

## Por la tierra y el rey...

### 1341 DR Año de la Puerta

**5 Martillo:** El grupo llega a la ciudad de *Berdusk*, donde planean alquilar un pasaje en una gabarra fluvial que remonte el *Río Extenso*.

**12 Martillo:** Finalmente, poco después del mediodía, los compañeros llegan a *Scornubel*, hospedándose en la posada del *León Rabioso*.

Tras descansar un poco y dejar parte de su equipo en sus habitaciones, los aventureros preguntan por la celebración de la próxima subasta de antigüedades descubiertas. El dueño del establecimiento les aconseja que contacten con **Kemesarian**, un vendedor de objetos valiosos que a menudo realiza ese tipo de transacciones.

Efectivamente, un gran pabellón blanco situado entre varios terrenos repletos de almacenes y corrales, actualmente vacíos dada la poca afluencia de caravanas en esta época del año. Está rodeado de algunas tiendas menores y se vislumbra a varios hombres de los **Escudos Rojos**, los mercenarios que protegen permanentemente la seguridad en la ciudad caravanera.

Gracias a un soborno de **Delar**, el mercader les permite examinar brevemente los diversos lotes que van a ser subastados dentro de seis días. Algunos de los objetos son indudablemente de procedencia netheresa y varios de ellos pertenecen al culto de **Jergal**, lo que aviva las esperanzas de **Grif** de poder encontrar el **Zigurat de los Sumos Sacerdotes**.

No obstante, no hay rastro alguno de **Imrizade**, por lo que **Desmond** decide ganarse la confianza de varios indigentes de la ciudad que malviven gracias a la benevolencia de los clérigos del templo de **Lathander** en la ciudad. A cambio de unas botellas de vino, los mendigos le revelan que una semielfa acompañada por una guerrera extranjera que porta un inmenso espadón a la espalda suele frecuentar los diversos mercados, alojándose ambas en el *Unicornio de Jade*, una posada bastante pobre y de mala reputación, ya que tolera la presencia de orcos y semiorcos.

Al caer la noche, el grupo acude al lugar, que está bastante desierto, a excepción de las dos mujeres que mencionaron a **Desmond** y de un par de pintorescos mercenarios, un delgado mediano calvo que comparte mesa con un enorme semiorco. El pícaro aprovecha para tratar de aproximarse a la mesa de la presunta **Imrizade** y su compañera, pero la semielfa se muestra recelosa, respondiéndose bruscamente en voz alta e indicándole con la mirada que puede haber ojos y oídos indiscretos presentes.

No obstante, cuando ella y su fornida acompañante acaban su cena, se dirigen hacia donde se siente **Delar**, haciendo un aparente intento de seducción que no pasa desapercibido para ninguno de los pocos parroquianos y huéspedes que permanecen todavía en la sala común.

Una vez en la habitación, mientras la circunspecta guerrera de tatuajes y cabellos trenzados monta guardia en la puerta, **Imrizade** le explica al elfo que ha tenido que recurrir a este disfraz y a esta burda estratagema para desorientar a los agentes del **Zhentarim** que cree que vigilan sus pasos. Por lo que sabe hay varios compradores importantes interesados en los objetos hallados en las ruinas cercanas a la *Escalera Neblinosa*. Uno de ellos, un erudito de aspecto estirado llamado **Julistar Dhrune** de quien sospecha que puede ser un mago procedente de la *Fortaleza oscura*. Siempre va rodeado de varios guardaespaldas, aunque aparenta los modales de un noble diletante. Su instinto le dice que el hombre es alguien importante, por la deferencia con la que lo tratan aquellos que lo rodean. Por ello, tratará de mantenerse apartada hasta el día de la subasta en la

que se ofrecerá como experta en antigüedades y traductora de la lengua netheresa. Pueden aprovechar esa tapadera para contratarla, facilitando una excusa para que ella y **Calamity**, su fiel compañera ffolk, puedan moverse con el grupo de aventureros sin levantar demasiadas sospechas.

**18 Martillo:** Llega por fin el día de la subasta. El interior del gran pabellón está decorado con alfombras, bancos de madera y pequeñas lámparas con globos de luz mágica. El evento es presidido por **Kemesarian**, y cerca de una docena de **Escudos Rojos** mantienen vigilancia para mayor seguridad.

La carpa está casi llena por completo. Hay visitantes de las ciudades vecinas, así como ricos mercaderes de la propia *Scornubel*. **Imrizade**, bajo la personalidad de **Scara Mithral**, y otra mujer llamada **Nefer Ami**, ofrecen sus servicios como expertas a los diversos asistentes.

Una vez realizado el engaño de contratar a la semielfa, cuya guardaespaldas monta guardia a la entrada, donde también se encuentra el enorme semiorco al que vieron en el *Unicornio de Jade*, **Imrizade** les señala a algunos de los principales interesados en los objetos. Los más sobresalientes son **Julistar Dhrunel**, del que ya les habló, y **Crook Bimmer**, un adinerado mercader y coleccionista de cierto renombre, que pertenece a la **Compañía Caravanera de los Venados**, ubicada en la propia *Scornubel*. También está presente **Angus Dodeq**, miembro de la burocracia de la ciudad y encargado del *Exhibicionario*, una especie de museo en el que se suelen exponer algunas piezas menores. Finalmente, está también **Uldas Ilmater**, un extraño individuo con apariencia de mago y acento extranjero, al que **Imrizade** ha visto en ocasiones en días pasado predicar en algunas plazoletas acerca de extraños reinos lejanos más allá del vacío y los seres que moran en dichos lugares. Cualquiera podría pensar que está loco, pero ella tuvo una experiencia personal con una de estas entidades y cree que aunque ciertamente está perturbado, no deja de haber verdad en lo que dice, ni de ser un alguien potencialmente peligroso.

La subasta comienza con un lote de siete monedas de oro, de origen netherés, que muestran la efigie de un gobernante desconocido. **Julistar** parece interesado, pero **Desmond** también puja, consiguiendo arrebatárselas.

Un segundo lote contiene varias placas de cerámica oscura que muestran fragmentos de oraciones escritas en Netherés pidiendo la protección de **Jergal** y encomendándose a los **Sumos Sacerdotes**. Hay varias pujas menores, hasta que únicamente se mantienen **Desmond** y el misterioso **Uldas Ilmater**. Finalmente, es el pícaro el que vuelve a llevarse el gato al agua, aunque esto no sienta bien al extranjero, quien le lanza unas enigmáticas palabras que parecen cargadas de amenaza, y abandona el pabellón.

La tercera pieza es una pequeña escultura de piedra que representa a una mujer de aspecto noble reclinada. Es el mercader **Crook Bimmer** quien se hace con ella.

El siguiente objeto es una extraña figurita de bronce, que **Grif** reconoce como una representación de **Jergal**. En su pecho hay grabadas tres palabras en Netherés que parecen órdenes de control. Tanto **Grif** como **Julistar** pujan por la estatuilla, pero el jergali finalmente se impone, pese a que su esfuerzo significa que tendrá que vender alguna de sus pertenencias para cubrir los gastos del viaje.

Una colección de pequeñas piedras minerales talladas con irisaciones verdes conforma el quinto lote, que es adquirido por **Angus Dodeq**, el conservador local de la ciudad.

El penúltimo lote es una colección de pergaminos, que tal y como examinó **Zelis**, muestran cartas estelares. Antes de comenzar la puja, **Julistar** pide poder revisarlos. Tras unos minutos, declara que se trata de burdas falsificaciones, lo que provoca un estallido de protestas y abucheos por parte de los asistentes. Con cierto nerviosismo, **Kemesarian** consigue tranquilizar los ánimos, declarando que el lote será examinado por expertos y retirado de la subasta hasta confirmar su autenticidad.

Finalmente, el último objeto a subastar es un pesado espadón antiguo de hierro oscuro y casi sin afilar. Los motivos que decoran su filo indican que es un arma Rengarh, bárbaros coetáneos del **Imperio Netherés**. El arma acaba en manos de **Angus Dodeq**.

Acabo el evento, **Imrizade** y **Calamity** acompañan al grupo a la posada del *León Rabioso*, donde les revela que en las últimas semanas ha estado investigando sobre la antigua expedición de **Imvus Cuernodracó**. Al parecer, sí hubo un superviviente, un individuo llamado **Raegos**, que ha permanecido en *Scornubel* desde entonces. Es un anciano peculiar, bastante enfermo y maniático, que vive de la buena voluntad de sus vecinos y de los clérigos del templo local de **Lathander**. Si están de acuerdo, los llevará mañana a visitarlo.

**19 Martillo**: Manteniendo su tapadera como **Scara Mithral**, **Imrizade** y **Calamity** guían a los héroes a través de un pequeño laberinto de cabañas y edificios en mal estado de conservación. Cerca de una pequeña casa destartada, **Imrizade** les advierte que **Raegos** es un hombrecillo paranoico que lleva la mayor parte del día una venda puesta por alguna extraña razón. Las contraventanas de su morada siempre están echadas y no admite luces. Se mueve por las habitaciones mediante un cayado, la práctica de los años y diversos cordeles anudados en el techo que le hacen de guías.

**Desmond**, **Grif** y **Zelis** entran en la oscura vivienda junto con **Imrizade**, mientras que el resto del grupo y **Calamity** permanecen de guardia en el exterior. Una vez dentro, la noble cormyreana tranquiliza al anciano, al que al abrir la puerta y mover la cortinilla que bloquea la luz, han visto fugazmente sentado en una mecedora desvencijada. Moviéndose con sumo cuidado para no romper nada ni chocarse con los muebles, los aventureros escuchan cómo **Raegos** comienza a narrarles los acontecimientos que hace más de cincuenta años llevaron al desastre a **Imvus Cuernodracó** y al resto de sus acompañantes.

**Raegos**, en aquella época un muchacho ansioso por hacer fortuna, fue contratado para completar la expedición. Por lo visto, para **Imvus** el número 10 era importante aunque nunca daba explicaciones de nada. El erudito siempre parecía estar agitado, como si tuviera prisa por algo. Estaba obsesionado con que la misión sólo podía tener éxito mientras las estrellas estuvieran posicionadas en un determinado orden. Lo poco que les contó es que el *Zigurat de los Sumos Sacerdotes de Jergal* estaba escondido en otro plano de existencia, un reino más allá de los *Reinos*. Según sus palabras, era un sitio donde los vivos eran extraños. **Imvus** mantenía que los **Sumos Sacerdotes** pensaban que podrían seguir sirviendo a **Jergal**, una antigua deidad del pasado, más allá de sus vidas mortales. Por ello, crearon una máscara ceremonial que les permitiría mover su santuario de nuevo a nuestro mundo cuando necesitasen regresar a cumplir los designios de su dios. **Raegos** recuerda el objeto, hecho de oro macizo y adornado con plumas rojas y negras. **Imvus** los llevó durante kilómetros por las tierras al sur del *Gran Desierto*, cerca del *Desfiladero de la Calavera*. Una vez allí, encontraron unas ruinas, con cuatro enormes pilares en el centro de las mismas decorados con antiguas escrituras. Durante dos días enteros estuvieron acampados, con el erudito y su aprendiz estudiando los escritos tallados en la piedra. Por la noche del segundo día, **Imvus** se puso la máscara y comenzó a hablar en una lengua extraña. Hubo un gran destello de luz y un gigantesco zigurat de piedra verde se materializó encima de los pilares. Una vez dentro, el aprendiz de **Imvus** comenzó a descifrar todo tipo de inscripciones que salpicaban la entrada. Se trataba de una advertencia de los cuatro **Sumos Sacerdotes**, declarando que los intrusos serían condenados a vivir sus existencias como guardianes eternos del templo. Aparentemente, aquellos que viesan los símbolos con los títulos de los cuatro se convertiría en un monstruo de ultratumba. Al principio, creyeron que se trataba de una amenaza vacía para desanimar a los ladrones de tumbas. De hecho, **Imvus** les aconsejó que ignorasen los símbolos que vieran conforme se movían. Pero entonces, uno de sus compañeros comenzó a chillar repentinamente, advirtiéndoles que apartasen la mirada. Había visto el cuarto símbolo. Segundos después,

empezó a transformarse. Su cuerpo se desecó como los de los cadáveres momificados que han sido encontrados en las arenas. En apenas un suspiro se había convertido en una cáscara hueca, de ojos ardientes llenos de odio. Atravesó con su puño el pecho de **Imvus**, haciendo que éste estallase en una nube de cenizas que se esparcieron por la sala. La máscara cayó rebotando en el suelo cerca de mí. Por un extraño impulso, **Raegos** la cogió y salió corriendo. Todos los demás lo siguieron, pero fueron exterminados por los guardianes o bien se perdieron en los pasadizos y no alcanzaron la salida. Sólo él pudo escapar con vida y sospecha que la máscara pudo tener algo que ver en ello. Posteriormente logró regresar a duras penas a *Scornubel*, donde malvendió la máscara a un mercader local para poder esconderse y llevar una vida tranquila.

Entretanto, **Delar** se da cuenta de que una pequeña figura parece estar espiando bajo una de las ventanas de la vivienda. Reconoce al instante al delgado mediano calvo al que vieron tanto en la posada del *Unicornio de Jade* como en la propia subasta. Al verse descubierto, el hombrecillo sale huyendo a la carrera, por lo que el elfo decide no perseguirlo y confrontarlo en todo caso más tarde si vuelve a toparse con él en la posada.

Al salir de la casa de **Raegos**, **Desmond** le revela a sus compañeros que durante la subasta, escuchó vanagloriarse al mercader **Crook Bimmer** de poseer una máscara funeraria cuya descripción concuerda bastante con la que hizo el anciano. **Imrizade** les comenta entonces que los **Bimmer** poseen una gran mansión al norte de la ciudad, donde se encuentra el *Relicario Negro*, un edificio donde guarda toda su colección de objetos antiguos y exóticos, o al menos es lo que se rumorea.

Esa tarde, antes de regresar al *León Rabioso* con sus compañeros, **Delar** busca por las calles de *Scornubel* al peculiar **Uldas Ilmater**. Tras una hora larga recorriendo plazoletas y lonjas, encuentra al hombre lazando una perorata acerca de un espacio que él llama el *Vacío*, que rodea a los *Reinos* y desde el cual entidades más antiguas que los dioses contemplan en ocasiones el devenir del tiempo. Evidentemente, casi nadie parece prestar atención a sus aparentes locuras e incluso algunos se alejan de él tachándolo de blasfemo. Al conversar con él, **Delar** se da cuenta de que el individuo asegura haber sido tocado por la inmensidad del *Vacío*, lo que le ha proporcionado sus poderes, sean los que sean. También le manifiesta que los trozos de cerámica que obtuvieron en la posada han sido tocados por la esencia de dicho lugar y que por ello quería conseguirlos. Cuando el aventurero elfo menciona la historia del *Zigurat de los Sumos Sacerdotes*, se queda totalmente sorprendido cuando **Uldas** asegura que soñó con dicho lugar. Una mastaba de piedra verde, de la que emergía un ejército de no muertos. Es un lugar de muerte, pero estaría dispuesto a acompañarlos a cambio de las piezas de cerámica y la sabiduría que puede esconderse tras sus muros.

Esa noche, **Desmond** y **Zelis** realizan un reconocimiento de la *Hacienda Bimmer* y más concretamente del *Relicario Negro*. El emporio del adinerado mercader se encuentra a medio kilómetro al norte de la última línea de almacenes y establos de la ciudad, aunque sí que es cierto que una patrulla de **Escudos Rojos** suele pasar por sus puertas cada hora. Además, un muro de piedra de tres metros rodea toda la propiedad, que es patrullada por varios guardias acompañados por perros. En cuanto al *Relicario Negro*, recibe su nombre porque tiene la forma de un talismán sagrado y está construido con obsidiana extraída de *Anauroch*. Tanto en la cúpula de cristal en el techo como en las dobles puertas metálicas que dan acceso al edificio **Zelis** detecta auras mágicas que presumiblemente son originadas por varios conjuros protectores. Además, saben por **Imrizade** y por lo que vieron durante la subasta que la familia **Bimmer** posee suficientes riquezas como para contratar a varios guardaespaldas expertos, incluyendo un mago a su servicio.

**20 Martillo:** Por la mañana, el grupo decide mudarse al *Unicornio de Jade* para estar junto a **Imrizade** y **Calamity**.

Al llegar al austero establecimiento, **Delar** se sorprende cuando ve desayunando al pequeño mediano, junto con su sempiterno compañero semiorco. El elfo decide aprovechar el momento, sentándose en la mesa de ambos para tratar de averiguar sus intenciones. El mediano se presenta como **Xaven** y su compañero es **Hrokon**. Ambos son mercenarios actualmente sin empleo. Tienen intención de viajar al este, donde hay rumores de guerra en *Cormyr* y sus fronteras. Mientras se hospedaban en *Scornubel*, escucharon a las mujeres hablar sobre la subasta de antigüedades, así que **Xaven** decidió que podía ser un buen lugar para ofrecer sus servicios a un patrón. Al ver que habían contratado a la semielfa y a la guerrera que la acompaña, pensaron que podrían ser buscadores de tesoros y que estarían interesados en dos aventureros veteranos como ellos.

Considerando creíble la historia del mediano, **Delar** le ofrece considerar su propuesta, una vez que la haya presentado al resto del grupo.

Una vez solos, **Desmond** se opone a involucrar en la misión tanto al enigmático **Uldas Ilmater** como a los dos mercenarios, dado que no se fía de ninguno de ellos. **Imrizade** está de acuerdo en cuanto a tratar de mantener lo máximo posible el secreto de su búsqueda. Ella ha visitado junto con **Calamity** las proximidades del lugar, más allá del *Bosque Extenso*. Es un viaje de unos diez días a paso precavido, dado que la espesura esconde criaturas peligrosas. No es infrecuente que alguna manticora ataque algún campamento de viajeros en la región y también se sabe de la presencia de goblinoides en las profundidades del bosque. En todo caso, ella podría quedarse en *Scornubel* entreteniéndola a la pareja de mercenarios con algún encargo intrascendente. Además, si el **Zhentarim** vigila sus pasos, es muy posible que esto distraiga su atención evitando que puedan seguir al grupo de aventureros. Por otro lado, **Calamity**, su leal amiga y compañera, puede guiarlos hasta las ruinas donde se encontraron los objetos.

**21 Martillo:** Esa mañana los héroes se preparan para el viaje que les espera. Por la noche tienen planeado asaltar el *Relicario Negro* y hacerse con la máscara funeraria para luego huir al norte, internándose en las tierras salvajes y evitando así que las autoridades de *Scornubel* puedan perseguirles.

Sin embargo, los aventureros reconsideran la situación a petición de **Grif** y **Pris**, quienes proponen presentarse ante el mercader **Crook Bimmer** para presentarle una propuesta a cambio de la máscara funeraria.

**22 Martillo:** Poco antes del mediodía, **Desmond**, **Grif** y **Pris** visitan la *Hacienda Bimmer*, entrevistándose con el acaudalado coleccionista. Lo cierto es que **Bimmer** se muestra sorprendido por sus argumentos, que giran en torno a la pertenencia del objeto a la **Iglesia de Jergal**. Independientemente de su origen, la máscara es por sí misma un objeto de arte valioso, hecha de oro y decorada con nueve plumas de algún tipo de criatura mística. También posee un aura mágica de conjuración, aunque la maga a su servicio no ha sido capaz de identificar sus poderes.

Es entonces cuando **Pris** toma la iniciativa en las conversaciones, ofreciéndole una demostración con una de sus pistolas mecánicas, una de las armas gondar del **Portador de Maravillas** que posee. La pequeña gnoma impresiona lo suficiente a **Bimmer** como para que este acceda a entregarles la máscara funeraria a cambio del arma, una cantidad adecuada de munición y una declaración de que ha sido entregada con el beneplácito de la **Iglesia de Gond**. Durante la transacción, los compañeros se enteran también de que **Angus Dodeq**, el cuidador del *Exhibicionario*, mandó realizar una réplica de la máscara, que se muestra en el museo de la ciudad.

De regreso al *Unicornio de Jade*, donde narran todo lo ocurrido al resto de aventureros y a **Imrizade** y **Calamity**, **Zelis** se muestra suspicaz por esta última noticia, sospechando que es posible que el mercader haya

podido engañarlos. Por ello, esa tarde los héroes se desplazan hasta el *Exhibicionario*, aunque se encuentran el lugar cerrado, ya que sólo abre durante un breve período de cuatro horas desde el mediodía.

Por la noche, durante la cena, **Imrizade** les expone su plan de marchar con **Xaven** y **Hrokon** hasta la pequeña aldea de *Máscara de Qheldin*, a varios días de distancia al sur. Si los agentes **Zhentarim** la están vigilando como ella sospecha, esto distraerá su atención y dejará vía libre a los **Hermanos de Sangre** para que, guiados por **Calamity**, viajen hasta las cercanías de la *Escalera Neblinosa*, al lugar donde se hallaron las antiguas ruinas de las que proceden los objetos de la subasta.

**23 Martillo:** Tras despedirse de **Imrizade**, el grupo se pasa por el *Exhibicionario*, donde se topan con que un nutrido contingente de **Escudos Rojos** impide el paso. **Kemesarian**, el organizador de la subasta, está discutiendo frente a la puerta con **Angus Dodeq**, el responsable del museo, aunque no llega a escucharse el contenido de la discusión. Al preguntar lo sucedido a uno de los guardias, se enteran de que alguien entró por la noche al edificio, dejando inconsciente a los vigilantes y robando algunas de las piezas expuestas.

Este acontecimiento no parece una coincidencia y hace pensar al grupo que hay más gente interesada en obtener la máscara funeraria, por lo que ultiman rápidamente los preparativos para su partida, comprando una mula y abundantes provisiones.

Pasado el mediodía, poco después de comer, el grupo se pone en marcha hacia el norte, abandonando *Scornubel*.

**30 Martillo:** El viaje siguiendo a contracorriente el curso del *Río Extenso* resulta relativamente apacible durante la mayor parte del trayecto. A pesar de ello, **Calamity** no deja de prevenir al grupo para que mantengan los ojos abiertos, pues ha escuchado relatos de ataques a pequeños grupos de viajeros al norte, especialmente por parte de goblinoides o algunos depredadores monstruosos, como las temidas manticoras.

Esa noche, siguiendo la costumbre desde que aprendió la magia del libro del desaparecido **Tessar**, **Zelis** conjura una cabaña mágica para que puedan refugiarse en su interior. No obstante, **Calamity** prefiere dormir fuera, en la seguridad de la rama de un árbol, sujeta con una cuerda que evita que pueda caer durante el sueño.

Mientras **Desmond** y **Grif** realizan la primera guardia antes de la medianoche, ambos escuchan un gruñido y el inquisidor evoca un pequeño globo luminoso que muestra un lobo de pelaje rojizo que se acerca amenazadoramente, lo que provoca que la mula de carga que está atada junto a la puerta de la casa comience a moverse inquieta y asustada. **Grif** se acerca al animal con el arma preparada y **Desmond** permanece alerta. Cuando el inquisidor está a pocos pasos de la bestia, ésta gruñe entre sus dientes lo que parece una orden en un idioma gutural, y varias flechas salen de la oscuridad hiriendo al jergali, al tiempo que un coro de gritos chillones resuena en la parte trasera del refugio.

Los gritos de los bugbears y goblins que surgen de entre los árboles despiertan a **Calamity** y al resto de los compañeros que dormían en el interior de la casa mágica. Mientras tanto, **Desmond** avanza y lanza una estocada al lobo, que rebota en la dura piel para sorpresa del pícaro. La criatura hace caso omiso de su amenaza girándose hacia **Grif**. De sus fauces surge una llamarada ardiente que envuelve al inquisidor, causándole quemaduras que le obligan a retroceder y a invocar los poderes curativos de su dios. Por otro lado, un trío de arqueros bugbear, cubiertos de pieles, comienzan a disparar contra ambos, hiriendo con sus flechas a **Desmond**.

Afortunadamente, sus camaradas entran en acción. La puerta de la cabaña se abre y **Pris** y **Zelis** emergen de su interior. El mago semiorco conjura una bola de ácido que salpica a dos de los bugbear que aúllan de dolor. También **Calamity** comienza a descender del árbol, usando el tronco como cobertura para evitar ser visto por

un pequeño enjambre de goblins que surgen por ambos lados de la casa, disparando sus pequeños arcos contra la gnoma y el semiorco. **Desmond** aprovecha el momento para volver a apuñalar al lobo rojizo. Esta vez la punta de su espada corta si encuentra un punto vulnerable, aunque el acero mundano para resistir penetrar del todo en la carne. Viendo al numeroso grupo de goblinoides que rodea el lateral de la casa, **Zelis** conjura unos tentáculos arcanos que surgen del suelo atrapando a los pequeños humanoides, aunque el mago no calcula bien el efecto de su propia magia y uno de los apéndices apresa y comienza a estrujar a **Pris**, quien se las arregla para disparar su arma contra uno de los bugbear. Al ver a la gnoma en una situación tan precaria, varios de los goblins la toman como blanco de sus flechas, mientras aquellos aferrados tratan de soltarse desesperadamente del abrazo mortal de los tentáculos. Por su parte, **Calamity**, quien ha descendido al suelo para ver su avance entorpecido por la magia, desenvaina su enorme espadón y avanza contra uno de los bugbear que continúan disparando contra **Desmond** y **Grif**. También **Delar**, quien ha cubierto su salida de la cabaña con un manto de invisibilidad, se aproxima a otro de los arqueros bugbear, atacándole por sorpresa con su espada éfica.

La lucha continúa, pero está claro que las tornas han cambiado. **Desmond** y **Grif** han logrado herir al lobo rojizo, merced a los certeros ataques del pícaro o a los poderes invocados por el inquisidor. Una descarga de proyectiles arcanos de **Zelis** hiere al bugbear que combate contra **Delar**, y la fuerza del impacto lo tumba en el suelo. Por otro lado, la mitad de los goblins están atrapados por los tentáculos, siendo asfixiados lenta y dolorosamente. Cuando **Calamity** parte por la mitad al bugbear al que se enfrentaba, la suerte de la batalla está echada.

El lobo de pelaje rojizo lanza una última mirada de odio a los aventureros y repentinamente un halo mágico lo rodea para desvanecerse al momento siguiente. Los dos bugbears restantes huyen también, siendo su ejemplo seguido por todos los goblins capaces de ello. No obstante, cuando **Zelis** disipa su conjuro, al ver que su magia está dañando también a su compañera gnoma, el resto de goblinoides se dan también a la fuga a la carrera.

El resto de la noche transcurre tranquila, pese a que los héroes mantienen una vigilancia por si los atacantes pudieran osar volver. Lo que está claro es que durante el viaje de regreso tendrán que mantener los ojos y oídos bien abiertos para evitar una nueva emboscada.

**2 Alturiak:** Al atardecer, un par de horas antes de la puesta de sol, el grupo llegan a la parte norte del *Desfiladero de la Calavera*, tras rodear parte del risco del que parten los grandes saltos de agua de la *Escalera Neblinosa*. La ladera es empinada y húmeda, pero **Calamity** les muestra un camino de bajada hasta la base del valle en el que se encuentran las ruinas, que quedan ocultas por la espuma que surge del lago bajo la cascada y la propia pared del cañón.

Tal y como les contó el anciano **Raegos**, en mitad de las ruinas de edificios, apenas unos cuantos muros de piedra esparcidos por la zona, hay una llanura yerma, en la que no crece nada. Allí se levantan cuatro enormes pilares de piedra surcados de escrituras en Netherés. Cada una de las columnas tiene cerca de treinta metros de diámetro y están situadas a más de un centenar de metros de los restantes, formando una especie de cuadrado.

Antes de caer la noche, **Grif** se coloca la máscara funeraria. Al aproximarse, todos se dan cuenta de que en los pilares más cercanos se ilumina con un resplandor verde una de las hileras de escritura. **Zelis** comprueba que se trata de oraciones que invocan a los cuatro **Sumos Sacerdotes**, así como el permiso de **Jergal** para acceder a su santuario. Son las mismas oraciones que se mencionan en los fragmentos de cerámica que obtuvieron en la subasta, sólo que aquí están completas.

**Grif** trata de repetir las palabras trascritas por el mago semiorco, pero su intento no tiene éxito, y el lugar permanece tranquilo, más allá del sempiterno rumor de la cascada de agua que se escucha de fondo.

**3 Alturiak:** Esa mañana, tras desayunar y revisar su equipo, los aventureros realizan un segundo intento, esta vez con **Zelis** como portador de la máscara.

Cuando el mago termina la última de las súplicas, repentinamente parece hacerse un silencio momentáneo y todos sienten como si por un instante el aire les fuera succionado de sus pulmones. Entonces, un enorme zigurat de piedra verde comienza a materializarse sobre los pilares, con una rampa que desciende hasta el nivel del suelo del valle. La estructura tiene casi doscientos metros de lado, con más de cien metros de altura, y los escalones de la rampa permiten ascender hasta una abertura cercana a la parte superior.

Tras ascender casi un centenar de metros, el grupo accede a un pasillo que lleva al corazón del zigurat. Gran parte de los muros están cubiertos de inscripciones, que **Zelis** identifica como nombres de personas. **Grif** sospecha que puede tratarse de la relación de los fieles enterrados en este lugar, o bien, de los distintos clérigos que estuvieron vinculados a este templo del **Señor del Final de Todas las Cosas**.

Internándose en el pasillo, vislumbran un arco de piedra negra, cubierto de resplandecientes símbolos violetas alrededor de una runa central, rodeada de cinco glifos más pequeños. Al pasar por debajo del arco, **Zelis** observa una inscripción en Netherés que indica que se trata de la *Puerta Sin Retorno*. Unos cuantos metros más allá, en mitad del pasadizo, la piedra está cubierta por una gran placa metálica, decorada con el símbolo de **Jergal**, una calavera sin mandíbula y una pluma de escribir sobre un pergamino. Al examinarlo más de cerca, se dan cuenta de que se trata de una compuerta que posiblemente da acceso a los niveles inferiores, algo que no mencionó **Raegos** en su narración. **Desmond** descubre un pequeño ladrillo suelto, que al activarse hace desaparecer las planchas de metal en unas rendijas laterales. El aire que surge de las escaleras de piedra que descienden a las profundidades parece estar tremendamente viciado, como si nadie hubiera accedido a estos sótanos desde hace largo tiempo.

Con extremada precaución, los aventureros descienden hasta el final de las escaleras, donde se abren una serie de pasillos repletos de nichos. Muchos de ellos parecen ocupados por restos esqueléticos amortajados o momificados, por lo que **Grif** supone que este es el lugar de descanso de los clérigos y seguidores de **Jergal** y advierte a sus camaradas que no perturben el descanso de los muertos. De fondo, todos escuchan un extraño sonido que resuena en la lejanía, distorsionado por el eco de los corredores. Parece como si algo se moviera en la oscuridad, pero los héroes no pretenden quedarse para descubrir al presunto guardián de esta necrópolis, por lo que regresan de nuevo al nivel superior y cierran otra vez la placa de metal.

Más adelante, las luces del grupo muestran un pasillo que cruza a derecha e izquierda, recorrido por una serie de delgadas columnas de piedra, que también están cinceladas con inscripciones. Al entrar en este nuevo corredor, una flecha se clava dolorosamente en el costado de **Grif**, que va en cabeza cubriendo uno de los lados. Al iluminar la zona de la que partió el proyectil, contemplan un cadáver desecado que porta antiguas vestiduras y que está volviendo a recargar su arco. Acordándose de la historia de **Raegos** los aventureros sospechan que se trata de uno de los miembros de la expedición de **Imvus**, aquél que contempló los símbolos de los **Sumos Sacerdotes** y desencadenó la maldición que lo transformó en un guardián de ultratumba implacable.

Rápidamente, **Grif** se acerca a la momia, invocando el nombre de **Jergal**, al tiempo que sus compañeros avanzan por el otro lado del pasillo, con **Desmond** con sus espadas gemelas dispuestas. Al ver sus camaradas en peligro, **Calamity** avanza hacia la criatura con su enorme mandoble casi tocando el techo del pasillo. Surge entonces otra figura de la esquina, que ataca al jergali y se abre paso hacia el resto del grupo. A diferencia del

arquero, esta momia está cubierta de horriblos gusanos y porta los restos de un turbante y una curiosa espada curvada de aspecto exótico. Tanto el pícaro como el inquisidor se sobreponen al miedo que emana de la momia y tratan de golpearla, aunque la criatura parece tan dura como el mármol. Sin embargo, **Calamity** se queda momentáneamente paralizada por el aura de terror de la momia. Viendo esto, **Zelis** la hostiga a distancia exitosamente con su magia, conjurando proyectiles arcanos contra ella. Sin embargo, el no muerto barre el pasillo con su arma curva, alcanzando a varios de los héroes. También **Grif** recibe un par de flechazos que provocan que quede desconcertado durante unos breves segundos. Apretados en el corredor, **Desmond** trata de contener a la terrible momia de los gusanos, dando tiempo a recuperarse a **Calamity**, apoyado por **Pris** y **Zelis** que disparan contra el guardián. Entre tanto, **Delar** vigila por si una amenaza pudiera emerger del otro lado del pasillo, manteniéndose alerta por si sus compañeros le dejan un hueco para intervenir.

La refriega continúa y la suerte parece acompañar a los héroes. **Grif** se recupera e invoca los poderes de **Jergal** para golpear a la momia de la espada curvada, tratando de ayudar a sus amigos. Eso le hace dar la espalda al arquero, que continúa tomándolo como blanco. **Calamity** logra reaccionar golpeando también a la criatura con su espadón y la siguiente descarga de **Zelis** provoca que se tambalee y caiga al suelo. No obstante, el no muerto logra levantarse sin que los aventureros consigan alcanzarle de nuevo y sigue lanzando terribles tajos que hieren a los que lo rodean.

Habiendo dejado **Zelis** paso para que **Delar** pueda atacar a la momia, el elfo se lanza contra ella, pero queda también paralizado al contemplar el horrendo rostro de la criatura. Por fortuna, el golpe del ser alcanza a la pequeña **Pris** pero le falla por centímetros a él y a **Calamity**. Esto anima a los aventureros, que redoblan sus esfuerzos por combatir a los muertos vivientes. El arquero ha gastado las pocas flechas que le quedaban y se lanza contra **Grif** en una veloz explosión de furia. Hay un intercambio de golpes, hasta que una de las balas explosivas de **Pris** hace derrumbarse a la momia de la espada curva, que cae como una cáscara rota de la que empiezan a surgir centenares de gusanos. Segundos después, el espadón de **Calamity** destroza a la otra y una vez más el silencio reina en las profundidades del zigurat.

Después de curar sus heridas, los aventureros examinan los restos de los caídos. El arma curvada irradia magia, así como la armadura de escamas que portaba la momia infestada de gusanos. Sin embargo, es prácticamente imposible quitarle la protección sin que las asquerosas larvas se esparzan por todos lados, por lo que **Delar** coge únicamente la espada de diseño exótico.

Continuando por el pasillo a su izquierda, el grupo ve un túnel que recorre de arriba a abajo el lado del zigurat. Al sur hay una estancia que **Grif** reconoce como una cámara mortuoria, solo que donde debería haber un sarcófago únicamente hay vacío. Los muros están cubiertos de caracteres en Netherés, que **Zelis** va traduciendo a sus compañeros.

El primero de ellos cuenta la historia de **Hetsu**, el **Sumo Sacerdote Demón**, quien consiguió grandes victorias contra los enemigos de **Jergal**, así como contra quienes amenazaron la seguridad de este santuario. Sin embargo, finalmente traicionó a sus hermanos **Sumos Sacerdotes** tratando de cortar el vínculo místico que los unía. Por ello, una anotación de un autor distinto a quien había decorado la sala indica que le fue asignado el número que corresponde a los traidores.

Otro de los muros recoge toda una serie de ecuaciones matemáticas diseñadas por el **Sumo Sacerdote de los Números**. Desgraciadamente, **Zelis** es incapaz de comprender su significado.

El tercer muro contiene una advertencia sobre la maldición de las runas circulares, lo que recuerdan de la historia que les contó el anciano **Raegos**.

La siguiente pared cuenta varias anécdotas sobre los **Sumos Sacerdotes**, especialmente sobre el **Sumo Sacerdote Cerúleo, Anok Fero**, quien se transformó en un millar de serpientes azules para devorar a aquellos que no habían sido piadosos con el templo. También se menciona a **Ankana**, que obligó a varios de sus servidores a tragar huevos de insectos infernales. Aquellos que demostraron su lealtad antes del final de la incubación recibieron su bendición y fueron sanados. Los restantes murieron, devorados desde sus entrañas por las larvas infernales.

