas de los héroes. Sin duda, muertos debido a los efectos del frío reinante.

Hagar es quien abre la marcha, seguido por el resto de compañeros y **Ben Bivona**. El enmascarado sale a su paso, tocándolo con sus manos enguantadas, aunque el enano logra resistir la magia oscura desatada por el sacerdote. En ese instante, los cadáveres de las víctimas del frío se yerguen impulsados por una voluntad

maléfica y extrañas varas de madera negra se materializan en sus manos, atacando a través de los barrotes de las celdas o abriendo las puertas de las mismas, que no estaban cerradas.

La estrechez del pasillo juega en favor de los no muertos y el clérigo de **Gargauth**, por lo que los compañeros abren algunas de las puertas de las celdas vacías para poder maniobrar. **Seltensa** invoca los poderes de su diosa, haciendo que las energías divinas dañen a los no muertos, incluyendo al enmascarado. Esto hace que **Grif** se adelante para enfrentarse al mismo, pero el inquisidor de **Jergal** se topa con un duro adversario, capaz también de usar los poderes de su tenebrosa deidad para potenciar su capacidad de lucha. Un terrible golpe del clérigo, cuya arma estalla en energía negativa, deja tocado al jergali, quien tiene que replegarse para recibir la ayuda de sus camaradas. Mientras, una segunda oleada del poder divino de **Seltensa** hace que dos de los no muertos se conviertan en meros restos polvorientos. También **Ben Bivona** logra abatir a otro, con una lluvia de golpes propiciados por las dos armas que empuña el **Dragón Púrpura**. En cuanto a **Zelis**, el mago usa su magia para poder moverse entre dimensiones, atravesando las celdas desde su interior y descargando una lluvia de proyectiles arcanos contra el sacerdote malvado.

Sin embargo, el seguidor de **Gargauth** no ha dicho la última palabra. Uno de sus poderosos golpes alcanza a **Hagar**, que queda también malherido y luego, con un mero gesto, desencadena un torrente de llamas sobre la mitad del pasillo, incinerando a una de sus propias criaturas pero dejando tocados a varios de los héroes. **Zelis** contraataca con su propia magia. Un relámpago restalla entre las celdas, destrozando a un par de seres de ultratumba y, posteriormente, invoca una bola de fuego que baña de llamas toda la zona del altar, incluyendo al clérigo enmascarado, quien no parece sufrir daño alguno. El desconocido responde desatando una oleada de energía impía, que se extiende por todo el pasillo.

La lucha es desesperada, pues el frío y la magia del sacerdote de **Gargauth** han dejado muy maltrechos a varios aventureros, incluyendo a **Ben Bivona**. **Seltensa** les grita entonces que se retiren, pues todavía posee magia divina capaz de abatir a una criatura malvada, pero dichas energías también podrían dañar a sus compañeros. Sin perder tiempo en discusiones, el resto del grupo va retirándose siguiendo a **Desmond**, quien busca refugio más allá de la zona de frío bañada por la luz purpúrea. Desgraciadamente, la clériga de **Selûne** no llega a ser capaz de invocar sus poderes, pues antes de ello el enmascarado se planta frente a ella. Su mangual queda bañado por un halo negro y descarga un terrible golpe que derriba a **Seltensa**, haciendo crujir su cráneo con un espantoso sonido.

Regresar es casi suicida, por lo que los **Hermanos de Sangre** restantes y **Ben Bivona** suben a toda prisa las escaleras de regreso a la capilla superior. Antes de marcharse, escuchan un sonido a sus espaldas de crujir de roca y sienten un temblor. Para sorpresa de ellos, una pared de piedra se desliza tapando la entrada mostrada por las dobles puertas abiertas, lo que bloquea su acceso al interior de la zona del altar.

Una vez fuera del aura de frío, el grupo restaña sus heridas merced a la varita de curación que les entregó la **Iglesia de Lathander**. **Ben Bivona** les propone que dos de los aventureros, ahora alguaciles ayudantes, regresen a la superficie y alerten a la **Guardia**. Hoy es la víspera de la gran festividad de **Medioverano**, y es cierto que muchos de los efectivos de los **Dragones Púrpura** y **Magos de Guerra** están desplegados con los ejércitos reales. Pero la amenaza aquí presente no puede esperar, y tampoco quiere dejar el cuerpo de la pobre **Seltensa** en manos de un sacerdote oscuro.

Poco antes de la medianoche, **Desmond** y **Zelis** regresan con un contingente de guardias, entre los que se incluye un **Mago de Guerra** y una pareja de clérigos de **Lathander**, que desde hace meses refuerzan las patrullas de la **Guardia**, en previsión a la creciente amenaza de criaturas muerto vivientes.

Después de poner a salvo a los prisioneros liberados, el grupo y sus refuerzos desciende de nuevo a las catacumbas inferiores. Sorprendentemente, la luz purpúrea ha desaparecido, así como el aura de frío antinatural que emanaba de estas piedras. Las puertas metálicas siguen abiertas y puede verse de nuevo el pasillo flanqueado por las filas de celdas con el altar de piedra al fondo. En el interior, sólo se observan restos del combate, con varios montones de polvo que fueron anteriormente cautivos transformados en no muertos. El cuerpo de **Seltensa** sigue allí, aunque su piel ha comenzado a mostrar algunos signos de congelación. Con suma delicadeza, los clérigos de **Lathander** se ocupan de trasladarla junto a donde custodian los cadáveres de los dos ingenieros asesinados por los cultistas.

La figura de piedra negra tentacular continúa dominando el centro del pasillo. Parece una efigie humanoide sentada con las piernas cruzadas de la que salen diez brazos en total. Hay un hueco en la estatuilla que parece que podría haber albergado algún tipo de objeto. Además, la efigie parece estar también incrustada en la baldosa del suelo, lo que hace pensar que forma parte de un mecanismo que enlaza con otra parte de la cámara. Junto al altar de piedra, en el que se muestran varios símbolos relacionados con el culto de **Gargauth**, hay una losa del suelo movida, que deja ver un compartimento secreto ahora vacío. No hay rastro alguno tampoco de los mapas robados al **Gremio de Ingenieros**.

Al inspeccionar con detenimiento los brazos, **Desmond** percibe minúsculas marcas en uno de ellos, por lo que se arriesga a moverlo. Tal y como presenciaron durante su huida, la habitación entera comienza a rotar sobre sí misma hasta quedar encarada a una puerta de piedra que pueden correr. Más allá, se ve un pasadizo de piedra en el que hay una letra "I" grabada en las columnas. Tal y como muchos sospechaban los colegas de **Queck Majet**, la *Cripta de los Condenados* está conectada con el sistema de túneles que los **Ismacco** construyeron antaño, y que recorre gran parte del subsuelo de *Marsember*.

Medioverano: Para cuando el grupo regresa a la posada del *Grifo Rugiente* es ya de madrugada. **Ben Bivona** les ha permitido ausentarse, encargándose él de todo el papeleo y los informes relativos al caso. El guardia, consciente de la fatiga física y mental por el combate y la muerte de **Seltensa**, ha querido darles un respiro en agradecimiento por su ayuda. Las autoridades se han encargado del cuerpo de la clériga, prometiendo que se encargarán de transportarlo a **Immermar**, para entregarlo al templo de **Selûne** del que era pupila. Por otro lado, **August Dinkle**, el tío de **Zelis**, ha quedado al cuidado de los buenos clérigos de **Lathander**, pero ha prometido que al día siguiente, en cuanto haya recuperado las fuerzas, invitará a todos los **Hermanos de Sangre** a un banquete.

De hecho, los barracones de la **Guardia** están bastante desbordados debido a las celebraciones de la víspera de **Medioverano**. Este año por si fuera poco, a la escasez de efectivos hay que añadir que se conmemora la gran victoria lograda contra los piratas por la **Marina Imperial** hace justo tres años. Eso quiere decir que además de un incremento sustancial de la población debido a los visitantes, comerciantes y artistas, siempre ocurren cosas extrañas que ponen en jaque a las fuerzas del orden.

Durante el amanecer, las campanas del templo de **Lathander** anunciando el nuevo día festivo despiertan varias veces a los cansados héroes. Pronto las calles se llenan con el sonido de la música y los gritos de las multitudes que van saliendo a disfrutar de la jornada.

Esa mañana, mientras los aventureros disfrutaban del desayuno en la cada vez más abarrotada posada, la figura familiar de **Delar** aparece en la sala común. El elfo pudo concluir sus asuntos en *Suzail* y ha viajado junto con un grupo de artistas que se dirigía a *Marsember* para participar en los festejos.

Mientras los compañeros están poniendo a su camarada al tanto de todo lo ocurrido durante su ausencia, otro conocido llega a la posada. Se trata ni más ni menos que de **August Dinkle**, a quien los sacerdotes de

Lathander han permitido regresar a su hogar tras comprobar que su salud no corría peligro. Le acompañan dos pequeñas mujeres. Una de ellas es **Queck Majet**, la gnoma mecánica del **Gremio de Ingenieros**. Con ella va otra gnoma más joven, a quien presenta como su prima **Pris**, venida del gran templo de **Gond** en *Tilverton*. **August** aprovecha para agradecerles una vez más que le salvaran la vida y les transmite su más sentido pésame por la muerte de su compañera **Seltensa**. Para mostrarles su aprecio, ha reservado esta noche una cena en la *Jarra de Anguilas*, una taberna con buena reputación por su comida y su ambiente tranquilo, ya que supone que tras lo ocurrido, no querrán mezclarse demasiado con la vorágine festiva que rebosa por casi todos los rincones de la ciudad.

El evento supone una bocanada de aire fresco para la moral del grupo. **August** trata de levantar los ánimos de todos, narrando algunas de sus aventuras cuando hace muchos años también él recorrió los caminos. Pronto el ambiente se hace más distendido, y se entremezclan las conversaciones de las gnomas, describiendo algunos de los prodigios mecánicos o artesanales creados por ellas o por los clérigos del **Portador de Maravillas**, con los relatos de hazañas exageradas e imposibles que de las que tanto **August** como **Hagar** alardean conforme se van vaciando las botellas de vino.

Cumbre del Escudo: De nuevo las campanas interrumpen el sueño de los aventureros, aunque en este caso su repicar suena extrañamente diferente. Además, los ecos de su sonido parecen extenderse por toda *Marsember*. Minutos después, se escuchan algunos gritos en las calles, así como el sonido de los silbatos de las patrullas de la **Guardia**. Mientras el grupo se pertrecha en previsión de lo peor, escuchan un bando que resuena repitiéndose, por el cual el **Señor** de la ciudad, **Urcas Dakasto**, ha declarado la ley marcial, cerrando las puertas y el puerto. Nadie puede abandonar *Marsember* ni entrar en ella.

La sala común vuelve a ser un hervidero de huéspedes, la mayoría de los cuales se muestran asustados y nerviosos. Un oficial de los **Dragones Púrpura** entra en el establecimiento, junto con media docena de sus hombres. El guardia repite el anuncio, recomendando a todos que vayan a sus casas o que permanezcan en sus habitaciones, en el caso de los clientes. Desconoce lo que está sucediendo y se limita a cumplir las órdenes recibidas por sus superiores.

Minutos más tarde, aparece **Desmond**, quien había abandonado la cena acompañando a **Queck Majet** de regreso a su casa, ofreciéndose a escoltarla por su seguridad. La prima de la mecánica, **Pris**, se encuentra ya con el grupo en la posada, pues se quedó con ellos hasta entrada la noche una vez terminada la cena.

Apenas una hora después, todavía se escuchan algunos sonidos lejanos de los silbatos de la **Guardia**, aunque **Delar** no ha podido ver ninguna señal de fuego o humo desde su ventana, por lo que no parece que se esté produciendo un ataque a gran escala contra la ciudad. La puerta de la posada se abre, dejando entrar a una mujer que reconocen como **Elsa de Sune**, la mano derecha del **Gran Maestre Antorcha**. Le acompañan un semielfo de aspecto decidido y un joven muchacho delgado de piel morena con rasgos extranjeros.

Una vez lejos de miradas y oídos curiosos, **Elsa** les presenta a **Damon Sorn**, quien tiene una propuesta que hacerles, la cual podría interesarles. Ella sólo actúa como intermediaria, para dar fe de las intenciones del semielfo y garantizar que su oferta es legítima.

Sorn les explica que durante la noche, varios enjambres de enormes ratas emergieron por distintos puntos de las alcantarillas provocando el caos. Mientras los efectivos de la **Guardia** trataban de atajar la infestación, una fuerza de humanoides de las profundidades, los derro, penetró en la prisión. En unas pocas horas redujeron a los efectivos allí destacados y a los presos, regresando de nuevo a los túneles por los que habían emergido. Ahora saben que los roedores salvajes son controlados por un círculo de druidas malvados que ya anteriormente amenazaron la ciudad y que se hacen llamar los **Druidas de las Sombras**. Normalmente, las

autoridades se encargarían de esto, pero muchos de los hombres de la **Guardia** han sido movilizados para reforzar los ejércitos en las fronteras del reino. Además, el propio **Señor**, junto con sus guardias personales y varios de los **Magos de Guerra** de mayor rango se encontraban en *Suzail*, asistiendo a la cumbre organizada por el **Rey** con todos los **Señores** de las principales ciudades, villas y pueblos del reino. Él representa a un grupo de patriotas que han ofrecido su colaboración en casos de crisis como este. Por otro lado, hay un objeto de sumo interés en la prisión, una campana que muchos llaman la **Campana de la Obediencia**, ubicada en la pequeña capilla a **Tymora** que existe en el interior del complejo. Durante mucho tiempo, han escuchado rumores acerca de sus poderes mágicos, pero querían confirmar que el artefacto se encuentra intacto, evidentemente sin moverlo de su ubicación. Desconocen si los derro han podido sustraerla al descubrir que poseía propiedades mágicas. Por ello, **Sorn** les pide que a la vez que investigan el ataque derro, encuentren la campana y confirmen si está a salvo y si realmente se trata de un artefacto mágico. Actualmente, los **Magos de Guerra** y **Dragones Púrpura** de la **Guardia** se enfrentan a varios **Druidas de las Sombras** y a sus criaturas, que se han atrincherado cerca de la prisión. Los cormyreanos los han embolsado para impedir que puedan causar más daño en otros puntos de la ciudad, habiendo también bloqueado las entradas y salidas a la red de alcantarillado para evitar nuevos ataques. Los contactos en la **Guardia** que poseen los jefes de **Sorn** estarían de acuerdo en mantener ocupada la atención de los druidas en la parte sur de la prisión para que un pequeño grupo pudiera infiltrarse desde el otro lado del complejo penitenciario y entrar en el mismo para tratar de frustrar los planes de los derro.

Luego, **Damon Sorn** señala al chico moreno, quien se acerca con expresión asustada. El semielfo lo presenta como **Nefti**, aprendiz de **Kafar Aspis**, un miembro de los **Magos Rojos de Thay** que supervisa las actividades comerciales de su nación en la ciudad. **Nefti** ya les ayudó en el pasado a rescatar a un grupo de ciudadanos secuestrados por cultistas aliados de los derro. Resulta que estaba en la prisión, retenido en las celdas de baja seguridad por haber sido acusado de robar ingredientes valiosos en la tienda de **Filfaeril Tormentaondulante**, una conocida maga local. Gracias a su instinto de supervivencia, la pequeña comadreja logró ocultarse y evitar convertirse en otro esclavo derro. A cambio de su testimonio y ayuda, han accedido a tramitar un perdón. Si aceptan la misión, los acompañará hasta la parte norte de la prisión, contándoles todo lo que sabe. Finalmente, **Sorn** les recuerda que el tiempo es vital, dado que la **Guardia** realizará un asalto final sobre la prisión y sus alrededores en cuanto tenga efectivos suficientes y hayan asegurado por completo las otras partes de la ciudad donde las ratas gigantes y los **Druidas de las Sombras** atacaron al amanecer. Además, desconocen los planes que tienen los derro para sus cautivos, pero sospechan que no se tratará de nada bueno.