El último muro cuenta como **Jergal** otorgó a los **Sumos Sacerdotes** un poderoso don llamado las **Almas Entrelazadas**. Prometió además regresar para actuar como guardián de los muertos cuando fuera necesario. De vuelta al pasillo lateral, los héroes avanzan hasta llegar a la esquina, en la que hay un enorme hueco triangular que recorre suelo y techo, como una enorme chimenea. Hay también un pasillo al otro lado, que se interna en este nivel.

Recordando la estatuilla de la subasta con las palabras en Netherés, **Grif** y **Zelis** gritan las órdenes para ver si algo descende por el agujero. Inmediatamente llega hasta ellos el sonido de algo que raspa ligeramente en la piedra. Poco a poco, lentamente se va acercando, como si se tratase de algún tipo de ascensor o plataforma elevadora. Para su sorpresa, unos enormes pies pétreos, combinados con unas patas de forma insectoide aparecen desde el hueco en el techo. La criatura es un golem de piedra, de aspecto mitad humanoide, mitad insecto. Sus piernas y patas se aferran a la pared sin ningún problema y en sus brazos sostiene una losa triangular, que hace las veces de elevador. Sin embargo, aunque el constructo obedece las órdenes dadas, no deja de esconder peligros, pues todos, excepto **Calamity**, contemplan grabada en una de las plantas de sus pies una de las runas circulares de la maldición.

Una vez detenida la criatura para que todos puedan subir a la losa, los aventureros deciden subir hasta donde puedan. Son casi diez minutos de lenta subida, en los que vislumbran un nivel intermedio, hasta que finalmente el golem se detiene bajo ellos y la plataforma queda encajada en una pequeña sala de la que salen dos puertas de bronce, prácticamente intactas por el paso del tiempo, lo que les hace sospechar que algún tipo de magia protege el zigurat para que el paso del tiempo no cause estragos.

Abriendo sin problemas la puerta más cercana, contemplan una habitación cuadrangular vacía, con un umbral que da a otra sala. Una de las paredes está cubierta literalmente con runas netheresas, que **Zelis** identifica como algún tipo de ecuación matemática. Es **Calamity** quien se da cuenta de que, casi imperceptiblemente, algunas de las runas de la pared cambian cada cierto tiempo. Es entonces cuando el mago semiorco comprende que al alejarse para tomar perspectiva, todas las runas forman un número, como si el muro estuviera encantado para medir de alguna forma el paso del tiempo o, más bien, para llevar una especie de cuenta atrás, ya que el número resultante es siempre menor que el anterior.

Desde el umbral de esta sala puede verse en la siguiente una silla de metal negro en el centro de la habitación, que está junto a un extraño artefacto, formado por unos enormes tubos metálicos cilíndricos que salen por el hueco de la pared y el techo. **Pris** reconoce el ingenio como un enorme telescopio, un dispositivo para poder ver a gran distancia. Efectivamente, **Zelis** percibe magia en el interior del mismo, aunque es extraño que la estructura esté fija en una única posición. Por curiosidad, mira a través del visor pero, debido a que en el exterior sigue siendo de día, no puede ver absolutamente nada. Junto a la silla hay una pequeña mesa de madera de ébano, en la que hay varios pergaminos con cartas estelares, similares a la de la subasta, así como unas anotaciones en Netherés que **Zelis** traduce. En las mismas, se menciona que en el **Año del Altar del Dragón**, según los enviados al mundo exterior, un raro evento celestial en el que un asteroide de roca negra cruzó a través de un anillo de siete estrellas asociadas a **Mystra**, la nueva diosa de la magia. Los **Escribas de**

**la Condenación** llamaron a este suceso el **Ojo de Myrkul**, dado que el poder del nuevo amo del *Castillo de Hueso* se acrecentó durante dicho fenómeno.

Otra puerta de bronce cierra este nivel, dando paso a la cámara mortuoria del **Sumo Sacerdote de los Números**, donde reposa su sarcófago de obsidiana negra cubierto de números que forman jeroglíficos extraños. Tanto los muros como el suelo y el techo de la sala están llenos de fórmulas matemáticas y expresiones astronómicas. Además, en el sarcófago puede verse en la tapa toda una serie de agujeros en la piedra, muy pequeños pero hechos indudablemente a posta. Por si acaso, **Grif** manifiesta que sería mejor no perturbar los sellos que cierran la losa decorada.

Mientras sus compañeros examinan la habitación, **Delar** revisa con cuidado las paredes de la misma, ya que ha percibido que esta sala es más corta que la anexa del observatorio. Su instinto le sirve bien, pues sus finos sentidos élficos le permiten descubrir un ladrillo suelto que hace moverse una pequeña sección del suelo, revelando una escalera metálica que desciende en la oscuridad.

Con este nuevo camino revelado, los aventureros comienzan a bajar, con **Delar** iluminando el primero. El descenso es lento y a los pocos metros, el elfo se da cuenta de que grabada en la pared hay otra de las runas circulares de la maldición, lo que le hace perder los nervios momentáneamente.

Es **Desmond** quien cambia su posición con su compañero y encabeza la bajada. Son casi cinco minutos de cuidadoso descenso cuando súbitamente el pícaro escucha el eco de un cántico bajo él y percibe un destello de luz, que sube y sube a toda velocidad. El relámpago recorre dolorosamente el hueco de la escalera y sólo los afinados reflejos de **Desmond** permiten que sea el único que salga incólume. Momentos después, un segundo rayo atraviesa la bajada, por lo que los héroes se ven obligados a subir a toda prisa ante el peligro de quedar encajonados en el estrecho descenso o saltar a lo desconocido.

De nuevo en la cámara del sarcófago, tras sanar sus heridas mediante la varita curativa que porta **Grif**, **Zelis** trata de enviar un mensaje con un pergamino que deja caer por la escalera. Sin embargo, no hay respuesta alguna y nadie quiere arriesgarse a volver a ser blanco de la magia hostil que aguarda abajo.

Descender mediante la losa del golem de piedra parece la opción más segura, por lo que el grupo baja al nivel inferior por este método. El constructo se detiene mostrando un amplio pasillo con unas vidrieras a su derecha. Sorprendentemente, cada una de ellas muestra una imagen relacionada con el culto de **Jergal**, como si se tratasen de auténticas ventanas al pasado.

Más adelante el pasillo gira para recorrer todo el lado del zigurat, pero en mitad del mismo hay un umbral que da a una amplia cámara cuyos suelos están decorados con baldosas que forman una especie de mosaico arcoíris. En la parte más alejada, flota un sarcófago compuesto de luz azulada radiante.

Al entrar en la sala, los compañeros se dan cuenta de que todas las paredes laterales están repletas de nichos con bolas de piedra redondeadas a distintas alturas.

Apenas han dado unos pasos, cuando el sarcófago se desvanece en el aire y una puerta se abre al fondo, de la que sale una figura de rasgos femeninos. La mujer, de bellas facciones, lleva todo el resto de su cuerpo amortajado y porta una extraña vara hecha de madera negra. Tras mirarlos con detenimiento, se dirige a ellos en una extraña lengua. Gracias a la magia de sus pergaminos y a sus rudimentarios conocimientos de la lengua netheresa, **Zelis** es capaz de entender lo que dice, así como de hacerle entender más o menos las intenciones del grupo, tratando de convencerla de que son servidores de **Grif**, quien ha venido al santuario para seguir los deseos de su deidad.

Se trata de **Ankana**, la **Suma Sacerdotisa Radiante**. Hace tiempo, ella y los otros **Sumos Sacerdotes** decidieron proteger el templo de la locura de los arcanistas. Tras el **Gran Desastre**, muchos supervivientes se

encaminaron a este lugar, que había conseguido pervivir. Durante largos años, los protegieron de las amenazas de los bárbaros, señores de la guerra hechiceros y magos que surgieron tras la catástrofe, y criaturas surgidas de los confines del antiguo imperio. **Jergal** en su sabiduría les permitió unir sus poderes y conocimientos, pero esto unió también sus destinos. Pensaban que, como sirvientes predilectos del **Escriba de los Condenados**, les sería permitido servirle en la otra vida. Sin embargo, uno de ellos fue presa de una incurable enfermedad mágica, una creación de los phaerimm, que podría evitar que su espíritu volviera como siervo de **Jergal**. Descubrieron entonces que su vínculo asimismo había sellado sus destinos. Si su igual perecía en el olvido, también lo harían ellos. No obstante, como seguidores del **Señor del Final de Todas las Cosas** decidieron encomendarse a su destino, fuera el que fuera. Más adelante, descubrieron que uno de ellos, temeroso de perecer en el olvido eterno, los había traicionado, tratando de cortar el lazo místico. Castigaron terriblemente al culpable, pero se dieron cuenta de que al reducir su número y próxima la muerte de su igual, no podrían mantener el santuario protegido. En un último acto de poder, se prepararon para moverlo y evitar que el conocimiento y las riquezas del templo cayeran en malas manos. Fue entonces cuando **Jergal** se les apareció de nuevo para premiar sus acciones. A ella y al **Sumo Sacerdote de los Números** les fue concedido el honor de servirle más allá del velo de la muerte. Les explicó que su presencia sería necesaria nuevamente en el futuro. Un acontecimiento se desataría que requeriría el concurso de los siervos de **Jergal**, incluso a pesar de que su culto hubiera quedado olvidado. Un artefacto de gran poder les sería presentado por un elegido predestinado y deberían ponerse al servicio de su portador.

**Ankana** les explica que el **Sumo Sacerdote de los Números**, un erudito de los cielos, realizó un cálculo de cuándo podría ser el evento del que hablaba **Jergal**. En sus dependencias existe un observatorio, así como un calendario que señala la fecha. Gracias a ello han podido hacer los preparativos para el día venidero.

Finalizada su historia, la **Suma Sacerdotisa Radiante** señala a **Grif** que él no es el elegido esperado y que por ello, debe mostrar ser digno de servir al **Escriba de los Condenados** y que su destino no es morir en el santuario con los sirvientes y esclavos que lo acompañan.

Dicho esto, la mujer se retira un poco y menciona una palabra. Por un momento, el grupo siente un pequeño temblor en el suelo y una losa de piedra cae a sus espaldas cerrando la puerta de salida. Luego, una alta figura humanoide, mitad hecha de piedra y mitad de metal, surge del umbral a espaldas de la **Suma Sacerdotisa**. El constructo se dirige hacia la pared, mientras que los aventureros notan como el suelo parece elevarse casi imperceptiblemente. Tanto **Grif** como **Pris** y **Zelis** conjuran sus poderes para hacer frente a este desafío. Por su parte, **Calamity** y **Delar** aprestan sus armas pero mantiene una posición defensiva hasta ver qué amenaza supone esta criatura. Es **Desmond** quien, como es habitual toma la iniciativa. El pícaro avanza con sus espadas en la mano, pero súbitamente una especie de muro de energía en mitad de la sala destella y se hace visible por un instante cuando se da de bruces con él, haciendo que salga rebotado.

Entretanto, con suma facilidad, el ser agarra una de las bolas de piedra y la deja caer sobre el suelo, repitiendo luego el proceso. Automáticamente, la zona donde está el grupo se eleva más todavía.

Esto hace reaccionar a todos los héroes grupo, que se aproximan frenéticamente a las paredes para comenzar a mover piedras para contrarrestar el peso que los lleva hacia donde las aguarda una muerte aplastante. Durante varios segundos, su plataforma logra mantenerse equilibrada, a pesar de que el constructo sigue implacablemente con su labor en el otro lado de la sala. Pero entonces, poco a poco, merced al esfuerzo conjunto, su lado de la habitación comienza a bajar lentamente. A pesar de todo, el peligro no ha pasado. **Desmond**, al mover una de las piedras se da cuenta de que tiene grabada una de las runas circulares de la maldición, advirtiendo a sus camaradas para que aparten la mirada al soltarla.

Sin embargo, **Ankana** no se da por vencida tan fácilmente. Con un cántico de la **Suma Sacerdotisa** en la mitad de los héroes se materializa una criatura semejante a una nube tormentosa, cuyos ojos y brazos son centellas cargadas de electricidad. Con un impulso, el ser elemental arremete contra **Calamity**, quien aguanta el toque electrificante del ser, pero sale despedida hacia atrás por la sacudida.

Rápidamente, el resto de aventureros acuden en su ayuda. **Zelis** ataca al ser con magia, mientras que **Pris** usa también su arma góndiana cargada con proyectiles encantados. Incluso **Grif** emplea los poderes de su deidad contra el elemental, apoyado por **Delar** y por **Calamity**, quien se recupera rápidamente para atacarlo furiosamente con su enorme mandoble. No obstante, la nube de tormenta soporta el castigo y continúa hostigándolos, lo que aprovecha el constructo en el otro lado de la sala para tomar ventaja, elevando la plataforma de los héroes un poco más.

Viendo la situación complicada, **Grif** decide recurrir a los poderes de la máscara funeraria, aunque no está seguro de lo que puede venir. Arranca una de las plumas y la arroja cerca del elemental. Inmediatamente, una criatura, mitad cuervo, mitad humanoide, se hace corpórea en su lugar. El sirviente de **Jergal** aguarda las órdenes del inquisidor y, cuando éste le indica que ataque a la criatura de **Ankana**, se lanza contra la misma sin un ápice de vacilación. Momentos después, el semicórvido se desvanece cuando la magia de la **Suma Sacerdotisa** vuelve a transformarlo en una simple pluma. Esto sólo refuerza la determinación de **Grif**, quien arranca y lanza otra pluma negra, ordenando a la segunda criatura que continúe con el ataque al elemental. Respondiendo a sus deseos, el nuevo servidor jergali ataca a la nube tormentosa, tremendamente debilitada por los disparos de **Pris** y los proyectiles arcanos de **Zelis**. Con un golpe feroz de su pico, la presencia de la criatura elemental se disipa como si nunca hubiera estado allí.

Este fugaz respiro es aprovechado por los héroes para continuar con su tarea de acumular piedras, pues la lucha ha provocado que el constructo de **Ankana** les haya tomado ventaja. Pero el desafío está lejos de haber concluido. Una nueva nube de tormenta se materializa sobre sus cabezas, retomando el castigo contra los aventureros. A su vez, una maraña de tentáculos negros, similares a los conjurados habitualmente por **Zelis**, surge del suelo de su lado y apresa a varios de los aventureros, comenzando a estrangularlos en un mortal abrazo. El combate se vuelve desesperado. A pesar de estar atrapada, **Pris** continúa disparando contra el elemental tormentoso, el cual también es atacado por el sirviente de **Jergal**. El resto de aventureros trata de zafarse de los tentáculos o de ayudar a **Calamity**, quien realiza un impresionante despliegue de fuerza para tratar de contrarrestar la labor del constructo en el otro lado. Un último disparo de **Pris** hace desaparecer al ser tormentoso con un rugido de furia. Pese a esta victoria temporal, el techo se encuentra peligrosamente cerca y unos pilones de piedra comienzan a descender del mismo, haciendo un efecto de prensa que comienza a aplastar en mayor o menor medida a todos los presentes en dicha zona. **Desmond** es el que peor parado sale, ya que uno de los tentáculos lo ha dañado también. Afortunadamente, el aplastamiento sólo dura unos breves segundos, pues el propio mecanismo de la sala hace que el nivel de los héroes descienda un poco, dándoles un breve respiro. **Calamity** echa toda la carne en el asador, ayudada por **Delar** y **Grif**. Además, **Zelis** logra crear una puerta dimensional más allá de la zona cubierta de tentáculos y usa su propia magia para anular el conjuro de la **Suma Sacerdotisa**, dejando el suelo de baldosas limpio una vez más, lo que aprovecha **Pris** para acercarse al caído **Desmond** y curarle.

Con todos los aventureros ayudando a mover piedras, el suelo del lado del grupo comienza a descender metro a metro. Pronto las tornas cambian y es la plataforma donde están **Ankana** y el constructo la que comienza a elevarse hasta el techo, hasta que finalmente se produce un chasquido de piedra que resuena en toda la

estructura y ambos suelos vuelven a nivelarse, a la vez que la losa de piedra que cubría la salida se eleva liberándoles.

La **Suma Sacerdotisa Radiante** felicita a **Grif** por haber demostrado ser digno de servir a **Jergal**. Ayudado por **Zelis**, el inquisidor pide humildemente un símbolo sagrado para reponer el que le fue arrebatado. También narra a la mujer los acontecimientos que rodean a la maldición necromántica que se cierne sobre el reino de **Cormyr**, incluyendo los acontecimientos que rodearon la apertura del **Sello**, donde se guardaba una de las gemas del **Tirano Susurrante**. Tras escuchar atentamente su historia, **Ankana** le entrega su propio símbolo, tallado en obsidiana y retoma el relato que interrumpió antes de que pasaran la prueba.

Efectivamente, esperaban la llegada de **Clarshh**, el **Elegido**, un **Escriba de los Condenados** que portaría un poderoso artefacto capaz de enfrentarse a los **Señores de la Muerte** convocados por la maldición o atraídos por su poder. Reconocen en la magia de la maldición el poder de uno de los arcanistas más poderosos, aquel que osó a robar los secretos de la muerte a **Jergal** y que desafió no sólo a los suyos sino también al **Señor del Final de Todas las Cosas** convirtiéndose en una terrible abominación muerto viviente, y cuyo nombre fue borrado como castigo. A pesar de ello, no ha percibido su regreso, sino su magia. Recuerda que el **Tirano Susurrante** compiló gran parte de los conjuros necrománticos que robó y creó en un impío grimorio arcano, el **Libro de las Tierras Grises**. Muchos pensaron que todas las copias habían sido destruidas, pero estaban errados. Aquellos que han empleado el **Ritual de las Tierras Grises** están aprovechándose del poder de la muerte para subyugar a los no muertos a su voluntad. Sin embargo, todo lleva su tiempo y, mientras perfeccionan su dominio sobre aquellos más allá del velo, los muertos vivientes más poderosos habrán visto en esto una esclavitud que provocará que traten de detenerlos, arrasando cualquier cosa a su paso antes de verse desprovistos de voluntad.

Incluso los **Sumos Sacerdotes** han sentido el poder de la maldición, a pesar de que el santuario se encuentra más allá del mundo material. Sólo el poder del templo ha evitado que ellos sintieran el deseo de acudir a la llamada que supone para los seres de ultratumba. Es por ello por lo que han estado preparando a un ejército de fieles en las criptas del zigurat, formado por todos los sacerdotes e iniciados que fueron enterrados aquí desde el comienzo. Todos están pertrechados con armas sagradas y protegidos por piedras talismán que evitarán que la magia de la maldición pueda dominarlos. Sólo esperan la señal de **Jergal** para ponerse en marcha y partir a la lucha en nombre de **Aquel-que-no-tiene-Piedad**.

Por otro lado, el **Sumo Sacerdote de los Números** ha percibido la llegada un cuerpo celeste al que se refiere como el **Ojo de Myrkul**, dado que durante su paso los servidores del **Señor de los Huesos** se incrementan. Esto hace que los myrkulitas sean especialmente peligrosos. Por lo que pudo averiguar, durante uno de estos fenómenos, hace más de un siglo, dos poderosos dragones negros pertenecientes a la misma camada trataron de convertirse en dracoliches sin pagar tributo a **Myrkul**. Durante la ceremonia de transformación, celebrada en dos lugares muy alejados entre sí de los **Reinos**, ambas bestias poderosas quedaron reducidas a huesos y polvo en castigo por su desafío. Una de esas ceremonias se realizó en lo que ahora es el **Pantano Vasto**, donde se esconde un templo al **Señor de los Muertos**. Percibe que **Myrkul** tratará de aprovechar la maldición del **Ritual de las Tierras Grisees**, así como el paso del **Ojo de Myrkul** para tratar de hacerse con el poder que ha sido desatado sobre los **Reinos**.

Puede que en la cámara mortuoria del **Sumo Sacerdote de los Números** encuentren algo más. Su espíritu permanece largos períodos de tiempo dormido, pero ella puede enseñarles una oración salutariora que evitará que sean tomados por intrusos y que puedan consultar sus investigaciones sin perturbarlo. Además de ser un

eminente astrónomo y matemático, su igual era a menudo aconsejado por un fiel sirviente de **Jergal**, al cual recurría en momentos de necesidad.

También les permitirá descansar si lo desean en los niveles inferiores, manteniendo el zigurat en los *Reinos* hasta que hayan partido.

Agradeciendo su ayuda, **Grif** se despide de **Ankana**, regresando con todo el grupo hasta el nivel superior del zigurat, donde abren los sellos del sarcófago. Además del cuerpo momificado hay varios tesoros, que dejan sin perturbar. Lo que más les llama la atención es que mantiene aferrado en sus manos un tubo de pergamino, que se deciden a abrir. Escrito en Netherés hay unas extrañas instrucciones, que parecen detallar un ritual. Tras copiarlas, los aventureros devuelven el pergamino al tubo y vuelven a cerrar el sarcófago, para descender hasta el nivel inferior y descansar en el amplio pasillo de la columnata.

**4 Alturiak:** Los compañeros abandonan el zigurat, que al cabo de unos instantes empieza a desvanecerse, regresando al limbo más allá de los *Reinos* donde los **Sumos Sacerdotes** aguardan la señal de **Jergal**.

Previendo una posible emboscada goblinoides, el grupo viaja con todos los sentidos alerta, especialmente en la zona que recorre el *Bosque Extenso*.

**13 Alturiak:** Casi al atardecer, el grupo llega de vuelta a *Scornubel*. Al entrar en la posada del *Unicornio de Jade*, se sorprenden al ver esperándolos a **Xaven**, el mediano mercenario que acompañaba a **Imrizade**.

El hombrecillo se disculpa por ellos asegurándoles que sólo es el mensajero funestas noticias. Durante su viaje al sureste, **Scara Mithral**, **Hrokon** y él fueron atacados a traición por agentes del **Zhentarim** y capturados. Buscaban una máscara funeraria y estuvieron interrogando a la semielfa acerca de su paradero, así como de su relación con el grupo. No debieron conseguir nada, pues lo enviaron a él a *Scornubel*, para que transmitiera una oferta a su regreso. A cambio de la máscara funeraria liberarían a la mujer y al semiorco.

Estas nuevas caen como una losa en el espíritu de los héroes, especialmente en el caso de **Calamity**, furiosa porque su amiga está en manos del **Zhentarim** por haberse arriesgado para evitar que pudieran seguir al grupo. Se produce una encendida discusión, en la que cada uno de los compañeros expone su punto de vista.

Lo más probable es que la joven cormyreana haya sido llevada a la *Fortaleza oscura*, un bastión situado más allá del *Bosque Extenso* al este, en las *Colinas Lejanas* que se levantan entre los dos macizos de las *Montañas del Ocaso*. Se rumorea que el lugar fue construido por gigantes en la antigüedad y que, además de mercenarios y tropas del **Zhentarim**, está gobernado por un poderoso mago. Rescatarla de dicho lugar parece una tarea casi imposible, que arriesgaría las vidas de los miembros del grupo.

Por otro lado, **Grif** no está dispuesto a canjear la máscara funeraria, lo que significaría entregar a los **Zhentarim** la llave de acceso al santuario de **Jergal**, algo que podría poner en peligro los planes del **Escriba de los Condenados** para detener la maldición del *Libro de las Tierras Grises*.

Hay ciertos momentos de tensión pero, finalmente, los aventureros deciden regresar al día siguiente a *Cormyr*, tratando de seguir una ruta alternativa para evitar posibles emboscadas de agentes **Zhentarim**.

**14 Alturiak:** Antes del amanecer, con el fin de evitar ojos indiscretos, el grupo recoge sus cosas y abandona *Scornubel* siguiendo la ruta terrestre hacia el sur, hacia *Berdusk*, algo que esperan que no haya previsto cualquiera que pueda estar espiándoles.

**20 Alturiak:** Sin incidente alguno, alcanzan la ciudad de *Berdusk*, conocida como la *Joya del Valle*.

**27 Alturiak:** Evitando caravanas o grupos numerosos de viajeros, llegan a la ciudad independiente de *Iriaebor*.

**30 Alturiak:** Los compañeros llegan a *Estenga*.

**7 Ches:** Tomando la ruta de la *Carretera Alta*, alcanzan la pequeña ciudad de *Proskur*.

**13 Ches:** Los aventureros llegan al puerto de *Ilipur*, donde buscan un barco que atraviese el *Lago de los Dragones*.

**16 Ches:** Al atardecer, finalmente su embarcación los lleva de regreso a *Suzail*, la capital del reino, donde deciden hospedarse en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*. Durante el viaje de regreso se han ido enterando de algunas noticias ciertamente preocupantes.

Por un lado, a primeros del mes de **Martillo**, una hueste de centenares de orcos y ogros descendió de los *Picos del Trueno* para atacar el *Valle Martilloígneo*. Aunque fueron derrotados por las fuerzas combinadas de la villa y sus aliados cormyreanos, la amenaza ha obligado a reubicar en el alcázar a la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**. Esto hace también recordar a **Grif** las palabras sombrías del **Señor Adragón**, quien temía que el invierno trajera un peligro para su gente.

Además, las patrullas que protegen la zona alrededor del *Bosque de Hullack* han tenido que ser reforzadas considerablemente debido a la presencia de fatas oscuras en la espesura. Un contingente de refuerzo tuvo que ser enviado al *Fuerte Espino*, pero prácticamente la ruta comercial hacia el este ha quedado bloqueada.

Finalmente, en el *Bosque del Rey* y sus inmediaciones han continuado los asaltos y robos a mercaderes y funcionarios reales, atribuyéndose la mayoría de ellos al legendario **Cuchilla Azul** y su banda.

Una vez de vuelta, **Desmond** les comunica su decisión de abandonar la compañía aventurera para sentar la cabeza en la capital. No obstante, promete ayudarlos a adquirir equipo o vender objetos que encuentren mediante sus contactos.

Por su parte, **Delar** se presenta en la *Mansión Verde*, donde se encuentra con que el embajador **Ildar Canciónlunar** va a partir hacia la *Corte Élfica*, dejando como embajadora interina a **Elara Estrellanocurna**, una **Espadacantarina** de la **Logia de los Danzantes de Conjuros**, pidiéndole que la ayude a integrarse en los **Hermanos de Sangre**, ya que el clérigo elfo sabe de sus esfuerzos por combatir la maldición que se ha desatado sobre las tierras cormyreanas. **Ildar** ha sabido que la fuerza que atacó el *Valle Martilloígneo* estaba compuesta en su totalidad por criaturas no muertas, por lo que teme que una amenaza aún mayor pueda esconderse todavía en las montañas.

**17 Ches:** Mientras **Desmond** les ayuda a adquirir equipo y hacer los preparativos para la partida del grupo al *Valle Martilloígneo*, **Delar** presenta a **Elara** al resto de los aventureros, para que **Grif** pueda actualizar también la carta de constitución de la compañía.

**25 Ches:** Tras varios días de descanso y planificación, los **Hermanos de Sangre** abandonan *Suzail*.

**27 Ches:** Los compañeros llegan a la aldea de *Hilp*.

**1 Tarsakh:** Azotados por las lluvias primaverales, alcanzan la villa de *Wheloon*.

**5 Tarsakh:** El siguiente paso de su itinerario los lleva a la aldea de *Hultail*.

**8 Tarsakh:** Sin ningún percance, llegan al pueblo de *Piedratrueno*. Tal y como habían escuchado, el lugar está fuertemente protegido por tropas y voluntarios, habiéndose erigido una pequeña empalizada que protege el paso camino al bosque. Además, la temperatura en la zona es mucho más baja que en la región circundante por lo que se percibe una cierta atmósfera de pesimismo y amargura en el ambiente.

**11 Tarsakh:** Casi al anochecer, los aventureros llegan por fin al *Alcázar Martilloígneo*. La villa y sus alrededores han sido convertidos poco más o menos en un campamento militar en toda regla, con tropas del valle y cormyreanas moviéndose por doquier. Consiguen alojamiento en la posada de la *Guardia del Dragón*, que es bastante frecuentada por los miembros de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**.

**12 Tarsakh:** Poco después de amanecer, un sirviente acude a la posada para comunicarles que el **Señor** desea recibir a **Grif** en audiencia en el alcázar. Acompañado por el resto del grupo, el jergali acude para

presentar sus respetos a **Arkhush Adragón**, quien está acompañado por el anciano consejero **Mentos Balaklav**. El **Señor Adragón** les confirma la verdadera naturaleza de la hueste humanoide que atacó sus tierras a comienzos de año. Desconocen por completo la procedencia de la misma, ya que aunque muchos orcos pertenecían a tribus cercanas, la nieve y el hielo han hecho que moverse por las montañas sea tremendamente peligroso. Esperan que con el deshielo los exploradores puedan tratar de encontrar la guarida de la que partieron orcos y ogros, así como contactar con alguno de los clanes de montañeses que viven en la zona y que podrían resultar útiles aliados para enfrentarse a esta amenaza.

Cuando **Grif** manifiesta la voluntad de ayudar de los **Hermanos de Sangre**, el **Señor** les garantiza alojamiento gratuito en la posada, y les indica que pueden informar de sus movimientos o de cualquier cosa que descubran a su consejero de confianza.

Una vez a solas, **Mentos Balaklav** les explica que con la primavera avanzando, los pasos montañosos comenzarán a despejarse. Las fuerzas de los **Dragones de la Tormenta** mantienen patrullas de vigilancia en las rutas que llevan a los valles interiores, así como las estribaciones montañosas, para evitar cualquier posible ataque sorpresa. Aún así, el frío es intenso en las cumbres y las tormentas de la estación pueden ser muy peligrosas. Por ello, les proporciona ropa de abrigo así las provisiones que necesiten si tienen intención de viajar por la región.

**13 Tarsakh**: Los héroes parten al este, hacia los *Picos del Trueno*, con la intención de explorar los alrededores del valle.

Al anochecer vislumbran una gran fogata de campamento en las colinas, al pie de las primeras montañas de la cordillera. Para sorpresa de todos, encuentran un par de tiendas y un estandarte de **Helm**, el **Gran Guardián**. Media docena de iniciados de la **Iglesia de Helm**, dirigidos por **Ser Cedric Makreides**, paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, los reciben cordialmente. Al escuchar las noticias del ataque sobre el valle, él y varios voluntarios dejaron su base en *Puertabatalla* para ofrecer sus servicios y detener la amenaza procedente de los *Picos del Trueno*. Están explorando algunas zonas en las que la nieve se ha derretido con mayor celeridad, tratando de buscar un paso hacia las montañas. Sin embargo, no han tenido suerte y, de hecho, tuvieron que acampar aquí después de que hace un par de días vieran producirse un alud en la parte más al norte de la ruta de subida.

**14 Tarsakh**: Tras despedirse de los helmitas, los aventureros comienzan a ascender poco a poco por una estrecha senda que va recorriendo la ladera de las primeras elevaciones montañosas. El frío es cada vez más intenso y conforme suben a mayor altura, respirar también comienza a ser más difícil.

Después de varias horas llegan a un pequeño mirador natural, desde el que puede contemplarse una impresionante panorámica de toda la cara occidental de los *Picos del Trueno*. Mientras otean el horizonte, **Calamity** y **Elara** se dan cuenta de que a apenas un par de centenares de metros al noroeste, puede adivinarse una construcción casi perfectamente disimulada por la pared de roca. De hecho, al observar con mayor detenimiento la cornisa por arriba y por debajo del lugar, puede notarse que toda la nieve se ha desplazado, seguramente provocando el alud que mencionó **Ser Cedric**.

Desplazándose con precaución, comienzan a acercarse hasta el promontorio donde la ffolk y la elfa atisbaron a ver lo que parecía un pórtico con una especie de miradores incrustados en la propia piedra. Repentinamente, se dan cuenta de que hay cerca de una docena de figuras inmóviles, tres de ellas de gran tamaño. Al aproximarse cautelosamente, comprueban que se trata de varios orcos y un trío de ogros, todos cubiertos todavía con restos de nieve. Portan armas pero parecen petrificados como estatuas. Más allá puede verse un umbral escavado en la roca, donde se adivinan unas dobles puertas de losa pétreas.

Cuando están a una veintena de metros de los humanoides, **Calamity** dispara una flecha al orco más cercano. El proyectil se clava en el blanco, pero la criatura no hace ningún gesto ni reacciona. Ahora todos se dan cuenta de que los seres parecen cadáveres completamente congelados, por lo que sospechan que se trata de zombies guardianes, dejados aquí por aquel o aquello que está detrás del ataque al valle.

Sin embargo, cuando una bola de ácido hace desaparecer por completo a dos de los orcos, todas las criaturas comienzan a avanzar amenazadoramente hacia los héroes. Se produce una breve escaramuza, en la que todos los muertos vivientes son destruidos en apenas unos segundos, sin que puedan resultar una amenaza seria para los aventureros.

Al inspeccionar de cerca el farallón de roca frente al que montaban guardia los no muertos, pueden observarse claramente unas puertas de piedra alisada, así como algunas aspilleras que asoman a ambos lados, como si hubiera algún tipo de bastión o defensa que pudiera proteger el acceso.

Entre **Calamity**, **Elara** y **Grif**, consiguen mover las pesadas hojas de piedra, que revelan una especie de recibidor, con accesos a ambos lados y unas puertas metálicas al fondo, en la que está grabado el relieve de una máscara de ojos llameantes. **Calamity** descubre un rastro de pisadas de botas pesadas que se interna más allá de estas puertas. Sin embargo, el esfuerzo hace que el inquisidor jergali deba emplear los poderes de su deidad para recuperar sus fuerzas y las de sus camaradas, obligando también al grupo a descansar durante una hora para que los tres luchadores se restablezcan.

Tras comprobar que las salas laterales están vacías y abandonadas, los compañeros abren las puertas descubriendo una amplia cámara rectangular. Junto a las hojas ahora abiertas hay un par de braseros apagados. En el centro mismo de la habitación, puede verse una escalera de caracol de piedra que desciende a las profundidades y a donde lleva el rastro de botas encontrado por **Calamity**. Al fondo de la sala, puede verse un arco esculpido en la propia pared, formando una especie de umbral sellado. Está flanqueado por dos estatuas de piedra que representan a guerreros enanos en actitud defensiva.

Examinando el arco con más detenimiento, **Zelis** se da cuenta que hay unas runas talladas en el mismo y percibe que se trata de un portal que conecta con el *Plano Elemental de la Tierra*, aunque se encuentra inactivo. Al aproximarse para inspeccionarlo con más cuidado, ambas estatuas se animan al instante, atacando a los héroes.

La lucha es rápida pero brutal, porque las estatuas de piedra demuestran ser verdaderamente resistentes a los golpes físicos. De hecho, el mangual de **Grif** está a punto de quebrarse al golpear a una de ellas. Por fortuna, la magia de **Elara** y **Zelis**, así como los disparos de **Pris** las debilitan lo suficiente como para que el enorme espadón de **Calamity** finalice el trabajo, convirtiendo a ambas en inofensivos montones de escombros y polvo. Después de sanar las escasas heridas sufridas, terminan de explorar la amplia sala. Es **Calamity** quien encuentra un ladrillo suelto en la propia pared que bloquea el umbral del arco. En su interior, encuentra una pequeña piedra cristalina facetada, sin embargo, no la reconoce como ningún tipo de piedra semipreciosa.

El único camino parece ser descender hacia la oscuridad siguiendo las escaleras circulares. El rastro de botas continúa hasta una encrucijada en la que se ve una amplia sala abrirse por el camino central, mientras que los dos pasillos laterales parecen internarse más la montaña. Por un instante, a **Calamity**, quien encabeza la marcha, le parece escuchar algo similar a un susurro, procedente del ramal izquierdo. Sin embargo, el sonido no vuelve a repetirse y los compañeros continúan por el corredor central.

La cámara que se abre ante ellos es un salón con dos largas mesas modeladas en piedra compuestas por varias más pequeñas juntas. Hay una veintena de escudos decorando las paredes, cada uno de ellos con distintos motivos rúnicos o diseños de armas o bestias mágicas. En uno de los laterales hay unas puertas

metálicas algo herrumbrosas que conducen a una cocina, con un hogar y baldas de piedra vacías, aunque se ven restos de fragmentos de arcilla como si algún recipiente se hubiera roto aquí hace largo tiempo.