Antes de aceptar, los aventureros tienen algunas preguntas. Según sabe **Damon Sorn**, los derro penetraron en la prisión a través de una antigua red de túneles creada hace décadas por los constructores de la familia **Ismacco**, lo que evidentemente guarda relación con el robo de los planos del **Gremio de Ingenieros** y el complot en el que participaron también los sectarios de **Gargauth**. Por otro lado, **Elsa** advierte a **Desmond** de que **Sorn** trabaja para la **Corona**, el servicio de inteligencia cormyreano. Aunque está claro que quieren lo mejor para el reino, no dejan de ser individuos peligrosos, especialmente si se enteran de que el grupo o alguno de sus miembros están involucrado en actividades cuestionables.

Sin embargo, la amenaza de los derro no puede ser ignorada y la posible implicación de la **Iglesia de Gargauth**, responsable del secuestro del tío de **Zelis** y de la muerte de **Seltensa**, hace la decisión más fácil. Los aventureros aceptan la misión, con la inclusión de **Pris**, quien además de ofrecer su ayuda desinteresada para proteger la ciudad, considera que los planos robados a su prima podrían ser recuperados en el proceso, sin mencionar que es una estupenda oportunidad de probar las mejoras realizadas a sus armas de fuego. Esto

último deja algo preocupados al resto de aventureros, pero aceptan de buen grado el ofrecimiento de la pequeña gnoma iniciada de **Gond**.

Durante el trayecto hacia la prisión, donde los sonidos de combate se hacen más audibles y puede verse una pequeña columna de humo negro, **Nefti** les relata brevemente las peripecias por las que ha pasado hasta conocerlos. Según el muchacho thayano, docenas de derro exterminaron a todos los guardias con los que se encontraron, empleando magia ígnea y unas extrañas redomas que expelían un espeso humo púrpura. Posteriormente, liberaron a los cautivos de las celdas de la entrada, donde se custodia a borrachos, mendigos o ladronzuelos, como era su caso. Se los llevaron a todos al edificio principal de la prisión. Él pudo esconderse aprovechando su escasa altura y delgadez en la cisterna de su letrina, por lo que evitó ser capturado. También escuchó a una de las criaturas hablar en Lengua Común con alguien, que la verdad no parecía ser muy coherente o estar demasiado cuerdo, por cómo se expresaba. Mencionaron que llevarían a los presos a lo que llamaron la *Caverna de Cristal*. Luego, pasado un rato, cuando consideró que todos se habían ido y había pasado el peligro, subió hasta lo alto de una de las torres de vigilancia y trató de descolgarse hasta las calles circundantes, torciéndose brutalmente el tobillo. Logró evitar a montones de ratas, algunas del tamaño de un perro, que merodeaban por los alrededores, hasta que finalmente una patrulla de la **Guardia** topó con él, todo sucio y cubierto de orines y heces, lo que no fue especialmente agradable.

Lo cierto es que el chico parece genuinamente asustado, aunque parece temer más el verse obligado a volver a su país o al posible castigo de su maestro, que a la condena que le esperaría por su intento de robo. De hecho, **Delar** no puede dejar de observar que en algún punto de la túnica donde se muestra parte de la piel de la espalda del joven se adivinan varias líneas blanquecinas que señalan antiguas cicatrices de latigazos.

Con los altos muros de la prisión a la vista, el sonido de los gritos de la refriega, así como los chillidos de las criaturas invocadas por los **Druidas de las Sombras** parece dominar el lugar. Uno de los pequeños edificios cercanos a la prisión está ardiendo, aunque no parece haber peligro de que el fuego pueda propagarse. Sin embargo, tal y como dijo **Nefti**, sí pueden verse docenas de ratas que van correteando por todas las calles que rodean el distrito. Cualquiera de ellas pueden ser criaturas bajo el control de aliados de los derro o incluso un druida en forma animal. Por ello, los héroes deciden que lo mejor es realizar una exploración furtiva antes de tratar de escalar uno de los muros que dan al patio, dado que llegar todos a las puertas de acceso sin llamar la atención puede ser bastante complicado.

Es **Zelis** quien usa su magia para acercarse volando, cubierto con un manto de invisibilidad, para inspeccionar el lugar. El mago semiorco ve docenas de ratas en las calles y edificios, pero no sabe hasta qué punto son criaturas normales o espías de los atacantes. Desde su privilegiada posición, observa que el patio de la prisión ha sido escenario de una cruenta batalla. Una extraña criatura de aspecto insectoide está tirada cubierta de icor verdoso. Alrededor de ella hay tres pequeños cuerpos, así como una docena de cadáveres de guardias cormyreanos. Afortunadamente, no se ve movimiento alguno en el interior de la prisión, por lo que parece que los derro han abandonado el lugar.

Viendo la oportunidad, **Zelis** descuelga una cuerda con la que va provisto que llega hasta el pie del muro, haciéndose visible para sus compañeros, quienes corren hasta ella a toda velocidad, comenzando a escalar por turnos. Nadie perturba su ascenso, por lo que parece que su entrada en la prisión ha sido totalmente inadvertida por los cultistas. **Nefti** se ha quedado en el exterior, más allá de la última línea de edificios, siendo lo más probable que el asustadizo muchacho regrese a la posada.

Tal y como sospechaban, el interior está salpicado con los cuerpos de los guardias, derro, así como sirvientes o algunos preso que se resistieron a la abducción. Gran parte del mobiliario está destrozado y sorprende

comprobar como todas las puertas de metal de las celdas o los barrotes del patio están totalmente desechos por la corrosión y el óxido. La explicación la encuentra **Hagar** en la criatura de aspecto alienígena que vislumbró **Zelis** en el patio. Se trata de una enorme criatura cubierta de un caparazón amarillento y provista de dos enormes antenas. Es curioso que la mayoría de los impactos mortales que ha recibido el monstruo son por parte de virotes de ballesta, que es una de las armas predilectas de los derro, como si el monstruo se hubiera vuelto contra sus amos. **Hagar** reconoce al ser como un monstruo oxidador, sólo que mucho más grande que aquellos que le describieron sus hermanos mineros en el *Alcázar Martilloígneo*. El mero toque de sus antenas es capaz de corroer el metal, consumiéndolo en cuestión de segundos.

En el bloque sur, donde está la zona de recepción de visitantes, así como las celdas de baja seguridad donde fue confinado **Nefti**, todo está desierto. La zona administrativa está destrozada, con el suelo salpicado por pergaminos y varios armarios destrozados e incluso quemados. En el comedor y la cocina se encuentran los cuerpos de cuatro cocineros y pinches que trabajaban aquí, y que vendieron caras sus vidas con simples utensilios de cocina. Al otro lado del edificio, se encuentra la pequeña capilla de **Tymora** de la que les habló **Damon Sorn**. Además del pequeño altar dedicado a la **Dama Fortuna**, en una esquina está colgada del techo una campana de metal plateado, cuya base está decorada por dos anillos concéntricos de extrañas runas. Efectivamente, como comprueba **Zelis**, el objeto irradia una poderosa magia de encantamiento, pero parece haber pasado desapercibido para los derro, más interesados en hacerse con esclavos y en saquear el edificio principal de la prisión que en profanar el pequeño santuario.

De regreso al patio, el grupo se dirige al edificio principal, donde **Desmond** y **Grif** recuerdan que en sus sótanos se albergaban las celdas de los presos comunes y los prisioneros más peligrosos o importantes. Cuando **Hagar** y **Grif** están a punto de cruzar bajo la pequeña barbacana que protege el umbral de acceso, las losas del patio estallan como una gran ola de piedra, tierra y guijarros. Una enorme figura de piedra oscura y retorcida surge del suelo, golpeando al enano y haciendo retroceder al inquisidor.

El ser, de aspecto vagamente humanoide, parece una especie de elemental contrahecho, invocado a partir de tierra, rocas y la magia maligna de los derro. Con un poderoso golpe hace salir despedido a **Grif**, quien cae al suelo dolorosamente a pocos metros de distancia debido la fuerza del impacto. Rápidamente, el resto de aventureros entra en acción. **Hagar** lo acomete con su hacha, aunque la dura piel pétrea es todo un desafío para la afilada hacha del enano. También **Delar** y **Desmond** ven como sus golpes apenas parecen causar cosquillas a la criatura. Más fortuna parece tener **Pris**, con su arma mecánica que produce un sordo estampido y una pequeña nube de humo al ser activada. Sus proyectiles sí consiguen dañar al elemental, aunque no causan heridas significativas. Mientras, la criatura sigue golpeando a diestro y siniestro, pero los compañeros no retroceden. **Grif** logra recuperarse, recurriendo a los poderes de **Jergal** y uniéndose a la refriega. Sus ataques, cargados con la energía del **Señor del Final de Todas las Cosas** sí que dañan claramente al ser, quien contraataca brutalmente. Por su parte, **Zelis** descarga su magia arcana, hiriendo de consideración al monstruo con sus proyectiles arcanos y sus rayos llameantes. De hecho, es el mago semiorco quien consigue con uno de sus chorros de llamas que la forma física del elemental se deteriore hasta quedar reducida a un montón de rocas y tierra humeantes.

Sospechando que el ruido de la lucha haya podido llamar la atención de cualquier druida que estuviera apostado por los alrededores de la prisión, los compañeros sanan con rapidez sus heridas y se internan en el edificio principal. Las salas muestran muebles destrozados y cadáveres, principalmente de guaridas pero también de algunos derro. Lo más preocupante es que muchos de los soldados cormyreanos parecen haber muerto combatiendo entre sí, seguramente afectados por algún tipo de magia o arma oscura usada por los

siniestros derro. Ambos pisos superiores están destrozados por completo e incluso las habitaciones privadas del **Alcaide** han sido saqueadas. Por ello, **Desmond** y **Grif** guían a sus camaradas hacia los sótanos, de donde surgieron los derro.

Todas las celdas de confinamiento del primer sótano están vacías y las partes metálicas se han transformado en polvo oxidado, lo que señala el paso del monstruo oxidador. Hay algunas manchas de sangre, pero no parece que los prisioneros hayan podido resistirse a su secuestro. En un pequeño cuarto de guardia lateral están amontonados los cuerpos de media docena de centinelas, todos ellos muertos por armas de filo y virotes de ballesta. Por lo demás, el nivel está totalmente en silencio.

Al descender por una de las escaleras de caracol que bajan al segundo sótano, una trampa oculta dispara un proyectil de hueso que hiere a **Grif** aunque, por suerte, el veneno con el que está untado no logra afectar al inquisidor.

Extremando las precauciones, el grupo continúa el descenso hasta llegar al último nivel de celdas. De hecho, conforme se acercan al último peldaño, escuchan el inconfundible sonido de alguien que está parlotando algo incomprensible, así como un extraño raspar en la pared. Al asomarse, **Desmond** reconoce la desgarrada figura del **Pintor Loco**, quien está libre y dibujando algo en el muro sur de la estancia. Todos los barrotes han sido consumidos por el monstruo oxidador, por lo que el suelo está plagado de montones de polvo herrumbroso, pergaminos con dibujos y diseños incomprensibles y varios botes de pintura y pinceles.

Percibiendo las luces del grupo, el pintoresco individuo se vuelve hacia ellos con una sonrisa aflorando en sus labios. Según el cultista, **Gargauth** le indicó que debía esperarlos. De hecho, al aproximarse, los héroes se dan cuenta de que el **Pintor** está finalizando un mural en el que se muestran dos grandes serpientes que se deslizan por una especie de túneles que recuerdan a las alcantarillas. Una de ellas porta una campana enroscada en la cola, que se asemeja mucho a la campana plateada que inspeccionaron en la capilla de **Tymora** de la planta baja. Pero lo más inquietante es que las serpientes son perseguidas por media docena de figuras que guardan un perturbador parecido con los distintos miembros del grupo.

Al preguntarle sobre ello, el **Pintor** se limita a explicar que **Gargauth** le mostró esta visión. Tiene mayores planes para él. Y también tiene grandes planes para los aventureros. Su **Señor** les ofrece un pacto. Los derro asaltaron la prisión, llevándose a un gran número de presos como esclavos hasta la *Gruta de Gargauth*, una caverna en la que hay una laguna y un altar al **Señor Oculto**. Las aguas aquí están imbuidas con poderosa magia, pero los derro han traicionado la alianza que trazaron con **Gargauth** y están usando dicha magia para sus propios fines maléficos. Han sacrificado a varios de sus cautivos para transformarlos en poderosos seres muertos vivientes que enviarán para atacar nuevamente la ciudad. El **Pintor** les ofrece un mapa, que parece un mero pedazo de tela lleno de manchas de pintura y garabatos sin sentido alguno. Si aceptan limpiar la gruta de la presencia de los derro y marchar sin interferir o dañar el altar les servirá para guiarles tras los pasos de los oscuros seres de la *Suboscuridad* y sus esclavos. Es cierto que **Gargauth** representa el mal, pero siempre debe existir una maldad que contrarreste la bondad en el mundo. Deben elegir si prefieren las maquinaciones del **Señor Que Observa** o la locura caótica de los derro.

Lo cierto es que el aparente mapa parece más una burla que una pista. Además, el rastro de varias docenas de derro y una multitud de presos no representa un desafío demasiado imposible para un rastreador medianamente competente. Por otro lado, como **Desmond** y **Hagar** señalan, los cultistas de **Gargauth** son los responsables también del ataque, así como de la muerte de **Seltensa**.

No obstante, a pesar de su negativa, el **Pintor** insiste. Sin su ayuda, no podrán encontrar el camino a la *Gruta de Gargauth*. Es más, para dulcificar su oferta, ofrece a los aventureros una tregua. La **Iglesia de Gargauth** y

su **Maestro**, quien sobrevivió al ataque en la *Cripta de los Condenados*, no tomarán ninguna represalia contra ellos o contra sus seres queridos si cumplen su misión. Nunca más se volverán a cruzar en su camino por estas disputas pasadas.

Desgraciadamente, las palabras del **Pintor Loco** consiguen provocar el efecto contrario en los héroes, dado que fue su **Maestro** quien mató a **Seltensa** en su enfrentamiento en las catacumbas de la *Cripta de los Condenados*. Resignado pues a la decisión de los aventureros, el **Pintor** les anuncia que esperará aquí por si cambian de opinión o los verá en sus visiones de locura, ya que sin la bendición de **Gargauth** sólo la muerte les aguarda en los túneles de los **Ismacco** y las cavernas de la *Suboscuridad*.

Haciendo caso omiso a las palabras del demente, el grupo accede a una pequeña sala en la que hay una trampilla de piedra abierta, que deja ver unas escaleras de piedra que descienden al alcantarillado, por el hedor que emerge del hueco. Parece que este acceso secreto era totalmente desconocido por los guardias y que por ello fueron sorprendidos por los derro, quienes contaban con los planos del sistema de túneles de los **Ismacco**, así como los de la misma prisión, que también fue construida por dicha familia tiempo atrás.