El rastro de huellas que sigue **Calamity** conduce más allá de esta sala comunal hasta una enorme cámara cuadrangular en la que desembocan otros dos pasillos laterales. Los techos son mucho más altos que en el resto del complejo y parecen haber sido abovedados. Pero lo más destacable es un enorme pilar de piedra que llega hasta el techo. En el mismo están grabados los nombres de centenares de enanos que son presentados con el título de **Defensor de Tronales. Zelis** recuerda entonces la historia de la legendaria ciudad perdida de los enanos. Las leyendas mencionan que se encontraba en algún punto de los *Picos del Trueno*, pero no se menciona qué calamidad sucedió en ella, siendo su destino un completo misterio. El rastro de botas continúa hasta unas dobles puertas metálicas algo oxidadas y en las que **Calamity** observa abolladuras como si hubieran sido golpeadas al tratar de abrirlas.

Justo mientras están examinando las hojas, **Delar** siente una mordedura en su hombro y un dolor gélido que amenaza con paralizarlo. Al girarse todos, contemplan a la criatura que ha atacado al elfo. Se trata de un largo esqueleto de serpiente que está rodeando parte de la piedra del pilar. No obstante, el cráneo del mismo es humano, aunque de grandes proporciones y dotado de un par de larguísimos colmillos.

El ser sigue bajando, como si la roca del pilar no supusiera un obstáculo para sus movimientos, que son tremendamente sinuosos. De hecho, **Calamity** parece quedarse extasiada al contemplar la danza sobrenatural del guardián. Afortunadamente, no todos los héroes caen bajo su embrujo. Con un respingo, **Pris** se aparta de la criatura y le dispara por dos veces, haciendo que salten esquirlas de hueso en el aire. También **Elara** se acerca, descargando un golpe con su cimitarra que es repelido por el durísimo esqueleto. La criatura reacciona como un rayo mordiendo a la elfa, que queda completamente rígida. Es el turno de **Grif**, quien golpea invocando el poder de **Jergal**. Su maza hace crujir y astillarse los huesos del monstruo, pero el ningún aura sobrenatural imbuye el arma, lo que deja sorprendido al inquisidor. Antes de que la criatura pueda poder atacar a la indefensa **Elara**, **Zelis** se acerca a la embajadora y la pone fuera de peligro, teleportando a ambos hasta la seguridad de una de las esquinas de la cámara.

El combate continúa, con **Pris** y **Zelis** hostigando al guardián a distancia, al tiempo que **Delar** y **Grif** se fajan en el cuerpo a cuerpo. Poco a poco los ataques de los aventureros van haciendo mella en la bestia, hasta que una descarga mágica del mago semiorco hace que caiga ruidosamente del pilar convertida en un mero montón de huesos y polvo.

Mientras sanan las heridas sufridas, **Grif** tiene una extraña sensación, observando por un breve momento la figura espectral de un enano que estaba mirándolo fijamente en el pasillo que lleva a la zona izquierda del bastión enano. Un momento después, el fantasma desaparece caminando lentamente hasta girar la esquina.

Sin embargo, a pesar de comentar al resto del grupo lo que ha visto, los aventureros deciden seguir adelante, siguiendo el rastro de botas por el pasillo de la derecha que finaliza en una puerta de piedra con un enorme ojo tallado. Cuando **Elara** toca la losa de piedra, siente una gelidez glacial, que se extiende rápidamente por su brazo. Al mismo tiempo, una descarga de electricidad sale disparada desde el iris pétreo, dañando a todos los aventureros excepto a **Delar** y **Pris**, que avanzaban los últimos en retaguardia.

Después de que la iniciada de **Gond** cure a sus compañeros de los efectos de sendas trampas, los aventureros examinan con más cuidado el bloque de piedra. Tal y como está montado, sospechan que puede tratarse de una puerta falsa, con la intención de llevar a cualquier posible intruso hasta una batería de trampas, cada cual más retorcida y letal que la anterior. Por ello, deciden retroceder de nuevo hasta la sala del pilar, siguiendo la sugerencia de **Grif** de investigar el corredor por el que desapareció el fantasma enano que vio.

Las luces mágicas de **Elara** muestran un largo corredor con una puerta y otro umbral antes de que gire para unirse con el pasillo principal del que partían las escaleras de caracol al nivel superior. No obstante, **Calamity** detecta una serie de raspaduras antiguas y sucias en una de las secciones anteriores, lo que hacen sospechar a la ffolk que la pared pueda ocultar una puerta secreta.

Efectivamente, una de las losas se hunde al presionarla, haciendo que un bloque de muro se eleve poco a poco, lo que deja ver una pequeña habitación. Al fondo de la misma hay un banco de piedra, en el que está tumbado un esqueleto enano, cuyo pectoral está ennegrecido y hundido por un tremendo golpe que hendió el metal, fracturando también el esternón y varias costillas. En sus manos esqueléticas el guerrero todavía sostiene un hacha de guerra enana, cuya hoja muestra unas elaboradas filigranas de forja, mostrándose sorprendentemente limpia y afilada pese al paso del tiempo. Además, en su regazo, hay una extraña tablilla de piedra con una runa enana.

Al detectar posibles trazas de magia, el hacha irradia un aura evidente, pero la piedra rúnica no arroja ningún tipo de señal de encantamiento alguno. No obstante, si el luchador enano la consideró importante como para tratar de ponerla a salvo de cualquiera que asaltase el puesto de defensa, debe tratarse de algo especial.

Más allá de esta sala secreta hay una puerta de metal que da paso a una caverna con una serie de agujeros en el techo que parece permitir almacenar el agua de la lluvia en un pozo. Hay una polea que permite bajar unos cubos metálicos mediante una cadena, así como otro mecanismo giratorio que parece poder abrir y cerrar una especie de espita para desaguar en caso de necesidad. En estos momentos está abierto, por lo que el pozo, de cerca de una docena de metros de profundidad, está seco, a excepción de unos charcos sucios en el fondo, por debajo del nivel del conducto de desagüe.

La última cámara antes de que el pasillo gire conduce a unos barracones que albergan una decena de camastros tallados en la roca y una mesa rectangular también modelada en piedra. Aquí yacen los restos de siete guerreros enanos, pertrechados con armaduras con el símbolo heráldico de una montaña cruzada por un rayo. Parece como si hubieran ofrecido una última resistencia en este lugar, pues todos ellos tienen señales de haber perecido por heridas sufridas durante la lucha.

De vuelta al cruce más allá de la cámara del pilar, los aventureros continúan por el pasillo de la izquierda, cruzando una zona arqueada que los lleva a una antesala en la que contemplan una estatua de piedra armada con un mazo y un escudo, con un símbolo de una montaña y una gema facetada en su interior. La figura está en una actitud desafiante y a sus pies, pueden verse las dos hojas de unas puertas metálicas deformadas y arrancadas, como si algo hubiera atravesado esta sala abriéndose camino a través del complejo. La propia estatua irradia un aura que **Zelis** identifica como magia transmutadora, por lo que los aventureros sospechan que puede tratarse de uno de los defensores enanos que se encuentra petrificado.

Siguiendo por el acceso, hay otra sala con un pórtico tallado en la piedra y bloqueado por un muro de metal, en el que está inscrita una runa en Dethek, el alfabeto de los enanos, que **Zelis** reconoce como la **Runa de Fuego**. Deduciendo que están ante algún tipo de cerradura mágica, el mago semiorco usó su varita para descargar un rayo ígneo sobre el metal. Sus suposiciones están bien fundadas, pues en seguida se hace un agujero en el centro de la plancha metálica, que se va agrandando hasta dejar paso franco mostrando unas escaleras talladas que siguen profundizando en el corazón de la tierra.

Conforme descienden por los escalones, llega un momento en el que se dan cuenta de que las luces que portan no traspasan la cortina de oscuridad que bloquea el tramo final del descenso, mostrando un umbral bañado de tinieblas impenetrables. Incluso al pasar momentáneamente el umbral, ni siquiera **Zelis** puede percibir nada, pese a que su herencia orca le permite ver en la oscuridad normal.

En ese instante, todos escuchan una voz que resuena en el interior de sus mentes, inquiriéndoles si vienen para continuar torturándolo. Esto dejar sorprendidos a todos, pero no hace bajar la guardia a los héroes, que tratan de averiguar más sobre su misterioso interlocutor. El desconocido dice llamarse **Hesthebal** y ser un morador de reinos lejanos, más allá de las tierras de los mortales. Fue invocado por los servidores de **Aurgloroasa**, la **Sombra Sibilante**, quienes lo han mantenido cautivo, torturándolo y tratando de averiguar más sobre su conocimiento de los sucesos que se encuentran por venir. Él ya estuvo hace largo tiempo en esta parte de los *Reinos*, cuando un trío de brujas elfas lo encerró también durante largo tiempo. A cambio de que lo liberen para regresar a su morada, promete ayudarlos revelándoles quien está detrás de los ataques al valle, así como aquello que busca. Sin embargo, también los previene de que su aspecto puede amedrentarlos, pues es un nativo de los *Planos Inferiores* y conoce la reputación que tales seres tienen entre las razas del mundo material.

Prevenidos por si pudiera tratarse de un ardid, los aventureros deciden al menos contemplar la verdadera identidad del cautivo. **Zelis** emplea su magia para disipar la oscuridad mágica, lo que revela una sala de aspecto octogonal excavada en el corazón de la roca. En el suelo hay trazado unos elaborados círculos concéntricos, con runas rodeando sus bordes. En el interior del círculo permanece en pie una alta gárgola de escamas negras con claros rasgos dracónicos. Tanto **Grif** como **Zelis** tienen claro que se trata de una criatura maligna, pero son incapaces de identificar la raza a la que pertenece. Con cierto resquemor, le preguntan acerca de la identidad de **Aurgloroasa** o del propósito de que lo hayan invocado, pero **Hesthebal** se mantiene firme. Únicamente les revela que uno de sus carceleros es un poderoso clérigo de **Null**, una deidad desconocida para todos. Sólo cuando lo liberen responderá por completo a sus preguntas. Además, les conmina a hacerlo rápido, pues ha sentido la presencia de más intrusos en el complejo, lo que sólo puede significar la llegada de los siervos de la **Sombra Sibilante**.

Como si las palabras del ajeno fueran proféticas, **Delar** y **Pris**, que montan guardia al pie de las escaleras, escuchan el inconfundible sonido de metal y huesos al moverse, lo que parece anunciar la inminente llegada de guerreros esqueléticos. Rápidamente, alertan al resto del grupo, provocando que **Hesthebal** acucie a **Zelis** para que sature con magia la trampa de conjuros que lo retiene.

Mientras escuchan los pasos que comienzan a descender las escaleras, el mago semiorco lanza dos de sus sortilegios más poderosos para borrar sendas partes del círculo de invocación que parece retener a la criatura. Esto hace que la gárgola dracónica emita un rugido de triunfo y sus ojos se enciendan con sendas llamas de fuego rojizo, desafiando a los esbirros de **Aurgloroasa**.

**Pris** es la primera que ve al enemigo, una pareja de guerreros enanos como los que vieron en los barracones. Descarga por dos veces su arma contra ellos, retirándose después para volver a cargar. También **Elara** toca a uno de ellos, con su delicada mano cargada de energía eléctrica, que hace sacudirse al esqueleto por momentos. No obstante, esto no detiene a los atacantes. Una columna de fuego mágico cae tras la primera línea de aventureros, provocándoles quemaduras de fuego impío. Entonces se dan cuenta de que uno de los enanos que descienden detrás de los dos primeros es un cadáver de piel reseca, con la misma armadura, escudo y mazo que portaba la estatua de piedra que vieron en la sala superior. Sabedor de que tendrán que luchar para abrirse paso, **Delar** golpea a otro de los enanos que van en vanguardia, protegido por su manto de invisibilidad. Sin embargo, cuando **Zelis** se dispone a apoyar con su magia a sus compañeros en la defensa de la sala, siente una descarga necromántica que lo debilita, rompiendo su concentración. Con sorpresa y desesperación, observa a **Hesthebal** mirarlo con ojos llameantes, mientras una de sus garras todavía brilla con un fuego negro.

Al ser conscientes de la traición del presunto cautivo, los héroes redoblan sus esfuerzos por derrotar a la hueste de no muertos que desciende por las escaleras. Con un formidable golpe, **Calamity** rompe hueso y armadura, cortando el brazo de uno de ellos y haciendo caer para siempre al esqueleto enano. **Elara** usa su magia, cubriéndose de un aura de ácido que daña a los enemigos que lo rodean. Sin embargo, su magia parece afectar muy débilmente a las criaturas, como si éstas estuvieran protegidas también por algún tipo de salvaguarda que irradia del cadáver andante del enano con el mazo y el escudo de la montaña y la gema. Es precisamente este adversario quien descarga dos poderosos golpes de mazo contra la **Espadacantarina**, al tiempo que grita algo con una voz ronca, carente de toda vida. **Zelis** reconoce las palabras en Enano, ordenando a los suyos y a **Hesthebal** que tomen prisioneros para poder interrogarlos. La gárgola oscura gruñe con disgusto pero el fuego que arde en sus ojos se apaga de intensidad.

Ajeno a todo esto, **Calamity** continúa imbuida por su furia de batalla, destrozando a otro esqueleto. Recibe a su vez varios golpes, pero la bárbara no parece sentir el dolor de las heridas. A su lado, **Elara** sigue conteniendo al resto de guerreros muertos vivientes, pero otro ataque del clérigo enano la hace caer al suelo. Inmediatamente **Grif** acude en su ayuda para enfrentarse a tan formidable adversario. También **Calamity** grita con rabia, derribando a otro esqueleto más con su enorme mandoble. Dejando a un lado su mazo, el enano toca a **Grif** al tiempo que conjura una plegaria. El jergali siente un tremendo dolor, pero consigue sobreponerse al poder oscuro del clérigo enano, golpeándolo al tiempo que invoca a su vez el favor de **Jergal**. También **Delar** acude en ayuda de la caída **Elara**, atacando a otro de los esqueletos que la rodean. Por su parte, **Pris**, viendo a sus compañeros rodeados de muertos vivientes, usa la energía divina que le proporciona el **Portador de Maravillas** para dañar a los seres de ultratumba. Esto provoca que uno de los guerreros esqueléticos se fije en la pequeña gnoma, a la que barre con un golpe de hacha, haciéndola caer.

Al otro lado del pie de los escalones, **Zelis** trata como puede de escapar del fuego negro de **Hesthebal**, quien ha vuelto a alcanzarlo con su llama debilitadora. El mago semiorco trata de escapar a su atención, consiguiendo el tiempo suficiente como para usar sus propios poderes mágicos. Viendo que la gárgola dracónica ataca a traición a **Grif**, mientras éste combate a los muertos vivientes, **Zelis** comienza a recitar un conjuro para llamar a un aliado mágico.

A pocos metros, **Calamity** derriba a otro más de los esqueletos luchadores, dando un respiro a **Pris**, quien logra levantarse y volver a invocar la energía divina de **Gond** contra los no muertos. El clérigo enano sigue en su particular combate singular con **Grif** y vuelve a usar su toque letal contra el jergali, quien cae al suelo.

Por su parte, **Hesthebal** repara en el intento de **Zelis** de conjurar su magia y descarga un nuevo rayo de fuego negro sobre él. Debilitado por los ataques del malvado ajeno, el semiorco consigue acercarse hasta el caído **Grif** y usa su habilidad innata para teleportar a ambos hasta la sala superior de la que partían las escaleras. A su espalda escucha sonidos de lucha que resuenan en el corredor, pero al oír una firme voz animando a los suyos en nombre de **Helm el Vigilante**, siente que todavía queda una esperanza para evitar una tragedia para el grupo.

En la cámara inferior, **Calamity** y **Pris** concentran sus esfuerzos en el tracionero **Hesthebal**, quien reula antes este asalto combinado. Por un momento, los aventureros tienen un respiro, dado que el clérigo enano y otro de los esqueletos suben al escuchar los gritos de los helmitas que llegan hasta la sala donde se encuentran **Grif** y **Zelis**. El mago reconoce la formidable figura de **Ser Cedric Makreides**, que porta una espada bastarda bañada en una brillante luz plateada. Otros cuatro helmitas le siguen, y el paladín ordena inmediatamente a uno de los clérigos que atienda las heridas de los dos aventureros, mientras se precipita escaleras abajo con una oración en los labios. Al ver como las tornas del combate han cambiado por completo, **Hesthebal** los mira

maliciosamente una vez más y se desvanece en medio de una nube de humo negro y azufre. Esto no detiene a **Calamity**, quien busca nuevos oponentes con los que medirse y acaba con otro de los esqueletos, secundada por **Delar** y **Pris**. La iniciada de **Gond** aprovecha para moverse y comprobar con alivio que **Elara** está fuera de peligro.

En las escaleras, se produce un choque de acero y voluntades, conforme el clérigo enano no muerto se enfrenta a **Ser Cedric Makreides**. Hay un breve intercambio de golpes pero, finalmente, la espada del paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes** hiende al cadáver animado desde el hombro hasta la cintura, provocando que se deshaga en cenizas y polvo. Segundos más tarde, sus hermanos de fe dan buena cuenta del guerrero esqueleto que lo acompañaba y, cuando **Calamity** machaca el cráneo del último de los enanos no muertos, el combate finaliza con una victoria que hubiera parecido imposible al principio de la lucha.

Tras poner en pie a los heridos más graves, **Ser Cedric** propone a los aventureros abandonar este lugar antes de que puedan presentarse más enemigos. Los helmitas se llevan también a uno de los suyos, que pereció en los pasillos luchando contra los guardianes de ultratumba del bastión enano.

Al atardecer, regresan al campamento de **Ser Cedric** y los suyos, donde el paladín les ofrece descansar hasta el día siguiente y recuperarse completamente.

Durante la noche, **Ser Cedric** se muestra complacido por la victoria, aunque perturbado por la muerte de uno de sus camaradas y también por el relato de los héroes acerca de **Hesthebal** y la historia de la gárgola oscura, suponiendo que no fuera todo parte de una elaborada trampa para atraer a los defensores del valle hasta una emboscada donde poder capturarlos. En todo caso, los helmitas manifiestan su intención de permanecer en el valle defendiendo la región. No obstante, **Ser Cedric** confiesa que no han sido completamente honestos acerca de los motivos que les llevaron a desplazarse hasta aquí. Si bien es cierto que han jurado defender cualquier parte del reino contra la amenaza del mal, fue debido a la visión de **Balathiel**, el **Sumo Sacerdote** de la **Iglesia de Helm** en *Puertabatalla*, que viajaron hasta el *Alcázar Martilloígneo*. Durante los años que montaron guardia en las inmediaciones del *Pantano Vasto*, los helmitas percibieron en una ocasión una poderosa aura maligna que era liberada en el interior de la ciénaga. Gracias a los dioses, fue sólo un suspiro, pues aunque el pantano esconde sin duda la presencia de muchos seres horribles, nada es comparable a la maldad que un habitante verdadero de los *Planos Inferiores* puede desatar sobre la tierra. Aquella presencia desapareció por completo, pero hace un tiempo, semanas antes de que tuvieran noticias del ataque del ejército de orcos y ogros no muertos sobre el valle, **Balathiel** tuvo la visión del regreso de la presencia malvada. Es muy posible, que el ser que se presentó ante ellos como **Hesthebal** sea el causante de esa oscuridad, y si es cierto que fue llamado para servir en esta contienda, está claro que hay algo mucho más terrible de lo que nadie piensa detrás de todo esto.

Pero no todo es desánimo en las palabras del paladín. La victoria de hoy ha frustrado los planes de los malvados y ha significado la derrota de uno de sus clérigos, así como la huida de su criatura. Eso sólo puede traer esperanza a los defensores del valle, para que refuercen su determinación para las pruebas que el futuro deparará a la región. Puede además que esto les haya hecho ganar tiempo y eso le lleva a realizar una propuesta al grupo como compañía aventurera. Hace unos meses, **Gharri de Gond**, el **Mayor** de *Tilverton*, envió una solicitud de ayuda a las autoridades cormyreanas y de los *Valles* cercanos. Al parecer, la **Iglesia de Gond** sufrió la pérdida de un envío de materiales para las fraguas y talleres de los fieles del **Portador de Maravillas**. Otros asaltos se habrían 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**. Su petición únicamente fue respondida por la **Iglesia**

**de Helm**, pues los paladines de la **Orden de los Ojos Vigilantes** ya se habían enfrentado a él, cuando hace años comenzaron a limpiar de peligros el *Pantano Vasto* y sus alrededores. Los clérigos del **Dios de los Guardianes** prometieron enviar a un grupo de aventureros patrocinado por su iglesia para ocuparse del problema. Desgraciadamente, el enviado que viajó a *Suzail* con dicha misión no regresó y temen que haya muerto, pues desapareció sin dejar rastro alguno. Esto ha hecho sospechar a **Ser Cedric** que hay algo más detrás de todo esto. Hace años, cuando la **Orden** asaltó la guarida de **Enoquian**, descubrieron que estaba actuando en alianza con los yuan-ti, una malvada raza reptiliana del mundo antiguo. Ahora creen que está colaborando con el **Culto del Dragón**, quienes ya han actuado osadamente en *Sembia* y cuyos agentes se siguen moviendo en el *Pantano Vasto*, tratando de manipular a los hombres lagarto que moran en su interior. Como criminal buscado en *Cormyr*, **Ser Cedric** les ofrece 5.000 piezas de oro por la captura de **Yesu Enoquian** para llevarlo ante la justicia, vivo si es posible. Si no, se conformará con una prueba de que ha sido eliminado. Por lo que sabe, solía llevar un peculiar anillo mágico, con la efigie de un cráneo humano. Su **Orden** aceptará dicho objeto como prueba. Por otro lado, es posible que la **Iglesia de Gond** o el propio **Gharri**, como **Mayor** de *Tilverton*, también les ofrezca una recompensa si logran que cesen los ataques y dismantelar la banda de **Enoquian**, más aún si se recupera el cargamento perdido, aunque eso él no puede asegurarlo. Intrigados por la oferta de **Ser Cedric**, los compañeros le prometen sopesarla y darle una contestación en pocos días.

**15 Tarsakh**: Al atardecer, regresan al *Alcázar Martilloígneo*. **Ser Cedric Makreides** se despide de ellos, recordándoles que, mientras no estén patrullando con sus hombres la región, pueden encontrarlo en el altar a **Helm** que hay en la villa.

Conscientes de la importancia de las noticias que traen, los compañeros piden reunirse con **Mentos Balaklav**, el consejero y amigo del **Señor**, a quien narran todo lo ocurrido. Estas inesperadas nuevas son recibidas con preocupación por el anciano, quien les asegura que informará inmediatamente a **Arkhus Adragón** y a su hijo **Korrigan**. La presencia de un clérigo enano muerto viviente al servicio de **Null** no es nueva en la región. Un pequeño ejército de esqueletos y tumularios orcos y ogros, dirigido por uno de estos sacerdotes impíos, atacó la pequeña aldea de *Volkumburgo*, situada en uno de los valles interiores de los *Picos del Trueno*. Por otro lado, la gárgola dracónica es un asunto todavía más siniestro. Él no es un experto en seres de los reinos lejanos, pero sospecha que puede tratarse de alguna clase de diablo o demonio morador de los *Planos Inferiores*. Lo cierto es que la propia villa no se ha librado de la presencia de criaturas malévolas, pues hace unos meses un ser del reino de las sombras asesinó a varios súbditos del **Señor**, así como a varios oficiales cormyreanos y enviados de diversas iglesias que habían venido al valle para ayudar a defenderlo. Desde entonces, **Korrigan**, el hijo mayor del **Señor** y también su aprendiz en las artes arcanas, se ha dedicado a tratar de proteger la villa contra cualquier otro ataque.

Los aventureros también le entregan los diversos objetos enanos que encontraron durante la exploración del puesto centinela, para que pueda actuar como intermediario con los clanes que moran bajo la villa, siempre y cuando los enanos estén dispuestos también a aceptar la colaboración de los héroes para desentrañar el misterio que rodea la presencia de los muertos vivientes en la región. **Mentos** acepta gustoso el encargo, aunque les advierte que los enanos exiliados son bastante herméticos, pero se considera honrado en que le encarguen defender sus intereses.

Finalmente, **Calamity** le presenta al viejo erudito y mago su enorme espadón, decorado con delicadas y laboriosas runas. Aunque **Mentos** ya les ha comentado que no está versado en los seres de los planos, sí reconoce ser un humilde erudito en el conocimiento de las criaturas mágicas. El arma que porta la ffolk fue

encantada por magia feérica, concretamente por un sidhe, una de las razas de fatas más poderosas del mundo mágico. Los encantamientos de la hoja se encuentran ahora dormidos y sospecha que sería necesario encontrar a un miembro de esta raza mágica para poder despertarlos nuevamente.

**17 Tarsakh:** Tras descansar un día y planificar sus siguientes movimientos, los **Hermanos de Sangre** deciden viajar hasta la aldea de *Volkumburgo*. Antes de partir informan a **Mentos Balaklav**, quien les comenta que es unos pocos días se espera que una columna de **Dragones de la Tormenta** vaya también a la aldea para comprobar que la zona se encuentra segura y sus habitantes están a salvo.

Por la tarde, después de aprovisionarse para el viaje, el grupo abandona el *Alcázar*, camino a los *Picos del Trueno*.

**19 Tarsakh:** Durante la noche, mientras se encuentran todavía en una zona alta de la entrada del valle que da a *Volkumburgo*, **Calamity** percibe unos débiles temblores en la roca, aunque no consigue imaginar el origen de dichas perturbaciones que poco a poco se van disipando.

**21 Tarsakh:** A media mañana los aventureros llegan a la pequeña aldea de *Volkumburgo*, donde todavía se aprecian las señales del ataque que sufrieron los lugareños hace meses. Lo más impresionante, además del colorido edificio de la *Posada del Dragón Carmesí*, una antigua mansión señorial, son los restos de una titánica estatua de piedra que se levanta cerca del centro del pueblo. Es difícil saber qué representa, pues le faltan varios fragmentos, entre ellos la mitad de la cabeza pero, desde luego, parece una maravilla que desentona por completo con el tono bucólico y pastoril del resto del lugar.

Los héroes son recibidos cordialmente por **Rudyard el Rojo**, el propietario del establecimiento y también portavoz de los aldeanos. Al preguntarle por los acontecimientos recientes, el jovial posadero les comenta que en los últimos tiempos sólo han tenido algunos problemas con varias gárgolas voladoras que roban algunas ovejas y cabras a los pastores de la aldea. Sin embargo, las criaturas nunca se han llegado a mostrar hostiles con las personas por lo que las consideran más una molestia que un peligro.

Por otro lado, sí es cierto que el invierno ha sido duro, principalmente porque muchos habitantes perecieron en el ataque de los muertos vivientes. Tampoco han tenido ninguna comunicación con los montañeses que viven en los *Picos del Trueno*, con los que siempre comerciaban a lo largo de todo el año. Temen que hayan podido ser atacados por los no muertos, dado que apenas se han visto rastros de orcos y ogros en las montañas en los últimos meses.

En cuanto a los enanos, un pequeño grupo de ellos, junto con el joven **Deimios Bleth** y su hombre de armas, **Markus**, quienes ya vivieron en el pueblo durante largo tiempo en el pasado, estuvieron hospedándose aquí durante gran parte del otoño y del invierno. Hace unas dos semanas, cuando el deshielo comenzó a dejar libres los accesos a ciertas rutas de montaña, partieron de la aldea, aunque desconocen su itinerario. Estaban buscando antiguas ruinas enanas, que por lo visto fueron erigidas antaño en lo alto de varios puntos de las cordilleras próximas. En todo caso, durante el otoño, requirieron de la ayuda de **Lo-Kei**, un joven guerrero de la piedra, una criatura de las montañas que ayudó a defender la aldea durante el ataque de los muertos vivientes. El joven humanoide es bien recibido desde entonces en *Volkumburgo* y viene periódicamente a comerciar pieles y carne a cambio de leche, queso, pan y otros enseres. Él no acompañó a los enanos en su última salida, pero esperan que venga en unos días, pues suele bajar hasta la aldea una vez por semana.

**Elara** aprovecha la locuacidad de **Rudyard** para preguntarle acerca de lugares extraños o pintorescos en la región. Sitios que pudieran esconder antiguas construcciones que no fueran de origen enano. El posadero parece dudar durante unos instantes, aunque finalmente le describe dos de esos lugares a la elfa. Al sureste de las montañas muchos cazadores han visto una columna de humo que se eleva siempre hacia el cielo y que

puede verse a gran distancia en días despejados. Por otro lado, al norte del valle se encuentra el *Pico Negro*. No es un lugar pintoresco, sino tremendamente peligroso, dado que casi toda la zona está repleta de grietas por las que surgen vapores venenosos, lo que hace que nada crezca en la región y que todas las criaturas lo eviten. Hay quienes aseguran que el sol nunca ilumina directamente las laderas de dicha cumbre, pero no deja de ser una mera leyenda local. Sin embargo, durante los años, siempre ha habido viajeros que venían a peregrinar al *Pico Negro*, como si buscasen algo. Algunos regresaban, aunque nunca contaban lo que habían encontrado. Muchos otros jamás eran vueltos a ver nunca más.

**23 Tarsakh:** Casi al anochecer, los gritos de varios jóvenes de la aldea dan la bienvenida a una pintoresca figura. El recién llegado es un fibroso humanoide de piel grisácea y más de dos metros de altura, que viste un justillo de pieles y porta a sus espaldas un inmenso mandoble que rivaliza con el arma de **Calamity**. Sin embargo, pese a su aspecto, al examinarlo con más detenimiento, los compañeros se dan cuenta de que la criatura debe ser un joven de su raza. El caso es que los aldeanos lo aprecian de veras y **Rudyard** lo presenta como **Lo-Kei**, un amigo de la aldea.

El humanoide habla la Lengua Común de forma un poco limitada, pero se presenta formalmente como cazador y aspirante a guerrero, hijo de **Lo-Kag Saltalargo**, jefe del **Clan Gathakanathi**. Luego, una sombra cae levemente por su rostro y añade que es el último de su clan. Lo sorprendente del joven es que lleva colgada en el cuello, como si fuera un amuleto, una condecoración cormyreana perteneciente a los **Dragones Púrpura**.

Tras preguntarle por **Deimios Bleth** y los enanos, **Lo-Kei** explica que durante el otoño les ayudó a buscar, sin éxito, las antiguas moradas de los enanos. Su propio clan vivía en una de ellas, hasta que el lugar fue arrasado por un enorme dragón rojo que asesinó a todos los suyos. Durante el invierno, ha seguido en contacto con la expedición, que pasó la estación afincada en *Volkumburgo*. Sin embargo, a mediados de la primavera, partieron para seguir ellos la búsqueda por su cuenta y no ha vuelto a verlos.

Viendo la cantidad de provisiones que el joven cazador recoge, los aventureros sospechan que puede que él no sea el único superviviente del ataque del dragón. No obstante, al preguntarle directamente si vive sólo, lo niega vehementemente, aunque no puede evitar que **Grif** y los demás se den cuenta de que oculta algo.

Al preguntarle si accedería a guiarlos hasta la zona del *Pico Negro*, **Lo-Kei** les explica que es una tierra peligrosa, cuyas rocas cubren simas que llevan a las entrañas de la tierra, de la que salen vapores que pueden envenenarte o hacer que la piel se derrita y queme horriblemente. A pesar de ello, les comenta que una vez que deje las provisiones en su refugio, volverá para llevarlos hasta la zona de la entrada del cañón que lleva a las profundidades de la montaña.

**25 Tarsakh:** Esa mañana, durante el desayuno, **Grif** explica a sus compañeros que durante la noche ha tenido la visión de un sirviente de **Jergal**, que le prevenía contra la amenaza de **Aurgloroasa**, la **Sombra Sibilante**. En ella, se mostraba a la criatura como una dragona de las sombras que había devorado y hecho caer bajo su influjo a todos los enanos de *Tronalares* excepto a un alma que todavía resistía. Sus huestes de no muertos se estaban abriendo paso a través de las montañas para llegar al oeste y arrasar el valle y las tierras más allá, atraídas por la maldición del **Libro de las Tierras Grises**. Quizás podrían ser detenidos, usando la propia fuerza que residen en las entrañas de la tierra, o bien, bloqueando su camino de alguna otra forma. Pero el peligro avanzaba cada día, cerniéndose como una gran sombra que cubriría todo el *Valle Martilloígneo*, agrandándose hasta devorar *Cormyr*, extendiendo sus zarcillos como una enfermedad imparable.

Sobrecogidos por las enigmáticas y preocupantes palabras de **Grif**, los aventureros se muestran indecisos sobre los pasos a tomar. No obstante, explorar el *Pico Negro* sigue siendo la opción más viable, aunque la

visión de **Grif** parece explicar los temblores que **Calamity** percibió durante su periplo hasta el valle donde está localizada la aldea.

**26 Tarsakh:** Fiel a su palabra, **Lo-Kei** regresa al atardecer para guiarlos hasta el *Pico Negro*. Durante la cena, el joven les confiesa que su padre, **Lo-Kag Saltalargo**, también fue allí a visitar al **Forjador**. Todos en su clan conocían su existencia, pero muy pocos lo llegaron a ver, y ninguno habló nunca de él. Sin embargo, el mandoble encantado que su padre portaba en batalla había sido forjado por este enigmático personaje.

**27 Tarsakh:** Intrigados por el relato de **Lo-Kei**, los héroes se ponen en marcha, guiados por el joven cazador, hasta las estribaciones occidentales del valle, al lado opuesto de una zona que los locales denominan los *Altos Pastos*, que es donde los lugareños llevan sus rebaños de ovejas y cabras.

Conforme abandonan el valle, contemplan en la distancia una montaña que se yergue en mitad de una especie de galería de quebradas. Toda la roca de la cima está completamente oscurecida, como si el pico estuviera hecho de algún tipo de piedra oscura.

Esa noche, la expedición acampa resguardada del viento, que en ocasiones trae vapores que irritan las fosas nasales y hacen llorar los ojos. Más allá hay un camino, atravesando un cañón, que rodea la montaña. **Lo-Kei** les cuenta que siendo niño, acompañó a su padre hasta aquí, donde lo esperó hasta que regresó al cabo de tres días.

**28 Tarsakh:** Despidiéndose de **Lo-Kei**, los compañeros se internan por una quebrada escarpada que comienza a girar atravesando riscos de piedra oscura. Conforme avanzan, el calor se va intensificando, al tiempo que la atmósfera se carga más y más.

Varias horas después, las nocivas emanaciones de varias fumarolas y grietas volcánicas han provocado que tanto **Delar** como **Elara** se hayan visto debilitados por el esfuerzo. A pesar de ello, gracias a la magia protectora de varios de los miembros del grupo, han podido recorrer el tortuosos camino que llega hasta un colosal dintel, sobre el que se vislumbras unas palabras talladas en la roca que ninguno es capaz de traducir. El interior de la gruta a la que da paso refulge por el calor tan intenso que emana de las paredes.

Los compañeros se internan con precaución por el amplio corredor natural. En algunos puntos, el suelo de roca está fracturado y puede verse emanar vapores que hacen sospechar que toda la zona se encuentra sobre una especie de caldera de lava y magma. Tras girar varias veces por el serpenteante pasaje, los héroes se topan de bruces con cuatro criaturas guardianas. Tres de ellas son grandes sabuesos de piel rojiza que los miran con ojos encendidos, al tiempo que pequeñas volutas de humo surgen de sus hocicos al gruñirles. Muchos de los aventureros reconocen a estos seres como sabuesos infernales. No obstante, el cuarto es tan grande como un caballo, con un pelaje de ébano. Además, tanto el lomo como parte de la cabeza están protegidos por una armadura de intrincado diseño.

Antes de que los aventureros opten por atacar a los sabuesos infernales o retirarse, unas palabras retumban en Lengua Común más allá de la gruta en la que se encuentran. La misteriosa voz demanda saber qué motivos les han traído hasta las fraguas del **Forjador**. Al anunciar que desean ayuda para combatir a la **Sombra Sibilante** y a sus siervos, un sobrecogedor silencio se expande por la caverna, sólo roto por el lejano crepitar del fuego y los gruñidos quedos de los sabuesos. Finalmente, la voz vuelve a sonar, indicando que uno de ellos puede pasar hasta la fragua.