Como habían previsto, el rastro de la comitiva derro y de sus cautivos es relativamente sencillo de seguir a través de los canales de piedra de la red de alcantarillado. Tras recorrer varias decenas de metros y atravesar unas pasarelas metálicas por encima de los canales, las señales de paso conducen hasta un ramal en el que un canal de agua desagua en la marisma. Al final del pasillo de piedra se puede ver una gran puerta de metal cerrada. En la hoja de la misma, al iluminarla, se adivina el relieve de una figura embozada que porta una especie de media luna creciente retorcida. Hay varios cascotes que se han desprendido del techo y salpican el curso de agua, permitiendo pasar de un lado al otro sin mucha dificultad.

Al abrir la puerta, **Desmond** observa como todo el lugar parece estar bañado de una luz purpúrea, lo que le da un aspecto tremendamente similar al de las catacumbas de la *Cripta de los Condenados*. También aquí se vislumbran dos hileras de celdas a ambos lados del pasillo, en medio del cual hay un pedestal de piedra con una figura familiar con múltiples brazos. La principal diferencia es la ausencia del gélido frío que dominaba la otra cámara, aunque sí que es cierto que se percibe aquí un hedor terrible, muy por encima de la peste habitual de las cloacas, lo que provoca que el pícaro sienta como sus músculos se entumescen.

Apenas **Desmond** cruza el umbral cuando logra detectar por el rabllo del ojo una figura que se le echa encima desde uno de los laterales. La criatura parece expeler el terrible olor que lo invade todo. La visión de la piel pútrida y las garras y colmillos afilados provoca que **Desmond** lo reconozca como un necrófago oscuro, aunque el brillo llameante que refulge en sus ojos le hace temer que esta criatura sea mucha más temible que cualquiera que haya encontrado en el pasado de su especie. A duras penas el pícaro consigue esquivar las terribles garras y moverse fuera del angosto umbral. Alertados por su compañero, el resto de aventureros maniobran para enfrentarse al furibundo no muerto. **Grif** invoca una plegaria a **Jergal** y ataca al monstruo, que aúlla al sentir el poder del inquisidor. También **Hagar** se dispone al otro lado del pórtico, con la esperanza de poder apoyar a su camarada. En cuanto a los demás, **Delar** controla la retaguardia, pero prepara una de sus estrellas arrojadas por si ve algún hueco en la refriega, lo mismo que **Zelis**. En cuanto a **Pris**, al ver a **Desmond** retirarse con varios cortes profundos, la iniciada de **Gond** trata de llegar al otro lado del canal para curarlo y también para lograr un mejor ángulo de tiro.

La lucha prosigue con **Grif** y el necrófago oscuro intercambiando poderosos golpes, uno de los cuales hace caer al inquisidor, quien logra arrastrarse más allá del alcance del muerto viviente. Esta apertura es aprovechada por sus camaradas para atacar a la criatura. Tanto **Delar** como **Zelis** la hostigan con acero y magia, enfureciéndolo todavía más y provocando que salga al umbral, donde le aguarda el hacha de **Hagar**. El

combate prosigue y aunque el monstruo de ultratumba logra herir a varios de los héroes, afortunadamente ninguno de ellos sufre los efectos de su parálisis, por lo que es cuestión de tiempo que la criatura caiga abatida para siempre.

En el interior de varias de las celdas yacen los cuerpos de media docena de presos que parecen estar moribundos, con visibles marcas de mordiscos que los han llevado al borde de la muerte. **Grif** se da cuenta de que seguramente, las pobres víctimas de las mordeduras se transformarán en necrófagos una vez traspasen el umbral de la muerte. Por ello, **Pris** aprovecha para invocar los poderes curativos de **Gond**, sanando tanto las heridas de sus camaradas como las de los presos.

Esto provoca que alguno de los reclusos recupere la consciencia, aunque siguen tremendamente débiles. Asustados y agradecidos, recuerdan haber sido capturados por los dementes derro y obligados a internarse por los túneles. Al llegar a esta cámara, los derro los dejaron atrás, encerrados con esta criatura de pesadilla. Manipularon algo en la estatua que hay en el centro del pasillo y, repentinamente, toda la habitación giró para revelar otro túnel de salida. Posteriormente, la sala recuperó su posición normal y se quedaron a solas con el muerto viviente, quien los torturó horriblemente uno a uno.

Efectivamente, tal y como menciona el preso liberado y recuerdan de la cámara bajo la *Cripta de los Condenados*, al manipular el décimo brazo de la estatua, toda la sala pivota sobre un eje hasta sellar el umbral de entrada y abrirse un umbral que lleva a otra puerta metálica. Tras ella, descubren un túnel de roca, en cuyas columnas iniciales se ve esculpida la inconfundible letra "I" que lo señala como la entrada al sistema de túneles de los **Ismacco**. El rastro de los derro y sus cautivos sigue siendo evidente, por lo que el grupo decide internarse en los pasadizos en su persecución, tras recomendar a los presos que regresen a la prisión y se entreguen a las autoridades cormyreanas, pues las alcantarillas pueden albergar otros peligros que no hagan recomendable intentar una fuga en pos de su libertad.

Con **Desmond** a la cabeza guiándolos, el grupo se interna por los pasadizos, alertas ante cualquier posible trampa o emboscada. El camino principal cruza varias intersecciones de túneles, en una de las cuales el pícaro pierde el rastro de los cautivos, lo que obliga a los aventureros a volver sobre sus pasos e inspeccionar los distintos ramales que han ido dejando a su paso. Tras recuperar la pista de los derro, los compañeros prosiguen su marcha. Poco a poco los túneles parecen rotar descendiendo poco a poco. **Hagar** sospecha que el paulatino descenso los llevará finalmente por debajo del nivel del mar. De hecho, los túneles **Ismacco** los llevan hasta varias cavernas en las que se ven restos de ruinas de antiguas edificaciones de la *Vieja Marsember*, cuando el pequeña asentamiento de contrabandistas y piratas desafiaba las crecidas de las aguas de la marsma. A partir de aquí, el paso de los derro y sus esclavos se adentra en una serie de túneles naturales y cuevas en las que dejan de ver cualquier indicio de presencia civilizada. Los techos están salpicados por formaciones naturales de rocas cubiertas por líquenes y depósitos de cristales de sal, probablemente debido a algunas filtraciones de las aguas saladas de la bahía. En algunos momentos, también les parece escuchar el sonido distante del eco de un rumor de aguas subterráneas que se expande por los pasadizos.

Su lento avance y el tiempo que pasaron para reencontrar el rastro perdido al comienzo de la bajada ha hecho que hayan transcurrido algunas horas hasta llegar a este punto, una pequeña encrucijada de túneles donde la pista de los cautivos desaparece por completo. Uno de los pasadizos conduce a una amplia gruta, sostenida por dos enormes columnas pétreas cuyas paredes están salpicadas de cristales. De la caverna parten otros seis túneles serpenteantes, mientras que hay una pequeña hondonada al final de la misma pero está sellada por un muro de roca viva infranqueable. Clavadas en el suelo en dicho lugar hay un par de jabalinas de metal,

cuyo astil arde con una especie de fuego mágico verdoso. No hay señal alguna del paso de los derro o de los presos, pero todos en el grupo tienen la seguridad de que este lugar esconde un secreto.

Durante casi una hora, los aventureros se dedican a revisar la media docena de pasadizos, así como las paredes pétreas de la cueva. **Desmond** examina las jabalinas y las llamas mágicas que arden en las mismas, que no emiten calor alguno. **Zelis** incluso usa un pergamino arcano para tratar de descubrir objetos invisibles, pero no logra percibir nada fuera de lo común. Tampoco **Delar** o **Pris** consiguen encontrar ni una sola pista, pero aún así, una sensación extraña inunda la atmósfera que los rodea, como si hubiera algo que se escapase a su comprensión.

Finalmente, **Delar** tiene la idea de usar algunos de los cristales de las columnas para confeccionar un improvisado prisma con el que volver a examinar la cueva. Por un momento, el aventurero elfo cree percibir como si uno de los túneles que se extienden más allá de la caverna girase sobre sí mismo hasta quedar sellado por una pared pétrea. Sin embargo, al apartar la vista del cristal, comprueba que el pasadizo sigue estando abierto, sintiéndose débilmente mareado por un momento. Intrigado por este efecto, también **Zelis** comprueba la caverna usando varios cristales como lentes improvisadas. Poco a poco, la visión de su entorno cambia lentamente, como si estuviera viendo una realidad oculta a los sentidos normales. Un suave golpe de **Hagar** lo saca de su ensimismamiento y nota como también se le aflojan las piernas por un súbito mareo. Su nariz está goteando sangre, por lo que su compañero enano pensó que era mejor sacarlo de su trance.

Es evidente que el secreto de la desaparición de los derro y sus prisioneros yace detrás de esta extraña percepción, que para nada se asemeja a ninguna ilusión que el mago semiorco haya experimentado antes. Por un momento, recuerda de nuevo las palabras del **Pintor Loco** cuando les ofrecía su ayuda para encontrar la *Gruta de Gargauth*.

Resuelto a descubrir el misterio, **Zelis** repite su intento. Sus camaradas intercambian miradas nerviosas cuando el semiorco vuelve a sangrar por las fosas nasales. Sin embargo, la punzada de dolor que siente en su cabeza parece aclarar su visión del entorno que le rodea. Incluso por un instante, las manchas y el galimatías dibujado en el improvisado mapa del **Pintor Loco** parecen adquirir un significado que hasta ahora había permanecido oculto para su mente lógica. Por un segundo, percibe como los seis túneles laterales quedan sellados por paredes de piedra, mientras que el muro más allá de la depresión donde estaban clavadas las jabalinas se disipa, revelando un pasillo de fuegos verdosos que conduce a otra caverna. Más allá, por un momento cree escuchar el sonido de aguas que se mueven lánguidamente, así como vislumbrar una mortecina luz fantasmagórica de color verdoso.

Revelando esto a sus compañeros, **Zelis** logra convencerlos para que todos ellos sigan su ejemplo y así poder acceder a la secreta *Gruta de Gargauth*. Uno tras otro, los héroes someten sus mentes a la extraña oscuridad que los rodea, lo que abre su percepción, dejándoles entrever la verdadera realidad de este lugar.

Repentinamente, los aventureros se dan cuenta de que se encuentran de nuevo de pie frente al umbral que daba a la caverna. Todo parece igual similar pero distinto a la vez. Los túneles que salían de los laterales apenas parecen profundizar más de un par de metros antes de que una pared de roca los cierre. Por otro lado, hay una hilera de jabalinas cuyos astiles están bañados de fuego mágico, que forman un camino hasta la pequeña depresión, que da acceso a otra cueva mayor, en la que se escucha el inconfundible sonido de agua moviéndose lentamente, así como una especie de murmullo apagado. De allí procede también una mayor luminiscencia de tonalidades verdes, que proyecta un halo casi fantasmagórico a todo el lugar. La penumbra que baña todo el lugar forma extrañas sombras que casi parecen dotadas de vida propia.

El arrastrar de pasos y el crujir de unos grilletes saca a todos de su ensimismamiento. Al observar más allá del umbral de entrada de la otra gruta, contemplan una amplia laguna, cuyas aguas refulgen de luz verdosa y en cuya superficie flotan una serie de cuerpos humanoides. Aparece entonces una figura que arrastra lentamente los pies y en cuyas muñecas se aprecian unas cadenas que sujetan ambas muñecas. El individuo, uno de los cautivos de la prisión, avanza como en trance y junto a él camina azuzándole con una extraña lanza curva un pequeño y delgado hombrecillo, vestido de ropajes oscuros y cuyo pelo blanco en punta parece brillar a la luz mágica. Al girarse por un instante, todos observan que los ojos del ser son dos enormes globos blancos que refulgir desentrañando lo que se oculta en las tinieblas.

Avanzando con cuidado, los aventureros se aproximan a la caverna de la laguna. **Desmond** va en cabeza, observando que hay una tripleta de enormes columnas pétreas que llegan hasta el techo, sosteniendo gran parte del peso de la estructura. Tal y como pensaban, la laguna es bastante amplia, pero hay un pequeño camino a la derecha que parece conducir a una terraza, en la que se observa una losa de piedra tallada. A la izquierda, el pícaro puede observar a varias decenas de cautivos, la mayoría maniatados, otros con restos de cadenas y algunos incluso libres, pero todos parecen permanecer quietos, de pie, como si estuvieran soñando despiertos.

Por otro lado, **Delar** aprovecha para moverse a un lado de la línea de jabalinas llameantes. Nada más cruzar, siente como si su mente volviera a sufrir un reajuste, pues desde el camino no puede verse nada más allá de la luz del fuego mágico. Recuperando el control de sus sentidos, observa varias columnas naturales y entonces descubre a otro delgado humanoide pálido, otro derro, apostado detrás de una de ellas, vigilando el camino entre ambas cuevas. Maniobrando con sigilo y protegido por un manto invisible, el elfo se dispone para atacar al centinela antes de que pueda dar la alarma.

Sin embargo, dos sucesos acontecen antes de que **Delar** pueda atacar al derro. Por un lado, el prisionero conducido a la laguna comienza a introducirse entre las aguas hasta que, súbitamente, hay un destello de luz en la zona de la losa de piedra y el hombre se desploma, quedando su cuerpo flotando boca a bajo, como los otros. Al mismo tiempo, un agudo zumbido comienza a escucharse al otro lado de una de las columnas de la entrada, una evidente señal de alarma que sin duda pondrá en guardia a todos los derro del interior de la *Gruta de Gargauth*.

Viéndose descubiertos, **Desmond** decide que es mejor un ataque decidido antes de que los derro puedan organizar una defensa. Sin dudar, cruza a la caverna de la laguna, donde observa que varios guerreros derro surgen de entre los presos. En cuanto a **Delar**, el infortunio se pone en su contra, pues el elfo yerra su ataque en el último momento, revelando su presencia, lo que sorprende al derro, que reacciona gritando con voz chillona. Rápidamente, el resto de compañeros siguen los pasos de **Desmond**, cruzando hasta llegar al umbral. Un virote sale de la oscuridad de más allá del camino marcado por el fuego mágico, impactando a **Grif**. Por su parte, **Desmond** observa como otro derro, cubierto por una túnica larga de cuero lo señala maliciosamente. Durante un instante, el pícaro tiene la sensación de un cosquilleo en su piel, pero afortunadamente su voluntad es más fuerte que el sortilegio, que se desvanece sin causarle daño alguno.

En cuanto a **Delar**, tras fallar su ataque, sigue presionando al centinela, al que logra herir, poniéndolo a la fuga. Sospechando que es probable que el derro tenga refuerzos, el elfo decide moverse con cautela para no verse sorprendido.

En la caverna de la laguna, a pesar de los chillidos de los derro y los gritos de los aventureros, ninguno de los presos reacciona, sumidos en un trance antinatural. Un grupo de criaturas, provistas de largas lanzas de cuchillas serradas se lanzan al combate, tratando de bloquear a **Desmond** y a **Hagar**, quienes encabezan el

ataque. Justo en el umbral, una redoma de barro, lanzada por uno de los derro conjuradores, libera una nube de esporas purpúreas, aunque por suerte ninguno de los compañeros es afectado al respirarlas. Observando la situación de los derro, **Zelis** invoca un conjuro que hace brotar una serie de tentáculos negros de la tierra, atrapando a dos de los guerreros derro y a uno de los hechiceros de túnica de cuero.

Otro virote disparado desde la oscuridad hiere significativamente a **Pris**, quien se ha quedado en segunda línea, temerosa de que el efecto de las esporas pueda ser especialmente dañino. Más allá de la luz de los fuegos mágicos, **Delar** deja de perseguir al derro vigía, regresando al camino junto a sus camaradas. Sabe que al menos una pareja de criaturas acecha en la retaguardia del grupo, por lo que se mantiene vigilante.

En la *Gruta de Gargauth*, **Desmond** y **Hagar** combaten duramente contra varios enemigos que tratan de rodearlos, golpeando a distancia con sus armas de asta curvadas. **Grif** se sitúa también a su lado, para poder ayudarles, mientras que **Zelis** usa su poder de conjurador para teleportarse al otro lado de la nube de esporas. Los derro atrapados van sufriendo poco a poco el abrazo mortal de los tentáculos del mago, pero eso no parece amedrentar al resto de los derro, que siguen chillando y parlotando todo el rato con sus agudas voces. De hecho, el otro hechicero parece considerar a **Hagar** como el enemigo más peligroso, alargando de forma inhumana sus brazos para tocarlo con un conjuro cargado de energía eléctrica que hace rechinar los dientes del enano.

Es en ese instante cuando **Zelis** siente un agudo dolor en el costado y una pequeña figura envuelta en una capa de sombras se hace visible a su lado, empuñando una espada corta aserrada. Se trata de una derro hembra, cuyo cabello blanco está sujetado con varias trenzas cortas y que muestra extraños tatuajes en su pálido rostro. Sobreponiéndose al dolor, el mago se aparta de la peligrosa adversaria, desvaneciéndose para reaparecer al otro lado de la caverna.

La lucha continúa sin cuartel. **Desmond**, **Grif** y **Hagar** han conseguido abatir a un par de guerreros enemigos y los tentáculos de **Zelis** han asfixiado hasta la muerte a otro de ellos. Sin embargo, los derro no dan muestras de desmoralizarse y siguen atacando sin cesar. Algunos de sus ataques han conseguido herir al inquisidor y al pícaro, y aunque la armadura y el escudo de **Hagar** parecen formar un muro infranqueable para ellos, el hechicero descarga conjuro tras conjuro contra el enano, debilitándolo poco a poco y haciendo necesario que **Grif** apreste la varita de curación que porta tras la muerte de **Seltensa**.

Al otro lado de la caverna, una vez posadas en el suelo las esporas que bloqueaban la entrada, **Delar** y **Pris** avanzan hacia los prisioneros, apoyados por **Zelis**. Son atacados por una pareja de guerreros, pero además, otros dos derro con espadas cortas surgen desde el túnel de salida, bloqueando su huida. Pronto los tres héroes se ven arrinconados y aunque consiguen acabar con uno de los guerreros, otro más acude al combate. Es más, la propia líder de los derro se abalanza contra **Pris** realizando una extraña maniobra que hace que la gnoma quede expuesta a los ataques de los otros dos derro. Herida de consideración, la iniciada de **Gond** agota sus últimas energías curativas para sanarse. Viendo a sus compañeros tan apurados, **Zelis** invoca un relámpago electrificante que cruza la caverna de parte a parte. Para desánimo del mago semiorco, la mayoría de los derro, incluyendo a su líder, esquivan el rayo que, además, parece pasar inofensivamente junto a otros, merced a la resistencia a la magia de las criaturas de la *Suboscuridad*.

Entretanto, **Hagar** consigue tumbar a otro guerrero, apoyado por **Desmond** y **Grif**. Los tres aventureros se han ido retirando a la parte trasera de la caverna, acosados por varios derro y por uno de los hechiceros. El otro lanzador de conjuros sigue pugnando por liberarse de los tentáculos conjurados por **Zelis**, que han acabado también con la vida del último guerrero apresado.

Más allá, junto a la entrada, la presión de los centinelas derro y su líder da su fruto y **Pris** cae desangrándose tras recibir una puñalada en el costado. Sopesando la complicada situación, **Zelis** avanza para tocar a **Delar** y a la gnoma caída y abre una puerta dimensional que los lleva al otro extremo de la caverna, más allá de donde se están defiendiendo el resto de los miembros del grupo.

Los derro que los acosaban parecen dispuestos a perseguirlos, aunque entonces sucede algo inesperado. Media docena de presos salen repentinamente del trance que abotargaba sus sentidos y se lanzan furibundos contra dos de los guerreros derro a su alcance. Uno de ellos consigue escapar, siguiendo a su líder y a los dos centinelas que se mueven para cerrar el cerco sobre los héroes. Sin embargo, el otro derro es reducido a golpes por los iracundos presos que, posteriormente, se dan a la fuga a través del camino de fuegos mágicos. Rápidamente, **Gris** acude para sanar a la caída iniciada gnoma, que recupera el conocimiento y comienza a beber varias pociones curativas. Mientras, **Desmond** y **Hagar** mantienen a raya a los derro, ayudados por **Zelis** y su magia. Una bola de ácido del mago estalla entre los malévolos hombrecillos, consumiendo a otros dos guerreros y a uno de los dos hechiceros. A su vez, la líder reaparece entre su cobertura sombría, arrojando un dardo que hiere al semiorco, quien tiene que retroceder para protegerse. Sus camaradas contraatacan y logran tumbar al último de los guerreros y a uno de los centinelas derro. Sin embargo, el hechicero restante continúa lacerando sin descanso a **Hagar**, quien se desploma pesadamente al ser abrasado por un rayo ígneo. Al ver caer a su camarada, **Delar** avanza descargando un potente golpe con su espada élfica que derriba al guerrero derro. Esto provoca que la líder vuelva a camuflarse entre las sombras, dejando sólo al hechicero, quien retrocede asediado por el resto de héroes, a los que baña con una oleada de llamas que surge de sus manos. Otro dardo surgido de la oscuridad hiere a **Zelis**, lo que provoca que el semiorco use su poder para moverse lejos de la zona de lucha, al tiempo que usa sus conjuros para tratar de derribar al hechicero derro, cuya resistencia a la magia hace inútiles sus esfuerzos. Mientras, **Delar**, **Desmond** y **Grif** siguen presionando al hechicero, quien trata de aguantar el embate junto a la laguna de aguas verdosas. Detrás de ellos, **Pris** ha cogido la varita curativa que el inquisidor de **Jegal** ha dejado caer y se acerca para sanar a **Zelis**, que sigue siendo blanco de los ataques de la líder, quien se mantiene oculta entre las columnas de piedra de la caverna. Súbitamente, una criatura surge de las aguas de la laguna y agarra al hechicero por la espalda. El ser es un necrófago oscuro, similar al que se enfrentaron en la cámara que conducía a los túneles **Ismacco**. El pequeño derro chilla desesperado, sintiendo las afiladas garras y dientes clavarse en su espalda. Aprovechando el respiro inesperado, el resto de aventureros arrinconan a la líder, aunque no pierden de vista a las dos figuras que forcejean en las aguas verdosas.

Rodeada por los héroes, la derro vende cara su derrota. A pesar de que tanto **Delar** como **Desmond** consiguen golpearla, ella ataca de forma enloquecida al elfo, hiriéndole con varias puñaladas sangrantes. Afortunadamente, **Pris** y la varita curativa logran mantenerlo en pie para que siga atrayendo la atención de la pequeña maníaca, que cae finalmente inconsciente merced a un golpe de porra propinado por **Desmond**.

Tras asegurarse de que ninguna otra amenaza los acecha y de maniatar a la derro, el grupo se prepara para hacer frente al necrófago oscuro, que se está alimentando con los restos del hechicero, aparentemente sin hacerles caso alguno. Cuando se acercan, el no muerto deja caer uno de los miembros arrancados y con una voz gutural se dirige respetuosamente a **Griff**, poniéndose a su servicio. Esto coge a todos totalmente por sorpresa, pero parece claro que las aguas imbuidas del poder del altar de **Gargauth** han creado a esta criatura, quien se ha vuelto contra los derro que profanaban el lugar. Al no parecer hostil, los compañeros deciden dejar al ser en paz, dedicando su atención a los cautivos que continúan en trance.

Hay un total de treinta y cuatro presos que siguen actuando como si estuvieran drogados. Algunos portan todavía cadenas en las muñecas, lo que hace sospechar a **Desmond** que se trata de prisioneros peligrosos. Los aventureros pueden manejarlos con cierta facilidad, pero para acelerar las cosas **Grif** propone tratar de despertar a un par de ellos usando la magia curativa de la varita.

Tras tranquilizar a la pareja de reclusos para que mantengan la calma, pues lo último que recuerdan es el ataque de los derro a la prisión, **Desmond** les da instrucciones para que les ayuden a guiar al resto de sus compañeros hacia la superficie.

La presencia del altar dedicado a **Gargauth** y la laguna de aguas mágicas, donde todavía siguen flotando varios cadáveres sacrificados por los derro, sigue dominando la caverna. El necrófago oscuro no da muestra alguna de hostilidad, por lo que los héroes acuerdan marchar sin perturbar los dominios del **Señor Oculto** y no revelar su ubicación para evitar cualquier represalia.

El viaje de regreso es lento y no exento de cierta tensión, pues los compañeros se mantienen alerta ante cualquier posible señal de peligro. Parece evidente que los derro sólo dejaron aquí a una parte de los prisioneros, ya que los guerreros y hechiceros que protegían la caverna no habían participado en el ataque. El destino del resto de los presos se antoja que sólo depara esclavitud y sufrimiento en el extraño mundo de la *Suboscuridad*.

Varias horas después, tras regresar al sistema de túneles de los **Ismacco**, habiendo abandonado las ruinas de la *Vieja Marsember*, los compañeros vuelven a la red de alcantarillas próxima a la prisión. Mientras avanzan, una voz resuena delante de ellos, avisándoles de que va a acercarse a la luz y anunciándose como miembro del **Gremio de Alcantarillas**. Efectivamente, un hombre con una capa impermeable con el escudo gremial se muestra ante ellos, presentándose como **Randall Boudreaux**. Ha sido enviado por **Damon Sorn** para hacerse cargo de la situación sin levantar demasiadas sospechas. La prisión está asegurada, aunque la mayoría de los **Druidas de las Sombras** decidieron luchar fanáticamente hasta el final, lo que ha supuesto duros combates para abrirse camino hasta aquí. Varios de los miembros de la **Guardia** son leales, por lo que les sugiere que se retiren hasta una de las salidas de alcantarillas que fueron selladas al comienzo de la crisis. Él se hará cargo de los presos que han rescatado, así como del cadáver de **Hagar**, para no levantar sospechas. La versión oficial será que resultó muerto en los combates callejeros producidos contra los druidas y sus criaturas. Posteriormente, podrán hacerse cargo del cuerpo para darle un entierro digno.

El grupo accede a seguir las indicaciones de **Randall**, alejándose varias decenas de metros hasta un ramal aparte, para evitar que los **Dragones Púrpura** de la **Guardia** puedan descubrirlos. En la lejanía escuchan las voces de los soldados cormyreanos, conforme van encargándose de guiar a los convictos liberados de vuelta a la prisión.

Más o menos una hora después, **Randall Boudreaux** regresa hasta el lugar donde han estado esperando. Las cosas se han tranquilizado en la superficie, aunque las calles siguen siendo patrulladas por los efectivos de la **Guardia**. No obstante, a pesar del aspecto sucio y las heridas que muestran los compañeros, los distintos ataques indiscriminados provocados por los **Druidas de las Sombras** les darán la coartada perfecta para que nadie pueda detenerlos.

Gracias a una llave maestra, **Randall** abre una de las compuertas de alcantarillado, que deja ver el cielo del atardecer sobre *Marsember*, liberando la sensación de claustrofobia que comenzaba a hacer mella en algunos de los héroes. El grupo se encuentra en un callejón apartado cerca de uno de los canales comerciales. Desde allí pueden regresar a la posada del *Grifo Rugiente*, donde **Damon Sorn** contactará con ellos. Por lo que sabe **Randall**, el hombre de la **Corona** ha sufrido un inesperado contratiempo, pues la **Campana de la Obediencia**

ha desaparecido de la pequeña capilla dedicada a **Tymora** en el interior de la prisión. Esto sorprende a los aventureros, pero **Randall** se niega a darles más detalles, despidiéndose de ellos tras desearles buena suerte.

6 Elesias: Durante la mañana, varios pregoneros recorren las calles anunciando el fin de la ley marcial decretado por el **Señor** de la ciudad.

Esa noche, **Damon Sorn** visita el *Grifo Rugiente*. El semielfo les comunica que sus jefes están satisfechos con la labor de los aventureros, a pesar de la desaparición del artefacto mágico. Sospechan de la posible implicación de **Nefti** y de su maestro, **Kafar**, dado que los thyanos y su delegación han desaparecido de la faz de la tierra. Los guardias que retomaron la prisión tampoco encontraron ni rastro del **Pintor Loco**, por lo que suponen que el desequilibrado cultista se internaría en el laberíntico entramado de alcantarillas, túneles y cavernas que se oculta bajo la ciudad. Por otro lado, lamenta la muerte de su compañero **Hagar**, cuyo cuerpo está siendo custodiado por los clérigos del templo de **Lathander**, que desde hace un tiempo suelen reforzar a la **Guardia** en muchas de sus patrullas. Cuando consideren oportuno, pueden reclamarlo para hacerse cargo de sus restos. Por otro lado, sabe que el **Heraldo Real** va a convocarlos a presencia del **Señor**, quien los recompensará por su actuación durante el ataque a la sede del **Gremio de Ingenieros** y como alguaciles temporales bajo las órdenes del oficial **Ben Bivona**. Cuando salgan de dicho encuentro, volverá a ponerse en contacto con ellos para entregarles el pago a sus esfuerzos.

9 Elesias: Tal y como anunció el agente de la **Corona**, esa mañana un mensajero les entrega una citación para el mediodía con el sello del **Heraldo del Rey**.

En la recepción, mucha más sencilla que la que les fue ofrecida en *Suzail* tras la lucha en los *Salones Embrujados*, son agasajados por **Urcas Dakasto**, **Señor** de la ciudad y antiguo capitán de la **Marina Imperial**, que en sus tiempos fue un auténtico azote de los piratas del *Mar de las Estrellas Caídas*.

Al salir de la *Torre del Rey*, hay dos calesas cuyas ventanillas están cubiertas con cortinillas negras. Del primero de ellos baja **Damon Sorn**, quien los felicita nuevamente por la audiencia obtenida y los invita a subir a los carruajes.

Una media hora después, el traqueteo para y los aventureros descienden junto a un edificio que tiene aspecto de ser un almacén, aunque no reconocen la zona de la ciudad en la que se encuentran. En su interior, hay una pequeña antesala y son conducidos por un par de hombres armados hasta una sala de reuniones, sobre cuya mesa hay un arcón. **Damon** les entrega aquí una serie de objetos mágicos, recopilados por los agentes de la **Corona** y que sus jefes han tenido a bien entregarlos como pago por sus servicios. También les recompensa con 500 piezas de oro en gemas semipreciosas a cada uno de ellos.

Al salir del escondite de la **Corona**, los carruajes los llevan de regreso a la posada del *Grifo Rugiente*, donde esa noche los compañeros celebran una fiesta en memoria del tenaz **Hagar**.