Es **Elara** quien se aventura más allá de los guardianes, recorriendo un túnel que gira de nuevo hasta desembocar en una amplísima caverna, cuya parte superior está llena de humo. Hay varias pozas de lava abierta y en la parte trasera arde una fragua alimentada con carbones encendidos. Las paredes están decoradas con armas de todos los tipos y tamaños, así como alguna armadura metálica. Frente a la fragua, al

lado de un inmenso yunque, se levanta un gigante de piel negra, cabellos y barba pelirrojos y ojos llameantes. El gigante de fuego viste un mandil con varios bolsillos de los que sobresalen todo tipo de herramientas de forja y porta un ciclópeo martillo de herrero. Cuando su voz resuena, las llamas parecen apagarse de intensidad en la fragua, como si obedecieran su voluntad.

Su nombre es **Baraskor** y comparte su odio por la **Sombra Sibilante**. Sus maquinaciones provocaron la caída de su rey y que el **Forjador** fuera desterrado. Desde entonces guarda un lugar especial para la sierpe en su corazón llameante. Esta de acuerdo en ayudarles, pero tendrán que sacrificar algo, pues es lo que demanda la magia de la forja.

Sopesando las palabras del gigante de fuego, **Elara** desenfunda su cimitarra y se la entrega al coloso, quien la sopesa con algo de desdén para luego indicarle a la elfa que regrese pasado un día entero.

Al atardecer, el grupo está de regreso en el pequeño campamento donde los aguarda **Lo-Kei**, donde se disponen a pasar la noche esperando que el gigante cumpla su promesa.

**30 Tarsakh:** Los héroes regresan, protegidos por su magia, hasta la antesala de la cámara de la forja, donde **Elara** vuelve a reunirse con **Baraskor**. El gigante le entrega una cimitarra, casi gemela a la que la **Espadacantarina** dejó allí, aunque hay unas extrañas runas en el filo. Según **Baraskor**, la magia del **Forjador** la ha transformado en una poderosa arma contra los dragones, aunque enfrentarse directamente a la **Sombra Sibilante** seguirá siendo todo un desafío. No obstante, por primera vez en su vida desea que un elfo tenga éxito en su empeño.

De vuelta en el refugio con **Lo-Kei**, los compañeros deciden que, tras regresar a *Volkumburgo*, volverán al *Alcázar Martilloígneo* para poner al corriente al **Señor** de todo aquello que han averiguado.

**Verdor:** Casi al anochecer, la expedición regresa a las cercanías de la aldea de *Volkumburgo*, encontrándose con una pequeña columna de jinetes pertenecientes a los **Dragones de la Tormenta**, las tropas del *Alcázar*. Han llegado aquí sin ningún percance y, de hecho, varios de ellos que no están de guardia participan en las celebraciones de los lugareños para festejar la estación primaveral.

Esa noche, **Grif** consigue hacer que **Lo-Kei** admita que un anciano enano, un superviviente del asentamiento en el que él y su clan moraban, todavía sigue vivo, aunque resultó muy maltrecho tras el ataque del dragón. Permanece oculto en el refugio que tiene en las montañas y hasta ahora ha decidido mantener su existencia en secreto por petición del propio enano. Sin embargo, la insistencia del jergali consigue vencer la resistencia del joven cazador, quien consiente en llevarlo con él al día siguiente hasta su escondite.

**1 Mirtul:** **Grif** y **Lo-Kei** abandonan *Volkumburgo*, camino a las montañas al suroeste.

**3 Mirtul:** Cerca del anochecer, el inquisidor y su guía regresan de vuelta a la aldea. **Lo-Kei** se muestra poco hablador y **Grif** confiesa a sus camaradas que el encuentro con el superviviente enano no ha ido bien. En una pequeña gruta se encontró con un anciano enano, cuya piel estaba cubierta de todo tipo de tatuajes rúnicos. Todo hay que decir que no se mostró muy contento con que **Lo-Kei** lo hubiera traído hasta allí. No obstante, el joven cazador logró tranquilizarlo un poco, lo suficiente como para convencerlo de que hablase con él.

El enano se presentó como **Gerklug**, último aprendiz vivo de **Valmous el Moldeador**, al que llamó el **Durmiente**. Era el único superviviente del ataque del dragón rojo que masacró a sus hermanos, así como al clan de leales goliath al que pertenecía **Lo-Kei** y también destruyó los vestigios que quedaban del *Colegio de Magia Rúnica*. **Grif** trató de convencerlo para ayudar a defender el *Valle Martilloígneo*, pero **Gerklug** se negó. Estaba claro que consideraba a los enanos del valle como traidores, criminales y perjuros. Nada de lo que dijo el inquisidor consiguió hacerle cambiar de parecer, por lo que decidió no insistir para no hacer enfurecer al anciano mago, algo que no estaba seguro de cómo se hubiera tomado **Lo-Kei**.

**4 Mirtul:** Antes de partir de vuelta al *Alcázar*, los héroes se despiden de **Rudyard** y de los **Dragones de la Tormenta**, que van a permanecer en la zona hasta que llegue su relevo para asegurar la protección de los lugareños. También se enteran de que **Lo-Kei** abandonó la aldea al amanecer, aunque suponen que el cazador goliath habrá vuelto a su refugio en las montañas.

**8 Mirtul:** A media tarde, los compañeros se encuentran de regreso frente a las puertas de la villa. Tras refrescarse y un poco y dejar parte de su equipo en sus habitaciones en la *Guarida del Dragón*, acuden a la fortaleza para solicitar a **Mentos** una reunión con el **Señor Adragón**. El erudito, percibiendo la urgencia de la petición, les invita a asistir a la cena con el **Señor** y su familia próxima esa misma noche, asegurándoles que podrán transmitirle en confianza cualquier información que hayan descubierto.

Llegada la cena, los aventureros son cortésmente recibidos en el salón privado del **Señor**. Además del propio **Arkhus Adragón** y de **Mentos**, asisten también **Korrigan**, el hijo primogénito, y una joven a la que presentan como **Visonya**, su hija mayor. Dada la gravedad de los hechos, **Grif** expone a todos que han averiguado que una dragona de las sombras, **Aurglorosa**, responsable de la caída de *Tronales*, está dirigiendo a un ejército de no muertos para atravesar las montañas, atraídos por la maldición surgida tras leer el **Libro de las Tierras Grises**.

El silencio que sigue a semejante declaración hace comprender al inquisidor que algo en sus palabras ha impactado sobremanera a los hombres del valle. Cuando el **Señor** le pregunta si los cormyreanos estaban al tanto de todo, **Grif** no sabe qué responder. Al volverle a interpelar **Arkhus** si dos de sus hijos murieron a causa de un artefacto maligno usado en tierras cormyreanas y que ahora ha atraído una amenaza para las gentes del valle que están bajo su protección, todos callan. **Zelis** trata de convencerles de que los cormyreanos no sabían nada del **Libro**, pero **Korrigan** no cree al mago semiorco, pues es el primogénito del **Señor** manifiesta que pocas cosas ocurren en *Cormyr* fuera del conocimiento del **Mago Real**, **Vangerdahast**. Para él, los cormyreanos están usando a la gente del valle como escudo, como carne de cañón en una guerra que ellos empezaron.

Tras estas agrias palabras, un gemido agudo angustiado suena detrás la puerta del salón, una de cuyas hojas se abre repentinamente, revelando la figura de **Merntal Adragón**, la hermana del **Señor** y líder de los **Dragones de la Tormenta**, quien está sujetando a una adolescente que parecía estar escuchando la conversación a escondidas. La joven se suelta y huye llorosa, seguida por **Mentos** y **Visonya**. También **Korrigan** abandona la sala, no sin arrojar una furibunda mirada a **Grif** y **Zelis**.

Algo más calmado, **Arkhus Adragón** les pide a los aventureros que disculpen a su hija menor **Estela**, pero la muerte de sus hermanos la afectó mucho. También les ruega que perdonen su súbito estallido de temperamento, así como las maneras de su hijo. Durante mucho tiempo, fue un soldado y sólo tenía que preocuparse por cumplir las órdenes, sin preguntar nunca el porqué de las mismas. Pero ahora es un **Señor** y miles de vidas dependen de él. Cuando gobiernas, tienes que poder mirar a la cara de quienes te siguen y poder explicarles el motivo por el que van a entregar sus vidas.

En todo caso, **Arkhus** les explica que mañana acordará una reunión con varios representantes enanos, entre ellos **Bjork Escudotrueno**, al que **Grif** ya conoce. Seguramente querrán hablar sobre la devolución de los objetos que encontraron en el bastión enano, por lo que podrán aprovechar para solicitar su ayuda, aunque les avisa nuevamente de la actitud relativamente desconfiada y hermética de los clanes del *Alcázar*.

Por otro lado, quiere sopesar todo lo que se ha dicho esta noche. No quiere enemistarse con los cormyreanos, pero tampoco quiere ser usado como una marioneta. En todo caso, cree poder llegar a una solución, pero sólo el futuro dirá si el valle podrá sobrevivir a la amenaza que, según los héroes, se cierne sobre estas tierras.

**9 Mirtul:** A mediodía se produce la esperada reunión en uno de los salones de la antigua fortaleza. Junto al propio **Señor Adragón** y a su sempiterno consejero, **Mentos Balaklav**, están presentes por parte de la comunidad de enanos de la villa **Bjork Escudotrueno** y un joven clérigo, **Knut Martillo-de-Moradin**.

Hechas las presentaciones, **Bjork** agradece a los **Hermanos de Sangre** la recuperación de los objetos enanos que encontraron en el bastión de los *Picos del Trueno*. Gracias a su descubrimiento y a la ayuda de los helmitas han podido recuperar también los restos de los defensores enanos, para poder proporcionarles un funeral digno. Respecto al cristal facetado y a la piedra rúnica, **Bjork** cede la palabra a **Knut**. El cristal es un foco que era usado en tiempos para comunicarse con otros puestos defensivos o con la propia ciudad de *Tronalares*. Por su parte, la piedra rúnica es una llave, que permite acceder a la ciudad, traspasando las barreras elementales que la protegían y ocultaban. **Bjork** les comenta que entregará ambos objetos, junto con el hacha de guerra del jefe del puesto al **Consejo de Ancianos**, como muestra del respeto de los aventureros. Él mismo está de acuerdo en que los héroes participen en la búsqueda de otros asentamientos enanos y de la propia *Tronalares*. Sin embargo, hace unos meses, una expedición similar partió hacia el interior de los *Picos del Trueno*, acompañando al joven mago humano **Deimios Bleth**. Recibieron algunos mensajes durante el otoño, pero la llegada del invierno cerró los pasos y están esperando conocer el destino de dicho grupo antes de sopesar el enviar un nuevo contingente a las montañas. No obstante, cuentan con su palabra de que les garantizará poder participar en cualquier nueva misión que se envíe en el futuro.

Es el turno de **Grif** quien expone a los enanos la amenaza de **Aurgloroasa**, la **Sombra Sibilante**, responsable de la pérdida de *Tronalares* y de sus habitantes, y quien está detrás de la hueste de muertos vivientes que atacó el valle en invierno. Una nueva fuerza de no muertos se abre camino desde las montañas con la intención de destruir la villa y a sus gentes y es necesario detenerla.

Ni que decir tiene que sus palabras caen como un jarro de agua fría a ambos enanos, aunque es únicamente **Bjork** quien replica al jergali. Durante siglos, nadie ha conocido el destino de la ciudad perdida y considera extraño que sea una antigua deidad de la muerte la que posee dicho conocimiento. **Grif** insiste en que también **Aurgloroasa** sirve a una deidad oscura, como es **Null**, un dios dracónico de la muerte y la ultratumba. Pero sus palabras no terminan de convencer al thane enano y, finalmente, hace a todos una inesperada revelación. No son las visiones de su dios las que le proporcionan este conocimiento, sino uno de sus servidores, una criatura de los reinos lejanos. Incluso algunos de los compañeros de **Grif** se muestran sorprendidos. Pero **Bjork** no sólo está sorprendido, sino también enfadado por lo que considera un intento de engaño por parte del inquisidor, pues considera que con sus actos ha demostrado que no es digno de confianza.

Está claro que la tensión de la situación ha subido por momentos. **Arkhus Adragón** y **Mentos** guardan silencio, pero se muestran pensativos, sopesando este nuevo giro de acontecimientos. Por suerte, **Bjork Escudotrueno** parece calmarse y mantiene su agradecimiento personal hacia el resto de aventureros. Sin embargo, con estas nuevas no puede garantizar que el **Consejo de Ancianos** vea con buenos ojos la presencia de los héroes, así que les entrega de nuevo los objetos enanos, dignamente obtenidos por ellos, ya que honestamente no puede asegurarles que no quedarían retenidos por los suyos, al contarles que el inquisidor jergali recibe sus visiones o confidencias de una criatura de dudosa procedencia.

Una vez que el thane enano abandona la sala, el joven **Knut** les devuelve el hacha de guerra enana, así como el cristal y la piedra rúnica. Al hacerlo, les susurra que se reunirá con ellos esta noche en la posada de la *Guarida del Dragón*, lo que parece atisbar una breve llama de esperanza para las relaciones del grupo con los enanos de la villa.

Transcurridos unos minutos para enfriar el ambiente, el **Señor Adragón** les explica que durante la noche estuvo dándole vueltas a como intentar mantener las buenas relaciones con los cormyreanos y a la vez enviar una fuerza para comprobar la amenaza de la que informa **Grif**. De hecho, las revelaciones efectuadas minutos antes le hacen pensar que ha hecho lo correcto, pues empieza a dudar de que los cormyreanos pudieran estar enterados de los acontecimientos que el inquisidor mencionó. En todo caso, como no quiere arriesgarse y no puede mandar una fuerza considerable de sus propios **Dragones de la Tormenta**, ha hablado con una persona que puede ser la solución.

A una señal de **Mentos**, uno de los sirvientes abre una puerta y por ella aparece un hombre entrado en la treintena que va pertrechado con cuero endurecido y anda con paso decidido. El anciano consejero les presenta a **Thurbrand**, capitán de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, que habitualmente patrulla las *Tierras Pétreas* por encargo de la Corona de *Cormyr*. Tras el ataque del invierno, la unidad mercenaria fue desplegada aquí y llevan ya varias semanas inactivos. Su fuerza está especializada en la exploración y en la lucha de escaramuzas, por lo que son las tropas ideales para tal misión. Ha hablado con **Thurbrand** y está de acuerdo en actuar bajo las órdenes del **Señor**, una vez que éste haya llegado a un acuerdo con el **Constal Joshua Malden**, quien está a cargo del contingente del **Ejército del Este**. En caso de descubrir cualquier tipo de amenaza, **Thurbrand** mandará aviso y evitará el combate hasta recibir nuevas órdenes.

Finalizada la reunión con el **Señor**, los compañeros pasan la tarde hasta que cae la noche, momento en que acuden a su encuentro con el joven **Knut Martillo-de-Moradin**. Fiel a su palabra, el sacerdote enano se presenta en la concurrida posada, bastante atestada por mercenarios, soldados cormyreanos y también gente de la propia villa.

Ante todo, **Knut** les explica que cree que es su deber el ser honesto con ellos. Han sido precisamente los secretos los que han creado barreras entre quienes deberían ser aliados. Incluso el propio thane no ha revelado toda la verdad, no sólo a ellos, sino también al **Señor**. Él quiere romper esa dinámica y si hace falta afrontará personalmente las consecuencias. El **Consejo** quiere volver a encontrar *Tronales*, pero **Bjork** les ha ocultado la verdadera razón por la que les ha dado largas para enviar una nueva expedición. Hace unos dos meses, un grupo de prospección que exploraba varios túneles y cavernas más allá del complejo subterráneo de la villa desapareció. Se enviaron patrullas armadas y una de ellas tuvo un encuentro con una banda de enanos grises. Los duergar, entre los que había varios jinetes de arañas gigantes, fueron rechazados, pero su presencia hace sospechar a los thanes que sólo puede significar la avanzadilla de una fuerza mayor.

Remontándose a un incidente que ocurrió hace casi dos años, una criatura sombría de otros planos amenazó a los habitantes de la villa, asesinando a importantes miembros de algunas iglesias que ayudaban al **Señor**, así como a varios oficiales cormyreanos. Fue detenida gracias a la intervención de un grupo de aventureros y al sacrificio, entre otros, de un clérigo enano de **Dumathoin**, el **Guardián de los Secretos Bajo la Montaña**, llamado **Rûrik Buscasombras**. Durante la lucha final en el santuario del demonio de sombras, un grupo de duergar trató de impedir que los aventureros cerrasen un portal al *Plano de las Sombras* que hubiera puesto en peligro a toda la población. Eso es lo que ha llevado al **Consejo de Ancianos** a sospechar que los duergar no están actuando por su cuenta. Antes de la muerte de **Rûrik**, el sacerdote reveló al **Consejo** y a los otros clérigos del **Mordinsanmman** que durante un viaje con un grupo aventurero por los túneles de la *Suboscuridad* bajo los *Picos del Trueno* descubrieron un asentamiento de enanos grises. **Knut** teme que la fuerza con la que se toparon los **Juramentados**, las tropas enanas del *Alcázar*, sólo fuera la avanzadilla de una amenaza mucho

mayor. Además, si los enanos grises actúan en connivencia con los no muertos, podrían dividir también la atención de los defensores de la villa.

Una vez que **Knut** abandona la posada, el resto de héroes medita las palabras del clérigo enano. Mientras tanto, **Calamity** aprovecha para invitar a una ronda a muchos de los soldados reunidos en la sala común. Su gesto es bien recibido, especialmente por los mercenarios, muchos de los cuales parten al día siguiente hacia lo desconocido.

**10 Mirtul:** Poco después del amanecer, varios cuernos y trompetas anuncian la marcha de los más de cien hombres y mujeres que forman parte de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**.

Esa mañana, **Delar** y **Grif** acuden a hablar con **Mentos Balaklav**, para ver si el anciano erudito puede contarles más cosas acerca de los dragones de las sombras.

Por su parte, **Calamity** y **Elara** acuden a las dependencias de **Blasil Fornos**, el **Lionar** a cargo de la guarnición cormyreana de valle, interesándose por la situación del *Fuerte Espino*, ya que han oído que los soldados están teniendo graves problemas con las fatas oscuras. Efectivamente, el oficial les confirma dichos rumores. Desde el trágico suceso del **Carnaval de las Lágrimas**, cuando fatas oscuras de hielo hechizaron y masacraron a un gran número de habitantes del pueblo de *Piedratrueno*, el *Bosque de Hullack* ha dejado de ser seguro. La ruta que lo recorre sólo ha podido ser atravesada por caravanas fuertemente armadas, pero aún así muy pocos mercaderes se atreven a aventurarse por dicho camino. Para garantizar esa vía de suministros, el **Rey** mandó fortificar y ampliar hace casi dos años el *Fuerte Espino*, ubicado cerca del linde este del bosque. Sin embargo, los problemas no se han detenido. Viajeros solitarios o grupos pequeños que se acercan a los confines de la espesura han sido asesinados o atacados. La propia vegetación parece incluso haberse vuelto hostil e incluso el suministro de agua potable del fuerte es envenenado cada cierto tiempo.

Por todas estas razones, cuando ambas aventureras manifiestan su interés por poder ayudar, el **Lionar** se muestra encantado en escribirles una carta de recomendación para **Ser Tolgreth Espadaplateada**, el comandante de *Fuerte Espino*.

Esa noche, **Calamity** continúa estrechando lazos en la posada con los defensores del alcázar, tanto locales como cormyreanos. Para sorpresa de la ffolk, entre los **Dragones de la Tormenta** fuera de servicio se encuentra la propia **Merntal Adragón**, hermana del **Señor** y líder de los defensores del valle. Ambas valientes mujeres comparten unas bebidas mientras hablan de los combates que están por venir. De alguna manera, la conversación menciona al joven mago **Deimios Bleth**, quien escapó por los pelos del ataque de los muertos vivientes que asolaron el *Valle de Volkumburgo*. Tampoco estaba presente en la villa este invierno pasado, cuando una segunda hueste no muerta cayó sobre estas tierras. Por alguna razón, la bárbara no deja de percibir cierta suspicacia en las palabras de la **Señora del Dragón**.

**11 Mirtul:** Esa madrugada, suenan cuernos en las torres, así como silbatos más allá de la muralla, en el campamento fortificado cormyreano. El motivo es que el viento del noreste ha traído una neblina que ha extendido su manto prácticamente sobre toda la villa. A pesar de no ser muy densa, sí es extremadamente rara, más aún en esta época del año.

Por la mañana, la niebla sigue ocultando los rayos del sol, aunque lo curioso es que rodea toda la villa y gran parte de las tierras circundantes a excepción de los propios muros de la fortaleza.

Consultando con sus aliados, tanto **Ser Cedric Makreides**, al que acuden a ver al altar de **Helm**, como **Mentos Balaklav**, les confirman el origen sobrenatural de la misma. De hecho, el anciano mago les confiesa que **Korrigan**, el primogénito del **Señor** y un mago de cierto poder, y él mismo han intentado disiparla pero sin ningún éxito.

Es entonces cuando **Grif** le confiesa que ha vuelto a hablar con el servidor de **Jergal** que le previno contra la amenaza de **Aurgloroasa** y éste le ha confirmado que la niebla es obra suya. **Mentos** no duda de las palabras del inquisidor, pero sí duda de las de su fuente, así como del verdadero propósito de la misma. También le pide al jergali que evite volver a contactar con dicho ser, ya que podría estar poniendo en peligro no sólo su alma, sino también las de sus propios camaradas.

Esa tarde, reunidos todos de nuevo en la posada, **Calamity** propone partir en busca del origen de la niebla para investigar que se esconde tras ella, idea con la que el resto de los aventureros está de acuerdo.

**12 Mirtul:** Después de hacer acopio de provisiones, los compañeros abandonan el *Alcázar Martilloóigneo*, cubiertos por la sempiterna neblina, con la esperanza de averiguar el origen de este extraño fenómeno.

**13 Mirtul:** Esa noche, protegidos por una cabaña mágica conjurada por **Zelis**, los aventureros escuchan sobrecogedores aullidos en la lejanía. También puede percibirse el sonido rítmico de tambores, que el viento de noreste trae consigo, además de los vapores neblinosos, que en esta zona próxima a las montañas parecen hacerse más densos.

**14 Mirtul:** Apenas una hora antes de amanecer, un sonido despierta a **Calamity**, que es la única que duerme en el exterior, protegida por un risco de roca. A pesar de la neblina, la oscuridad de la noche se está disipando con la llegada del sol, lo que permite a la bárbara percibir las siluetas de tres enormes lobos, seguidos por dos figuras inmensas que la folk reconoce como gigantes. Rápidamente, coge un pequeño guijarro y lo lanza contra una de las ventanas de la cabaña, esperando que el sonido pueda advertir a sus camaradas del peligro. En el interior de la construcción arcana, **Delar** y **Pris** montan guardia. El sonido de la piedra lanzada por su compañera los pone en guardia, segundos antes de que varios golpes tremendos resuenen en la techumbre de la cabaña, hundiendo parte de las vigas de madera de la parte trasera de la misma, aunque sin causar daño a los héroes que se resguardan en su interior.

Alarmada por los golpetazos, **Elara** se apresura para salir al exterior, encontrándose cara a cara con un lobo terrible. Gracias a su agilidad, la elfa consigue zafarse del enorme animal, pero al avanzar entre la neblina comprueba con desánimo que la criatura no está sola. Otros dos lobos terribles se han lanzado contra los laterales de la cabaña, aunque los muros de la misma parecen ofrecer mayor protección que contra lo que golpeó en el tejado. Momentos después la **Espadacantarina** se da cuenta de qué golpeó la edificación, cuando tres enormes piedras, lanzadas por otros tantos gigantes, vuelven a caer sobre la misma zona del edificio. El primero de los grandes proyectiles termina de destrozar la techumbre en la parte trasera de la cabaña, y las otras dos caen directamente sobre varios de los aventureros que se protegían en su interior, dañando especialmente a **Grif** y **Pris**.

En el interior del refugio arcano, los aventureros se aprestan a la lucha. **Delar** golpea protegido por un manto de invisibilidad al lobo terrible, ayudado por **Grif**. También **Pris** descarga su arma contra la bestia, con un estruendo que resuena en el interior ensordeciendo momentáneamente a todos. La criatura es rematada por **Zelis**, quien la abate con una descarga de proyectiles arcanos.

Sin embargo, el triunfo de los héroes es momentáneo, pues tres piedras vuelven a sacudir la cabaña, hiriendo a **Grif** y a **Zelis**, hasta tal punto que **Pris** debe invocar el auxilio de **Gond** para sanar a sus camaradas.

En el exterior, **Calamity** ha desenvainado su enorme espadón y se enfrenta a uno de los lobos terribles que merodeaba en uno de los laterales de la cabaña. La bestia lo muerde, pero la intrépida bárbara aguanta el daño y descarga un tajo que casi decapita a la criatura, que cae sangrando a chorros. En cuanto a **Elara**, protegida por magia ilusoria, que crea varias imágenes falsas suyas, se acerca al primero de los gigantes, un bruto cubierto de pieles que blande una enorme porra. Afortunadamente, su camuflaje le permite evitar el

barrido de la terrible arma, contraatacando con su propia hoja encantada, potenciada por su magia élfica. Pero el gigante no está solo. Otro gigante de aspecto primitivo avanza cerca de su adversario, y más allá de la neblina atisba la silueta de un tercero, sólo que más alto y estilizado, y armado con grandes jabalinas que impactan a las últimas imágenes ilusorias que le quedaban.

Muerto el lobo terrible que bloqueaba la puerta, **Grif** es el siguiente en salir, aunque su valentía provoca que reciba una tremenda pedrada de uno de los gigantes. A pesar de ello, el inquisidor sigue avanzando, mientras invoca los poderes curativos de **Jergal**. Tras él, abierta una línea de tiro, **Zelis** invoca un par de esferas electrizantes, que comienzan a hostigar al monstruo que ha herido a su compañero.

Viendo a la elfa en apuros, **Calamity** se lanza a la batalla, descargando un mandoblazo contra el gigante de las colinas. Con un gruñido, el bruto devuelve el golpe a la bárbara, mientras que su compañero se acerca en su ayuda, y el tercer gigante, más apartado de la refriega, lanza otras dos jabalinas contra los aventureros. Es más, al escuchar el sonido de la lucha, el último de los lobos terribles acude también. En apenas un momento, la situación se vuelve peligrosa para ambas mujeres, que tiene que hacer frente solas al trío de gigantes y al lobo terrible. El intercambio de golpes es brutal, y la corajuda bárbara se desploma en el suelo tras recibir varios impactos.

Afortunadamente, el resto de héroes acuden inmediatamente en su ayuda. Las esferas arcanas de **Zelis** siguen acosando a uno de los gigantes de las colinas. **Elara** emplea su propia magia, evocando una ráfaga de proyectiles arcanos contra el monstruo. **Pris** sigue disparando contra el otro gigante que se yergue junto a su compañera caída. También **Delar**, que ha estado oculto bajo un manto de invisibilidad, clava certeramente un virote de ballesta en uno de los gigantes.

Esta inesperada resistencia parece sorprender al gigante que va más retrasado, quien grita algo en una extraña lengua, moviéndose más allá de la visibilidad permitida por la neblina. Sus órdenes son respodidas por los dos gigantes de las colinas, que se apresuran a seguir sus pasos, dejando tras de sí un reguero visible de sangre causado por las múltiples heridas recibidas.

Únicamente el último de los lobos terribles parece plantar cara, rodeado por varios aventureros. Sin embargo, la bestia es rápidamente abatida por el esfuerzo combinado de los héroes, acabando **Elara** con el animal con un certero tajo de su cimitarra.

Más allá, en el interior de la neblina el grupo escucha las voces de los gigantes retumbar y en la lejanía comienzan a resonar más aullidos y otros gritos guturales que les responden.

Aprovechando la cobertura de la propia niebla, los aventureros sanan sus heridas, poniendo en pie de nuevo a **Calamity**. Sin perder tiempo alguno recogen todas sus pertenencias y emprenden el regreso a toda prisa hacia el valle. Antes, **Elara** emplea astutamente sus poderes arcanos para crear unas luces mágicas que mueve en otra dirección, con la esperanza de que ello pueda despistar momentáneamente a sus posibles perseguidores, dándoles un cierto margen de ventaja.

Al cabo de una hora de trotar sin descanso entre la neblina, dejan de escuchar en la lejanía los aullidos de los lobos terribles y los gritos de los gigantes que los buscan. Tras descansar unos breves minutos, acuerdan que la prioridad principal es regresar al *Alcázar* e informar de la naturaleza de la nueva amenaza que se aproxima.

**15 Mirtul:** Cansados y fatigados, los aventureros llegan a las inmediaciones de la villa cerca del mediodía, topándose con una de las patrullas cormyreanas que patrullan entre la neblina.

Tomándose el tiempo indispensable para refrescarse un poco, acuden a la fortaleza, para solicitar una audiencia con el **Señor Adragón** y su leal consejero **Mentos**, a quienes relatan todo lo que han descubierto acerca de la niebla y los peligros que oculta. En verdad, las nuevas causas preocupan en **Arkhus Adragón**,

quien anuncia que informará de la amenaza inminente a sus aliados cormyreanos y enanos, agradeciéndoles la información obtenida y el riesgo que ha tomado para lograrla.

Al salir de la audiencia, **Elara** le ordena a **Delar** que la acompañe y ambos elfos acuden a entrevistarse con el **Lionar Blasil Fornos**, a quien interrogan sobre la posibilidad de mandar un mensaje urgente a *Suzail*. Viendo la expresión determinada de la embajadora, el oficial cormyreano se pone a su servicio, y dispone que uno de sus **Magos de Guerra** envíe una misiva por medios arcanos en nombre de la embajadora, quien desea mandar un mensaje a su contacto en la *Mansión Verde*, la embajada de la **Corte Élfica** en tierras cormyreanas.

**16 Mirtul:** La vigilancia de las tropas del valle se ha duplicado, aunque los intentos por disipar la niebla han seguido resultando infructuosos.

Esa noche, durante la cena en la posada, **Grif** hace una nueva confidencia a sus compañeros. El servidor de **Jergal** ha vuelto a revelar nueva información. Hace tiempo, cerca de este valle, tres poderosas criaturas de ultratumba sellaron un pacto entre sí, usando a los duergar como intermediarios. Una de ellas, como ya suponen, era **Aurgloroasa**, la **Sombra Sibilante**. La otra era el enviado de una maestra vampira de tierras del oeste, que había estado siguiendo una copia del **Libro de las Tierras Grises** hasta que perdió su rastro en *Cormyr*. El último de ellos era un demonio de sombras, una criatura de tiempos pasados servidora de **Orcus**, un señor demonio conocido como el **Príncipe de los No Muertos**. El servidor de **Jergal** está seguro de que el ritual del **Libro de las Tierras Grises** ha despertado y reunido a estos seres, que tratarán de evitar caer bajo el dominio de la magia necromántica desatada, aunque para ello tengan que arrasar todo este confín de los *Reinos*.

**17 Mirtul:** Los cuernos de alarma sacan de sus ensoñaciones a los aventureros durante la madrugada. En la calle, escuchan los gritos de los **Dragones de la Tormenta**, que pasan a la carrera de camino a los muros de la villa.

Tras pertrecharse, los héroes salen de la posada para unirse a los defensores. Parece ser que están atacando el campamento cormyreano en el exterior de la *Puerta Este*. Pueden escucharse perfectamente las órdenes de los oficiales a sus soldados, así como el ocasional retumbar de una pesada roca que golpea contra lo alto de la muralla. También se oyen de fondo los aullidos de los lobos terribles y los gritos de los gigantes. A pesar de que la neblina impide la visibilidad a ambos bandos, las numerosas luces que iluminan las murallas y los campamentos fortificados cormyreanos convierten a estos en blancos de las pesadas rocas y grandes jabalinas que lanzan los temibles brutos. No obstante, también los cormyreanos responden, y en más de una ocasión puede vislumbrarse el estallido de una bola de fuego o el recorrido de un relámpago cuando uno de los **Magos de Guerra** consigue atisbar un blanco.

Cuando llegan a las puertas de la muralla, se encuentran con que varios pelotones de **Dragones de la Tormenta** están ya ayudando a las tropas cormyreanas bajo ataque, proporcionando refuerzos y dejando refugiarse a los heridos más graves tras los muros.

Sopesando que este bombardeo puede obedecer a una maniobra de distracción, los compañeros deciden subir a una de las torres de vigilancia y mantenerse alertas por si hubiera un intento de infiltración sorpresa.

Sus sospechas se ven recompensadas apenas unos diez minutos después. Repentinamente, un pequeño destello rojizo emerge en el cielo, subiendo por encima de la neblina. Al mismo tiempo, todos notan un pequeño temblor que se extiende por las fortificaciones.

Al cabo de unos segundos, el grupo escucha sonidos de lucha en las puertas, donde de alguna forma el enemigo ha conseguido llegar atravesando a las tropas cormyreanas y sorprendiendo a los **Dragones de la Tormenta** que las defendían. Un instante después, un nuevo temblor sacude la muralla y todos observan

sobrecogidos como una sección de la misma, al norte de su posición, se desmorona por completo, en medio de una nube de polvo y escombros.

Los héroes sólo pueden esperar tapar una de las dos brechas. Deciden que la muralla es más importante y corren a toda prisa hacia el lugar donde las defensas han caído.

**Delar** y **Elara** son los primeros en llegar. Varios **Dragones de la Tormenta** contienen a un grupo de enanos, aunque algunos de ellos han adquirido un enorme tamaño y parece que los hombres de armas del alcázar llevan las de perder. Entre los restos de la muralla se adivinan varios cadáveres de soldados que no tuvieron tanta suerte. Además, un gruñido jadeante más allá de la brecha indica la llegada de un lobo terrible, uno de los pocos atacantes que, a pesar de estar bajo la neblina, ha percibido la oportunidad presentada.

**Elara** abre la lucha, protegida por un aura electrizante que daña a cuantos enanos grises la rodean. Gracias a ella y a **Delar** los **Dragones de la Tormenta** logran contener a los duergar, varios de los cuales parecen haber salido de un pequeño edificio a una veintena de metros del derrumbe. Los valientes soldados del alcázar no ceden terreno y a pesar de enfrentarse a este oscuro enemigo, logran acabar con el lobo terrible. Sin embargo, la sombra que amenaza la villa no va a ceder tan fácilmente. Tras la bestia surge un enorme gigante de las colinas que ataca a los hombres del **Señor**. Viendo esto, **Calamity** y **Pris** aprietan el paso para unirse a la lucha, mientras **Grif** y **Zelis** preparan su magia para la batalla.

Rodeados por fuerzas superiores, los **Dragones de la Tormenta** van cayendo uno a uno, hasta que finalmente sólo el oficial de la torre aguanta, ayudado por **Delar** y **Elara**. **Calamity** ha cargado ferozmente contra el gigante, al que abre un terrible tajo con su mandoble. Por su parte, **Pris** recibe un virote emponzoñado que debilita sus fuerzas, pero no lo suficiente como para impedir que la iniciada de **Gond** descerraje un certero disparo con su arma que revienta las tripas del gigante, haciendo caer al bruto en un charco de sangre y vísceras. Una bola de fuego de **Elara** carboniza a uno de los enanos grises, quemando gravemente a otro que había adoptado las dimensiones de un pequeño ogro. Ayudada por **Delar**, la **Espadacantarina** mantiene a raya a los enanos grises lo suficiente para que **Calamity** cargue contra ellos destrozando a uno de sus guerreros.

En retaguardia, **Zelis** convoca a una criatura de poder angelical a la que ordena avanzar para unirse a la lucha, mientras que **Grif** sigue invocando los poderes protectores de **Jergal**. Tras ellos, se escuchan los gritos de los refuerzos de los **Dragones de la Tormenta** que acuden para bloquear la brecha antes de que nuevos enemigos puedan tratar de penetrar por la misma.

Todo esto resulta ser suficiente para que los el líder duergar, montado en una enorme araña peluda, de una orden tajante y los suyos se retiren a duras penas. Varios enanos grises vuelven a entrar en la pequeña casa, mientras que el propio jefe sale a toda la velocidad que las patas de su montura arácnida le permiten. **Elara** hace ademán de perseguirle, pero desiste al darse cuenta de que esto podría separarla demasiado del resto del grupo.

Gracias a la rápida intervención de los aventureros, los duergar no han tenido tiempo para asegurar la zona y hacer señales para que otros gigantes pudieran aprovechar la sección derrumbada de la muralla. Una veintena de **Dragones de la Tormenta** toman posiciones entre los escombros, tratando de amontonar las piedras menores para dificultar al menos cualquier posible penetración. Tal y como era de pensar, en el interior del edificio del que surgieron los duergar hay un túnel expertamente excavado que desciende bajo tierra. Es de suponer que desde aquí los enanos grises cavaron la mina que socavó los cimientos de la muralla cercana.