10 Elesias: Durante la mañana, **Elsa de Sune**, la lugarteniente del **Gran Maestre Antorcha**, los visita en la posada, preguntándoles acerca de sus planes de futuro. El grupo tiene pendiente realizar un trabajo para **Antorcha** en contrapartida por toda la ayuda e información que les ha prestado durante los acontecimientos recientes y querría conocer la disponibilidad de los aventureros. **Elsa** no quiere presionarles, pero les comenta que su jefe aguarda impaciente el momento.

En cuanto a **Pris**, la experiencia aventurera ha avivado los deseos de la pequeña gnoma por unirse a la compañía aventurera, y así tener la oportunidad de probar sus extraños ingenios mecánicos. La presencia de la iniciada de **Gond** no deja de ser un valioso recurso, por lo que el resto de héroes están de acuerdo en acogerla en los **Hermanos de Sangre**.

11 Elesias: Los héroes acuerdan reunirse dentro de dos meses en la posada de las *Mandíbulas del Dragón* en *Suzail*, pues cada uno de ellos desea realizar diversos viajes por motivos personales. **Delar** pretende regresar a la capital, para retomar su servicio al embajador **Ildar Canciónlunar**, quien también puede sanar el daño sufrido por sus mentes cuando se abrieron paso a través de la magia que protegía la *Gruta de Gargauth*. **Desmond** desea visitar a su familia en *Wheloon*, a quienes no ha visto desde hace tiempo. Por lo que respecta a **Grif**, el jergali manifiesta que se encargará de llevar el cuerpo de **Hagar** al *Valle Martilloígneo* y luego regresará a *Suzail* para tratar de acceder a la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, quienes pueden tener la clave para encontrar la ubicación del *Zigurat de los Sumos Sacerdotes*. **Pris** desea regresar a *Tilverton*, para informar tanto a su familia como a la **Iglesia de Gond** de su nueva condición como miembro de los **Hermanos de Sangre**. Finalmente, **Zelis** quiere ayudar a su tío, **August Dinkle** a levantar su negocio, tras el revés sufrido por la cancelación de los contratos de los **Ismacco** y su secuestro por parte de cultistas de **Gargauth**.

10 Marpenoth: Con el otoño ya entrado, los héroes vuelven a encontrarse en la famosa posada de las *Mandíbulas del Dragón* en *Suzail*. Muchos de ellos traen noticias importantes, aunque algunas han tenido tal impacto que son motivo de frecuentes discusiones por parte del pueblo llano.

Los dos principales sucesos, acaecidos a mediados de verano, han provocado una cascada de acontecimientos que amenazan la estabilidad de la región. Por un lado, la desaparición de un contingente de 300 soldados cormyreanos en los *Picos del Trueno* ha hecho que gran parte del **Ejército del Este** se haya movilizado acantonándose en los alrededores del *Alcázar Martilloígneo*, de lo que puede dar fe el propio **Grif**, quien estuvo en la villa durante unos días. Por otro lado, a finales del verano se produjo la **Batalla del Río Creciente** entre fuerzas sembianas y del **Culto del Dragón** en el *Valle de la Pluma*. Ninguno de los dos bandos obtuvo una victoria, pero esto ha causado que las relaciones con la vecina nación de *Sembia* sean todavía más delicadas tras los incidentes relativamente recientes de los ataques de guerrilleros elfos.

A su vez, la movilización de tropas ha obligado al **Rey Azoun IV** a decretar un impuesto especial a las familias nobles y principales compañías mercaderes que operan en *Cormyr*, lo que ha causado cierto malestar, como le confesó **Martos Bleth** a **Delar** durante el tiempo en que el elfo estuvo desempeñando labores de seguridad para el **Coster Comercial Siete Soles**. Todo esto ha sido trasladado al pueblo, que ha visto como muchos de los precios de los productos habituales han subido. Pero la repercusión ha ido más allá. Varias pequeñas caravanas mercaderes que recorrían rutas cercanas al *Bosque del Rey* han sido asaltadas por el legendario proscrito **Cuchilla Azul**, quien junto con una banda de seguidores, robaron los cargamentos, repartiendo luego parte del botín entre los necesitados de algunas de las poblaciones cercanas.

Paralelamente a esto, la situación en los alrededores del *Bosque de Hullack* continúa empeorando, más aún con la llegada del invierno. Las tropas cormyreanas se han ido acantonando en diversos puntos alrededor del bosque, especialmente en el pueblo de *Piedratrueno* y *Fuerte Espino*. La presencia de fatas oscuras y de otras criaturas es cada vez más frecuente y sólo caravanas fuertemente escoltadas se atreven a recorrer la ruta que atraviesa *Hullack*.

En cuanto a los problemas sembianos, aquellos de los héroes que acudieron a él para sanarse han visto preocupado a **Ildar Canciónlunar**. La tensión con el **Culto del Dragón** podría ser vista como una oportunidad para atacar por parte de los elfos más extremistas, quienes siguen descontentos por el cautiverio de su líder, **Arundell Amakair**.

Otra noticia que podría tener conexión precisamente con el **Culto del Dragón** es revelada a todos por **Pris**. Al parecer, la **Iglesia de Gond** en *Tilverton* sufrió la pérdida de un envío de materiales para las fraguas y talleres de los fieles del **Portador de Maravillas**. Otros asaltos se han producido en las cercanías de la villa, siendo el

responsable identificado como **Yesu Enoquian**, un conocido criminal, del que se rumorea que posee conexiones en los bajos fondos de *Sembia*, las ciudades caravaneras y el **Culto del Dragón**. El **Mayor de Tilverton** y **Sumo Sacerdote Gharri de Gond** solicitó ayuda para detenerlo a las autoridades cormyreanas y de los *Valles* cercanos. Su petición únicamente fue respondida por la **Iglesia de Helm**, pues los paladines de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, que poseen una misión en la aldehuela de *Batallaelevada*, se habían enfrentado ya al criminal cuando hace años comenzaron a limpiar de peligros el *Pantano Vasto* y sus alrededores. Los clérigos del **Dios de los Guardianes** prometieron que tratarían de enviar a un grupo de aventureros patrocinado por su iglesia para ocuparse del problema, pero no han vuelto a ponerse en contacto con ellos. Esta información es contrastada también por otros aventureros, pues ellos escucharon que un paladín, **Linus Arnhius**, al que algunos conocieron durante los ataques de no muertos en *Estrellavespertina*, fue enviado a *Suzail* con dicha petición. Desgraciadamente, el campeón sagrado no regresó a *Batallaelevada* y los suyos se temen que haya muerto, pues desapareció sin dejar rastro alguno.

Grif les cuenta también el ofrecimiento hecho por el **Señor del Alcázar Martilloígneo**, **Arkhus Adragón**, quien confesó al jergali el haber tenido una premonición acerca de una amenaza sombría que llegaría con las nieves del invierno. La presencia de **Ulano Varic**, el clérigo de **Jergal** asesinado en la villa, dejó una profunda huella en él y creía que la llegada del inquisidor jergali era una señal a sus plegarias.

Finalmente, **Zelis** comenta al resto de sus compañeros que durante una de sus visitas a la *Mansión Bleth*, la **Dama Xuldra Nzssar** dejó entrever que podría necesitar del concurso de la compañía aventurera para obtener alguno de los extraños objetos con los que solía comerciar cuando vivía en su ciudad natal de *Puertadeloeste*. Tras este largo intercambio de historias y puesta al día, los héroes deciden que al día siguiente partirán hacia *Marsember* con la intención de realizar el encargo que les proponga el **Gran Maestro Antorcha** y saldar así su deuda con el misterioso personaje.

12 Marpenoth: Al atardecer, el grupo llega a la ciudad portuaria, que se encuentra bastante abarrotada de gente y embarcaciones, hospedándose en la posada del *Grifo Rugiente*.

13 Marpenoth: Por la mañana, los compañeros acuden al salón de festejos regentado por **Elsa de Sune**, la lugarteniente de **Antorcha**. Aunque el lugar todavía esta cerrado, con sólo unos pocos sirvientes descargando mercancías en la trastienda, en la oficina los recibe ni más ni menos que el propio **Gran Maestro Antorcha**, que está acompañado por una pareja de guardaespaldas semiorcos.

Tras varias frases corteses, **Antorcha** pasa directamente al meollo del asunto que los ha traído hasta aquí. Una de sus pasiones ha sido desde siempre el coleccionismo de algunos objetos concretos, especialmente aquellos que tienen que ver con la milenaria cultura mulhorandi. Recientemente, un asociado suyo arregló la adquisición de un cuarteto de estatuillas encontradas en las ruinas de un templo en la ribera del *Río de las Sombras*, al este de la gran ciudad de *Skuld*. Por desgracia, las corruptas autoridades mulhorandis interceptaron la transacción cuando ya había desembolsado el pago. Un codicioso sacerdote de la **Casa de Osriant** arregló vender los artefactos a un mercader sembita de *Urmlaspyr*, doblando así su beneficio al cobrar por dos veces distintas la misma venta. Su agente logró seguir el envío, pero una vez en la ciudad portuaria sembitana carecía de los recursos necesarios para recuperar las propiedades injustamente sustraídas.

Antocha desea recuperar las estatuas. Si puede hacerse sin derramamiento de sangre, mejor que mejor, pero le dan igual los métodos siempre que se consigan resultados. Por otro lado, el tiempo es importante, ya que es probable que el mercader esté buscando compradores para las piezas. Siendo como es un contrabandista, cualquiera que las haya adquirido tampoco será su propietario legítimo, ya que sabrá sin duda de la

procedencia ilegal de las mismas, aunque evidentemente ellos tampoco podrían acudir a las autoridades para recuperarlas.

Una vez que los aventureros aceptan la misión, **Antorcha** les explica que un barco mercante saldrá dentro de dos días del puerto, con destino a *Urmlaspyr*. El capitán está ya al tanto para poder llevar pasajeros sin hacer preguntas. Una vez allí, tendrán una semana mientras la nave hace escala antes de regresar. Por otro lado, su hombre de confianza los esperará en la posada de la *Fonda de la Wyverna Solitaria*, donde les dará más detalles sobre las estatuillas y el contrabandista sembita que las adquirió.

15 Marpenoth: Poco antes de la salida del sol, los compañeros embarcan en un galeón comercial. Durante el viaje, hablan con algunos miembros de la tripulación para averiguar más cosas sobre *Urmlaspyr*. Al parecer, esta ciudad portuaria es bastante tranquila y sus habitantes bastante tolerantes con los extranjeros, a diferencia de lo que ocurre con otras ciudades sembianas. No obstante, los ataques de los guerrilleros elfos y la amenaza reciente del **Culto del Dragón** puede que haya motivado que los **Yelmos** de la ciudad estén en alerta y vigilantes con respecto a los recién llegados.

21 Marpenoth: La embarcación del grupo arriba finalmente a *Urmlaspyr*, una gran ciudad con cerca de ochenta mil habitantes. Tras despedirse del capitán, el grupo se dirige a la posada que les indicó **Antorcha**.

Una sorpresa aguarda allí a **Desmond**, pues el agente del **Gran Maestro** no es otro que **Jimmy Balsky**, un conocido de su época de correrías en *Marsember* al que creía muerto hace tiempo.

Después de este inesperado reencuentro de camaradas, **Balsky** les explica que siguió la pista de las estatuillas mulhorandi hasta la ciudad sobornando a uno de los sirvientes del sacerdote que las vendió de contrabando tras apropiarse del dinero que ya había adelantado en nombre de **Antorcha**, cerca de 1.000 piezas de oro por cada una. También descubrió que los objetos poseen cierto poder mágico, pero se rumorea que están malditos. Fue por esta razón que los sacerdotes permitieron su salida en lugar de apropiarse de ellos. Por lo visto, las estatuillas, que representan a varios animales sagrados para los mulhorandi, reacciones en presencia de la magia impía, aunque no está seguro del efecto de dicha maldición o de la manera de protegerse frente a la misma.

En cuanto al comprador, fue un mercader llamado **Matzal Chaim**, quien no era la primera vez que traficaba con bienes de esa naturaleza. Sin embargo, **Chaim** no quería las quería para él, sino que las vendió antes de que él pudiera ofrecerle recomprarlas o negociar por ellas.

Durante estos días ha podido investigar a los compradores, aunque estas pesquisas le han costado prácticamente casi todo el dinero del que disponía, por lo que ha quedado inmovilizado. Lo que sí que ha escuchado es que **Chaim** apareció muerto hace dos días, lo que no cree que sea una coincidencia. Trató de sonsacar a uno de los **Yelmos** que vigilaba el almacén del mercader, pero no logró sacar nada en claro, excepto que el asesinato fue bastante grotesco y sangriento. Hay quienes piensan que **Chaim** estaba compinchado con el **Culto del Dragón**, o bien, que era un objetivo del mismo. Tras los acontecimientos recientes en el *Valle de la Pluma*, el nivel de paranoia de las autoridades está por las nubes.

Respecto a las personas que adquirieron las estatuillas, el primero de ellos es **Nasirio Tandir**, un obeso comerciante que regenta un almacén de compraventa de todo tipo de mercancías básicas cerca del *Mercado Largo*, una enorme plaza rectangular en mitad de la ciudad que alberga un importante mercado a cielo abierto y que suele estar repleto de puestos en los que se venden mercancías de todo *Faerûn*. El segundo es **Viraj Arpani**, un erudito con fama de interesarse por todo tipo de objetos exóticos, que también suele frecuentar a menudo el *Mercado Largo*. También está **Buri Bar-Sengali**, un extranjero musculoso de piel morena y mejillas tatuadas. Desconoce de donde procede. Viste con una extraña túnica repleta de pequeñas campanillas y se le

ha visto visitar en varias ocasiones el templo de **Talos**. Por último está **Saldin Marafi**, un otro comerciante que posee un puesto en el *Mercado Seguro*. No sabe mucho más, excepto que dicho lugar está ubicado en los sótanos de una antigua torre con una única entrada fuertemente vigilada. Por lo que se dice, el *Mercado Seguro* es un lugar donde se realizan muchas transacciones importantes, especialmente por parte de aquellos obsesionados con la seguridad, pues no se permiten armas y, además, está en una zona protegida por salvaguardas que impiden el uso de la magia.

Al atardecer, aprovechando que la gran plaza del *Mercado Largo* va vaciándose poco a poco, los **Hermanos de Sangre**, guiados por **Jimmy Balsky**, se encaminan hacia el almacén de **Nasirio Tandir**. Ya cerca del lugar, **Delar** y **Grif** se percatan de la presencia de una pareja de individuos que parecen seguir sus movimientos. Por ello, el elfo decide permanecer en la puerta principal vigilante, junto con **Pris** y **Balsky**, mientras **Desmond**, **Grif** y **Zelis** entran en el negocio.

Apenas han cruzado la puerta, los aventureros escuchan las voces de dos personas discutiendo acaloradamente. El que está tras el mostrador es un tipo bajito y gordo, que mantiene una actitud desafiante. El otro individuo es alto y sombrío, con las mejillas picadas por la viruela. Al fondo de la tienda se aprecian otras personas que parecen mantenerse al margen de la discusión. La cara de **Nasirio** está tremendamente enrojecida mientras espeta al espigado matón, al que llama **Beldar**, que no va a pagar más por la protección que sus hombres le proporcionan. Esto no parece gustar al matón, quien amenaza al hombrecillo mencionando el nombre de su jefe, la **Jibia**. En ese momento, ambos reparan en la llegada del trío de aventureros y un incómodo silencio se extiende por el local.