Pasan varios minutos durante los cuales los héroes se dedican a sanar sus heridas y ayudan a las tropas del alcázar a afianzar su posición en la defensa de la brecha. Afortunadamente, la propia neblina que da cobertura

a los atacantes impide que éstos mismos se hayan dado cuenta de la existencia del punto débil, aunque sí que es cierto que las fuerzas cormyreanas están atrayendo casi toda la atención de la hueste de gigantes y lobos terribles.

Momentos después, un cántico parece provenir de espaldas a los héroes, donde se adivinan las torres de la fortaleza de los **Adragón**. Poco a poco, la niebla se va retirando, como si la magia protectora del alcázar se hubiera impuesto finalmente a la voluntad que extendía la niebla sobre todo el valle.

Retirada la neblina, a pesar de que todavía es de noche, las numerosas luces y fuegos permiten contemplar el campo de batalla. Gran parte del campamento fortificado cormyreano es el escenario de una sangrienta lucha entre **Dragones Púrpura** y gigantes. Ocasionalmente pueden vislumbrarse los efectos de un conjuro lanzado por algún **Mago de Guerra**. Por doquier se ven tiendas caídas y cuerpos aplastados, merced al terrible bombardeo de piedras que sufrieron los cormyreanos durante las primeras fases del ataque.

Entonces, de un punto en la oscuridad a varias decenas de metros más allá de las empalizadas destrozadas surge una ola de fuego que comienza a avanzar a una velocidad aterradora. La enorme llamarada cruza todo el campo de batalla, arrasando especialmente las zonas defendidas todavía por los soldados cormyreanos. Todos aquellos a su paso quedan reducidos a cenizas de un modo atroz y casi instantáneo. Finalmente, la oleada llameante choca contra las murallas de la villa, donde los defensores han podido resguardarse tras las almenas.

Inmediatamente, la vista de los héroes busca el punto de partida de la terrorífica fuerza mágica. Más allá de la planicie al este puede verse un trío de solitarios gigantes. El más alejado hace empequeñecer a los otros dos que montan guardia junto al mismo. Sin duda, si existe un líder entre la fuerza invasora de gigantes, los **Hermanos de Sangre** acaban de encontrarlo.

No son los únicos, sin embargo. Mientras los aventureros se preparan para este asalto, rodeando la zona del campamento cormyreano y evitando así tener que enfrentarse con los gigantes que todavía siguen luchando allí, escuchan un sonido atronador de cascos y los gritos de guerra de las tropas del valle. Al menos una docena de jinetes consiguen romper en forma de cuña cualquier resistencia enemiga y se precipitan al galope hacia la retaguardia de los gigantes. Incluso por un instante, los compañeros atisban una figura que les sigue, volando por encima de sus cabezas.

Sin perder un instante, los compañeros atraviesan el hueco de la muralla y avanzan a la carrera tratando de pasar desapercibidos. En la lejanía pueden verse al grupo de jinetes que carga contra los gigantes, al mismo tiempo que la figura voladora se rodea de un intenso halo luminoso que revela a sus adversarios. Se produce entonces un estallido llameante que engulle a varios de los defensores del valle, consumiendo tanto a hombres como a sus monturas.

Al acercarse, pueden contemplar como sólo un par de los hombres del **Señor Adragón** continúan a caballo. Otros dos luchan desmontados. El resto, o bien no pudieron atravesar la lucha en el campamento cormyreano o sus restos humeantes yacen tendidos en el suelo. Dos altos y fibrosos gigantes de piel grisácea armados con enormes hachas de acero negro luchan contra el propio **Arkhus Adragón** y sus huestes. También está presente un adusto cormyreano que porta una vara de mago y una túnica púrpura de los **Magos de Guerra**, el único de los suyos que ha podido unirse a este osado ataque contra el líder enemigo. A poco más de una decena de metros se encuentra éste. Se trata de un gigante inmenso, de piel oscura que sin embargo resplandece con una serie de luminosas runas que lleva tatuadas por todo el cuerpo. A diferencia del resto de gigantes con los que se han topado no lleva ni armas ni armadura, sino una sencilla túnica negra cuyos pliegues parecen moverse como si estuvieran mecidos por un viento invisible.

Es el **Mago de Guerra** quien pasa al ataque conjurando un relámpago que es bloqueado por una esfera que surge alrededor del enorme gigante. A su vez, el coloso, notando la llegada de los héroes, lanza una tremenda bola de fuego que arrasa toda la zona, alcanzando también al mago cormyreano. Todos los compañeros, a excepción de **Delar**, que avanzaba invisible a toda velocidad hacia el gigante gris más próximo, sufren graves quemaduras. Pero las heridas no minan su determinación. **Zelis** invoca también un rayo, aunque toma como objetivo a uno de los gigantes de piedra. El ataque mágico impacta a la criatura, que gruñe de dolor, pero parece que está protegida contra la energía mágica, pues apenas parece notar el asalto arcano. La pareja de gigantes protectores barren con sus armas el campo de batalla, haciendo caer para siempre a dos de los leales caballeros al servicio del **Señor**. De hecho, **Arkhus Adragón** espolea a su montura, evitando un golpe de hacha, para cargar directamente contra el gigante líder. Cuando está cerca del mismo, una maraña de garras sombrías emerge del suelo, atacando a su montura, aunque el **Señor** del *Alcázar* consigue recular y evitar lo peor del ataque, golpeando a su vez con su espada bastarda que hiere por primera vez al coloso rúnico. Esta acción infunde coraje a todos los presentes, testigos de que incluso este terrible oponente puede sangrar. El **Mago de Guerra** invoca una vez más su magia, y varias de las runas que iluminan la piel del monstruo parpadean y se oscurecen, como si la energía que las alimentaba hubiera sido disipada. Esto no parece gustar al gigante rúnico, quien hace caso omiso del **Señor Adragón** e invoca una telaraña oscura que rodea al cormyreano. Éste comienza a chillar agónicamente cuando las hebras negras comienzan a estrecharse, consumiendo carne y hueso hasta dejar sólo sus ropajes destrozados y restos de polvo de hueso sanguinolento.

Gritando de júbilo por la demostración de poder de su amo, uno de los gigantes de piedra destroza a otro de los caballeros del *Alcázar*. **Zelis** contraataca, empleando esta vez rayos ígneos, pero la defensa mágica que protege a los gigantes guardianes también evita que sufran daño por parte de su fuego arcano. A su vez, **Korrigan**, la figura voladora que los aventureros habían visto, lanza un rayo de energía verde contra el enorme gigante negro, que vuelve a gritar de dolor, al tiempo que parte de su túnica desaparece consumida por la magia.

Las sombras que rodean al gigante rúnico atacan salvajemente al caballo del **Señor Arkhus** como si estuvieran dotadas de vida propia. El pobre animal cae, sangrando por docenas de heridas, pero su jinete consigue saltar y ponerse en pie. Sin embargo, el coloso centra su atención del primogénito de los **Adragón**. Una nueva telaraña de sombras, como la que mató horriblemente al **Mago de Guerra**, sale disparada de sus manos pero falla milagrosamente al tratar de capturar a **Korrigan**.

Mientras, a pocos metros, los aventureros entran en batalla desesperadamente, tras haber sanado lo mejor posible sus quemaduras mientras avanzaban. **Delar** y el caballero de los **Adragón** combaten a uno de los gigantes, mientras que **Calamity**, **Elara** y **Pris** luchan contra el otro.

**Arkhus** y **Korrigan** se enfrentan por su parte al coloso rúnico. Tanto la espada encantada del **Señor**, como la magia de su hijo, hiere a la formidable criatura, pero ésta sigue en pie, dotada de una resistencia tanto física como mágica terribles.

**Delar** y el caballero **Adragón** continúan con su desesperada lucha, al igual que el resto de héroes. **Grif** llega en ayuda de sus camaradas, tratando de distraer a su adversario, que ha ido resultando debilitado por los disparos de **Pris** y los proyectiles arcanos de **Zelis**. El gigante de piedra y **Calamity** mantienen una feroz lucha entre ambos, pero es la bárbara *ffolk* la que acaba con el monstruo en nombre de la **Manada de Lobos**, los guerreros defensores de la **Madretierra**.

Viendo caer a uno de sus guardianes, en gigante rúnico trata de acabar la pelea por la vía rápida. A pesar de estar siendo bombardeado por múltiples flechas arcanas lanzadas por **Korrigan**, el coloso invoca una esfera verdosa con sus manos y la hace descender sobre el **Señor Adragón**, quien comienza a aullar de dolor al sufrir el contacto de la energía mágica. Por un momento, parece como si la esfera verde quisiera engullir al **Señor**, quien queda indefenso ante su contacto.

Viendo esto, **Elara** acude en ayuda de **Arkhus Adragón**. Su prodigiosa agilidad le permite esquivar la maraña de garras sombrías que surgen alrededor del gigante, pero de momento, poco puede hacer excepto atraer su atención.

El otro gigante de piedra redobla sus esfuerzos por zafarse de sus atacantes y ayudar a su amo. Un poderoso golpe de su hacha hace caer a **Delar** al suelo. Por fortuna, **Calamity**, **Grif** y **Pris** presionan a la criatura, lo que permite al caballero acudir en ayuda del **Señor Adragón**. Éste continúa retorciéndose agónicamente, conforme la esfera de energía verdosa sigue rodeándolo más y más. Desesperado por el sufrimiento de su padre, **Korrigan** invoca una espada luminosa entre sus manos y ataca al coloso negro. Guiado por la rabia y sus últimas esperanzas, la hoja mágica se incrusta profundamente en el vientre del gigante rúnico, haciendo que la luz que alimenta sus tatuajes comience a parpadear y a difuminarse conforme la criatura muere. También la esfera verde que consumía a **Arkhus Adragón** se desvanece. Con un sonoro golpe, el oscuro ser cae de rodillas y luego su enorme cuerpo se vence de espaldas en el suelo pesadamente.

La caída de su amo deja desconcertado al último de los gigantes de piedra guardianes. Sangrando por múltiples heridas, una ráfaga de proyectiles arcanos de **Zelis** le da la puntilla, derribándolo para siempre. Inmediatamente, **Pris** acude en auxilio del caído **Delar**, mientras que el resto de sus compañeros observan atónitos la imagen que se está formando alrededor del gigante negro.

La maraña de sombras que lo rodeaba está adquiriendo un tamaño cada vez mayor, empequeñeciendo al propia figura del monstruo caído. A duras penas, **Korrigan** y el último de los caballeros **Adragón** retiran a su **Señor**, antes de que la sombra termine de formarse por completo. Se trata de un dragón, pero de una criatura como nadie de los presentes ha podido ver ni en sus pesadillas más alocadas. No obstante, no sienten su presencia física, pero a pesar de ser sólo un reflejo, su aspecto impone respeto y miedo a todos los que lo ven. La imagen del colosal monstruo clava sus ojos en **Arkhus** y **Korrigan Adragón** y unas palabras roncadas en una lengua extraña restallan en el aire. Palabras que prometen dolor y muerte sin duda. Luego, la inmensa sombra se desvanece, disipada por el viento del este, donde comienzan a atisbarse los primeros rayos de la luz del amanecer.

El resto de la jornada, así como las que le siguen, están salpicadas de momentos agri dulces. Hay alegría entre los defensores porque han conseguido derrotar a un enemigo terrible, pero la victoria ha costado muchas vidas, especialmente entre los efectivos cormyreanos del **Ejército del Este** acampados junto a la puerta que sufrió el ataque, quienes se han llevado la peor parte. **Pris** colabora con los sanadores de la villa, tratando a cuantos heridos puede aunque, a menudo, la pequeña gnoma es incapaz de dar a básto para atender a todos. El resto de aventureros ayudan a transportar a los muertos, a hacer piras para quemar los cuerpos de los enemigos caídos, o a patrullar las zonas del valle en previsión de una nueva amenaza.

**22 Mirtul:** Los aventureros son convocados a una reunión a mediodía en el *Alcázar Martilloígneo*. Una vez allí, son presentados públicamente por el **Señor Adragón**, quien les reitera su agradecimiento por su participación decisiva en la defensa de la villa. Además, de **Arkhus**, junto a él están su hijo **Korrigan** y el fiel **Mentos**, así como su hermana **Merntal**, la **Señora del Dragón** que dirige a los **Dragones de la Tormenta**. Por parte de los enanos, reconocen a **Bjork Escudotrueno**. Le acompaña un corpulento enano de gesto sombrío al que

identifican como **Dornful Martilloatronador**, el líder de los **Juramentados**, los guerreros de los clanes enanos refugiados. Por parte de *Cormyr*, **Elara** ya conoce a **Blasil Fornos**, el **Lionar** a cargo de la guarnición. Con él se encuentra **Joshua Malden**, el **Constal** que manda a las tropas del **Ejército del Este**. Sí que resulta inesperada la presencia de **Ser Cedric Makreides**, quien les saluda cortésmente con una inclinación de cabeza.

Iniciada la reunión, el **Señor Arkhus** hace un repaso de lo ocurrido durante el ataque, así como de las acciones emprendidas para garantizar la seguridad de la villa y sus habitantes, permitiendo que cada uno de los aliados asistentes expresen sus opiniones o completen la información dada. La fuerza de atacantes, cerca de una sesentena de gigantes, principalmente brutos gigantes de las colinas, junto con una veintena de lobos terribles, ha sido destruida por completo. Todos sus cadáveres han sido cremados en diversas piras para evitar que pudieran regresar de la muerte. En cuanto a los duergar, la fuerza principal, que atacó los niveles subterráneos defendidos por los clanes enanos, también fue derrotada y se retiró, aunque los **Juramentados** decidieron no perseguirlos en previsión a que fuera una trampa para conducirlos a una emboscada. El pequeño grupo que provocó el derrumbe de la muralla fue rechazado, gracias a la intervención de los héroes, y aunque algunos consiguieron huir, fueron finalmente arrinconados y exterminados en diversos lugares de la villa. Por último, un grupo de muertos vivientes que portaban uniformes cormyreanos consiguió abrirse paso en la *Puerta Este* aprovechando la confusión del ataque y la neblina existente. Causaron bajas entre los **Dragones de la Tormenta** que custodiaban las puertas y entre los heridos cormyreanos que estaban entrando a refugiarse tras los muros. Sin embargo, la rápida intervención de **Ser Cedric Makreides** y sus helmitas pudo contener a las criaturas. Él mismo destruyó al vampiro que dirigía a los no muertos, evitando que pudieran esconderse entre la población, donde podrían haber causado numerosos problemas.

A cambio, la alianza enemiga ha causado numerosas bajas y desperfectos, aunque podría haber sido mucho peor. Los caballeros de la **Orden del Dragón** fueron prácticamente diezmados en la salida y el posterior ataque desesperado contra el gigante rúnico que dirigía a la hueste atacante. La muralla de la villa será reparada prioritariamente, pero el campamento cormyreano junto a la *Puerta Este* quedó prácticamente destruido. Las fuerzas del **Ejército del Este** han perdido a más de un tercio de sus efectivos, entre ellos **Kenyon Asterfal**, el líder de los **Magos de Guerra**, que pereció en la lucha contra el coloso negro.

Los informes de los exploradores, tanto de los **Dragones de la Tormenta** en superficie como de los **Juramentados** en los túneles bajo la villa, indican ausencia total de actividad enemiga. Sin embargo, el **Señor Arkhus** cree que esta victoria, duramente obtenida, sólo les ha permitido comprar tiempo. Además, en estos días han llegado noticias a la villa desde *Cormyr* que le hacen pensar que el ataque sobre el valle sólo ha sido un movimiento de una guerra que es está jugando en un tablero muchísimo más amplio.

Toma entonces la palabra **Joshua Malden**, quien actualmente es la máxima autoridad cormyreana. El **Constal** les pide a todos la máxima discreción respecto a los sucesos que va a revelarles. El mismo día que aconteció el ataque sobre el *Alcázar*, se produjeron otros dos asaltos, aunque a escala muy diversa. En *Suzail*, el tío del **Rey Azoun**, el **Señor Keilab Obarskyr**, fue asesinado. Los asesinos entraron en la *Corte* junto con una criatura demoníaca, una especie de ser sombrío y es muy posible que hubieran podido atentar también contra la propia familia real. Fueron detenidos por **Vangerdahast**, el **Mago Real**, quien resultó gravemente herido. Su intervención propició la captura o muerte de los implicados, que resultaron ser miembros de los **Cuchillos de Fuego**, un gremio de asesinos afincado desde hace años en el reino. El mago también destruyó al ser de sombras, pero ha quedado sumamente debilitado, provocando que varios de sus lugartenientes entre los **Magos de Guerra** hayan tenido que asumir sus funciones en la defensa de la *Corte* y de los asuntos más

acuciantes del reino. Eso significa que probablemente, pasen algunas semanas hasta que los **Magos de Guerra** envíen a un sustituto adecuado para el fallecido **Kenyon Asterfal**.

Aunque ya de por sí, este intento de magnicidio e infiltración en la propia sede de gobierno de *Cormyr* es terriblemente preocupante, no fue el único suceso que aconteció al mismo tiempo que la incursión de los gigantes. Poco antes del amanecer de ese día, numerosos lacedones y otros no muertos ahogados emergieron del *Aguadewyvern*, atacando el pueblo de *Immermar*. Sólo la intervención de los buenos clérigos del templo de **Selúne** y de una compañía aventurera presente pudo evitar lo que habría sido una masacre de otro modo.

Ante tales nuevas, **Arkhus Adragón** cree que es el momento de averiguar a qué o a quiénes se enfrentan y cómo derrotarlos. La **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón** está ya desplegada en los *Picos del Trueno*, desde donde han partido tanto los dos ataques que la villa ha sufrido como la hueste de muertos vivientes que asaltó *Volkumburgo* el año pasado. Esperan inminentemente un informe por parte de sus exploradores, lo que puede darles información sobre el terreno. En todo caso, propone que, si ellos aceptan, los aventureros de los **Hermanos de Sangre**, viajen hasta la zona que están explorando los mercenarios para poder ser los ojos y oídos de la alianza.

Sopesando el reto que se pone ante ellos, los héroes aceptan el desafío, lo que da por finalizada la reunión entre los altos mandatarios reunidos en el alcázar.

Una vez a solas, el **Señor Arkhus** les explica que **Mentos** los hará llamar en cuanto tengan los primeros informes de campo de los **Espolones del Halcón**, algo que sucederá en las próximas horas.

Por otro lado, **Grif** le pregunta al **Señor** acerca de las palabras de la colosal sombra draconiana. Tal y como todos sospechaban, la propietaria de dicha magia no era otra que **Aurgloroasa**, quien le auguró al **Señor Adragón** su muerte y la de todos sus vástagos y súbditos, así como su posterior esclavitud para servirla en las sombras.

Esa tarde, preocupados por no haber visto al joven clérigo enano **Knut**, varios de los compañeros visitan la taberna de las *Brasas de la Forja*. Lo cierto es que el lugar no se encuentra muy animado, a excepción del propio tabernero y varios trabajadores enanos que están ayudando a reparar la brecha en la muralla de la *Puerta Este*. Aunque los parroquianos siguen siendo algo reservados, el propietario les asegura que los suyos patearon a los duergar más allá de los niveles subterráneos tan deprisa que ni siquiera ningún clérigo tuvo que intervenir, por lo que les asegura que **Knut** estará bien. También han oído la dura lucha que tuvo lugar en la *Puerta Este* y en el campamento fortificado cormyreano. Está claro que los enanos saben quiénes son los héroes, pues tanto el propietario como uno de los maestros constructores les invitan, respetuosos con el valor mostrado durante la batalla.

**24 Mirtul:** Una vez más, los **Hermanos de Sangre** son llamados por **Arkhus Adragón** a la fortaleza. Allí, el **Señor** y **Mentos** les comunican que han recibido noticias de los **Espolones del Halcón**. Una pequeña partida de mercenarios llegó ayer al alcázar para reaprovisionarse de algunas cosas y traían algunas noticias interesantes.

**Thurbrand** ha dispuesto a sus hombres rodeando una entrada a las montañas de la cara noreste, evitando así el flujo principal de la niebla que descendía sobre el valle, pero teniendo controlados los senderos más evidentes. Desde esta posición privilegiada, varios grupos de exploradores al mando de los tenientes de la compañía han partido hacia el interior de los *Picos del Trueno*. Su trabajo se ha visto recompensado con dos descubrimientos interesantes. Por un lado, uno de los grupos de avanzada descubrió una senda estrecha que parece internarse todavía más hacia el interior de la cordillera montañosa. Hasta donde saben, no existen rutas naturales en la zona, por lo que podría tratarse de un antiguo paso abierto por los enanos, los montañeses, o

por alguna otra raza. Por otro lado, una de las partidas de exploración encontró un bastión defensivo muy similar al lugar donde los héroes se enfrentaron con el demonio **Hesthebal** y a los enanos no muertos. Uno de los tenientes de confianza de **Thurbrand**, **Mangesta la Hechicera Gris**, dotada para las artes arcanas, percibió la presencia de un portal al *Plano Elemental de la Tierra* que todavía sigue activo.

Ambos descubrimientos pueden ser cruciales en la guerra contra la **Sombra Sibilante** y sus huestes. Por ello, valdría la pena que los **Hermanos de Sangre** ayudasen a los mercenarios a investigar la región y tratar de preveer el siguiente movimiento del oscuro enemigo al que se enfrentan.

Antes de que los aventureros abandonen la fortaleza, **Arkhus** y **Mentos** tienen unos presentes para ellos, una muestra de agradecimiento por sus esfuerzos en defender la villa y a sus gentes. El **Señor** les hace entrega de dos talismanes protectores de plata, con la efigie de un dragón, que suelen portar los **Dragones de la Tormenta** que destacan en su servicio. En cuanto al anciano erudito, presenta a **Zelis** un pequeño cetro de metal forjado con la forma de una garra de dragón que potenciará su magia contra criaturas resistentes a la misma. Estaba destinado a **Korrigan** tiempo atrás, pero los poderes del primogénito crecieron más allá de las expectativas de su mentor, por lo que el objeto quedó sin utilidad y ahora agradecería que pudiera prestar un servicio al grupo.

**25 Mirtul:** Pertrechados con provisiones para una estancia larga en las montañas, los **Hermanos de Sangre** parten junto con un pequeño grupo de mercenarios de la **Compañía de los Espolones del Halcón** que regresan a su campamento base al pie de los *Picos del Trueno*.

**27 Mirtul:** Esa noche, los compañeros observan una violenta tormenta que se desata sobre las cumbres montañosas. Algo relativamente normal en esta época del año.

**29 Mirtul:** Al atardecer la expedición llega al campamento principal de los mercenarios, siendo recibidos por **Thurbrand**, el capitán de la compañía y sus tres lugartenientes, entre los cuales **Delar** y **Grif** reconocen al **Gondegal**, el mercenario al que conocieron durante su estancia en *Suzail* cuando protegían al **Señor Martos Bleth** y al resto del **Consejo del Coster Comercial Siete Soles**.

Una bella mujer morena con acento del oeste toma la palabra, presentándose como **Mangesta**, a la que todos apodan la **Hechicera Gris**. Corroborar la historia de los exploradores acerca de un portal activo, abierto al *Plano Elemental de la Tierra*, en un antiguo puesto defensivo enano completamente abandonado. En previsión a que algo pudiera atravesar dicha puerta mágica, **Thurbrand** dejó a un pequeño grupo de guardias, con órdenes de retirarse inmediatamente ante cualquier amenaza.

Por su parte, **Gondegal** confirma también el descubrimiento de una pequeña senda, a un día de camino del campamento, que se interna en las montañas. En algunos puntos, hay pequeños escalones habilidosamente tallados y disimulados que permiten moverse con cierta rapidez y seguridad, por lo que sospechan que es un antiguo camino enano que conduce a alguno de sus asentamientos.

Finalmente, **Thurbrand** explica a los héroes que hace un par de días una de sus patrullas regresó con un prisionero. Sorprendentemente se trataba de un joven montañés, al que sus escaramuzadores confundieron con un posible enemigo. Herido al recibir un par de flechazos, los mercenarios lo trajeron al campamento para curarlo y tratar de averiguar de dónde había salido. Por desgracia, el encontronazo ha provocado cierto resentimiento en el cazador, que se niega a hablar. En ningún modo ha sido tratado como un preso y pretenden dejar que se marche en un par de días, pero el capitán cree que tal vez los aventureros podrían tener más éxito donde ellos fracasaron.

Deseosos de saber algo más sobre lo ocurrido en las montañas, **Delar** y **Grif** acceden a ver al joven guerrero bárbaro, al que encuentran cenando en una tienda vigilada por una pareja de guardias.

El muchacho, que apenas llega a la veintena, se llama **Bron-Tark** y pertenece al **Clan Tarkesh**. Poco a poco, tanto el elfo como el jergali se ganan cierta confianza por parte del joven, quien parece respetar a la gente del **Señor Adragón**. Admite que su clan abandonó su asentamiento principal cuando sus cazadores comenzaron a toparse con orcos y ogros no muertos. Temerosos de la maldición que había caído sobre sus enemigos ancestrales, sus líderes pidieron consejo a **Mariella Cieloestrellado**, una sanadora tocada por la **Luna**. Ella les reveló que la **Gran Sombra**, que había destruido a la pequeña gente de roca y propiciado la llegada de una horda de orcos y ogros que exterminó a todos los clanes montañoses excepto al **Clan Tarkesh**, se había despertado. Sólo podían encomendarse al **Guerrero** y luchar valientemente para morir en combate o bien, abandonar sus hogares y esconderse para poder sobrevivir, confiando en que la **Gran Sombra** pasaría de largo. Muchos de los seguidores del **Guerrero** querían luchar, también el propio **Bron-Tark**. Sin embargo, la sabiduría de la **Luna** se abrió paso en sus corazones. Un enemigo capaz de destruir a orcos y ogros, responsables de la aniquilación de sus clanes hermanos, y de levantarlos como un ejército de muertos que caminan a su servicio no podía ser derrotado sólo con acero y coraje. Cuando algunos de los rastreadores más expertos descubrieron la presencia de gigantes que habían descendido de las montañas profundas, la decisión fue tomada unánimemente. El **Clan Tarkesh** debía esconderse y esperar, con la esperanza de que alguien pudiera enfrentarse a la **Gran Sombra** con el poder suficiente como para derrotarla.

**Bron-Tark** no les revela el lugar donde se esconden los suyos, algo que los aventureros deciden respetar, sin presionar al cazador. No obstante, sí le preguntan acerca de los senderos trazados por los enanos. El joven montañoses les revela que los suyos siempre los han evitado, como si estuvieran malditos, pues todos aquellos que los han seguido alguna vez han desaparecido para siempre.

**30 Mirtul:** Por la mañana, los **Hermanos de Sangre** parten junto con **Gondegal** y una quincena de mercenarios hacia el lugar donde encontraron la senda de montaña. Conforme avanzan, vislumbran negras nubes en el horizonte, lo que da una cierta sensación de arrojar malos augurios sobre la nueva empresa a la que se enfrentan.

**1 Kythorn:** Tal y como les dijo **Gondegal**, un estrecho camino sube por la cornisa de la montaña, ascendiendo poco a poco. Hay una serie de escalones tallados muy bien disimulados en los puntos más escarpados, lo que permite moverse más o menos sin dificultades. El lugarteniente mercenario, al que los mercenarios apodan el **Lobo Negro**, deja a cinco de sus hombres atrás para que monten guardia en el paso y acompaña con el resto de la tropa a los aventureros.

Conforme van ascendiendo, todos van notando como los pequeños temblores que habían percibido en distintos momentos de sus viajes por los *Picos del Trueno* se hacen más intensos y frecuentes. Además, los nubarrones que cubren las cimas van haciéndose más ominosos, lo cual sólo puede significar que una violenta tormenta puede desatarse en cualquier momento sobre ellos.

Los exploradores mercenarios conocen el peligro que significa ser sorprendido por una de estas tormentas en altura, por lo que comienzan a buscar desesperadamente un refugio. Sus esfuerzos se ven recompensados al encontrar en una de las pequeñas terrazas donde va remontando la senda un par de aberturas que dan a una caverna natural en la que la expedición puede descansar y refugiarse de la lluvia que comienza a caer con fuerza en el exterior.

Al explorar la cueva, los mercenarios han encontrado un túnel que desciende en el interior de la roca, adentrándose en el corazón de la montaña. Por precaución, los compañeros deciden explorar dicha ruta, siendo acompañados por **Gondegal** y otros dos mercenarios.

Durante más de una hora recorren un pasadizo natural que baja y baja sin parar. En ocasiones, los temblores hacen caer pequeñas piedras del techo, pero no son lo suficientemente fuertes como para representar un peligro

real de derrumbamiento. Poco a poco, la sensación de calor va aumentando hasta que el grupo accede a una serie de cavernas en las que se ven varias grietas de las que emana un lejano resplandor rojizo. A decenas de metros por debajo de las grietas corre lentamente un río de lava fundida, lo que revela a todos que están en una zona de antigua actividad volcánica. Las grutas están conectadas unas con otras, y continúan descendiendo hacia las profundidades, sin embargo, los aventureros consideran que ya se han alejado demasiado por lo que optan por regresar para descansar durante la noche con el resto de mercenarios.

**2 Kythorn:** La patrulla continúa su marcha hasta casi media mañana, cuando dos de los hombres de avanzadilla de **Gondegal** regresan a la carrera tremendamente asustados. Durante todo el día, los temblores se han hecho algo más fuertes y desde luego, la masa de nubes negras está cada vez más cercana, presentando una imagen sobrecogedora y ciertamente antinatural. Pero no parece que sea esto lo que ha atemorizado a los curtidos guerreros. Lo único que su líder consigue sonsacarles es que una numerosa fuerza enemiga se abre paso por las montañas, pero es necesario que los vea con sus propios ojos.

Siguiendo a los exploradores durante más de media hora, **Gondegal** y los héroes llegan hasta un pequeño repecho en la senda enana donde están apostados los otros mercenarios. Casi un centenar de metros por debajo, un cañón natural bastante estrecho y salpicado de formaciones rocosas y salientes discurre entre las laderas de la montaña. Cuando los héroes se asoman para ver lo que señalan los vigías una sensación de miedo encoge durante unos instantes sus corazones.

Centenares de enanos esqueléticos se mueven por la quebrada pertrechados con picos y mazos. Trabajan incansablemente para abrir camino en las paredes de roca y luego mueven a un lado las piedras más pesadas. Al toparse con una formación de tamaño considerable, los aventureros observan como los enanos se apartan, guiados por una voluntad invisible. Un sonido metálico se acerca a la entrada del corredor ya despejado y todos contemplan una impresionante máquina de guerra, recubierta de placas de acero. Como una enorme araña, ocho barras laterales permiten que sea empujada cada una de ellas por una pareja de grandes ogros no muertos, cuya fuerza consigue mover las pesadas ruedas. En las aberturas superiores pueden verse enanos pesadamente blindados, así como los perfiles de varias ballistas. Sin embargo, lo que llama la atención es una especie de ariete cuya cabeza está formada por una enorme roca oscura con forma de diamante que se proyecta desde la parte superior frontal del ingenio de guerra. Durante un breve segundo, una energía mágica parece pulsar en el interior de la roca vidriada. En respuesta a la energía concentrada, todo el lugar comienza a temblar levemente. Desde donde están, los compañeros pueden distinguir como una serie de piedras de pequeño tamaño comienzan a flotar lentamente en el camino que va desde el ingenio de guerra hasta una imponente barrera rocosa que bloquea el camino por el desfiladero. Súbitamente, la enorme piedra estalla en una lluvia de fragmentos que salen despedidos como si fueran metralla por las paredes del cañón. Despejado el obstáculo, los esqueletos enanos vuelven a acercarse para continuar con su tarea de picar o retirar las rocas menores.

Más allá, entre las negras nubes que parecen cubrir la retaguardia del ejército de muertos vivientes, pueden otearse algunas criaturas voladoras de alas membranosas que revolotean como enormes buitres por encima de la hueste de ultratumba. Debido a su presencia, los héroes deciden retirarse hacia atrás, dejando una serie de marcas en el camino que les puedan dar una referencia sobre la velocidad del avance de los enanos.

Una vez de regreso hasta donde les esperan el resto de los hombres de **Gondegal**, éste envía a dos de ellos de regreso al campamento principal de los **Espolones del Halcón**, para que informen a **Thurbrand** de lo que han descubierto.

**3 Kythorn:** Extremando las precauciones, **Gondegal** y los **Hermanos de Sangre** regresan por la senda enana para espiar al ejército que continúa sin descanso su avance. Para consternación de todos, un pequeño grupo de

guerreros enanos esqueléticos avanzan por la ruta montañosa hacia ellos, por lo que consideran que sería muy difícil derrotarlos sin que ninguno pudiera llegar a alertar a otros no muertos.

Antes este contratiempo, **Gondegal** sugiere regresar al campamento base a marcha forzada e informar de primera mano a **Thurbrand**. Una vez allí, los aventureros podrán decidir cual va a ser su siguiente movimiento.

Es de noche cuando la expedición de avanzada llega a la base de los **Espolones del Halcón**. Fatigados por haber caminado a buen paso durante todo el día, se reúnen con el capitán de los mercenarios y sus lugartenientes, quienes ya han sido alertados, pues la pareja de exploradores enviados por **Gondegal** el día anterior trajeron las noticias de la amenaza que se aproxima.

De hecho, **Thurbrand** no ha perdido el tiempo, enviando inmediatamente mensajeros al *Alcázar Martilloígneo* para poner sobre aviso al **Señor Adragón** y a las tropas cormyreanas. También les comunica que la patrulla que permanecía de guardia en el puesto enano abandonado donde encontraron el portal no se ha puesto en contacto con ellos, por lo que temen que puedan haber sufrido un ataque.

Ante esta contingencia, los aventureros se ofrecen a investigar al lugar al día siguiente, lo que el capitán mercenario les agradece de verás.

**4 Kythorn:** Guiados por uno de los mercenarios, los compañeros recorren los *Picos del Trueno* hacia el norte, alejándose poco a poco de la ruta por la que tendría que llegar el ejército de los no muertos. No obstante, continúan sintiendo los débiles temblores ocasionales y pueden otear en la distancia la negra masa de nubes que cubre toda la parte este de las montañas próximas.

Ya avanzada la tarde, llegan a su destino, cuyo trazado es realmente similar al bastión enano donde encontraron al traicionero **Hesthebal** y a los enanos muertos vivientes. En la cámara del portal, yacen muertos cinco mercenarios, todos ellos abatidos terribles golpes de armas. De algún modo fueron sorprendidos, pues no tuvieron tiempo de escapar, siendo sus órdenes las de evitar todo enfrentamiento e informar de cualquier fuerza hostil. Un rastro de huellas ensangrentadas de botas pesadas regresa de nuevo hacia la pared del umbral pétreo.

Tal y como les dijo **Mangesta**, el arco de piedra que enmarca el portal parece vibrar débilmente con energía mágica, lo que indica a **Zelis** que el conducto está activo.

Sospechando que una amenaza se oculta al otro lado, los aventureros hacen regresar al explorador que les acompañaba para avisar de lo sucedido a **Thurbrand** y cruzan ellos mismos el umbral. Al tocar la piedra, ésta parece perder consistencia, haciéndose casi líquida y todos se ven absorbidos por una fuerza inconmensurable.

Un instante más tarde, se sienten expulsados uno a uno de un portal similar en el interior de una torre de piedra. Hay un arco abierto que da al exterior, desde donde proviene una débil luminiscencia rojiza. El calor aquí es bastante intenso, por lo que sospechan que están bajo tierra. Al salir al exterior, los héroes se dan cuenta de que están en una especie de patio pero, al ver lo que les rodea, la visión que contemplan les deja sin aliento momentáneamente.

Se encuentran en una pequeña fortaleza cuya arquitectura parece tener trazas enaniles. La luz rojiza y el calor proceden de un pozo de lava remolineante a centenares de metros por debajo de la isla flotante sobre la que se erige la increíble construcción. Por encima de ellos se expande una caverna ciclópea con forma de cono invertido, cuyas paredes se encuentran también a decenas de metros de distancia. Arriba, en la lejanía de la parte superior del embudo que forma la caverna, se aprecian centenares de pequeñas luces que salpican todo el lugar. Al mirar con más detalle, se dan cuenta de que dichas luces iluminan el contorno de una ciudad que se extiende a través de las laderas de la gran gruta, rodeándolos por completo sobre sus cabezas. El corazón les

da un vuelco por un momento al tomar conciencia de que acaban de poner el pie en la mítica ciudad perdida de *Tronalares*.