Tratando de aprovechar el desconcierto reinante, **Desmond** trata de hacerse pasar por un conocido de **Nasirio Tandir**, con la esperanza de forzar al matón y a sus supuestos hombres de que se marchen sin violencia. **Grif** respalda la demanda de su compañero y la tensión parece multiplicarse por momentos, aunque finalmente, **Beldar** parece darse por vencido y abandona el almacén, junto con otros tres esbirros y un musculoso semiorco, que porta un hacha doble cruzada a la espalda.

Este inesperado rescate hace respirar a **Nasirio Tandir**, quien aunque se muestra aliviado, no deja de expresar sus dudas acerca de que **Beldar** y los suyos puedan tomar represalias en el futuro. Según se rumorea, la **Jibia**, el misterioso líder de la banda de criminales a los que paga protección, es implacable, aunque tampoco es la primera vez que el mercader se ha visto extorsionado a lo largo de su carrera.

Al preguntarle por la estatuilla mulhorandi, **Nasirio** recupera una pose más profesional y admite haberla adquirido, aunque mantiene que la vendió a uno de sus clientes. Tras un pequeño tira y afloja entre el comerciante y **Desmond**, accede a recuperarla para ellos a cambio de 500 piezas de oro, de las que el pícaro aventurero adelanta 200 piezas.

En el exterior, **Delar**, **Pris** y **Jimmy Balsky** continúan atentos por si acaso. Los dos desconocidos que les seguían ya no están a la vista, pero todavía se ve gente por las calles y la plaza del *Mercado Largo*, conforme va anocheciendo.

Entonces, un joven sirviente semielfo aparece a la carrera por una esquina. El muchacho parece resbalar cerca de ellos y al incorporarse, musita unas palabras en Élfico junto a **Delar**, advirtiéndole de que varios intrusos se acercan a la puerta lateral del almacén.

Justo cuando **Desmond** y **Nasirio** acaban de cerrar el trato, todos escuchan unos golpes en la puerta principal, la señal convenida con sus compañeros en caso de peligro. La puerta lateral del comercio se abre y varios de los hombres de **Beldar** entran con las armas en la mano, aunque **Zelis** está preparado para recibirlos.

Conjurando su magia, una maraña de tentáculos negros surge del suelo apresando a dos de los matones. Otros dos sortean los peligrosos apéndices y son recibidos armas en mano por **Desmond** y **Grif**.

Frente al almacén, **Delar** y **Pris** ven como un esbirro y el corpulento semiorco surgen de la callejuela. Rápidamente, ambos aventureros les hacen frente, lo que aprovecha **Jimmy** para ponerse a salvo corriendo hacia la plaza del mercado.

También **Nasirio Tandir** trata de protegerse, escondiéndose en una pequeña oficina junto al mostrador del almacén. Dos de los hombres de **Belar** siguen atrapados por los tentáculos de **Zelis** y los otros dos luchan contra **Desmond** y **Grif**.

Peor suerte corren en la calle **Delar** y **Pris**. El elfo aguanta el primer embite del semiorco, pero el embrutecido luchador consigue derribar a su compañera, que es apuñalada traicioneramente por **Belar**, quien ha surgido de improviso desde el otro lado del edificio.

Escuchando el sonido del combate procedente de fuera, los héroes en el interior del almacén redoblan sus esfuerzos para ayudar a sus compañeros. **Desmond** derriba a su contrincante y **Zelis** hace lo propio con uno de los matones apresado por los tentáculos, que es abatido por una ráfaga de proyectiles arcanos. Desgraciadamente, el otro criminal consigue soltarse y se lanza contra el mago semiorco.

La lucha sigue también en la calle, aunque el panorama aquí es muy diferente. Aunque ha conseguido herir con varios golpes al semiorco, **Delar** ha sufrido varios terribles tajos del hacha doble del esbirro, que parece auténticamente poseído por una terrible ansia de matar. Viendo que su camarada **Pris** está también en apuros, atacada por **Belar** y otro de sus hombres, el aventurero elfo huye para salvar su vida.

En la tienda, **Grif** sigue manteniendo a raya a otro oponente, mientras que **Zelis** deja inconsciente al suyo con una oleada de golpes arcanos. Llegan hasta ellos amortiguados los sonidos de una patrulla de la **Yelmos** de la **Guardia** que se acercan a la carrera, lo que pone en fuga al matón que todavía queda en pie. En cuanto a **Desmond**, el pícaro ha salido al exterior, donde se enfrenta al propio **Belar**, cruzando aceros con el jefe de la banda de maleantes.

Sucede entonces algo inesperado. Cuando el sanguinario semiorco se dispone a perseguir a **Delar**, una bola de fuego estalla junto a él, engullendo también a su otro compinche y estando a punto de abrasar también a **Pris** y a **Belar**. Antes este giro de los acontecimientos, el jefe de los criminales se da a la fuga, pues los guardias están también a punto de llegar. **Desmond** decide seguirlo, aunque más para conocer su paradero que para detenerlo.

Viendo la situación en el exterior, **Grif** y **Zelis** avisan a **Nasirio** de la llegada de los **Yelmos**, con la esperanza de que el mercader apoye su intervención en los acontecimientos.

Afuera, el último de los esbirros de **Belar** se topa frente a frente con los guardias, quienes lo retienen inmediatamente. Para evitar confusiones, **Pris** se mantiene en el suelo sin empuñar su arma, proclamando su pertenencia a la **Iglesia de Gond**, dado que la existencia de un templo del **Portador de Maravillas** en la ciudad puede hacer que los sembitas eviten tratarla con rudeza.

Entonces, una segunda bola ígnea estalla entre los guardias, achicharrando tanto al criminal preso como a varios de los soldados. Esto provoca todavía un mayor pánico entre los testigos presentes, mientras se suceden los gritos de los quemados que han sobrevivido y del jefe de la patrulla que reclama refuerzos.

Afortunadamente, el misterioso atacante no desata ningún otro conjuro destructivo y los **Yelmos** recuperan el control de la situación. Tras poner fuera de peligro a los heridos, el sargento al mando del contingente les pide explicaciones a todos acerca de lo sucedido. Como era de esperar, **Nasirio Tandir** corrobora la historia del grupo, y la existencia de otro prisionero, el matón que dejó sin sentido **Zelis** con su magia, es la pieza final que

necesitan los **Yelmos** para aclararlo todo. No obstante, el inesperado ataque tanto sobre los criminales como sobre los guardias parece ser un enigma y el sargento no deja de sospechar que puede ser obra de guerrilleros elfos o de agentes del **Culto del Dragón**.

Ya es de noche cerrada cuando los aventureros consiguen el permiso para regresar a su posada. No hay rastro alguno de **Delar**, aunque **Jimmy Balsky** si se ha mantenido al margen, mezclado con los curiosos que rodeaban la escena del combate. Antes de marchar, recuerdan a **Nasirio** el trato que acordaron por la estatuilla mulhorandi. El mercader, a pesar de su aspecto, parece decidido a mantener dicho acuerdo y a no dejarse intimidar por **Belar** y sus sicarios.

De nuevo en la *Fonda de la Wyverna Solitaria*, los compaeros se topan con **Desmond**, quien les explica que siguió a escondidas a **Belar** hasta el templo de *Umberlee* que se levanta en el puerto, donde desapareció por una puerta lateral. Para evitar que los hombres de la **Jibia** puedan tomar represalias, ha sobornado al posadero con 100 piezas de oro, con la intención de que eso compre su silencio.

22 Marpenoth: Por la mañana, durante el desayuno, **Jimmy Balsky** se reúne de nuevo con ellos para averiguar las intenciones del grupo respecto a las estatuas restantes. Mientras los compaeros deliberan sobre el curso de acción a seguir, **Delar** aparece en la sala común del establecimiento.

El elfo les explica que, tal y como sospechaba el sargento de los **Yelmos**, los responsables de las bolas de fuego fueron miembros de la **Eldreth Veluuthra**, cuya traducción del Élfico significa la **Hoja Victoriosa de la Gente**. Uno de ellos reconoció la hoja que portaba al verlo caminar por las calles y decidieron seguirlo en secreto. Cuando vieron que estaba en peligro actuaron, aunque carecen de respeto por la vida de los sembitas, especialmente la de los **Yelmos**, que son responsables de la tortura y muerte de muchos de los suyos.

Reunidos todos nuevamente, los **Hermanos de Sangre** le piden a **Balsky** que los lleve hasta el *Mercado Largo*, especialmente a las zonas por las que suele moverse el erudito **Viraj Arpani**.

Lo cierto es que la inmensidad del mercado al aire libre que domina el corazón de la ciudad hace que los aventureros deambulen durante casi dos horas hasta que por fin, uno de ellos reconoce al individuo que les ha descrito su contacto, quien confirma su identidad al señalarlo.

El hombre, de mediana edad, está sentado al borde de una pequeña fuente, contemplando el contenido de una pequeña cajita de madera. Viste una túnica lujosa, repleta de bolsillos, con un cinturón del que cuelgan varias varitas, lo que parece identificarlo como un practicante del **Arte**.

Justo cuando se encuentran a pocos metros, **Viraj** realiza los inconfundibles gestos de un conjuro, pasando su mano por encima de la caja abierta. En ese momento, la bolsa que lleva al costado parece cobrar vida propia, cayendo al suelo y rasgándose. En su interior comienza a crecer una criatura hasta alcanzar un tamaño enorme. La gente que inspeccionaba los puestos de mercadillo cercanos grita aterrorizada señalando al titánico escarabajo cuyo caparazón parece decorado con extrañas escamas que se asemejan a piedras multicolores, que emiten destellos luminosos al reflejar la luz del sol. Entonces, el monstruo atrapa a un asustado ciudadano entre sus poderosas mandíbulas partiendo al infeliz por la mitad.

Inmediatamente el grupo de aventureros entra en acción. **Zelis** desata un relámpago que atrae la atención de la bestia. Mientras, **Desmond** y **Grif** se aproximan a ella. El pícaro valientemente se coloca cerca de ella, sobreponiéndose a los haces de colores que amenazan con nublar sus sentidos, pero su golpe ni siquiera atraviesa el durísimo exoesqueleto del escarabajo. Afortunadamente para él, la criatura vuelca su furia en uno de los pobres compradores del mercado, que trataba de huir. Sus gritos de terror son sangrientamente silenciados por las tremendas pinzas del insecto.

Mientras **Delar** y **Pris** rodean al monstruo, **Zelis** continúa bombardeándolo con su magia, aunque el mago no termina de discernir muy bien si sus ataques están causando un daño significativo o no, dado que el enorme escarabajo no sangra aunque sí parece dar muestras de dolor. Ahora se une también **Grif** a la refriega, lo que aprovecha **Desmond** para clavar una de sus espadas cortas por debajo del recio caparazón. El coloso se retuerce, pero ningún icor surge de la herida. El monstruo gira entonces sobre sí mismo y atrapa a la pequeña **Pris** entre sus mandíbulas, estando a punto casi de engullirla. Viendo a su camarada en peligro, **Delar** descarga un tremendo golpe con su espada élfica, cuya hoja mágica sí que atraviesa como si fuera papel la dura quitina del caparazón de la criatura, que por primera vez grita de verdadero dolor. Enfurecido, incrusta sus mandíbulas en el suelo del mercado, levantando losas de piedra y tierra por igual y dejando enterrado el cuerpo de **Pris** debajo de la pila de escombros, para luego hacer frente al resto de héroes que lo rodean. Sin embargo, la bestia no tiene tiempo de causar más daño, pues **Grif** la abate con un fuerte golpe al tiempo que invoca los poderes de **Jergal**. Por un momento, parece que el escarabajo va a desplomarse sobre ellos, pero luego comienza a empequeñecer, hasta que por fin, sólo una pequeña estatua dorada con incrustaciones yace entre los fragmentos de baldosas rotas y tierra.

Rápidamente, antes de que cualquier mirada indiscreta pueda darse cuenta, el inquisidor se hace cargo de la estatuilla, mientras **Desmond** y el resto de los héroes buscan entre los escombros a la pobre **Pris**. Afortunadamente, la gнома sigue con vida. Maltrecha y dando muestras de asfixia por la falta de aire, pero viva.

Apenas un minuto después, varias patrullas de la **Guardia** llegan al lugar de la lucha, comenzando a interrogar a los presentes. Muchos de los testigos alaban la actuación de los héroes, que son felicitados por el jefe de los **Yelmos** presentes. No obstante, la aparición del enorme escarabajo hace sospechar a los sembitas de la presencia de elementos de la **Eldreth Veluuthra** o bien del **Culto del Dragón**.

Poco después del mediodía el grupo se encuentra de nuevo en su posada, sopesando cómo avanzan los hechos. Poseen una de las estatuas y tienen apalabrada otra, lo que los pone a mitad de la tarea por realizar. Esa tarde, para examinar sobre el terreno el *Mercado Seguro*, **Delar** decide visitar el lugar, aunque tiene la precaución de dejar su hoja élfica en la posada, bajo la custodia de sus camaradas, disfrazándose él mediante magia y sus habilidades para camuflar su origen.

Mientras, **Zelis** pasa toda la tarde estudiando con detenimiento el escarabajo de oro, con el propósito de averiguar más sobre los poderes de la figura y sobre la maldición que lo rodea.

Al llegar la noche, **Jimmy Balsky** vuelve a reunirse con ellos, tanteando cual va a ser el siguiente paso del grupo, pues las dos estatuillas restantes pueden ser más difíciles de obtener.

Conforme avanza la noche, poco a poco los aventureros comienzan a preocuparse por la ausencia de **Delar**, quien no ha regresado. **Desmond** opta entonces por visitar algunas tabernas, con la esperanza de escuchar algún rumor sobre el *Mercado Seguro*. Su determinación se ve recompensada al llegar al bar del *Troglodita Tatuado*, donde uno de los parroquianos está contando el relato de un ataque de los guerrilleros elfos para rescatar a uno de los suyos que había sido capturado por la **Guardia**. Al parecer, los **Yelmos** del *Mercado Seguro* cogieron preso a un espía elfo que intentaba infiltrarse por medios mágicos, cuando su disfraz falló debido a las salvaguardas del lugar. Posteriormente, cuando los guardias lo trasladaban hacia la *Torre del Hammarca*, una bola de fuego explotó en medio de los soldados, aunque no dañó al prisionero. Le siguió una segunda y posteriormente, una pareja de enormes tigres blancos apareció de la nada comenzando a atacar a todos los presentes. Él consiguió esconderse en un pequeño balcón, hasta que los **Yelmos**, reforzados por

magos, acabaron con las criaturas, que se desvanecieron al caer. Entre los cadáveres carbonizados había muchos guardias y transeúntes inocentes, pero no se encontró al preso al que se le da por fugado.

23 Marpenoth: Por la mañana, **Zelis** continúa investigando la estatuilla del escarabajo, descubriendo pequeños detalles que le van acercando más y más a comprender la naturaleza de la maldición y su poder.

A media mañana, **Desmond** y **Grif** acuden al almacén de **Nasirio Tandir**, quien fiel a su palabra les entrega la una estatuilla de plata que representa a un escorpión a cambio de las 300 piezas de oro restantes. Además, la figura va en el interior de una pequeña caja de metal, la cual según parece está diseñada para guardarla.

De regreso a la posada, los compañeros no pueden dejar de observar a un individuo que parece estar vigilando el establecimiento.

Esa noche mientras cenan, **Zelis** pone al tanto al resto de aventureros de sus averiguaciones. Por lo que parece, las estatuas van vinculadas con una especie de espíritu animal que actúa como guardián. El portador puede invocarlo y supone que los espíritus formaban parte de las defensas del templo donde fue encontrado. Sin embargo, para evitar que su poder cayera en malas manos, la maldición provoca que cuando se lanza magia no mulhorandi en las cercanías de las figuras, el espíritu guardián sea invocado pero sin control, desatando su furia entre aquellos que han profanado el poder de la estatuilla. La cajita de metal que han traído **Desmond** y **Grif** parece bloquear este efecto, pero sólo cabe en ella una de las figuras. Por otro lado, irónicamente, parece que envolverlas en algún tipo de tejido o contenedor mágico puede anular estos efectos o, al menos, reducir el radio de efecto de la maldición.

24 Marpenoth: Por la mañana, a primera hora durante el desayuno, **Delar** regresa una vez más a la posada, aunque vistiendo ropas de sirviente para camuflar en parte su aspecto.

Con la sensación de haber vivido ya este momento, el elfo les narra brevemente los detalles de su captura y posterior liberación por parte de los miembros de la **Eldreth Veluuthra**. En su ansia por investigar el *Mercado Seguro*, olvidó por completo lo que **Jimmy Balsky** les había advertido sobre las salvaguardas mágicas, por lo que su disfraz se desvaneció tras pasar las puertas fuertemente custodiadas por **Yelmos** veteranos. Se vio tan sorprendido que apenas tuvo tiempo de reaccionar y los guardias lo redujeron violentamente.

Cuando ya pensaba que sólo lo esperaría el patíbulo llegó su rescate, aunque estaba tan contusionado que apenas lo recuerda. Los elfos curaron sus heridas y lo han mantenido oculto hasta estar recuperado, proporcionándole las ropas que lleva y un guía para acompañarlo hasta las cercanías de la posada.

Dejando descansar a su compañero en la posada y para evitar que pueda ser reconocido por la calle, dado que seguramente la **Guardia** lo estará buscando, el resto de los **Hermanos de Sangre** acompañan a **Jimmy Balsky** a las inmediaciones de la *Casa Refugiotormentoso*, el templo de **Talos** de la ciudad. Durante un buen rato deambulan por los alrededores, pero ninguno de ellos se atreve a entrar en el santuario del **Destructor**.

Finalmente, **Zelis** tiene la idea de repartir unas monedas a un grupo de chicos que merodean por las calles, con la esperanza de que puedan localizar al monje extranjero con el atuendo de campanillas que describió **Jimmy**.

Su iniciativa obtiene sus frutos una media hora después, cuando el raterillo con el que habló el mago semiorco regresa informándole de que han visto al individuo que buscan salir de una de las capillas secundarias del gran edificio.

Efectivamente, al seguir la dirección indicada por el muchacho, el grupo distingue una alta figura morena con la calva rasurada que viste una medio túnica oscura que deja al aire uno de sus hombros. Al acercarse, escuchan el inconfundible sonido de campanillas tintineando conforme el hombre se va moviendo.

Cuando se encuentran a menos de una decena de metros, el monje se gira momentáneamente y se percata de su presencia. Durante una fracción de segundo, se queda parado mirándolos y luego sale corriendo a toda velocidad. Sin dudarlo, los aventureros se lanzan en su persecución. Aunque el monje se mueve velozmente, tiene que sortear a los transeúntes que contemplan atónitos como prácticamente se les echa encima por lo que no consigue sacarles demasiada distancia. No obstante, en un momento determinado parece que saca algo del bolsillo de la túnica y se lo lleva a la boca. Al instante, su figura se desvanece en medio de la calle.

Esto no desmoraliza a los héroes, ya que el sonido de sus campanillas al moverse sigue siendo perfectamente audible. Guiándose por el mismo, **Desmond** y **Grif** lideran la caza, seguidos a distancia por **Pris** y más allá por **Jimmy Balsky**, quien parece mantenerse al margen. En cuanto a **Zelis**, aprovecha para resguardarse de miradas indiscretas y se hace también invisible, usando luego uno de sus pergaminos para poder penetrar a su vez la magia que camufla al monje. Para moverse más deprisa, opta por conjurar un sortilegio que le permite elevarse por el aire, siguiendo desde las alturas las evoluciones de sus compañeros.

La persecución prosigue durante un par de tramos de calle, alejándose de la zona de viviendas hasta llegar a un edificio apartado, en lo que parece una especie de zona de almacenes, cerca de la muralla. Frente al mismo hay un pequeño pozo y en uno de los laterales hay un carro parado en el que están descargando sacos con una plataforma de polea desde una compuerta en el segundo piso. Cuando uno de los trabajadores cercanos a las puertas de entrada sale despedido como si una fuerza invisible hubiera pasado a su lado, queda evidente que el monje se ha refugiado en su interior.

El lugar resulta ser una harinera, en cuya parte trasera hay un molino de grano manipulado por dos obreros. Toda la nave está cubierta del polvillo blanco de la harina y de hecho, los trabajadores presentes llevan unas sencillas máscaras que previenen que respiren la molesta sustancia. Hay una serie de silos en los laterales, así como pozos con enormes vasijas rellenas de harina. Tres escaleras conducen al piso superior, recorrido por una serie de pasarelas metálicas y donde también se vislumbra una pequeña oficina. Varios montones de sacos están apilados en lo alto, algunos de los cuales están siendo cargados por otra pareja de empleados en este momento. Todo el techo está hecho de vidrio irisado, y las pequeñas lámparas que iluminan la parte baja muestran un resplandor de origen mágico, lo que hace pensar a **Zelis** que puede ser hartamente peligroso encender cualquier fuego en el interior de la fábrica, dada la volatilidad de la harina.

Al entrar los héroes, tanto el capataz que está dirigiendo el turno como los trabajadores les gritan indignados, exigiéndoles que se marchen inmediatamente. Haciendo caso omiso, los aventureros tratan de localizar el paradero del monje, intentando escuchar el sonido de las campanillas por encima de los gritos y del ruido causado por el molino al moverse. Aprovechando la compuerta de carga abierta en el segundo piso, **Zelis** entra también en el edificio, oteando toda la parte superior, donde descubre al hombre rapado, que está bebiendo otra pócima en este mismo instante, dejándola caer al suelo.

El sonido de la redoma al hacerse añicos pone en guardia a los compañeros, así como el aviso del mago semiorco, indicándoles el paradero de su objetivo. Tratando de arrinconarlo, **Desmond** sube también al piso superior, secundado por **Grif**, mientras que **Pris** trata de desembarazarse de los obreros de la entrada, que le exigen que se marche, intentando incluso agarrarla por la fuerza. El capataz sigue gritando enfurecido, amenazando con avisar a los **Yelmos** e incluso los operarios del molino han detenido su tarea, contemplando sorprendidos los movimientos de los héroes.

Zelis ve entonces como el monje arroja algo que llevaba en la mano al interior del molino repleto de grano. Los compañeros tienen la breve visión de un objeto materializándose en el aire, que cae hasta abajo pesadamente. Rápidamente, **Grif** y **Pris** se acercan al surco central para inspeccionarlo, haciendo caso omiso a las protestas

de los dos trabajadores que movían la muela. Justo entonces hay un pequeño estallido en el piso de arriba y **Zelis** contempla como el monje ha encendido algo, aunque la llama ha crecido tanto por el polvo en suspensión en el aire que le ha abrasado las manos. Al soltarlo, el objeto llameante cae al interior del surco repleto de grano y harina molida y se produce una explosión que envuelve a los dos trabajadores y al inquisidor jergali y a la iniciada de **Gond**. Milagrosamente, el estallido no provoca ningún incendio ni otras explosiones en cadena, pues el molino está apartado del resto de contenedores de almacenamiento. Sin embargo, sí ha provocado graves quemaduras a los dos obreros, uno de los cuales se derrumba en el suelo.

Mientras **Grif** rebusca entre los restos del surco, **Pris** invoca los poderes curativos de **Gond** para sanar sus heridas y las de los trabajadores. El jergali encuentra una especie de pequeña tablilla tallada en piedra con una serie de inscripciones extrañas pero nada que se parezca a una de las figuras que buscan.

En ese instante, **Zelis** ve desde arriba como el monje se deja caer grácilmente hasta el borde del molino, desapareciendo de su vista. Al ser avisado de esto por el mago, **Desmond** no lo duda y salta también, logrando mantener el equilibrio sin sufrir daño alguno por la caída.

Grif trata de razonar con el monje, manifestando que sólo quieren negociar por la estatuilla, pero éste no está dispuesto a cederla bajo ningún concepto y trata de abrirse camino hacia la puerta lateral de la harinera. **Zelis**, que ha descendido para dominar la planta baja, le dispara una ráfaga de proyectiles arcanos de fuerza con la intención de aturdirlo, mientras que **Desmond** y **Grif** maniobran para bloquear su camino. Al verse acorralado, el misterioso extranjero abandona toda precaución y trata de abrirse paso violentamente. Se hace visible al tratar de barrer al pícaro con una patada, pero éste logra mantenerse en pie. **Zelis** sigue bombardeándolo con su magia, pero sus compañeros no consiguen golpear con claridad al monje, que se mueve como un torbellino de puñetazos y patadas. Tanto el **Desmond**, como **Grif** y **Pris** usan sus armas para aturdirlo, pero no logran conectar un golpe claro. También el monje ha tratado de dejar inconsciente al pícaro, que bloquea la salida con su cuerpo, pero conforme la magia de **Zelis** le va haciendo mella, sus golpes se van haciendo mortales. Por un instante, trata de apresar a **Grif**, pero viéndose superado numéricamente, lo suelta en el acto para poder hacer frente a **Desmond**, quien también ha pasado a tratar de herirlo seriamente.

Mientras, los trabajadores de la fábrica han escapado todos atemorizados por el combate, pero gritan desde el exterior llamando insistentemente a la **Guardia**. Acuciado por la feroz resistencia del monje, **Zelis** conjura un enjambre de monos, que rodea al individuo arañándolo por todas partes. Pero tampoco esto consigue derribar al monje, quien sigue esquivando los golpes de **Grif** y **Pris** y por fin logra derribar al jergali. Girándose con rapidez, uno de sus puñetazos deja sin sentido a **Desmond**, lo que aprovecha para moverse hasta la puerta. **Zelis** conjura ahora un chorro de llamas pero el ágil monje logra esquivarlo y abre la puerta saliendo al exterior. Viendo que sus amigos están fuera de la zona de tiro, el mago semiorco conjura un relámpago, sin embargo, los reflejos sobrehumanos del místico lo evitan por completo y desaparece a la carrera.

Escuchando acercarse en la lejanía los silbatos de la **Guardia** que se sobreponen a los gritos de los trabajadores, **Grif** cura rápidamente a **Desmond** y **Pris** y junto con **Zelis** preparan un plan de huida. El mago lanza un conjuro de invisibilidad de uno de sus pergaminos sobre su compañero pícaro, quien sale de la fábrica por la misma puerta lateral que lo hizo el monje. Posteriormente, **Zelis** lanza una puerta dimensional que los lleva más allá de las murallas, sorprendiendo a alguno de los centinelas dispuestos en las torres de la ciudad, que ven como tres figuras se materializan de repente en la explanada frente a los muros de la ciudad. Antes de que los **Yelmos** puedan alertar a alguna de las patrullas que recorren el exterior, el trío de aventureros se aleja a toda prisa para buscar un lugar donde sanar completamente sus heridas y adecentarse un poco.

Mientras tanto, **Desmond** busca un lugar donde poder volver a hacerse visible sin que nadie se percate. Los guardias están interrogando a los trabajadores sobre lo ocurrido y un grupo de curiosos, entre los que el pícaro reconoce a **Jimmy Balsky**, se ha congregado en los alrededores. Ambos regresan a la posada de la *Fonda de la Wyverna Solitaria* donde relatan brevemente a **Delar** todo lo ocurrido. Por seguridad, **Jimmy** sugiere que sería conveniente cambiar de alojamiento, pues si los **Yelmos** se presentan preguntando por extranjeros con su descripción, es muy probable que el posadero los delate.

Más allá de los muros de *Urmlaspyr*, **Grif**, **Pris** y **Zelis** se han arreglado lo mejor posible para volver a entrar en la ciudad sin levantar sospechas. **Zelis** deja que sus dos compañeros se adelanten, mientras él permanece detrás, tras un grupo de carros de comerciantes.

Desgraciadamente, las noticias de los diversos incidentes se han transmitido entre los efectivos de la **Guardia** y la descripción de **Pris** hace que los **Yelmos** retengan tanto a la gnoma como al inquisidor jergali, que son interrogados y confinados a las celdas del bastión de la *Puerta Oeste*.

Fuera, al ver entrar a un contingente de guardias fuertemente armados, **Zelis** sospecha lo ocurrido. Usando su magia, consigue pasar de las puertas sin ser detectado y luego acceder al interior de la sala de guardia de la torre a la que fueron llevados sus camaradas. Sin embargo, el lugar es grande y está muy vigilado, por lo que el semiorco decide desistir y acudir a la posada donde espera reunirse con el resto del grupo.

En cuanto a **Delar**, **Desmond** y **Jimmy Balsky**, se han hecho cargo de todas las posesiones que los **Hermanos de Sangre** dejaron en la posada y se dirigen a otro establecimiento más tranquilo. **Jimmy** les ha sugerido la *Casa Urmlaspyrkey*, un lugar frío y caro, pero donde es poco probable que los busquen. Durante el trayecto, la presencia de **Delar** llama la atención a una patrulla de **Yelmos**, aunque la astucia y labia de **Desmond** logra confundirlos temporalmente, haciendo pasar al elfo como su guardaespaldas y gladiador personal. No obstante, el pícaro sabe que con esto sólo ha logrado algo de tiempo, pues seguramente los guardias acudirán a su antigua posada para comprobar la historia. Por ello, una vez acomodados en la *Casa Urmlaspyrkey*, **Jimmy** se ofrece para ir a la *Fonda de la Wyverna Solitaria* y esperar allí al resto de aventureros.

Está anocheciendo cuando **Zelis** encuentra allí al contacto de **Antorcha**, quien le relata lo ocurrido y lo lleva al nuevo lugar de hospedaje, donde todos los héroes intercambian sus respectivas peripecias.

25 Marpenoth: Amanece un nuevo día y mientras **Desmond** y **Zelis** sopesan un plan para liberar a sus compañeros, encargan a **Jimmy Balsky** que los acompañe al *Mercado Seguro*.

Tal y como les describió éste, el lugar se encuentra ubicado en los sótanos de una antigua torre, con todos los ventanucos sellados. La planta de acceso alberga a un nutrido cuerpo de guardias, compuesto principalmente por **Yelmos** veteranos. Sólo hay una única entrada que está fuertemente vigilada y donde los visitantes entregan sus armas.