El rastro de huellas ensangrentadas continúa por el patio, donde hay dos grandes arcos a los lados de unas dobles puertas metálicas. También se adivina una especie de mosaico esmaltado sobre las baldosas del suelo, y más allá unas escaleras de piedra suben a un segundo nivel.

Un sonido amortiguado a sus espaldas llama su atención. Con una sensación de vacío en sus estómagos, los aventureros se dan cuenta de que la energía que mantenía activo el portal ha desaparecido, dejando el umbral de roca como una mera pared pétrea.

Sin posibilidad de regresar por donde vinieron, sólo les queda explorar la fortaleza. La magia de **Zelis** indica que el mosaico del suelo irradia magia, muy probablemente algún tipo de salvaguarda, por lo que evitan internarse más en el patio.

Desde uno de los arcos, **Calamity** inspecciona la estancia a la que dan acceso también las puertas. Se trata de una gran armería, en la que se muestran numerosas armas y armaduras colgando de las paredes o dispuestas en distintos tipos de bastidores. También se ven otras dobles puertas metálicas en el interior.

**Elara** examina la sala con su magia, detectando que numerosas armas y armaduras parecen poseer un aura mágica. Al entrar en la estancia, atravesando uno de los arcos, todos sienten una cierta sensación de desasosiego, que invade especialmente a la pequeña **Pris**.

Temerosos de que la sala pueda esconder algún tipo de maldición, el grupo decide optar por investigar las puertas, que revelan un pasillo excavado en la roca que continúa hasta llegar a una amplia plataforma exterior, donde se levanta una atalaya, en cuya cúspide se ve un gran gong. La terraza cuelga directamente sobre el abismo de magma, lo que da una cierta sensación de vértigo. Al otro lado, hay un pequeño camino de ronda que bordea los muros de la fortaleza junto al risco que pende sobre el abismo de lava. Un arco permite acceder a otra torre, en la que se ve una rampa que sube al piso superior. En el interior de la misma se vislumbran las figuras de una pareja de esqueletos enanos armados completamente vitrificados, como si una capa de cristal ennegrecido los recubriera por completo.

Apenas han entrado en la cámara de la torre cuando escuchan unas palabras que resuenan en el aire, burlándose de un mago desconocido y jactándose de haberlo atraído a una trampa donde el poder de su arma no podrá salvarlo. Todos reconocen inmediatamente la voz de **Hesthebal**, el demonio que también trató de hacerles caer en un engaño en el puesto centinela enano de las montañas.

En el piso superior resuena un sonido metálico de gente con armaduras acercándose, lo que pone en guardia a los aventureros. Una hueste de guerreros enanos esqueléticos desciende la rampa, siendo recibidos con acero y magia por los héroes. **Calamity** destroza a uno de ellos, mientras que una bola de fuego conjurada por **Elara** baña toda la rampa, convirtiendo en huesos carbonizados a otro. También **Grif** abate a otro usando sus poderes de inquisidor, mientras que **Zelis** invoca a una criatura celestial para que los ayude en la lucha.

El combate continúa, con la mayoría de los esqueletos enanos trabados en la rampa y sus inmediaciones. **Calamity** acaba con otro de ellos con un poderoso mandoble y la magia de **Zelis** reduce a polvo a otro más. Sin embargo, la resistencia de los aventureros ha dejado expuesta su retaguardia. Surgida de la oscuridad de la terraza, una sombra se materializa con la conocida forma de **Hesthebal** y con una garra cargada de energía oscura toca a **Pris**, quien chilla de dolor.

La aparición de este nuevo enemigo obliga ahora a los **Hermanos de Sangre** a luchar en dos frentes. **Grif** consigue acabar con un esqueleto enano, al tiempo que **Zelis** destruye a otro más con una descarga de proyectiles

arcanos. No obstante, a pesar de haber sufrido numerosas bajas, los no muertos no parecen cesar en su empeño y algunos de sus golpes han causado heridas diversas a los aventureros.

En retaguardia, **Pris** huye de la gárgola demoníaca, poniéndose a salvo junto a sus camaradas. Una vez protegida, la gнома hace uso del poder de **Gond** para sanarse a sí misma y los compañeros que la rodean.

Ya sólo quedan dos de los esqueletos guerreros, pero **Hesthebal** no se da por vencido tan fácilmente. Un rayo de energía oscura impacta a **Grif**, debilitándolo momentáneamente. A pesar de ello, el inquisidor aprieta los dientes y sigue combatiendo contra los muertos vivientes, mientras que **Calamity** y **Elara** avanzan para enfrentarse al ser de los *Planos Inferiores*.

La **Espadacantarina** es la primera que llega ante el demonio, quien la recibe con garras y colmillos, aunque esto no acobarda a la elfa. Momentos después, **Calamity** está a su lado descargando un poderoso golpe contra la criatura que gruñe de dolor y odio. Al ver que los esqueletos restantes son destruidos por **Grif**, ayudado por **Delar** y **Zelis** y su guerrero celestial, la gárgola oscura decide huir, alejándose hacia la terraza. **Elara** la persigue, lanzándole una bola de fuego justo cuando el ser se eleva volando hacia la ciudad. También **Zelis** la hostiga con sus proyectiles arcanos, pero **Hesthebal** desaparece en la oscuridad que los rodea no sin antes proferir una amenaza en una lengua que pone los pelos de punta a todos los que la escuchan.

Preguntándole a la criatura celestial que invocó, **Zelis** averigua que **Hesthebal**, al que se refiere como un tanar'ri, gritó para que su ama enviase a sus hijos para acabar con los héroes, dado que éstos no poseían el arma. Lo cierto es que sopesando también las palabras del demonio cuando entraron, parece evidente que la trampa situada en el portal estaba destinada a otros, pero el destino ha querido que sean los **Hermanos de Sangre** quienes llegaran a *Tronales*, el mismísimo corazón de los dominios de la **Sombra Sibilante**.

Tras comprobar que no hay ninguna amenaza inminente acechándolos, **Calamity** sube a lo alto de la atalaya para hacer sonar el gong. Sin embargo, a pesar de que el sonido resuena por toda la caverna, no parece desencadenar ningún tipo de reacción, aunque la bárbara tiene la impresión por un instante de haber visto una figura espíandolos desde las almenas superiores de la pequeña fortaleza.

Decididos a no permanecer quietos, para evitar que sus enemigos puedan localizarlos con facilidad, el grupo opta por seguir investigando la torre de la rampa. **Calamity** y **Elara** abren la marcha, que gira a lo largo de varios pisos. Los dos intermedios dan a amplios pasillos interiores, que optan por evitar. Cuando están a punto de cruzar hacia el que piensan que es el último de nivel de la torre, todos escuchan un fuerte estruendo y sienten un temblor en toda la estructura. Algo grande y pesado baja por la rampa a toda prisa, retumbando al chocar débilmente con los gruesos muros. Por un momento, la pareja de héroes de cabeza intuyen una pesada bola de piedra que baja rodando siguiendo la propia rampa. Ágilmente, las dos mujeres optan por cruzar hacia adelante, consiguiendo saltar al pasillo lateral antes de que el pesado objeto atravesase el corredor circular. Detrás de ellas, **Zelis** opta por tocar a la pequeña **Pris** y usar su magia para teleportar a ambos a la seguridad de la base de la torre. En cuanto a **Delar** y **Grif**, ambos dan media vuelta y corren, tratando de ganar por velocidad a la enorme piedra. El elfo lo consigue, logrando ponerse a salvo en el pasillo del segundo nivel, pero el inquisidor jergali no tiene tanta suerte y, aunque evita la mayor parte del peso, la pesada bola lo golpea de refilón en el último pasillo antes de rodar por el interior de la torre, haciendo añicos a los dos esqueletos enanos cristalizados e incrustándose ruidosamente contra la pared del muro junto a la puerta de salida.

Recuperados de esta inesperada trampa, los aventureros se reúnen de nuevo en el pasillo de uno de los niveles intermedios cuando escuchan una voz imponente que resuena en el exterior. Las palabras parecen retumbar como truenos y van cargadas de indudable poder y malignidad. Asomándose por un momento por una de las aspilleras,

**Zelis** tiene la visión de una colosal cabeza de dragón espectral que se proyecta sobre la roca flotante en la que se encuentran, lo que encoge su ánimo a pesar de ser sólo una mera proyección de **Aurgloroasa**.

La **Sombra Sibilante** se vanagloria de su poder, jactándose de que sus hijos están acabando con el patético ejército acampado a la salida de las montañas. Pronto sus huestes no muertas se abrirán paso hasta el valle, donde aniquilará cualquier resistencia y aumentará su poder con nuevas tropas levantadas para mayor gloria de **Null**. En cuanto a ellos, sufrirán la misma suerte que la pequeña banda de enanos y el mago que trataron de sorprenderla aquí, en sus mismísimos dominios. Sus espíritus serán encadenados para servirla durante toda la eternidad.

Por suerte, a pesar de lo amedrentador de la situación, las amenazas cesan al cabo de unos minutos, aunque los aventureros no pueden sino sospechar que el poder de la dragona de las sombras va más allá de lanzar meras bravatas.

Es **Calamity** quien abre la puerta que supone da al almenado de la fortaleza, aunque una prolongación de la rampa permite subir hasta lo alto de la torre en la que se encuentran. Nada más abrir la hoja de bronce, la luchadora recibe un lanzazo, al toparse cara a cara con una pareja de enanos zombificados, pero en cuyos ojos arde un extraño fuego purpúreo. Antes de que pueda reaccionar, recibe otro ataque del enano de la lanza y el otro muerto viviente también le impacta con un hacha de guerra. Enfurecida por haberse dejado coger desprevenida, la bárbara descarga un terrible tajo con su espadón que destroza de arriba a abajo al enano del hacha. Rápidamente, el resto de sus camaradas entran en acción. **Elara** crea una esfera de llamas que abrasa al lancero y sale al exterior junto con **Calamity**. En lo alto del patio elevado, otros cuatro enanos se acercan con actitud hostil, todos ellos no muertos cuyos ojos arden con la misma magia necromántica. Al verlos, **Zelis** aprovecha para conjurar una bola de fuego, que estalla engullendo al cuarteto en una explosión ígnea, causando visibles quemaduras especialmente a los dos más cercanos. Los demás aventureros los siguen, excepto **Grif**, quien permanece en el interior de la torre invocando los poderes de **Jergal** para que le ayuden en la lucha.

Entonces una descarga de fuego oscuro barre a **Pris** y **Zelis**, hiriendo considerablemente a la iniciada de **Gond**. Todos los héroes se giran para ver el origen de este inesperado ataque. Sobre lo alto de la torre en al que se encuentran se vislumbra un dragón esquelético, cuyos huesos parecen estar rodeados por una especie de piel espectral traslúcida. Al igual que con los zombies enanos, un fuego purpúreo arden en las cuencas vacías de sus ojos y una sensación de malignidad parece emanar de su figura. Ahora comprenden que se encuentran ante uno de los "hijos" de **Aurgloroasa** y comienzan a temer que desafiarla en su propia guarida puede haber sido una temeridad.

Todavía afectada por la sensación atemorizante que la dominó al entrar en la armería enana, **Pris** trata de disparar contra el dragón no muerto. Su primera bala rebota contra una de las almenas de la torre. Nerviosa y asustada, su pistola se le resbala en el último momento descerrajándose un tiro que le roza la sien, causándole una fea herida en la cabeza. Al verla en apuros, y considerando la amenaza que supone el dragón semiespectral, **Zelis** coge a su pequeña aliada y teleporta a ambos al interior de la torre.

El combate prosigue y **Delar** consigue decapitar al enano lancero con un tajo de su espada éfica. Esto encorajina a sus compañeros. **Elara** corre hacia lo alto de la torre para enfrentarse con la dragona, seguida por **Calamity**, mientras que **Grif** sale al exterior para enfrentarse con un tercer zombie. Los otros restantes parecen dudar, como guiados por una extraña inteligencia o control y finalmente desaparecen en el interior de una torre al otro lado de la fortificación.

En el interior de la torre, mientras **Pris** se cura a toda prisa, **Zelis** invoca a otra criatura celestial, a la que ordena salir al exterior para ayudar a sus aliados a combatir a los muertos vivientes.

Arriba, **Elara** sale a lo alto de las almenas y ataca al dragón, que consigue morder dolorosamente a la valiente elfa. A pesar de ello, la cimitarra encantada de la **Espadacantarina** consigue herir a la criatura. Más aún, cuando ésta eleva el vuelo para alejarse y poder usar su aliento de fuego oscuro sobre los héroes del patio, el arma de **Elara** le descarga un tremendo golpe que atraviesa su piel ectoplasmática, cortando limpiamente uno de los huesos de la caja torácica del ser de ultratumba. Visiblemente enfurecido, éste se aleja volando pesadamente y descarga su odio en forma de llamarada contra **Delar**, **Grif** y el guerrero celestial. El inquisidor jergali soporta el dolor y abate con un golpe de mangual potenciado por los poderes de su deidad al último de los zombies enanos.

Desde la relativa seguridad del interior de la torre, **Zelis** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos, pero su magia no logra atravesar la resistencia del dragón no muerto. También **Elara** trata de abatirlo con un par de rayos ígneos, pero sus conjuros no consiguen impactar a la criatura, quien contraataca con un nuevo aliento que envuelve en fuego oscuro a la elfa y a **Calamity**, consumiendo parte de la energía vital de la primera. Viendo que su enemigo está fuera de su alcance y puede atacarlos impunemente, ambas mujeres descienden al interior de la torre, bloqueando la puerta de acceso. Ha pesar de la terrible amenaza que supone el "hijo" de la **Sombra Sibilante**, todos los héroes han conseguido refugiarse, aunque puede que sólo hayan logrado ganar algo de tiempo antes de que los esclavos no muertos de **Aurgloroasa** puedan organizar un ataque coordinado contra ellos.

Descendiendo al tercer nivel, los compañeros sanan lo mejor que pueden las heridas recibidas para poder plantar batalla por lo menos con dignidad en caso de afrontar a la muerte una vez más.

**5 Kythorn:** De nuevo, **Calamity** lidera la marcha, atravesando varios corredores interiores. Unas dobles puertas de bronce dan a un profundo pozo circular atravesado por un puente colgante de cadenas y plataformas metálicas. Sin embargo, sospechando la posibilidad de una emboscada o trampa, los aventureros optan por continuar por el otro extremo del pasillo central.

El camino continúa entre medio de varios nichos en los que se yerguen estatuas graníticas de imponentes guerreros enanos. A mitad del mismo, parte de la sección del suelo cede y sólo los reflejos de **Calamity** le permiten agarrarse al borde, donde sus compañeros la ayudan a levantarse. La trampa oculta revela un profundo pozo rematado por afiladas puntas de lanza, aunque no se ve ningún cuerpo o restos en el suelo del mismo.

Continuando con precaución redoblada, la ffolk escucha un rumor de agua cercano. A la salida del pasillo hay una amplia cámara, con una terraza que da al exterior y otro enorme gong en el centro de la misma. El sonido de agua procede de una habitación anexa, donde los aventureros descubren una elaborada fuente de piedra de la que emana un chorro de agua que salpica en el interior. Las aguas parecen potables y, tal y como sospechan **Elara** y **Zelis**, son el resultado de una elaborada magia elemental.

Más allá de la cámara de la fuente unas dobles puertas de bronce dan a un camino exterior que bordea el risco de la fortaleza. Unas escaleras de piedra llevan al patio de la armería, donde se aprecia el extraño símbolo pintado en las losas. También se ve la torre del portal, que permenece silenciosa. No hay señal alguna del dragón no muerto ni de cualquier otra amenaza. El camino exterior gira al rededor de varios arcos en el muro de la construcción. Al asomarse al primero de ellos, **Calamity** se da cuenta de que parece una estructura con una especie de pequeñas celdas de piedra, aunque no hay ningún tipo de puerta que las bloquee. Hay un débil resplandor azulado que procede de la más apartada.

Acercándose cautelosamente observan un gran bloque de hielo en cuyo interior se percibe la sombra de una figura humanoide, aunque no hay manera de distinguir detalles más precisos debido a la opacidad de la superficie. Es **Pris** quien emplea los poderes de **Gond** para bañar con llamas mágicas el hielo, que poco a poco comienza deshacerse. Toma el relevo **Zelis**, que emplea su varita arcana, lo que va rebajando el grosor del hielo. Ahora todos distinguen la inequívoca figura de un guerrero enano, pertrechado con armadura pesada. Parece portar un

arma doble, posiblemente un urgrosh, y un hacha de guerra de doble cabeza sobresale por detrás de su espalda. Finalmente, es **Calamity** quien da los golpes finales usando una espada corta a modo de picahielos, liberando el cuerpo del enano, totalmente cubierto de fina escarcha. Por la barba y los rasgos, aunque la piel está tremendamente azulada, el enano parece bastante anciano, aunque sigue mostrando unos hombros anchos y una recia constitución.

Libre de su prisión de hielo, el guerrero cae al suelo, mientras empieza a escupir restos de hielo e imprecaciones en su lengua. Poco a poco, parece que va siendo consciente de la situación que lo rodea. Sorprendentemente, al ver a los elfos, se presenta a ellos en su idioma de una forma relativamente cortés. Es **Mc Sacrator Mc Moc**, guerrero **Barbalarga** del **Clan Martillodebatalla**. Sintiendo cercana su muerte, rezó a las deidades del **Mordinsamman** pidiendo poder redimirse por haber sobrevivido a la pérdida de su hogar ancestral, los *Salones de Mithril*. Los dioses fueron generosos y le otorgaron una visión en la que le mostraron a la gran sombra que había devorado también a sus parientes de *Tronalares*, un ser relacionado con el mal que los expulsó antaño. Si era capaz de lograr derrotarlo podría purgar su culpa y dar una nueva esperanza a todos los enanos. Durante mucho tiempo viajó por los *Reinos*, aprendiendo de rumores y leyendas, visitando también algunos lugares ancestrales de su raza. Encontró una antigua piedra rúnica en un santuario a **Gorm Gulthyn**, el **Eternamente Vigilante**. Gracias a ella y a la bendición de la deidad guardiana, pudo resistir el poder necromántico de la **Sombra Sibilante**, una anciana dragona de las sombras transformada en no muerto que había sido responsable de la caída de *Tronalares*. Sin embargo, aquí no se limitó a destruir la ciudad, sino que se hizo con el control de la misma mediante engaño y magia, provocando la caída del **Rey** y que varios de los clérigos del gran templo de **Dumathoin** fueran corrompidos, rindiendo vasallaje a **Null**, una oscura deidad a la que sirve la **Sombra Sibilante**. La bestia había permanecido dormida durante mucho tiempo, pero recientes acontecimientos la han despertado. Aunque esto es el presagio de grandes calamidades, también le ha permitido sentir la fuente de su poder. La dracolich en la que se ha convertido guarda su oscura esencia no en un único talismán, como otros muertos vivientes de gran poder, sino que ha logrado dividir la suya en varios talismanes. El lugar en el que se encuentran es una tumba en homenaje al **Rey Therkin**, quien detuvo una invasión de gigantes de fuego que anegó los niveles inferiores de las minas con ríos de lava, aunque él mismo pereció en combate. La sabiduría de **Moradin** y el valor de **Clangeddin** le han traído hasta aquí. Cree que la retorcida dragona ha usado las trampas y las defensas del lugar de reposo del héroe ancestral para ocultar aquí uno de sus talismanes. Aunque es imposible derrotarla directamente, sí pueden debilitarla lo suficiente como para que otros sigan sus pasos y dar tiempo a los enanos y a cualquiera lo suficientemente valiente como para hacerle frente.

Los héroes terminan de escuchar el apasionado discurso del veterano guerrero enano, quien parece dispuesto a luchar hasta el fin, siempre que eso signifique cumplir con su objetivo. Sin embargo, los aventureros se encuentran bastante maltrechos, especialmente **Elara**, quien todavía siente los efectos del fuego oscuro que el dragón semiespectral usó contra ella. Por otro lado, aunque destruyeran el talismán, seguirían encerrados aquí, a merced de los esbirros de la malvada dragona de las sombras.

En este punto **Mc Sacrator** les explica que a pesar de estar cerrado el portal y bloqueado por la magia de los sacerdotes de **Null**, el poder conjunto de dos piedras rúnicas podría volver a abrirlo. Si no desean arriesgarse, él está de acuerdo en abrirles el camino para que puedan regresar al mundo exterior. No obstante él se quedará para cumplir su destino y destruir el talismán o perecer en gloriosa lucha.

La discusión continúa durante unos breves minutos. **Calamity**, **Pris** y **Zelis** quieren quedarse a luchar para ayudar al enano y asestar un golpe que pueda dañar directamente a **Aurgloroasa**. El resto prefiere marcharse para poder luchar otro día. Finalmente, para evitar poner en riesgo la supervivencia de toda la compañía aventurera, los

**Hermanos de Sangre** optan por aceptar el ofrecimiento del viejo **Mc Sacrator** y marchar de nuevo a través del portal.

Cansados, heridos y con cierta pesadumbre por haber abandonado al corajudo luchador, el grupo regresa al bastión enano donde descansan sabedores de que con el nuevo sol deberán enfrentarse al destino sufrido por la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**.

Es mediodía cuando los **Hermanos de Sangre** se vuelven a poner en marcha. Durante la madrugada, los pequeños temblores han continuado, lo que señala el avance inexorable del ejército de muertos vivientes y la terrible máquina de guerra. De hecho, los nubarrones que cubren su itinerario cada vez se ciernen más próximos. La oscuridad cae antes de que los aventureros puedan llegar al pequeño desfiladero que permite descender de esta región de los *Picos del Trueno*, donde acamparon los mercenarios. Por ello, deciden dormir resguardados del viento en un pequeño repecho natural del camino.

**6 Kythorn:** La noche transcurre tensa, pues los temblores son percibidos por todos los héroes. Además, durante su guardia nocturna, tanto **Calamity** como **Zelis** han distinguido una forma fantasmal de alas membranosas que volaba en las alturas. Gracias a la precaución de no encender fuego alguno, la criatura, presuntamente uno de los dragones semiespectrales a los que **Hesthebal** se refirió como los "hijos" de la **Sombra Sibilante**, paso de largo sin percatarse de su presencia.

A media mañana, sus peores miedos se ven confirmados al llegar al lugar donde se levantaba el campamento de los **Espolones del Halcón**. Hay restos de tiendas y algunos cadáveres incinerados por el fuego oscuro de los dragones muertos vivientes pero, a excepción de estos restos, no encuentran ningún cuerpo.

Usando sus habilidades como rastreadores, **Calamity** y **Grif** investigan lo ocurrido. Atacados durante la noche por los seres espectrales, el miedo irradiado por los dragones y la propia fuerza maligna que los impulsaba hicieron huir a muchos de los mercenarios. Algunos corrieron hacia las llanuras, con la esperanza de poder regresar a la seguridad del alcázar. La gran mayoría buscó refugio internándose en la zona del desfiladero, donde existen más lugares donde cobijarse contra un enemigo volador. Los pocos que ofrecieron resistencia murieron abrasados por el letal aliento de las criaturas. Los "hijos" de **Aurgloroasa** parece que se dedicaron a cazar a los que corrían en campo abierto, limitándose a empujar al resto hacia el interior de las montañas, donde el ejército de muertos vivientes podría acabar con ellos.

Decididos a averiguar si todavía quedan supervivientes entre los **Espolones del Halcón**, el grupo se interna siguiendo sus huellas, para luego tomar la estrecha senda enana que recorría la parte superior de desfiladero.

Está atardeciendo cuando una tremenda explosión hace temblar todas las paredes de roca, provocando que algunas piedras se despeñen peligrosamente por el camino, aunque por fortuna lejos de la zona de avance de los héroes. Hay varias pequeñas sacudidas menores y súbitamente el grupo contempla como una densa columna de humo negro se eleva en el horizonte, justo en la zona donde sospechan que se encuentra la vanguardia de avance de los no muertos, bajo el manto de nubarrones.

Durante la escasa hora de luz restante, la nube continúa observándose, como si algo estuviera ardiendo descontroladamente en la lejanía. Finalmente, con la oscuridad de la noche otra vez sobre ellos, los compañeros optan por no arriesgarse a seguir su avance, pues las luces podrían alertar a los dragones semiespectrales si todavía vuelan acechando en las montañas.

**7 Kythorn:** Con las primeras luces del alba, los **Hermanos de Sangre** retoman la marcha. Sorprendentemente, las negras nubes que se veían en la lejanía se han disipado, aunque la columna de humo negro todavía sigue ardiendo, aunque parece que también se ha debilitado su intensidad.

Unas tres horas más tarde, llegan a la terraza natural donde se hallan las dos entradas a la cueva natural y los túneles que permitían alcanzar las cavernas subterráneas desde las que se vislumbraba el río de lava. En el borde del risco pueden verse una serie de cordadas que permiten descender hasta la parte baja del desfiladero. Hay un total de cuatro tramos largos, lo que hace sospechar que fueron empleadas por un numeroso grupo de personas. Al entrar en la cueva, se dan cuenta de que este lugar ha sido usado como un improvisado hospital de campaña, pues encuentran manchas de sangre seca, vendas usadas y los rescoldos de pequeñas hogueras improvisadas. Hay un rastro que desciende por el túnel, aunque es imposible saber el número de individuos que tomaron esta ruta.

Por su parte, **Grif** desciende volando, merced a la magia de **Elara**, hasta el pie del desfiladero. Sin embargo, le es imposible encontrar huella alguna debido a que todo el suelo es roca pura y aunque hay algunas piedras sueltas pudieron haberse movido por los pequeños temblores provocados por el avance del ingenio de guerra o por la tremenda explosión del día anterior.

Finalmente, los compañeros deciden continuar camino usando la senda enana, con la esperanza de que la ausencia de las nubes que cubrían las montañas sea una señal de que el poder de la **Sombra Sibilante** ha sido derrotado.

Un par de horas después, encuentran los restos de media docena de esqueletos enanos destrozados a golpes, lo que es un indicio inequívoco de que los mercenarios atravesaron también este paso elevado. Desde aquí pueden percibir que el humo es cada vez menos denso, pero su cercanía y el viento de las montañas les hace llegar un fuerte olor a cenizas.

Es media tarde cuando los héroes llegan hasta el origen de la menguante columna de humo y lo que contemplan los deja impresionados. Por delante de ellos, una sección de decenas de metros de la cornisa se ha derrumbado por completo hasta el pie del desfiladero. Más de medio kilómetro del mismo está cubierto por una capa de cenizas y lava solidificada, aunque aún se ven algunos resquicios ardientes, que son los que provocan las volutas de humo negro que asciende al cielo. El olor a quemado es casi insoportable. No hay rastro alguno ni de los mercenarios, ni del ejército de muertos vivientes, ni de la terrible máquina de guerra con la que se abrían paso.

Descendiendo con sumo cuidado por delante de la zona desolada, los compañeros se dedican a investigar con cuidado los alrededores, en busca de pistas que les den una idea de lo ocurrido aquí. Es **Grif** quien encuentra un rastro de cenizas y pisadas como si alguien hubiera conseguido arrastrar y sacar de la zona quemada a un superviviente. Las huellas continúan hasta una pequeña grieta natural, donde al acercarse el inquisidor escucha el sonido de una espada al desenvainarse y una voz ronca que los reta a entrar uno a uno.

Todos los presentes reconocen, a pesar del timbre cansado y roto, la voz de **Gondegal**, el lugarteniente de los mercenarios, y se apresuran a calmarlo. Con un tono más aliviado, el joven luchador demanda un sanador, pues su líder, **Thurbrand**, se encuentra gravemente herido.

En el interior de la pequeña grieta, **Grif** y **Pris** encuentran a los dos jefes mercenarios. **Gondegal** está sudoroso y cubierto de ceniza y polvo, pero parece relativamente sano. Sin embargo, la visión de **Thurbrand** es algo difícil de digerir. El capitán de los **Espolones del Halcón** es un cuerpo ennegrecido, con la ropa fundida a su piel y que apenas respira débilmente. Tiene abiertas varias heridas terribles, seguramente donde su compañero lo agarró para arrastrarlo fuera del terreno cubierto por la lava. Rápidamente, el inquisidor y la iniciada de **Gond** emplean sus artes curativas para mitigar la agonía del hombre y poner a salvo su vida. Pronto su respiración se hace más firme, aunque sigue inconsciente. Sus heridas se cierran y varias costras de quemadura caen, dejando ver una piel libre de ampollas. Sin embargo, seguramente le quedarán horribles cicatrices de por vida, a menos que pueda ponerse en manos de una magia curativa más potente.

Viendo que la vida de su jefe no corre peligro, **Gondegal** les agradece su ayuda y los conmina a alejarse cuanto antes de este lugar de muerte.

De regreso a la relativa seguridad de las cuevas, el joven mercenario les narra lo ocurrido. Durante la noche en la que encontraban en la legendaria *Tronales*, varios dragones esqueléticos fantasmales atacaron por sorpresa el campamento. El miedo se propagó haciendo imposible cualquier defensa coordinada y se produjo una desbandada entre los hombres. Gracias a **Thurbrand** y a los demás tenientes, pudieron organizar una retirada relativamente controlada hacia los riscos del desfiladero. No obstante, los dragones no los persiguieron, limitándose a acabar con cualquier pobre rezagado que quedase expuesto a cielo abierto. La mayoría de ellos se dedicaron a cazar a quienes habían huido hacia el valle.

Lograron retirarse hasta la senda enana, tratando de encontrar a los grupos que habían quedado dispersos. Cuando llegaron a estas cuevas, cansados, heridos y sin apenas agua o provisiones, **Thurbrand** los reunió a todos. De los ciento treinta hombres de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**, sin contar a sus líderes, habían sobrevivido únicamente ochenta y dos.

Mientras se encargaban de recuperar en lo posible a los heridos, **Thurbrand** les encargó a **Mangesta** y a él que explorasen los túneles subterráneos que llevaban a las cavernas sobre el río de lava. A pesar de estar fatigados, no quedaba más opción que tratar de moverse con rapidez. Por ello, descendieron junto con media docena de voluntarios, continuando más allá del lugar en el que llegaron cuando los héroes les acompañaban. Tras recorrer una serie de pequeñas cavernas entrelazadas, los túneles seguían descendiendo, hasta llegar a un promontorio colgado directamente sobre el curso de lava. En mitad del mismo había un extraño monolito de piedra negra basáltica, con una serie de runas que refulgían ardientes. Unos enormes seres ígneos custodiaban dicho lugar, por lo que prefirieron mantenerse ocultos y regresar inmediatamente para contar a **Thurbrand** y a los otros lo que habían descubierto.

Según la hechicera **Mangesta**, el monolito podía ser un nodo elemental, una poderosa fuente de magia en estado salvaje, normalmente unida a uno o a varios elementos naturales. Tal y como estaba situado, era muy posible que el nodo estuviera vinculado a las energías del fuego y la tierra, lo que convertía ese lugar en un sitio de gran poder mágico. Muy posiblemente, su presencia servía para canalizar el propio río de lava y dar cierta estabilidad a la región, evitando violentas sacudidas o la erupción de los montes volcánicos cercanos. A partir de dicha información, un osado plan se fraguó en la mente de **Thurbrand**. Escondarse en las cuevas era prácticamente una sentencia de muerte para sus hombres. Si no los mataban los muertos vivientes que se acercaban, morirían por la falta de víveres. Pero tal vez un audaz golpe de mano podría decantar la balanza a su favor, causando el suficiente daño a la fuerza invasora como para proporcionarles la distracción necesaria para escapar también del desfiladero. El grueso de sus hombres, guiados por el propio **Thurbrand** y sus lugartenientes **Bjornil** y **Mangesta**, formarían una resistencia en una de las zonas rocosas más elevadas del cañón, en un punto cercano a donde intuían que se encontraba el río de lava subterráneo. Allí actuarían como cebo para la vanguardia de ejército de enanos esqueléticos. Un segundo grupo, bajo su mando, pues era quien mejor conocía la zona y los túneles de acceso, descendería hasta el lugar del nodo con la misión de acabar con sus guardianes y desestabilizarlo, lo que provocaría con suerte que el río de magma crease una serie de erupciones en las laderas más frágiles de las montañas. Si el río surgía abrasaría a los no muertos y a su máquina infernal, quedando los mercenarios a salvo en una altura superior. En caso de que los temblores provocasen derrumbamientos, también afectarían más seriamente a los enanos, mientras que la fuerza de distracción ocuparía una zona en el centro del desfiladero, más alejada de las paredes de roca y por consiguiente del peligro. De cualquier modo, todos eran conscientes de que se trataba de un plan desesperado. Haría falta la intervención de los mismos dioses para que pudieran salir de allí

con vida, pero era mejor morir luchando mano a mano con sus camaradas que perecer de sed o escondiéndose como alimañas en las cuevas esperando su final.

Así pues, pusieron en práctica la estratagema de **Thurbrand**. El grueso de los hombres descendió hasta el pie del desfiladero gracias a unas cordadas y a la magia de **Mangesta**, mientras que **Bjornil** y varios exploradores se adelantaban por la senda enana. En cuanto a él, se despidió de sus compañeros y se internó en los túneles junto a una docena de veteranos curtidos.

Recorrieron los pasadizos ya conocidos lo más rápidamente posible, con la intención de poder coordinarse con el movimiento de cebo de **Thurbrand**. Si todo salía bien, la posición de éste último sería una tentación difícil de resistir para los no muertos, especialmente para su arma de guerra que podría desmoronarla con sus descargas elementales. Sin embargo, eso significaba que él y sus hombres debían moverse y atacar el nodo sin descanso alguno.

Desconoce si los dioses velaron por él o tal vez fueran sus antepasados. El hecho es que consiguió acabar con las criaturas de fuego, aunque ninguno de sus acompañantes sobrevivió para contarlo. Tal y como le había enseñado **Mangesta**, descargó su arma, imbuida la hoja por un aceite mágico, contra las runas de fuego y piedra. Sufrió varias quemaduras, como si el propio objeto tuviera una consciencia propia que tratase de defenderse. Pero finalmente, varias partes del monolito se quebraron. Inmediatamente, un rugido subió desde el río de lava, seguido de furiosas llamaradas y temblores. Consiguió ponerse a salvo en una oquedad en lo alto de una de las paredes de la terraza pétreo, mientras el nivel de la lava crecía descontroladamente. En un momento dado, los muros de roca se resquebrajaron y la lava manó libremente fuera de la caverna.

En su improvisado refugio esperó un tiempo que se le antojó una eternidad. Finalmente, descendió hasta una zona de roca limpia de magma y cenizas ardientes y salió al exterior por una de las grietas abiertas en la pared del desfiladero. No le resultó difícil encontrar el lugar donde sus camaradas se habían fortificado, que no quedaba lejos. Tuvo que trepar por las paredes del cañón, ya que la lava, pese a haberse enfriado, seguía siendo peligrosa, por no hablar de los vapores y el humo. Una columna de espeso humo negro se elevaba a menos de un centenar de metros de una elevación rocosa. Los dioses habían sonreído su empeño, pues sólo podía tratarse de la máquina de guerra de los enanos. Pero por desgracia, también se habían cobrado un terrible precio, pues la fuerza de la lava había barrido todo el montículo de roca donde los mercenarios se habían refugiado.

Estaba a punto de regresar cuando le pareció escuchar un débil gemido. Parecía imposible que nadie hubiera sobrevivido a semejante infierno. La voz repetía el nombre de **Mangesta** y cuando se acercó pudo ver a un hombre totalmente abrasado que había conseguido llegar hasta una de las paredes por encima del nivel del magma. Aunque estaba irreconocible, sólo podía ser **Thurbrand**, pues todos sabían que el capitán y la hechicera eran pareja. A duras penas consiguió arrastrarlo y llevárselo en brazos, aunque en el esfuerzo le provocó varias heridas pues la piel del quemado parecía caerse allí donde le tocaba. Como no podía tragarla, le suministró varias de sus pociones curativas como si fuera un bálsamo, aunque no sabe si aquello alivió o no al herido, quien se limitaba a mencionar el nombre de su amada en sus delirios. El resto de la historia ya la conocen.

Impresionados por el relato del joven, pero curtido mercenario, los héroes descansan con la esperanza de poder transmitir la gesta de los **Espolones del Halcón** a los defensores del *Alcázar Martilloígneo*.

**8 Kythorn:** Al atardecer, la expedición llega al antiguo campamento mercenario a la salida de los *Picos del Trueno*. Por precaución, siguen sin encender fuego, para evitar ser avistados durante la noche por cualquier criatura al servicio de la **Sombra Sibilante**.

La buena noticia es que **Thurbrand** recupera por fin la consciencia. Débil y desolado por la pérdida de sus hombres y de su amor, el capitán mercenario les confirma gran parte de la historia contada por **Gondegal**. En

cuanto a su propia experiencia, lo único que les explica es que cuando la pared del desfiladero bajo la senda se desmoronó y la lava comenzó a manar, estaba claro que la fuerza desatada los iba a arrasar por completo. En el último instante, **Mangesta** sacó un pergamino arcana y lo uso para protegerle de las llamas. Consiguió sobrevivir a la primera oleada de lava, viendo y escuchando horrorizado la agonía de sus camaradas. La salvaguarda de **Mantesta**, no obstante, no logró permitirle el abandonar la isleta de roca, conforme la lava seguía subiendo. Para cuando pudo llegar casi al borde del desfiladero las llamas cubrían gran parte de su cuerpo y la protección ya no funcionaba, así que se dejó caer con la esperanza de que los dioses le permitieran morir rápido para reunirse con los suyos.

**12 Kythorn:** Poco antes del mediodía, avistan a una patrulla de jinetes de los **Dragones de la Tormenta**, quienes se ofrecen para escoltarlos de regreso a la villa. Al preguntar a los soldados del *Alcázar*, **Elara** se da cuenta de que ninguno de los mensajeros enviados por los mercenarios consiguió llegar para alertar al **Señor Adragón**.

**13 Kythorn:** Después de todas las peripecias vividas, los **Hermanos de Sangre** y los dos últimos supervivientes de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón** cruzan las puertas del *Alcázar Martilloígneo*. **Thurbrand** es llevado al altar de **Helm**, donde esperan que los sacerdotes puedan curar las tremendas quemaduras que ha sufrido, mientras que **Gondegal** y los héroes son recibidos en audiencia privada por el **Señor Arkhus Adragón**. También están presentes su primogénito, **Korrigan**, y su fiel consejero **Mentos**. Los tres escuchan atentamente en un respetuoso silencio las historias de los aventureros y del mercenario.

Al acabar, el **Señor Adragón** promete que la hazaña de los **Espolones del Halcón** será recordada para siempre entre las gentes de la villa, pues sin su sacrificio es muy probable que muchos hubieran muerto en el asalto de los no muertos.

En cuanto a la incursión en *Tronalares*, el grupo le pide consejo acerca de cómo proceder con los exiliados enanos. Tanto **Arkhus** como **Mentos** son partidarios de que lo mejor sería no contar nada a los enanos, dado que ya no existe modo de volver a la ciudad enana. Además, lo normal es que quisieran saber el destino de la anterior expedición que enviaron en su búsqueda, la cual, por lo que sospechan los aventureros, terminó en un desastre, salvándose sólo el joven **Deimos Bleth**, quien a pesar de todo está en paradero desconocido. De encontrarlo, si todavía conserva su piedra rúnica, podría usarse en sintonía con la que está en posesión del grupo para reabrir uno de los portales a la ciudad, pero aún así, los enanos querrían interrogar al mago cormyreano. Esto plantea un grave conflicto, pues **Deimos** no deja de ser el hijo del **Señor Martos Bleth**, actualmente uno de los nobles cada vez más influyente del reino.

Por lo demás, el **Señor Adragón** les informa de que hay algunas buenas noticias. En la reciente reunión que tuvo con el **Lionar** de la guarnición cormyreana, éste le informó de que una fuerza aliada se encontraba en el cercano pueblo de *Piedratrueno* y se esperaba que apenas unos días llegara al valle, aunque el oficial de los **Dragones Púrpura** no le dio ningún detalle sobre su número y composición.

Al salir de la reunión, **Gondegal** les hace una oferta inesperada. Dado que la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón** ha quedado destruida y que **Thurbrand** pasará largo tiempo antes de recuperarse seguramente, les ofrece sus servicios para encontrar al mago que mencionaron, **Deimos Bleth**, y llevarle un mensaje del grupo o bien volver para comunicarles su localización. Dados los recursos que ha mostrado **Gondegal**, **Elara** acepta la proposición del mercenario, acordando que le pagarán 500 piezas de oro por adelantado y otras 500 piezas cuando cumpla la misión y ambos se quedan al día siguiente para cerrar los detalles del trato.

**15 Kythorn:** **Pris** acude al altar de **Helm** para interesarse por el estado de **Thurbrand**. El capitán mercenario está físicamente bien, aunque las cicatrices producidas por las quemaduras y el daño anímico están más allá de los

poderes curativos de los atentos clérigos. No obstante, se entera de que **Ser Cedric Makreides**, el paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, se ha interesado por el paciente, habiendo mantenido una larga conversación con él a lo largo de la mañana. Puede que la fe y las convicciones del campeón sagrado puedan devolverle la esperanza.

Durante la cena en la posada de la *Guarida del Dragón*, **Elara** les revela que estuvo hablando en confianza con **Gondegal**, quien le dio algunos detalles más acerca del ataque al nodo elemental. La elfa les explica que reconoció una runa grabada en el pectoral de la armadura del mercenario, la misma que muestra la cimitarra mágica que le fue entregada por el **Forjador**. Al preguntarle por su origen, **Gondegal** reconoció que durante las semanas que estuvieron destacados en el valle, él y su unidad recorrieron los alrededores de *Volkumburgo*. Atraído por las leyendas locales, decidió encontrar el *Pico Negro* para averiguar si las historias que contaban los lugareños eran ciertas o no. Las criaturas que encontraron protegiendo el nodo no eran sino gigantes de fuego, dominados por el poder de la **Sombra Sibilante**, tal y como les había ocurrido a los gigantes de las colinas y de piedra que atacaron la villa durante la ausencia de la compañía mercenaria. También **Gondegal** llegó a un pacto con el misterioso **Forjador**, a cambio de una armadura encantada de cierto poder. El resto de la historia sucedió tal y como les había relatado, pero él consideró que esos detalles no eran de la incumbencia de los aventureros, aunque al ver la cimitarra de **Elara** se ha dado cuenta de que ambos buscaron aliados comunes para enfrentarse a sus enemigos.

**19 Kythorn:** El repicar de las campanas y cuernos de alarma saca a los héroes de sus sueños cuando los primeros rayos del sol asoman por el este. En las calles escuchan los gritos de los **Dragones de la Tormenta**, ordenando a la población que permanezcan en sus casas. Tras pertrecharse para cualquier posible lucha, los **Hermanos de Sangre** descienden a la sala común de la posada. El toque de alarma es distinto al que escucharon la noche del ataque enemigo y al preguntar al posadero éste les responde tembloroso de que dicha señal sólo significa una cosa: dragones.

Rápidamente, los aventureros recorren las calles hacia la *Puerta Este* de las murallas de la villa, cerca del punto donde los enanos han levantado varios andamios para reparar la brecha causada por los zapadores duergar durante el anterior ataque.

Al subir a las almenas, se dan cuenta de que prácticamente todas las torres fortificadas de la villa están pertrechadas con ballistas pesadas, cuyos proyectiles serrados de metal oscuro parecen proporcionar una defensa formidable incluso contra los temibles dragones. De hecho, varios de los aventureros recuerdan haber escuchado en la posada el relato acerca del reciente ataque de una pareja de dragones negros contra la población. Ambas criaturas fueron rechazadas y obligadas a huir de regreso a sus guaridas.

Efectivamente, tal y como anunciaban las alarmas, puede verse un trío de dragones volando en círculos a escasos centenares de metros sobre la planicie en la ruta que lleva a los *Picos del Trueno*. Para respiro del grupo, las tres criaturas parecen completamente físicas, lo que descarta que pueda tratarse de los "hijos" de **Aurgloroasa**. Uno de los seres se aprecia como más grande que los otros dos, pero a esa distancia y con la escasa luz del alba, es difícil apreciar el color de sus escamas.

A sus espaldas, los héroes escuchan acercarse el tronar de cascos de caballo y una voz autoritaria que ordena abrir las puertas al paso del **Señor Adragón**. Deseosa de saber más sobre los dragones que sobrevuelan por encima de sus cabezas, **Elara** se elevan por los aires merced a su magia élfica, mientras abajo los portones se abren para dejar pasar a los jinetes que se acercan a la *Puerta Este*.

El propio **Señor Arkhus Adragón**, junto con su hijo **Korrigan** y el último de los caballeros de la **Orden del Dragón** atraviesan el umbral recorriendo el camino por en medio del campamento fortificado cormyreano.

Mientras, **Elara** trata de distinguir las formas de las criaturas voladoras, intentando percibir cualquier destello de color que pueda darle una pista de si se trata de dragones metálicos o cromáticos, lo que significaría una diferencia extrema entre posibles aliados y una nueva amenaza inesperada.

En tierra, todos escuchan la potente voz del **Señor Adragón** ordenando a sus hombres mantenerse en sus puestos sin disparar. Luego, él y su hijo cabalgan hacia la llanura, más allá de las líneas cormyreanas, mientras el caballero del valle se queda atrás junto a varios oficiales de los **Dragones Púrpura** y miembros de los **Magos de Guerra**.

Al avanzar los jinetes, los dragones comienzan a descender lentamente en círculo, como enormes aves de presa. Es entonces cuando los ojos de **Elara** captan un reflejo metálico producido por los rayos del sol al iluminar las espléndidas escamas de las criaturas, lo que hace que deje de contener la respiración.

El primero en aterrizar es un enorme dragón de escamas doradas, cuyo impacto hace retumbar la tierra y provoca que tanto **Arkhus** como **Korrigan** tengan que controlar a sus monturas. Le siguen dos grandes dragones cuyas escamas muestran un color bronceo, que descienden grácilmente, situándose a ambos lados del dorado. Es éste quien habla, con una voz que se proyecta hasta las murallas de la villa, donde los soldados de la alianza se mantienen expectantes.

El dragón dorado se presenta como **Corazónresplandeciente** y viene en nombre del **Concilio de los Wyrn**, quienes han escuchado la petición de ayuda y acudido en honor al antiguo juramento. Le acompañan dos guerreros bronceos que vienen también a defender la memoria de la sangre que se guarda en este lugar. A partir de este día y hasta que la amenaza sobre el *Alcázar* desaparezca, entregarán sus vidas a la sagrada misión de defender la fortaleza y aquellos que están bajo su protección.

Liberada la tensión, estas palabras desatan una oleada de vítores entre los **Dragones de la Tormenta**, aunque los cormyreanos parecen un poco confusos por lo que acaba de suceder.

La euforia se extiende durante la tarde y la noche en las tabernas y posadas de la villa, lo que **Calamity** aprovecha para participar en los festejos y olvidar los peligros que han afrontado recientemente.

También **Elara** aprovecha la cierta relajación reinante para reunirse con **Blasil Fornos**, el **Lionar** al mando de la guarnición cormyreana en el *Alcázar*. El oficial le confirma que hay un pequeño contingente de elfos en el pueblo de *Piedratrueno*, con salvoconductos diplomáticos que les permiten viajar armados sin problemas. Hubieran llegado antes, pero al parecer están esperando la incorporación de varios luchadores irregulares, por lo que las autoridades cormyreanas les han obligado a viajar todos juntos para evitar problemas y suspicacias. Se espera su llegada de manera inminente.

**21 Kythorn:** Durante sus visitas al convaleciente **Thurbrand**, la pequeña **Pris** conoce a **Visonya Adragón**, la hija mayor del **Señor**. La joven quedó conmovida por el heroico gesto de los mercenarios y, desde que se enteró, acompaña muchas tardes al herido cuando no puede hacerlo **Ser Cedric Makreides**, con el fin de darle ánimos para seguir con su vida.

Esa tarde, un sirviente del *Alcázar* acude urgentemente en busca de **Elara**, con el mensaje de que acuda sin demora a la *Puerta Sur*. Acompañada de **Delar**, la **Espadacantarina** se presenta lo más rápidamente posible.

Para sorpresa de todos, frente a las puertas abiertas hay un grupo de **Dragones de la Tormenta** que están formando un cordón improvisado entre el campamento cormyreano, donde se agolpan decenas de soldados curiosos, y una formación de guerreros elfos. Al frente de la misma, **Elara** reconoce las armaduras inmaculadas y las armas de un quinteto de **Fénix Furiosos** y otros tantos **Lanceros Lunares**, las unidades militares que protegen la *Mansión Verde*. Por detrás hay casi una veintena de elfos armados, con atuendos de lo más diverso. Al frente de ellos, discutiendo con un oficial cormyreano, mientras dos **Dragones de la Tormenta** se

mantienen alertas para que la sangre no llegue al río, reconoce la alta y fornida figura de **Tulanar Tormenta-de-Espadas**, el elfo de los bosques antiguo **Maestro de Armas**.

Tras poner paz entre ambos bandos de aliados, los elfos inmediatamente son recibidos con el beneplácito del **Señor Adragón**, encargándose el propio **Mentos Balaklav** de proporcionar alojamiento a las tropas regulares y suministros a los guerrilleros, quienes prefieren acampar más allá de los muros de la villa. **Tulanar** le promete el apoyo de los miembros de la **Eldreth Veluuthra** a su causa, en reconocimiento y respeto por la ayuda prestada por el embajador **Ildar**. En los próximos días esperan que lleguen más luchadores, con lo que es posible que puedan juntarse una cincuentena de guerreros veteranos, expertos escaramuzadores que podrían ser un elemento vital, especialmente tras la pérdida de la **Compañía Mercenaria de los Espolones del Halcón**. No obstante, en su fuero interno **Elara** comienza a darse cuenta de que el futuro del valle depende de la inestable alianza establecida entre las gentes del valle, los cormyreanos, los enanos exiliados y ahora, estos dos grupos de elfos. Sin embargo, también la presencia desinteresada de los helmitas de **Ser Cedric** o de los dragones del **Concilio de los Wyrms** arroja una luz de esperanza para luchar contra la sombra que se cierne sobre todos.

**22 Kythorn:** Sopesando que la situación en el valle puede estar en calma durante cierto tiempo, **Calamity** convence a sus compañeros de que es el momento de viajar al *Fuerte Espino* para investigar sobre la petición de ayuda que había solicitado **Ser Tolgreth Espadaplateada**, el oficial cormyreano al mando.

Mientras el grupo se aprovisiona para el viaje, **Elara** deja las últimas instrucciones a los soldados elfos de la embajada y le pide a **Tulanar** que siga en su nombre los consejos del anciano mago **Mentos**.

**23 Kythorn:** Tras despedirse de **Mentos**, el grupo parte hacia el norte, en dirección al *Camino del Este*, protegido en su periplo a través del *Bosque de Hullack* por el *Fuerte Espino*.

**25 Kythorn:** Atardece cuando los **Hermanos de Sangre** llegan ante la alta empalizada que rodea el asentamiento, donde calculan que moran algo más de un centenar de personas.

Al presentar sus credenciales como **Héroes Notables** y la carta de recomendación que les escribió el **Lionar** del *Alcázar* los centinelas les abren las puertas gustosamente. Lo cierto es que el **Primer Espada** a cargo de las puertas se muestra claramente aliviado. **Ser Tolgreth** ha estado solicitando refuerzos, tanto de soldados como de trabajadores, para mantener abierta la ruta comercial. Desgraciadamente, el despliegue del **Ejército del Este** al sur, en el *Valle Martilloígneo* ha provocado que no pueda distraerse ningún efectivo de dicho frente, por lo que la ruta del *Camino del Este* está cerrada. Además, constantemente ha habido ataques de seres silvanos, aunque normalmente no pasan de disparos de flecha que surgen de la espesura o trampas maliciosas para aquellos que se alejan del camino. No obstante, se ha decretado el toque de queda al caer la noche para evitar incidentes.

Antes de despedirse de ellos, el suboficial les aconseja hospedarse en los *Huesos del Jabalí*. Una vez instalados, es muy probable que **Ser Tolgreth** les haga llamar para hablar con ellos con más detalle.

La posada parece un sitio acogedor, donde varios trabajadores y soldados fuera de servicio pasan sus horas libres. Hay un enorme esqueleto de un jabalí terrible expuesto cuidadosamente en mitad de la sala común.

Poco después de dejar sus pertenencias, un joven soldado se presenta con una invitación por parte del **Ser Tolgreth** para que cenén con él en sus dependencias.

El noble y **Ornión** de los **Exploradores Reales** está visiblemente complacido por su llegada. Desde los tristes eventos del **Carnaval de las Lágrimas**, cuando las fatas oscuras de hielo hechizaron y masacraron a un gran número de habitantes del pueblo de *Piedratrueno*, el *Bosque de Hullack* ha dejado de ser seguro. La ruta que lo recorre sólo ha podido ser atravesada por caravanas fuertemente armadas, lo que ha provocado que muy

pocos mercaderes se atreven a aventurarse por dicho camino, lo que está estrangulando una importante vía comercial del reino. Hace ya casi dos años que el **Rey Azoun IV** le mandó fortificar y ampliar el *Fuerte Espino*, sin embargo, los problemas no se han detenido. Viajeros solitarios o grupos pequeños que se acercan a los confines de la espesura han sido atacados, así como las cuadrillas de trabajadores que mantienen la vía en condiciones. La propia vegetación parece haberse vuelto hostil e incluso el suministro de agua potable de fuerte es envenenado cada cierto tiempo. La gota que ha colmado el vaso fue la destrucción de un puente de madera cercano que salvaba una quebrada en el *Camino del Este*, lo que ha provocado el cierre irremisible de la ruta. Aunque dispone de varios **Exploradores Reales**, la mayoría de sus hombres son **Dragones Púrpura**, que carecen del entrenamiento necesario para moverse por el bosque. Solicitó ayuda al **Barón Thomdor Ammaeth, Guardián de las Marcas del Este**, pero los ataques producidos en la zona del *Valle Martilloígneo* han limitado los refuerzos con los que ha podido contar.

Es por todo esto que **Ser Tolgreth** es optimista con la presencia de un grupo aventurero experto al servicio del reino. No puede prometerles ninguna recompensa en firme, pero sabe que la Corona ofrece un pequeño porcentaje de los impuestos obtenidos por el comercio de caravanas que atraviesa la región a los colonos que se han afincado en el fuerte. Dado que su ayuda sería inestimable para solucionar los problemas y reabrir las actividades comerciales, ve normal que el **Rey** los recompensase al menos de la misma forma.

Por otro lado, mientras se encuentren al servicio del fuerte, también les ofrece los servicios del altar de **Torm** existente en la comunidad, dirigido por **Arpaj de Torm**, un antiguo capellán castrense retirado.

**27 Kythorn:** Los compañeros parten junto con una columna de ocho **Dragones Púrpuras** y doce trabajadores a la zona donde se levantaba el puente que fue destruido. Una segunda cuadrilla de cuatro **Dragones Púrpura** y ocho trabajadores los acompaña durante parte del camino, con la misión asignada de limpiar de vegetación y reparar el estado de la calzada. Lo cierto es que los aventureros no pueden dejar de notar la enorme cantidad de arbustos de rosal salvaje que crecen, tanto alrededor del fuerte como en las inmediaciones del *Camino del Este* cuando se interna en el bosque.

**28 Kythorn:** Es por la tarde cuando la expedición llega a la quebrada donde se levantaba el puente. Mientras los aventureros revisan los alrededores, los soldados comienzan a montar un campamento y los trabajadores a evaluar las tareas necesarias para comenzar levantar un nuevo puente usando como cimientos piedra transportada en carromatos.

Durante la exploración de la zona, **Calamity** descubre varias huellas de pies humanoides descalzos marcadas en el borde de la pequeña grieta, desde la que se pueden contemplar los tablonos y troncos, retorcidos y ennegrecidos por el fuego, del anterior puente.

**29 Kythorn:** Comienzan los trabajos de construcción del puente. Los aventureros se encargan de labores de vigilancia, recorriendo la ruta y sus alrededores para asegurarse de que no hay amenazas para la cuadrilla de trabajadores.

**3 Flamarul:** Uno de los carros regresa con más piedras y provisiones. Los soldados de la escolta informan a los aventureros que los exploradores han visto numerosas marcas de enormes osos al sur del fuerte, aunque de momento no parece que las criaturas se hayan acercado al camino.

**5 Flamarul:** Una pareja de jinetes llegan con noticias preocupantes. El grupo de soldados y trabajadores que operaba entre ellos y el fuerte no regresó antes del anochecer, como estaba estipulado. **Ser Tolgreth** ha enviado hoy una fuerza de jinetes, que han encontrado asesinados a los diez hombres, acribillados por docenas de pequeñas flechas. No faltaba nada de su equipo, pero sus cuerpos habían sido mutilados, pues a todos ellos les habían cortado las orejas. El **Capitanespada** al mando ha enviado un par de hombres al fuerte

para traer un carro y transportar los cuerpos, mientras que a ellos dos los han mandado aquí para avisar del ataque, con órdenes de que levanten el campamento y regresen al fuerte.

El grupo acompaña la marcha de carros y trabajadores, llegando al anochecer al lugar del ataque donde les espera media docena de jinetes que se encargarán de escoltar al día siguiente a la expedición.

Los cadáveres han sido ya retirados, pero los compañeros aprovechan para hacer un primer reconocimiento de la zona. En el suelo, junto a la calzada, hay varias losas de piedra por cortar, así como sacos de gravilla y una serie de manchas de sangre seca. Hay varios enormes charcos de sangre, donde cayeron los trabajadores y soldados. En el tronco de un árbol cercano, **Calamity** encuentra una pequeña flecha de madera, realmente una espina larga de rosal salvaje cuya guía ha sido confeccionada usando varios pétalos de rosa. Por lo que les explican los **Exploradores Reales**, es idéntica a los proyectiles que cubrían los cuerpos de los muertos.

**6 Flamarul:** Los trabajadores y soldados cormyreanos regresan a *Fuerte Espino*, mientras que los héroes deciden investigar más este salvaje ataque. **Calamity**, ayudada por **Grif** y **Pris**, consigue encontrar un rastro de pequeñas huellas descalzas ensangrentadas que se dirige al sur, internándose en la espesura.

Lo cierto es que las huellas son bastante difíciles de seguir, pero la perseverancia de los compañeros logra mantenerlos al acecho, aunque su avance es lento.

A primera hora de la tarde, el denso bosque se abre súbitamente para revelar un claro dominado por dos anillos concéntricos de rosales salvajes especialmente altos y tupidos. Un estrecho sendero atraviesa los anillos hasta el centro del claro, donde se vislumbran extraños monolitos de piedra. Entre los anillos pueden verse también varios árboles, todos ellos florecidos.

Desde la entrada, da la sensación de que los monolitos están cubiertos de una especie de runas de la que cae una sustancia rojiza hasta una especie de pequeñas pozas al pie de los mismos. Mucho se temen los aventureros que lo que cubre la piedra no es otra cosa que sangre, que parece brotar como si la piedra llorase.

**Elara** es la primera que cruza el sendero. Apenas ha entrado en el mismo cuando comienzan a surgir del mismo pequeñas ramitas llenas de espinas, semejantes a las de los rosales salvajes que forman un muro casi impenetrable. Los rápidos reflejos de la elfa evitan que quede atrapada y, gracias a su magia, se eleva por los aires fuera del alcance de los zarcillos. Viendo esta magia defensiva, **Delar** grita en lengua Silvana, tratando de detener cualquier reacción hostil por parte de los moradores del claro, aunque no obtiene respuesta. De hecho, **Elara**, desde su posición privilegiada, observa como tres de los árboles del interior comienzan a moverse para bloquear la entrada.

Con su enorme espadón desenvainado, **Calamity** es la siguiente en atravesar el camino de entrada, dispuesta a vender caro su pellejo junto a sus camaradas elfos.

Temiendo que las acciones del grupo pueden desencadenar un enfrentamiento en toda regla con los misteriosos seres del claro, **Elara** desciende al otro lado del camino, en el anillo interior, y pide también en Silvano un cese de las hostilidades. Ahora observa perfectamente como los monolitos de piedra están verdaderamente cubiertos de extrañas runas que exudan sangre, que cae hasta pequeños agujeros donde están plantadas las piedras, formando una pequeña poza sanguinolenta. En mitad de los monolitos parece verse algo, aunque no lo distingue bien, ya que el trío de enormes árboles convergen hacia ella desde varias direcciones. Presintiendo que puede encontrarse en apuros, **Delar** atraviesa el camino haciendo gala de unos prodigiosos reflejos y se planta al lado de su compañera.

Entonces sucede algo curioso. Uno de los arbustos de rosal salvaje del interior del claro se transforma en una pequeña fata de piel pálida y marfileña, vestida con lo que parece un traje de parras espinosas y exhibiendo una mata de pelo rojo sangre y ojillos maliciosos. La criatura saluda a ambos elfos en la lengua Silvana y los

invita a descender por la escalera de piedra hasta la corte del **Rey de las Rosas**, lo que rápidamente es traducido por parte de **Delar y Elara**.

Esto provoca que el resto del grupo que se encuentra más allá de los anillos de rosales salvajes cesen de realizar ningún nuevo intento por entrar en el claro, aguardando acontecimientos.

Como respondiendo a la voluntad de la pequeña fata, el trío de árboles florecidos detiene su amenazador avance, aunque siguen protegiendo la salida del pasillo de entrada. Tal y como ha mencionado la fata, entre los monolitos de runas sangrantes hay una escalera de caracol que desciende girando sobre sí mismo hasta las profundidades de la tierra. Sabedores de que probablemente sólo su sangre éfica ha sido lo que ha impedido que los seres silvanos y sus guardianes les atacasen, **Delar y Elara** no lo dudan y comienzan a bajar por los irregulares escalones de piedra.

Al ver esto, **Calamity** decide retirarse al exterior del claro y reunirse con el resto de los **Hermanos de Sangre**. Sin embargo, su agilidad no consigue que evite las ramas espinosas que surgen del suelo enrollándose dolorosamente alrededor de sus tobillos y pantorrillas. **Zelis** se acerca para tratar de liberar a su compañera, bañando de llamas mágicas parte del camino. Por un instante, todos tienen la sensación de escuchar gemir a las propias plantas, pero esto no parece causar daño alguno a los zarcillos espinosos, lo que hace sospechar al mago que se enfrentan realmente contra el efecto de algún conjuro protector. Mientras tanto, **Calamity** trata de liberarse de los zarcillos que la aprisionan. Para su desesperación y furia, cada intento lo único que provoca es que las espinas de las ramas se hundan más en su carne. **Zelis** trata de liberarla usando su magia de teleportación, pero tiene que repetir su esfuerzo pues parece como si la magia que anima las plantas que retienen a su compañera fuera reacia a soltarla. Por fin, al segundo intento, el semiorco y la ffolk aparecen sanos y salvos más allá del camino de entrada, donde **Pris** acude para sanar las heridas de la bárbara. Sospechando que cualquier otra acción aparentemente hostil podría poner en peligro a **Delar** y a **Elara**, el resto de los héroes se retiran unos metros hacia el interior del bosque, vigilando constantemente sus alrededores en previsión de juego sucio por parte de las fatas.

Casi una hora después, cuando sus compañeros están empezando ya a preocuparse, ambos aventureros elfos emergen de las escaleras, saliendo sin problemas por el camino entre los anillos de setos de rosales salvajes, aunque los dos están completamente desarmados.

Reunidos todos los **Hermanos de Sangre**, el grupo decide alejarse un buen trecho hasta encontrar un lugar resguardado donde pasar la noche antes de regresar a *Fuerte Espino*.

Durante la cena, **Delar y Elara** comparten con el resto lo ocurrido en los subterráneos del **Rey de las Rosas**. Tras descender por unas escaleras de piedra natural a una caverna iluminada por hongos fosforescentes, cruzaron unas dobles puertas de roble que daba a una sala donde un grupo de fatas diversas estaban celebrando un banquete. Varias de ellas eran similares a la criatura que vieron arriba, con la particularidad de que les faltaba una de las orejas. Había también otras fatas más grandes, de piel oscura y ojos gélidos, así como un pequeño pixie. Todas se mostraban celebrantes, ofreciéndoles compartir con ellos su comida y bebida. Un enorme muro de espinas y rosas bloqueaba lo que parecía un nicho que presidía el salón de festejos. Las fatas les explicaron que tras el mismo se encontraba el **Rey de las Rosas**, pero que no saldría de su ensoñación si no se le presentaba un regalo, bien una raíz amarga o la bendición de la **Madre**. Tras deambular por los túneles del subterráneo, encontrando también en el proceso una amplia caverna que daba a una colmena de abejas gigantes, llegaron a una cueva en la que crecían pequeños rosales salvajes y, más allá de la misma, otra interconectada donde había un enorme rosal de afiladas espinas. **Delar** consiguió hacerse

con una de las rosas florecidas, evitando herirse con las espinas, y con dicho presente regresaron a la sala de banquetes, donde las fatas parecían aguardarles expectantes.

Tal y como habían prometido, el muro de espinas y rosas se retiró como obedeciendo a una voluntad invisible, revelando una elaborado trono de roble, en el que estaba sentado una figura de aspecto elegante y regio, con coloridas vestiduras y una corona formada por rosas de color rojo sangre. La fata se presentó como el mismísimo **Rey de las Rosas**, demandando el motivo para perturbar su trance.

Ambos elfos trataron de convencerle de la inutilidad de enfrentarse a los humanos, lo que sólo conllevaría la pérdida inútil de vidas por parte de ambos bandos. Sin embargo, el líder de las fatas se mostró inflexible. Durante mucho tiempo los humanos se mantuvieron al margen de los asuntos de las razas viejas, pero en los últimos años, han comenzado a asediar sus lugares sagrados como hicieron antaño con los grandes bosques élficos ahora desaparecidos. Más aún, ellos son responsables, no sólo de la maldición que asola estas tierras y que de momento es mantenida fuera de las fronteras del bosque sólo merced a la poderosa magia de los **Primeros Nacidos**, también fueron los causantes de liberar una plaga que diezmó a gran número de seres silvanos, incluyendo muchos que permanecían neutrales en el conflicto. Tal y como han declarado los heraldos de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, es tiempo de hacerles frente.

No obstante, pese al apasionado discurso del ser feérico, **Elara** no pudo dejar de observar que no parecía completamente fanático a dicha causa de guerra sin cuartel. Es más, le intrigaba que varias de las propias fatas estén mutiladas, tal y como lo estaban los cuerpos de los cormyreanos muertos en el *Camino del Este*. El **Rey de las Rosas** confesó que él mismo y sus súbditos se encontraban en una situación difícil, ya que uno poderoso hechicero semielfo de sangre feérica les amenazaba con su ira de no atacar a los humanos que traspasaban los límites del bosque. De hecho, varios de los suyos que no habían cumplido sus expectativas tuvieron que automutilarse para apaciguar sus deseos. Se trata de un servidor de la **Reina del Aire y la Oscuridad** al que no desean enfrentarse, más aún cuando las pocas fatas que permanecían neutrales se retiraron más allá de sus portales mágicos tras la plaga que los humanos extendieron. Ellos no han querido abandonar su hogar, por lo que están dispuestos a pelear doblemente para defenderlo, tanto por el odio que profesan a los humanos, responsables de la destrucción del bosque y su magia, así como de la muerte de muchos de sus amigos, como por miedo a los sirvientes de la oscura deidad feérica.

Cuando vieron que las negociaciones no iban a avanzar en modo alguno, **Desmond** y **Elara** fueron invitados a marcharse sin daño alguno, honrando el vínculo que los seres feéricos mantienen con los Tel-Quessir.

La fatalidad quiso que, en el último momento, **Delar** le preguntase al **Rey de las Rosas** por el origen y forma de activar la magia feérica dormida del gran espadón que porta **Calamity**. Esto no sentó nada bien al líder de las fatas, que lo consideró como un completo insulto, ordenando a **Elara** que se marchase inmediatamente, lo que dejaba entrever la amenaza velada de que **Delar** no podría irse tan fácilmente. La elfa trató de interceder por su compañero, pero sus palabras no calmaron al caudillo feérico quien, para no verse obligado a derramar la sangre de sus invitados, les conminó a que entregasen sus armas para que no fueran instrumento de la contienda con los humanos. Por un instante, **Delar** estuvo a punto de negarse, pero aquello seguramente hubiera significado la muerte de ambos, por no mencionar que probablemente hubiera causado que las fatas del claro atacasen de improviso con todos sus medios al resto del grupo acampado en el exterior.

**7 Flamarul:** De regreso en el *Fuerte Espino*, los **Hermanos de Sangre** le relatan a **Ser Tolgreth** todo lo que han descubierto. Lo cierto es que el oficial cormyreano no está demasiado satisfecho de que sus hombres y los colonos hayan sido asesinados y mutilados impunemente, pero entiende la decisión que tuvieron que tomar los aventureros en el momento dado. Ha solicitado nuevos refuerzos, tanto de soldados como de trabajadores, al

*Alcázar Martilloígneo*, con la esperanza de que al haberse reducido el nivel de amenaza en el valle, el líder del **Ejército del Este** pueda enviarle tropas para asegurarse de la apertura de la ruta.

También, a instancias de **Elara**, comenzará a cortar todos los rosales salvajes que crecen alrededor del bosque, y dará órdenes a las patrullas que van al bosque para que hagan lo mismo con los arbustos que cada vez son más numerosos alrededor del *Camino del Este*. Por lo demás, no puede mantener paralizados los trabajos de mantenimiento de la ruta y de construcción del puente, por lo que enviará soldados adicionales para reforzar la seguridad. También les confirma que, durante la jornada del día anterior, una vez más las aguas del pozo del fuerte, que se nutre de un pequeño afluente del *Arroyo Pétalo*, se volvieron ponzoñosas durante todo el día. Como es algo que ocurre sistemáticamente en la misma fecha cada mes, siempre tienen provisiones de agua extra almacenadas, por lo que no deja de ser una mera molestia, aunque jamás han descubierto la causa de dicho envenenamiento.

**8 Flamarul**: Los compañeros parten hacia la zona noroeste del *Bosque de Hullack*, con la esperanza de encontrar alguna pista sobre la existencia de otras fatas que sean seguidoras del hechicero que mencionó el **Rey de las Rosas** para poder averiguar la ubicación de su morada.

**9 Flamarul**: Durante la marcha, **Calamity** encuentra rastro de varias telarañas que se están disolviendo poco a poco colgando de las ramas altas de varios árboles que se adentran en lo más profundo del bosque. No obstante, los aventureros deciden no seguir esta ruta y continuar hacia la parte central de la espesura.

**14 Flamarul**: Algo desorientados por la falta de progresos, **Delar** trata de descubrir algún lugar destacable, elevándose por encima de las copas de los árboles gracias a la magia de **Elara**. Sin embargo, el elfo no consigue ver nada de interés en el interminable manto verdoso que forma a su alrededor el bosque.

**18 Flamarul**: La desesperación comienza a hacer presa en los héroes, quienes empiezan a sospechar que los seres silvanos y feéricos los evitan por completo. Por ello, deciden volver a la zona cercana al fuerte, alcanzando al final del día la orilla del *Arroyo Pétalo*.

**19 Flamarul**: Al recordar el extraño caso de envenenamiento de las aguas del arroyo que les relató **Ser Tolgreth**, los aventureros deciden remontar sus aguas hasta su nacimiento.

Horas más tarde, el grupo llega a una charca rodeada por una pequeña pared rocosa. Al parecer, una fuente subterránea es la que nutre con sus aguas dicha charca que, posteriormente, recorre todo el curso a través de varios kilómetros de bosque.

Explorando ambas orillas y la superficie cristalina de la laguna, **Calamity** observa algo que llama su atención. Es un pequeño collar ceremonial de huesos, que **Elara** identifica como de manufactura Sy-Tel-Quessir, es decir, confeccionado por elfos salvajes. Para su sorpresa, el objeto está encantado, siendo **Delar** quien se lo queda entre sus posesiones.

Investigando con mayor detenimiento, deciden remover la tierra bajo las aguas de la charca. Su tesón es recompensado al encontrar los restos esqueléticos de media docena de humanoides, aparentemente elfos salvajes, que por el estado de los huesos murieron aquí en combate hace largo tiempo. Intrigados por su descubrimiento, deciden enterrar a estos guerreros del pasado caídos junto a las raíces de los árboles más próximos.