El mercader al que buscan, **Saldin Marafi**, posee un puesto de componentes de conjuros y otros objetos exóticos en el segundo nivel del sótano. El hombre, de unos cincuenta años, es ayudado por un joven que parece su hijo. Durante un rato, **Desmond** y **Zelis** inspeccionan las mercancías expuestas, hasta que finalmente se deciden a actuar. **Desmond** se hace pasar por un agente al servicio de un ficticio noble cormyreano que desea un presente para su aniversario. Tanteando sobre estatuillas de animales y otras criaturas, el joven mercader le presenta una talla élfica en madera de un gato del páramo. Al preguntarle por otros objetos similares, le joven les explica que posee una figura de origen mulhorandi que representa a un halcón del desierto de hierro, pero que todavía no ha sido expuesta. Viendo el interés suscitado, **Saldin Marafi** toma el relevo en la negociación, sacando la figurilla del ave de un compartimento que abre en el suelo de

tarima del puesto. **Zelis** examina el objeto, constatando que, efectivamente, parece de manufactura mulhorandi y tener cierta antigüedad. Por otro lado, el sembita pide 3.000 piezas de oro por la figura, lo que queda más allá de la capacidad económica de los aventureros.

Esto no desmoraliza a **Desmond**, quien decide jugárselo todo y explicarle al hombre la verdad sobre la maldición que rodea a las estatuas. **Saldin** parece confuso, pues mantiene que el perista que examinó el valor del objeto le aseguró que la figura carecía de propiedades mágicas, siendo simplemente una pieza de arte antigua y exótica. Sin embargo, el hábil razonamiento del pícaro termina por convencerle, aunque manifiesta que no se deshará de la estatuilla por menos del precio que pagó por ella, que asciende a 1.000 piezas de oro. Interviene entonces **Zelis**, quien le ofrece un trueque por un broche mágico protector que posee. **Saldin** sopesa la oferta y termina aceptando el trato, aunque pide un día para poder identificar el broche y una fianza de 200 piezas de oro. A pesar de que los héroes le advierten de que posiblemente el perista que se encargó de la tasación de la estatua, y al que también llevará el broche, ha tratado de engañarle, el mercader está convencido de que es de total confianza, dada la larga relación profesional que los une.

Al atardecer los dos aventureros regresan a la *Casa Urmlaspyrkey*, donde el posadero les explica que la **Guardia** ha visitado el establecimiento buscando a varias personas que coinciden con su descripción. Por supuesto, ha negado haberlos visto, pero deja claro que quiere un pago por su silencio, lo que significa que la bolsa de los héroes mengua en otras 100 piezas de oro.

En las habitaciones, **Delar** confirma la versión de hostelero, pero está claro que la codicia del hombre puede hacerlo tratar de extorsionarlos por cada día que pasen allí, por lo que comienzan a planear abandonar la ciudad. La experiencia de **Desmond** le dice que será prácticamente imposible liberar a sus camaradas sin provocar una lucha y ninguno de ellos contempla pedir ayuda a los guerrilleros elfos de la **Eldreth Veluuthra** que han salvado a **Delar** por dos ocasiones.

26 Marpenoth: Por la mañana **Jimmy Balsky** vuelve a reunirse con ellos para determinar el siguiente paso. Acuerdan que lo mejor es que él sea quien vaya a buscar la estatuilla al *Mercado Seguro*, dado que es el único al que la **Guardia** no busca. Ellos lo esperarán fuera del complejo a cierta distancia si todo sale bien.

A media tarde llevan a cabo el plan y todos respiran aliviados cuando ven salir al agente de **Antorcha** con un pequeño saco en el que se encuentra la estatuilla en cuestión, que **Desmond** envuelve en su capa mágica.

Quedan dos días para que puedan embarcar en el barco que los llevará de vuelta a *Marsember*, por lo que deciden que lo mejor será abandonar al día siguiente la *Casa Urmlaspyrkey* junto con **Delar**.

27 Marpenoth: El trío de aventureros se despide de **Jimmy**, quien manifiesta que se quedará para investigar sobre el paradero de la estatua que portaba el monje. Por los rumores que ha escuchado a los guardias, sospechan que se ha ocultado en el templo de **Talos**, pero será difícil que las autoridades entren sin más en el santuario de una deidad como el **Destructor**, por lo que permanecerá a la espera. **Antorcha** estaba sumamente interesado en el juego completo de figurillas pero, en todo caso, tres son mejor que ninguna. Tras desear fortuna especialmente a **Desmond**, su antiguo compañero de correrías, se marcha para desaparecer en las concurridas calles.

El resto del día el grupo lo pasa ocultándose en varias tabernas del puerto, donde fingen beber con la intención de poder pasar la noche allí fingiendo ser borrachos.

28 Marpenoth: No ha amanecido todavía cuando varios empleados y marineros sacan a rastras a varios de los borrachos que han pasado la noche en la taberna de las *Tres Velas*, lo que también despierta a los héroes, quienes después de ingerir un frugal desayuno recorren los muelles hasta encontrar la embarcación que los trajo a *Urmlaspyr*.

Una vez a bordo, el capitán les comenta que partirá mañana tras cargar diversas mercancías durante el día de hoy, aunque ellos pueden ocultarse en la bodega, dado que la **Guardia** no registrará su barco, gracias a un acuerdo con las autoridades del puerto.

29 Marpenoth: La nave que los transporta abandona *Urmlaspyr*.

1 Uktar: Cuando el barco esta cerca de las aguas de *El Cuello*, la mar está bastante picada y el cielo cubierto por negros nubarrones que parecen presagiar tormenta.

Unos gritos en cubierta resuenan hasta la pequeña bodeguilla donde están alojados los aventureros. Al salir afuera, contemplan una imagen que los deja sobrecogidos. Mientras dos marineros tratan de maniobrar con el timón, siguiendo las órdenes del capitán, otra media docena están recogiendo las velas de los dos mástiles del barco, para evitar que la tela pueda rasgarse por la fuerza del viento. Entonces, de improvviso, algo surge de las oscuras aguas. Se trata de una cabeza serpentínea de un tamaño gargantuesco, con colmillos del tamaño de espadas. El grosor del cuello escamoso muy bien sugiere que la criatura sería capaz de envolver y partir la embarcación en un mortífero abrazo. Pero lo que deja más sobrecogidos todavía a los héroes, es que sobre la frente del monstruo hay atada una figura humanoide que parece gritar debatiéndose en un tremendo dolor.

Con una rapidez impropia del gigantesco tamaño, la serpiente de mar se abate como un rayo llevándose a un pobre marinero en sus fauces. El capitán grita a sus órdenes para sacarlos de la parálisis que provoca el terror a la gigantesca serpiente y pronto los hombres de cubierta se lanzan hacia los arcones para pertrecharse con hachas, machetes y arpones con los que combatir a la bestia. También los héroes entran en acción, atacando al monstruo marino con magia y acero. La serpiente parece no notar de momento las heridas recibidas y arranca a otro tripulante que queda agonizando entre los colmillos. Es más, por un momento, se eleva sobre el ruido del oleaje y los gritos del capitán y los marineros una especie de plegaria angustiosa en una extraña lengua. Las palabras impregnadas de dolor proceden de la figura atada a la frente del monstruo y al terminar de recitarlas, un rayo de tormenta desciende del cielo impactando a **Zelis**.

Esto no amedrenta a los héroes, que siguen acosando a la monstruosidad. Cada conjuro invocado por **Zelis** es respondido por un relámpago, hasta que el mago semiorco es obligado a usar su magia para cubrirse con una protección ante la furia de la tormenta. Por otro lado, **Delar** y **Desmond** ayudan a los tripulantes a rechazar a la criatura, aunque ésta acaba sangrientamente con la vida de otros dos marinos. Al erguirse a más altura, el ser ha dejado ver una hilera de tentáculos a ambos lados de sus anillos centrales, que usa para aferrarse a la borda del barco.

Al ver que la fuerza de la tormenta parece estar vinculada con las plegarias agonizantes del desconocido encadenado a la bestia, **Desmond** trata de saltar sobre el cuello de escamas y trepar hasta la cabeza. Sin embargo, la resbaladiza y húmeda piel le juega una mala pasada y cae al furioso mar. Afortunadamente para él, antes de subir a cubierta, **Zelis** usó su magia proporcionarles dedos y pies palmeados, en caso de que tuvieran que verse obligados a nadar.

La lucha sigue pero está claro que la voluntad de la bestia es guiada por algo o alguien y aunque no deja de atacar, no parece interesada en destruir el barco. Finalmente, un tremendo golpe de la espada élfica de **Delar** abre un severo tajo en el costado de su cuello y esto la hace retirarse, hundiéndose luego lentamente mientras los fulmina con sus ojos ambarinos. **Desmond** que se encuentra más cerca del monstruo mientras éste se marcha, tiene una breve visión de un cuerpo humanoide blanquecino y desnudo, cubierto de heridas por toda la piel hasta casi haberlo despellejado y sujeto con cadenas en muñecas y tobillos que lo atan al cuello y la cresta de la serpiente.

La huída de la criatura hace que tanto las aguas como los cielos se calmen como por arte de magia. Cinco marineros han muerto horriblemente, sus restos tragados por las aguas. Mucho sospechan los héroes de que este ataque haya tenido que ver con la enigmática **Jibia**, pues **Desmond** recuerda haber seguido al sicario **Belar** hasta el templo de **Umberlee**, la **Reina de las Profundidades**, la misma noche en que sucedió la pelea en el almacén de **Nasirio Tandir**.

5 Uktar: Finalmente, el barco llega sin ningún otro contratiempo a los muelles de *Marsember*.

Zelis visita a su tío, **August Dinkle**, ofreciendo también a sus compañeros el pernoctar en la casa familiar para visitar al día siguiente a **Antorcha**.

6 Uktar: Los héroes acuden a mediodía al salón de festejos del **Gran Maestro Antorcha**, donde le cuentan al misterioso personaje todo lo acontecido en *Urmlaspyr* y entregándole las tres estatuillas obtenidas. **Antorcha** no se encuentra plenamente satisfecho, como ellos ya sospechaban, pues las cuatro figuras juntas parecen esconder algún poder que **Zelis** no había descubierto. No obstante, la captura de sus camaradas, así como las pérdidas económicas ocasionadas han hecho mella en los aventureros, que piden una compensación a **Antorcha**. Hay cierta tensión en las negociaciones, hasta que el **Gran Maestro** accede a entregarles las 3.000 piezas de oro que le exigen. Con ello da por saldada cualquier deuda que ellos consideren que tiene con el grupo, pero también les advierte de que allí acaba toda relación en el futuro y les aconseja abandonar para siempre *Marsember* donde no serán bien recibidos.

Esa tarde, **Zelis** se despide de su tío, aunque omite el motivo de su marcha para evitar causarle problemas. Con la esperanza de que **Grif** y **Pris** sean liberados en un futuro próximo, deciden viajar a *Suzail* para esperar acontecimientos y trazar nuevos planes para el futuro.

8 Uktar: Los tres aventureros llegan a la capital, hospedándose en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, donde acordaron reunirse días atrás antes de viajar a *Marsember*.

25 Uktar: Cuando sus compañeros ya comenzaban a desesperar, **Grif** y **Pris** regresan a *Suzail*, reuniéndose de nuevo todos los miembros de los **Hermanos de Sangre**.

Ambos narran como fueron interrogados por un mago al servicio del **Hammarca**, quienes temían que los acontecimientos recientes en la ciudad tuvieran que ver con ataques de guerrilleros elfos o de agentes del **Culto del Dragón**. Afortunadamente, al contarles la verdad siguieron todas las pistas, incluyendo la búsqueda del monje con la cuarta estatuilla. No obstante, pese a ser todo un tremendo malentendido, fueron acusados de diversos crímenes, entre los que se contaron asalto, destrucción de propiedad y obstrucción a la justicia. Ambos fueron condenados a pagar multas económicas y a pasar cierto tiempo en cautiverio como castigo. Hace unos pocos días fueron liberados, primero **Grif** y una semana más tarde **Pris**. Sin embargo, les advirtieron de que el resto de miembros de la compañía todavía tienen causas pendientes y sería mejor que no regresasen a *Sembia*, especialmente **Delar**, al que sí vinculan con varios ataques terroristas elfos.

El propio **Delar** ha pasado gran parte de estos días en la *Mansión Verde*, escribiendo informes para el embajador **Ildar Canciónlunar**, por lo que sus compañeros no lo han visto excepto en las reuniones que hacían durante la cena en la posada.

Tanto **Desmond** como **Zelis** han estado trabajando para el **Señor Martos Bleth**, quien les ha restituido temporalmente en su antiguo trabajo como asesores de seguridad, lo que les ha dado para vivir holgadamente durante su estancia en la ciudad.

6 Noctal: Un mensajero de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** llega a la posada con una nota para **Grif**, en la que se le pide que acuda a la sede para entrevistarse con **Lucien Espadaplateada**.

El jergali acude por la tarde a la cita, siendo cortésmente recibido por el noble cormyreano, quien le informa que ayer llegó una carta de su sobrina **Imrizade**. La joven se encuentra en la ciudad caravanera de *Scornubel* siguiendo los pasos de una antigua expedición de la **Sociedad**, dirigida hace más de cincuenta años por un erudito llamado **Imvus Cuernodraco**. El sabio buscaba la ubicación de un gran templo dedicado al **Señor del Final de Toas las Cosas**, que sobrevivió a la caída del **Imperio Netherés**. Por los registros existentes, saben que **Imvus** desapareció sin dejar rastro alguno, por lo que todos suponen que su intento tuvo un final trágico. La carta menciona que un grupo de buscadores de tesoros encontró un asentamiento en ruinas al norte de la ciudad de *Scornubel*, más allá del *Bosque Extenso*. Existe un lugar al oeste del *Desfiladero de la Calavera* que muchos llaman la *Escalera Neblinosa*, por tratarse de una serie de cascadas y saltos de agua rodeados de una omnipresente capa de niebla creada por la espuma del agua. Cerca de dicho punto hallaron cuatro enormes monolitos decorados con runas netheresas y símbolos que concuerdan con las representaciones de la **Iglesia de Jergal** que se recogían en las investigaciones de **Imvus Cuernodraco**. Alrededor de los monolitos se encontraban los restos de una pequeña población, que debió crecer amparada por la protección del templo aquí existente. Todo lo encontrado será subastado próximamente, aunque **Imrizade** promete usar todas sus artimañas para retrasar la fecha de la subasta, dando tiempo a **Grif** para que viaje a *Scornubel*. No obstante, sabe que hay varios compradores interesados y la ciudad caravanera, por su ubicación y la proximidad de *Fortaleza oscura*, siempre ha sido un lugar vigilado por agentes **Zhentarim**. Es por ello que ha tenido que moverse con un disfraz, acompañada eso sí por una amiga y guardaespaldas, una guerrera folk de las *Islas Lunshaes*. Le aconseja precaución. Si no puede contactar con él en una de las posadas de la ciudad, tratará de localizarlo en la subasta.

Una vez que **Grif** pone al corriente al resto de los miembros de los **Hermanos de Sangre**, los aventureros acuerdan realizar los preparativos para el largo viaje hacia el oeste.

8 Noctal: Los compañeros abandonan *Suzail* en un barco que atraviesa el *Lago de los Dragones*.

9 Noctal: A mediodía desembarcan en el pequeño puerto de *Ilipur*.

12 Noctal: Llegan a la ciudad de *Elversult*.

17 Noctal: A primera hora de la mañana, el grupo llega al pueblo de *Priapur*, donde descansan el resto de la jornada.

23 Noctal: Los héroes alcanzan el pequeño pueblo de *Estenga*, en la ruta de las caravanas que recorren las *Tierras Centrales Occidentales*.

26 Noctal: Arriban a *Iriaebor*, la *Ciudad de las Mil Agujas*.

30 Noctal: Casi al anochecer del último día del año, llegan a *Asbravn*, en el límite meridional del *Valle del Ocaso*.