**20 Flamarul**: Tras varios días de búsqueda sin éxito alguno, los **Hermanos de Sangre** regresan al *Fuerte Espino*, donde se enteran de diversos acontecimientos acaecidos durante su ausencia.

**Ser Tolgreth** les informa que hace una semana, un nutrido grupo de seres silvanos, entre los que se encontraba un centauro y varios sátiros, por las descripciones de los supervivientes, atacó a la cuadrilla de mantenimiento en la ruta, asesinando a cuatro soldados y a dos obreros. El resto de los hombres pudo huir y

ponerse a salvo, alertando a una de las patrullas a caballo. Afortunadamente, el grupo de construcción del puente, fuertemente protegido, no ha visto su tarea interrumpida, por lo que esperan completar la construcción del mismo antes de fin de mes. No obstante, espera que estos ataques hagan comprender a sus mandos de la importancia de los refuerzos que ha solicitado.

Además, dos días atrás, una pequeña cuadrilla de obreros y su escolta, que operaba limpiando de rosales salvajes las cercanías de la carretera, fue atacada por enormes arañas que surgieron de la espesura. Los **Dragones Púrpura** acabaron con dos de los monstruos, pero un par de trabajadores huyeron asustados y no han sido encontrados, por lo que se teme lo peor.

También les informa de que sus **Exploradores Reales** siguieron los rastros de oso que había al sur del fuerte, logrando encontrar y abatir a un gran oso-lechuza, poniendo en fuga a una segunda bestia. Esta pequeña victoria ha mantenido la escasa moral de las gentes del asentamiento, aunque él mismo comienza a sospechar de que una oscura mente maquinadora está empleando a criaturas tales como arañas gigantes y otros seres mágicos como armas en esta guerra no declarada.

**21 Flamarul:** Esa mañana, **Gyres Polita**, el **Primer Espada** de los **Dragones Púrpura** a cargo de la vigilancia de las puertas acude a verlos a la posada de los *Huesos del Jabalí*. Apenas había amanecido y él y sus chicos iban a ocupar la caseta de guardia en el exterior de la empalizada cuando un destello rojizo llamó su atención. Tardaron un segundo en darse cuenta de que se trataba de un pequeño zorro de cola roja, que dejó caer una hoja de árbol de su boca a escasos metros de ellos antes de desaparecer como un rayo entre la espesura. En la hoja, alguien había escrito un breve mensaje, que entregaron a **Ser Tolgreth**, quien desea verlos en cuanto puedan.

De nuevo en presencia del **Ornión** cormyreano, éste les revela que el mensaje estaba firmado por un tal **Fridkin**, quien afirmaba ser un humilde servidor del bosque. También incluía un sencillo mapa que señalaba un punto en el bosque, que por lo que sabe de las exploraciones que realizó durante sus primeras semanas en la región, se encuentra a medio día de camino al este, en unas antiguas piedras druísticas.

Sus lugartenientes le han advertido de que puede tratarse de una trampa, pero tampoco puede hacer caso omiso a la posibilidad de obtener ayuda, del tipo que sea, para completar su misión. Así pues, les estaría agradecido si acudieran a dicho lugar en su nombre para descubrir las intenciones del misterioso sirviente del bosque. Sólo les pide que si, efectivamente se trata de un druida, como sospecha por la ubicación elegida, no se comprometan a nada que él mismo no pudiera negociar como representante del **Rey**.

Siguiendo las indicaciones del mapa, los compañeros llegan al atardecer a un pequeñísimo claro en el que se levanta una roca monolítica con inscripciones en una lengua desconocida. Al cabo de un rato, una pequeña figura emerge entre los arbustos cercanos. Se trata de un anciano gnomo de los bosques, un ser que muchos de ellos consideraban un mito. Su aspecto es descuidado, vistiendo una sencilla túnica deshilachada y apoyándose en una rama nudosa al andar.

Tal y como esperaban, el gnomo se presenta como **Fridkin**, druida del bosque y miembro de una comunidad de criaturas silvanas que todavía no ha caído bajo el manto del odio que predica la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Se preocupa de veras por el bosque y por buscar una convivencia pacífica entre las razas, aunque quiere asegurarse de que los humanos únicamente pretenden asegurar una ruta de paso, sin ninguna intención posterior de explotar o colonizar el interior ni sus alrededores más cercanos. La presencia de *Fuerte Espino* y sus soldados, así como la militarización de *Piedratrueno* al sur ha avivado todavía más el odio de muchas criaturas feéricas y sus aliados. Es por ello que ha tomado la decisión de tratar de actuar como intermediario, a pesar de que esto le puede granjear la enemistad de muchos de sus congéneres. A cambio de la promesa

solemne de que el bosque no será dañado, ofrece su ayuda, en forma de sabiduría y consejo en cualquier asunto que tenga que ver con el mismo. Le está prohibido usar su magia drúidica en los confines del bosque, ya que antaño fue derrotado por un hechicero sidhe, quien le impuso dicho juramente. No obstante, fuera de sus límites, no tiene inconveniente en emplear su magia para ayudarles, especialmente sus poderes curativos u otros de naturaleza no combativa, pues le disgusta la idea de tener que enfrentarse a sus parientes.

Dándose cuenta de que las condiciones de **Fridkin** son perfectamente asumibles por **Sil Tolgreth**, los héroes le prometen consultarlo con el líder cormyreano, aunque le adelantan que auguran una reacción positiva por su parte. También le preguntan más sobre los heraldos de la **Reina del Aire y la Oscuridad** que mencionó el **Rey de las Rosas**. **Fridkin** les confirma que, hasta el momento, dos son los sicarios empleados por la malévoladeidad de las fatas oscuras. Uno de ellos, el causante de la matanza de *Piedratrueno* conocida como el **Carnaval de las Lágrimas** es el **Jinete Helado**, a quien, gracias a los dioses, nunca ha visto. Se dice que es un ser legendario de magia oscura y gélida que monta un venado no muerto y que persigue las almas de aquellos que osan desafiar a su diosa. El otro, más mundano, es **Vardak**, un hechicero semielfo de un antigua extirpe por cuyas venas corre sangre feérica. **Vardak** es el último de su linaje, habiendo abandonado hace tiempo los caminos del bosque. Se rumorea que sigue a la **Reina del Aire y la Oscuridad** simplemente por ansia de poder y crueldad, aunque pocos lo han visto. Algunos de las criaturas silvanas dicen que posee una pequeña fortaleza en las montañas de los *Picos del Trueno*, construida para él por seres elementales. Sin embargo, nadie conoce su ubicación exacta.

**22 Flamarul:** Al amanecer, el grupo parte con presteza de vuelta al bosque para transmitir el ofrecimiento de **Fridkin** a **Ser Tolgreth**. Éste se muestra complacido por las noticias y está de acuerdo en sellar un trato honorable con el druida. Su única condición es que cualquier recurso verdaderamente necesario para la supervivencia de la gente que vive en las comunidades ya establecidas pueda ser utilizado. Esto es, caza y pesca, hierbas medicinales, o madera en caso de las proximidades del invierno. A cambio, puede comprometerse en nombre del **Rey** a no talar árboles para aumentar el tamaño de los asentamientos existentes o para crear otros nuevos, y a cazar sólo lo suficiente para mantener a las poblaciones actuales, buscando otros recursos alternativos fuera del bosque, como rebaños domésticos y pequeños cultivos.

Al anochecer, el grupo regresa de nuevo hasta el claro drúidico para cerrar el acuerdo con **Fridkin** en representación de **Ser Tolgreth**, lo que alegra visiblemente al anciano gnomo de los bosques.

**23 Flamarul:** De nuevo en el fuerte, los compañeros deciden reaprovisionarse y partir por la tarde para investigar la zona que descubrió **Calamity** en la que quedaban restos de telarañas, con la intención de seguir hacia el interior y tratar de encontrar la guarida de estas peligrosas criaturas.

**24 Flamarul:** Poco antes del mediodía, los **Hermanos de Sangre** se encuentran en una zona en la que todavía pueden vislumbrarse hilos de telaraña en muchas ramas y arbustos. Conforme se adentran, las señales de los arácnidos se van multiplicando. De hecho, decenas de pequeñas arañitas corretean por el suelo y por la corteza de los árboles que les rodean. Pese a que el día estaba despejado, las densas capas de los árboles, unido a que muchos de ellos están cubiertos por auténticas cúpulas de hebras pegajosas hacen que todo el lugar esté cubierto de sombras, dotándolo de una sensación sumamente tenebrosa.

Llegado un punto, su avance se ve detenido por mallas de telaraña que forman prácticamente muros de esta sustancia entre los árboles y arbustos de la zona, configurando una especie de fortaleza de madera y telarañas. Es difícil discernir lo que se mueve en su interior, aunque todo el suelo bajo sus pies para crepitar con la presencia de millares de arañas de diversos tamaños que se apartan momentáneamente de ellos, como si la luz mágica que ilumina sus pasos las asustase.

Como precaución **Zelis** invoca la presencia de un guerrero celestial, al que le pide que use sus poderes para ayudar a los miembros del grupo. Inesperadamente, cuando el arconte se dispone a tocar a **Grif** se echa para atrás manifestando que el inquisidor está señalado por la malignidad, y negándose a emplear su magia sobre él a menos que el mago se lo ordene. Este hecho causa sorpresa a todos los aventureros, pero con la guarida de las arañas a pocos metros, tienen problemas más acuciantes.

Decididos a abrirse camino, **Zelis** recurre de nuevo a su magia para bañar con fuego arcano una de las paredes de telaraña, que comienza a disolverse entre las llamas. Inmediatamente, esto provoca una reacción hostil por parte de todas las alimañas de la zona. Varias arañas gigantes surgen de entre las ramas y los hilos de telaraña y las pequeñas se juntan para formar auténticos enjambres que corren y saltan ansiosas hacia los héroes que avanzan en vanguardia. Una pareja de grandes arañas escupen una sustancia pegajosa que deja enredados a **Calamity** y **Elara**, mientras que otras atacan indiscriminadamente a cualquiera a su alcance. **Delar** y el guerrero celestial de **Zelis** entran en combate en ayuda de las mujeres inmovilizadas, mientras que **Pris** recurre a los poderes curativos de **Gond** cuando ve que sus compañeros comienzan a recibir mordiscos por doquier. Tanto **Calamity** como **Elara** se encuentran en la situación más comprometida, aunque la fornida bárbara logra liberarse de las hebras que la atrapan en una poderosa demostración de fuerza. No tiene tanta suerte la **Espadacantarina**, pues el veneno de los arácnidos comienza a hacerle mella, provocando que sus movimientos sean cada vez más lentos.

Entonces, algo enorme emerge de entre los árboles, una inmensa araña de fauces goteantes que se aproxima a los aventureros con maliciosas intenciones. Por fortuna, los aventureros no caen en el nerviosismo y continúan luchando ordenadamente. El arconte invocado por **Zelis** acaba con una de las arañas gigantes y el propio mago semiorco consigue teleportar a **Elara** fuera de la zona de peligro. **Grif** también contiene a otro de los grandes arácnidos, secundado a pocos metros por **Delar**, quien se enfrenta a un adversario similar. La enorme araña avanza furiosa entonces, clavando con saña sus colmillos al inquisidor jergali. A pesar del terrible ataque, **Grif** logra soportar los efectos del veneno de la herida y mantenerse firme.

La refriega continúa. Aunque **Elara** no logra liberarse de las pegajosas hebras que siguen reteniéndola, **Delar** logra acabar con otra de las arañas gigantes. Furiosa por no haber manchado su espadón todavía con la sangre sus enemigos, **Calamity** carga contra la monstruosa araña. Recibe un doloroso golpe de una de las pinzas de la bestia, la ffolk descarga un potente golpe que hace salpicar icor verdoso sobre todos los que están alrededor, aunque no logra abatir a la criatura.

Como si percibieran que su líder estuviera en peligro, las otras dos arañas gigantes restantes usan sus telarañas para inmovilizar a **Calamity** y a **Grif**, facilitando que los enjambres de sus congéneres más pequeños ataquen a ambos aventureros. Los héroes tratan de quitarse de encima a estos pequeños arácnidos, pero está claro que las armas no sirven de nada contra la multitud de alimañas diminutas.

Viendo la situación complicarse por momentos, **Zelis** decide arriesgarse y conjurar un conjuro que provoca un estallido aturridor, que deja fuera de combate a una de las arañas gigantes y afecta también a los enjambres de arañas más pequeñas, aunque también atonta a los compañeros que se ven cogidos en su radio de acción. No obstante, esto no detiene a la araña monstruosa, que ataca y derriba a **Calamity** aprovechando que sigue enredada por la pegajosa telaraña. La bárbara pugna por liberarse de nuevo, pero sus intentos son en vano, además, multitud de pequeñas arañas continúan mordiéndola, pero la prodigiosa constitución de la ffolk le permite soportar los efectos del veneno sin mostrar síntoma alguno de debilidad. Quien sí ha conseguido deshacerse de las molestas hebras es **Elara**. Al ver a su compañera en apuros, invoca sus poderes arcanos para quemar con magia a las pequeñas arañas que la cubren. También el guerrero celestial de **Zelis** acude en

auxilio de la bárbara, atacando a la inmensa araña, lo que permite que **Grif** se retire para poder usar los poderes sanadores de **Jergal**. La criatura, que parece imbuida por una especie de frenesí agresivo, continúa atacando a **Calamity**, el blanco más fácil al estar caída y enredada. La bárbara sufre las heridas con rabia, pero sigue siendo inmune al veneno de la criatura. Además, sus aliadas se mantienen inflexibles a su lado. Mientras que la pequeña **Pris** cura con rapidez sus heridas, **Elara** invoca dos rayos ígneos contra la enorme bestia, que por primera vez comienza a dar muestras de que su fin está cerca.

Percibiendo que la victoria está al alcance de la mano, los héroes combaten con denuedo. **Delar** mata a la última de las grandes arañas, al tiempo que **Zelis** conjura sendas bolas de electricidad contra los enjambres que acosan a los aventureros, especialmente a **Calamity** y **Grif**. Tal es así que **Pris** usa sus poderes divinos para rociar con fuego a las arañas que rodean a la ffolk, quien sigue siendo la presa preferida de la enorme araña madre. Está claro que este es el enemigo a batir, por lo que **Elara** usa su magia élfica para volar hacia ella, descargando otros dos rayos ígneos contra la criatura, con la intención de acabar con ella o, al menos, desviar su atención de la caída **Calamity**, quien sigue sin poder librarse de la telaraña. Su iniciativa se ve coronada por el éxito, pues el monstruoso se derrumba pesadamente humeando por las quemaduras sufridas. Temiendo que su compañera pueda sucumbir a las decenas de mordeduras de las pequeñas arañas, **Zelis** lanza otro estallido aturridor que deja fuera de combate a centenares de arácnidos, aunque también provoca que su compañera bárbara quede inconsciente. Rápidamente, en perfecta sincronización con sus aliados, **Pris** emplea su energía sanadora para poner fuera de peligro a la ffolk.

Ya sólo queda un último enjambre de arañas correteando alrededor de los héroes, que son fácilmente despachadas por la magia de **Elara**. El bosque queda una vez más en silencio, aunque el olor a quemado, sangre e icor de las alimañas lo impregna todo.

Al inspeccionar los árboles del interior de la guarida, el grupo descubre numerosos capullos que contienen los cuerpos desecados de muchos animales del bosque. Un par más grandes llaman su atención, pues podrían contener perfectamente a una criatura de tamaño humanoide. Sus temores se ven confirmados cuando descubren en su interior los cadáveres de los dos trabajadores desaparecidos durante el ataque de los arácnidos en las cercanías de la ruta que atraviesa el bosque.

Tras recuperar ambos cuerpos, para que puedan ser enterrados adecuadamente, los compañeros regresan al fuerte.

**25 Flamarul:** De regreso en *Fuerte Espino*, los **Hermanos de Sangre** se enteran de que **Ser Tolgreth** ha partido junto con un grupo de **Exploradores Reales** y soldados a dar caza a los osos-lechuza que amenazaban la región al sur de la ruta.

**26 Flamarul:** Preocupados porque **Ser Tolgreth** y sus hombres puedan sufrir una emboscada, los héroes parten tras sus pasos.

Al anochecer, vislumbran en la distancia las luces de las antorchas y hogueras del campamento cormyreano. No obstante, deciden no acercarse y permanecer durante la noche y la madrugada de guardia, en previsión a cualquier amenaza que pueda tratar de sorprender a los soldados.

**27 Flamarul:** La noche transcurre sin incidente alguno, por lo que los aventureros se dan a conocer ante los vigías del campamento, donde son recibidos amistosamente. **Ser Tolgreth** les relata que sus exploradores y él siguieron el rastro ensangrentado de la bestia herida que logró huir hace unos días, lo que los llevó hasta una cueva que escondía la osera-nido de las criaturas. Una vez allí, los hicieron salir con fuego a campo abierto, donde dieron muerte a tres monstruos adultos y a un par más jóvenes. Han traído las cabezas y pieles

emplumadas de dos de los adultos, con el fin de exponerlos en el fuerte y levantar algo la moral de las tropas y colonos.

Por otro lado, el noble cormyreano también les explica que ha mandado a sus superiores una solicitud de ayuda militar y de mano de obra que espera que sea aceptada, dado que ha recurrido a sus contactos familiares. También ha informado del acuerdo al que se llegó con **Fridkin**, aunque sólo ha mencionado que se trataba de un druida del bosque, sin revelar que es un gnomo de los bosques, dado que muchos podrían considerarlo como una criatura feérica y, por tanto, un espía.

Los aventureros regresan al fuerte junto con los cormyreanos, llegando al mismo prácticamente caída la noche. Una vez allí, un mensajero confirma las expectativas de **Ser Tolgreth**, pues ha llegado un nota de que una columna de un centenar de **Dragones Púrpura**, junto con un par de clérigos castrenses y otra pareja de **Magos de Guerra**, se encuentra a un día de camino, procedentes del *Valle Martilloígneo*.

El correo entrega también a **Elara** un mensaje personal para ella y **Delar**, que lleva el sello personal de **Ildar Canciónlunar**. Tras leerlo con detenimiento, la **Espadacantarina** comunica al resto de miembros del grupo que **Ildar** ha dejado de ser embajador de la **Corte Élfica**, terminando también sus funciones como embajadora interina.

**28 Flamarul:** Tal y como estaba previsto, un contingente de refuerzo de **Dragones Púrpura** llega al *Fuerte Espino*. Charlando con algunos de los soldados, los aventureros se enteran de que la situación parece haberse tranquilizado bastante en el valle, aunque las fuerzas del **Ejército del Este** siguen en alerta. Sin embargo, todas las patrullas exteriores a través de las montañas han sido llevadas a cabo por las tropas locales de los **Dragones de la Tormenta**.

**29 Flamarul:** Dada la llegada de nuevas fuerzas, **Ser Tolgreth** solicita al grupo que apoyen la construcción del puente sobre la quebrada de la ruta del *Camino del Este*. Si se completa, significará un avance verdaderamente significativo para la apertura de la ruta comercial. Por ello, los **Hermanos de Sangre** parten hacia allí junto con una cuadrilla de una docena de trabajadores y ocho soldados.

**Medioverano:** A mediodía, la expedición llega a la quebrada donde comenzaron los trabajos de construcción del puente. Mientras los soldados despliegan el campamento, los aventureros se dedican a cortar o quemar cualquier rosal salvaje en la zona, por miedo a que puedan ser usados por las fatas para ocultarse o espiarlos. De hecho, **Calamity** vuelve a observar huellas de pies descalzos por la zona, como si hubiera sido inspeccionada por varios individuos hace no demasiados días.

**2 Elesias:** Con la intención de poder viajar hasta el nacimiento del *Arroyo Pétalo* para investigar el misterioso emponzoñamiento de sus aguas cada sexto día de mes, una fuerza de 20 **Dragones Púrpura** es destacada en el puente, para reforzar la vigilancia en ausencia de los héroes.

**4 Elesias:** Al anochecer, el grupo llega a la laguna junto al pequeño circo rocoso, donde ya estuvieron hace unos días. El lugar parece tal y como lo dejaron tras enterrar los esqueletos de los elfos que encontraron, por lo que los aventureros buscan un buen punto de observación que domine ambas orillas y la charca y se ocultan allí a la espera de acontecimientos.

**6 Elesias:** Apenas llegada la medianoche, **Elara** y **Grif** vislumbran una serie de figuras fantasmales que toman consistencia en las orillas del lago. A la luz de la luna y las estrellas puede verse a media docena de guerreros Sy-Tel Quessir, pertrechados con antiguas armas de hueso y piedra, que luchan contra adversarios invisibles. A pesar de que los elfos salvajes conservan un aspecto fantasmagórico, sus cuerpos parecen reaccionar físicamente, salpicando las aguas de la laguna y del arroyo. Además, ambos aventureros se percatan de que

misteriosas heridas comienza a aparecer en sus cuerpos, provocando que la sangre de los elfos comience a mezclarse con el agua.

Pronto los gritos de guerra de los espíritus despiertan al resto de aventureros, que se ponen en guardia antes este inesperado suceso. Mientras, **Elara** abandona su escondite para lanzar un conjuro que revela la presencia de seres invisibles, pero ninguna criatura aparece en respuesta a su magia. No obstante, los elfos salvajes no parecen considerarla un enemigo, y siguen enfrascado en una lucha terrible contra enemigos que sólo ellos pueden ver.

Recordando los poderes de la máscara funeraria jergali, **Grif** se coloca el objeto de culto. Inmediatamente, se revelan ante sus ojos tres bestiales seres de aspecto feroz. Se trata de una especie de híbridos entre orcos y ogros, cubiertos de tatuajes y escarificaciones, lo que les da un aspecto temible. Pertrechados con extrañas armaduras de pieles y láminas de piedra, portan grandes hachas y espadas, con lo que atacan salvajemente a los elfos salvajes, uno de los cuales cae flotando boca abajo en las aguas de la charca.

Rápidamente, el inquisidor grita a sus compañeros para advertirles de esta circunstancia y carga para atacar a uno de estos seres, aunque su golpe no consigue impactar. Desgraciadamente, él es el único que puede ver a los bárbaros atacantes, por lo que el resto de aventureros se acercan precavidamente hacia el lugar donde combaten los elfos salvajes. Con un segundo golpe de su mangual, se da cuenta de que su arma

Entre tanto, otros guerreros fantasmagóricos caen en las orillas del arroyo, lo que provoca que su sangre fluya corriente abajo. Finalmente, sólo quedan dos de las sombras élficas. Una de ellas continúa luchando contra sus enemigos invisibles, sin embargo, la otra lanza un grito de batalla y corre inesperadamente para atacar a **Zelis**. La lanza de hueso del guerrero atraviesa al semiorco como si fuera insustancial, y éste siente como sus fuerzas se debilitan por momento.

Al ver el ataque, **Elara** lanza una descarga de proyectiles arcanos contra el elfo salvaje, que gime de dolor. También **Calamity** arde de deseos de entrar en liza, pero acude primero junto a **Pris** para que la pequeña gnoma encante su arma, tras el aviso de **Grif** acerca de la inutilidad de las armas mundanas. En cuanto a **Zelis**, el mago conjuro un poderoso relámpago, pero la energía mágica atraviesa a la sombra élfica sin causarle daño alguno, ante la preocupación y sorpresa del semiorco.

Mientras, **Grif** invoca los poderes de **Jergal** y confiere a su arma con la energía necesaria para causar daño a los temibles bárbaros ogrillones. Éstos se revuelven, roto el círculo de destrucción y muerte que se repetía eternamente. Con un aullido salvaje atacan a **Grif**, hiriéndole con armas incorpóreas. Su acción, no obstante, provoca que por fin se hagan visibles para el resto de los miembros del grupo, que por fin tienen un enemigo al que acometer, a parte de la sombra élfica que acosa a **Zelis**.

Precisamente el guerrero elfo salvaje vuelve a golpear con su lanza al semiorco, quien se ve más y más debilitado, teniendo que hacer uso de sus poderes de teleportación para ponerse a salvo. El otro elfo salvaje acomete a uno de los ogrillones. Para sorpresa de todos, en esta ocasión su hacha de piedra sí parece herir al bruto, quien ruge de rabia.

Este hecho infunde ánimos a todos los héroes. **Elara** consigue disipar con otra acometida mágica a la sombra que perseguía a **Zelis**. Por su parte, **Delar** ataca a otro de los bárbaros espectrales, aunque su acero mundano es incapaz de causarles daño, lo que hace lamentar al aventurero elfo la pérdida de su hoja élfica encantada. Su fracaso es equilibrado por la pequeña **Pris**, que descarga un proyectil mágico con su arma, provocando otro grito de dolor por parte del ogrillón. Su ejemplo es seguido por **Calamity** y **Grif** que golpean con redoblado ánimo. Sus armas, ahora potenciadas por la magia, causan profundas heridas a los bárbaros, al tiempo que **Elara** y **Zelis** los hostigan con sus descargas de magia arcana y, posteriormente, **Pris** emplea la energía divina

de **Gond** para debilitar todavía más a los no muertos. Los esfuerzos combinados de todos se ven coronados por el éxito cuando el mandoble de **Calamity** hace desvanecer a uno de los ogrillones. Esto marca el punto de inflexión del combate, pues los dos bárbaros espectrales restantes se ven acorralados por una lluvia de golpes y ataques mágicos, hasta que ambos caen para desintegrarse sin dejar rastro alguno.

Momentos después, el guerrero Sy-Tel Quessir restante se gira hacia **Delar** y **Elara** y tras hacer un gesto de reconocimiento, murmura una agradecimiento en la lengua élfica y desaparece también, al igual que los cadáveres de los otros cuatro elfos salvajes asesinados por los ogrillones. La sangre de estos últimos ha teñido de rojo las aguas, y lo más probable es que la corriente las lleve arroyo abajo hasta el manantial que surte el pozo del fuerte. No obstante, los compañeros tienen la esperanza de que con su acción hayan roto la maldición que parecía afectar a este lugar y a las almas encadenadas de los que murieron aquí, por lo que es muy probable que las aguas no vuelvan a envenenarse en el futuro.

Con dicho pensamiento, los aventureros sanan las heridas recibidas y deciden descansar aquí durante todo el día para poder recuperarse, manteniendo la vigilancia por si ocurriera cualquier otro suceso inesperado.

**7 Elesias:** Al atardecer, los **Hermanos de Sangre** están de regreso en *Fuerte Espino*, donde **Ser Tolgreth** les informa que los soldados y trabajadores destacados en el puente sufrieron un ataque. En esta ocasión, las fatas se valieron de magia feérica para nublar la voluntad de los centinelas, haciendo que abandonasen sus puestos. Afortunadamente, era un ataque relativamente de tanteo, por lo que las fatas pudieron ser rechazadas, aunque aún así perecieron media docena de soldados durante el combate, la mayoría de ellos asesinados en la espesura o acibillados a flechazos. **Ser Tolgreth** piensa que es el momento de dar un golpe de autoridad. No enviará a más colonos a terminar las obras, sino que planea enviar a un contingente de treinta y cinco soldados, junto con los aventureros, para terminar la labor en el puente y rechazar cualquier posible intento de las fatas por destruir las obras.

**8 Elesias:** Los héroes parten hacia el la quebrada del puente, acompañados por una columna de **Dragones Púrpura** y un par de carros cargados de herramientas y material de construcción.

**9 Elesias:** Casi ya de noche, la expedición llega a su destino. Antes de montar el campamento, los aventureros revisan el perímetro de las obras, mientras los **Dragones Púrpura** instalan y fortifican lo mejor posible el campamento.

**13 Elesias:** Tras varios días de trabajo sin incidente alguno, la madrugada es testigo de una cruenta lucha entre los defensores cormyreanos y una fuerza de guerrilleros compuesta por diversas criaturas feéricas y silvanas.

Todo comienza con una débil tonada de flautas que hace rebotar los ecos de una música fantasmagórica entre los árboles. Momentos después, los centinelas que vigilan la entrada al campamento, protegida por los dos carromatos descargados, dan la alarma y disparan sus ballestas cuando ven como varios jabalíes cargan furiosamente surgiendo de la espesura.

Como en respuesta a dicha acción, un poderoso cuerno de caza resuena más allá del camino de losas que lleva al fuerte. Es la señal que esperaban los atacantes. Una lluvia de flechas ardientes cae sobre las tiendas del campamento. Los fuegos no se propagan con la rapidez suficiente para causar daño, pero sí para provocar cierta confusión y que muchos de los soldados y varios de los héroes tengan que salir al combate sin sus armaduras. Afortunadamente, los cormyreanos han protegido ambos lados del campamento con sendas trincheras de tierra, lo que les ofrece cierta cobertura. No obstante, **Elara** decide limitar el daño que los arqueros silvanos puedan causar, conjurando sendos muros de viento arcano que ayudan a proteger a las tropas de las trincheras.

En la entrada, los jabalíes son abatidos rápidamente por los centinelas y sus refuerzos, quienes se dan cuenta de que se trata de animales invocados, cuando sus cuerpos se desvanecen inmediatamente al caer. Sin embargo, la música embriagadora sigue escuchándose cada vez más fuerte, lo que provoca que un par de centinelas corran embelesados abandonando sus posiciones para tratar de encontrarse con los misteriosos músicos.

A ambos lados, en la zona atrincherada donde se parapetan también los aventureros, varias raíces monstruosas surgen de la tierra, golpeando y aprensando a dos infortunados soldados, que son arrastrados entre chillidos fuera de la protección para desaparecer en la oscuridad más allá de los arbustos.

Estas tácticas traicioneras comienzan a preocupar a los compañeros, especialmente a **Zelis**, quien conoce la afinidad de las fatas por los encantamientos e ilusiones. Como precaución, el mago invoca un sortilegio que le permite descubrir a seres invisibles. Su intuición le sirve bien, pues segundos después percibe la figura de una de las fatas oscuras que trata de infiltrarse entre los desconcertados **Dragones Púrpura**. Rápidamente, el semiorco conjura un par de globos de electricidad que envía para acosar a la fata oscura, lo que no deja de sorprender a todos sus aliados, que no son conscientes de la presencia del infiltrado. Éste, al verse descubierto ataca con odio al mago, lo que provoca que pierda el manto de invisibilidad que lo ocultaba.

Al mismo tiempo que esto sucede, la poderosa forma de un centauro, armado con una alabarda, surge en el camino más allá de los carros. Su arma todavía gotea con la sangre reciente de los centinelas que cayeron bajo el influjo de la música feérica, y con un grito de furia parece lanzar un desafío a los defensores.

Su reto es recogido por **Elara**, quien descarga una ráfaga de proyectiles arcanos contra la criatura ya avisa a sus compañeros de la presencia de este peligroso enemigo.

Entre las tiendas, los cormyreanos han rodeado a la fata oscura, acosándola por varios frentes. Sus armas la hieren varias veces, pero ninguna consigue asestarle un golpe lo suficientemente letal hasta que **Calamity** la abre en canal prácticamente con un terrorífico tajo de su espadón, lo que desata los vítores entre la tropa de **Dragones Púrpura**.

Los gritos de ánimo de los soldados se tornan nuevamente en maldiciones cuando de nuevo las raíces surgen de la tierra de las trincheras atrapando y arrastrando a otra pareja de hombres como si se tratasen de monstruosos tentáculos. Viendo que esta posición es inútil contra semejante adversario, los **Dragones Púrpura** se retiran del parapeto, confiando en que la magia de viento de **Elara** continúa protegiéndolos contra las flechas, aunque quedan entre las tiendas que continúan ardiendo y la línea de la espesura.

La **Espadacantarina**, secundada por **Delar** y los centinelas cormyreanos restantes, avanzan fuera de la protección de los carros, para enfrentarse al centauro y cualquier otra criatura que los aguarde en la oscuridad. De hecho, al moverse ve a una pequeña hada rosasangre oculta entre unos matorrales. Temiendo una artimaña, **Elara** conjura sendos rayos ígneos contra la criatura, pero ambos fallan, dejando la tierra ennegrecida a ambos lados de la fata.

Por detrás de ella, una fata oscura golpea a **Calamity** a traición, haciendo visible junto a la bárbara. El contraataque de la ffolk derriba al guerrero feérico, aunque no puede regodearse demasiado de su victoria pues debe cubrirse de los disparos que surgen de la espesura, una vez que los arqueros silvanos parecen haber movido su posición para evitar los muros de viento que protegen el campamento.

En el camino, el guerrero centauro carga contra **Elara** asestándola un potente golpe con su alabarda. La elfa logra resistirlo y contraataca con su magia arcana. También **Delar**, que avanzaba cubierto por un manto invisible, ataca a la criatura, apoyando a su compañera. Por su parte, varios soldados cormyreanos acuden en

ayuda de ambos elfos, pero quedan enredados por una maraña de zarcillos espinosos. Viendo esto, **Pris** decide mantenerse a distancia y disparar con su arma al temible centauro.

Mientras, cerca de las trincheras, **Zelis** observa con su visión privilegiada como un enorme árbol avanza hacia la línea formada por los **Dragones Púrpura**, algo alejada del parapeto de tierra para evitar ser atacados por sorpresa por las raíces. Sospechando que puede ser algún tipo de criatura feérica, conjura una bola de fuego que, sorprendentemente, se disipa en una pequeña nube de humo al alcanzar el tronco de su objetivo.

Por su parte, los arqueros ocultos en la espesura y las sombras nocturnas continúan disparando sus mortíferas flechas, que causan bajas entre los soldados cormyreanos, alcanzando también alguna a **Grif**, quien se ha movido hacia la parte delantera del campamento para ayudar a sus camaradas elfos.

La lucha continúa implacablemente. El temible centauro centra su atención en **Delar**, quien recibe varios golpes de la alabarda y los cascos de la criatura. El elfo logra aguantar el embate y usa sus habilidades para crear un doble ilusorio de sí mismo que confunda a su rival. Por su parte, **Elara** continúa hostigándolo con sus ataques cargados de energía arcana, que parecen comenzar a hacer mella. **Grif** acude para unirse a la refriega, pero queda atrapado por los zarcillos espinosos, al igual que **Pris**. Esto no detiene a la gнома, quien continúa disparando constantemente contra el centauro.

Los cormyreanos también están sufriendo lo suyo, combatiendo entre el fuego de las tiendas, sus propias trincheras, y en medio de repentinos disparos de flechas que surgen de la oscuridad. Nuevamente, varias raíces emergen como tentáculos del suelo, atacando a varios soldados y arrastrándolos hacia el exterior de las trincheras. Esto colma la paciencia del oficial cormyreano quien ordena a sus hombres proveerse de antorchas y armas y atacar a los árboles animados que están diezmándolos. Ambas alas de **Dragones Púrpura** avanzan con un grito de rabia y comienzan a quemar y talar cualquier enemigo visible.

Por su parte, **Zelis**, quien observa como los soldados parece que pueden contener a las atacantes ocultos en la espesura, vuelve su atención al camino, donde sus camaradas combaten contra el centauro y la magia de las hadas rosasangre. Invocando sus propios poderes, el mago semiorco logra disipar los zarcillos espinosos que retenían a **Grif** y a varios cormyreanos, que se aprestan para unirse a la pelea.

Lo cierto es que su concurso parece hacerse necesario por un instante, porque una nueva acometida del centauro provoca que **Delar** caiga al suelo fuera de combate. Afortunadamente, **Elara** interviene para acabar con este peligroso adversario con otro de sus conjuros eléctricos.

Detrás de ellos, **Zelis** recibe un par de disparos de flecha por la espalda que le obligan a ponerse a cubierto. Al girarse, se da cuenta de que desde la parte trasera del campamento acude una pareja de fatas oscuras invisibles, aunque no para él merced a su magia. Sin embargo, no están solas. Con ellas avanza un guerrero elfo que exhibe un extraño atuendo de cuerpo y pinturas corporales, lo que le da un aspecto realmente amenazador y salvaje.

Por su parte, de los flancos, por detrás de la línea cormyreana que está luchando contra los árboles animados y los guerrilleros silvanos, surgen un par de enormes brutos de aspecto desgarrado y cuyos ojos brillan con malicia. Rápidamente son recibidos por **Calamity** y **Grif** respectivamente, mientras que **Pris** acude raudamente para sanar las heridas del caído **Delar**.

Percibiendo al elfo salvaje como un peligro, **Zelis** descarga sobre el una oleada de proyectiles arcanos que lo derriban. Esto no parece acobardar al elfo, que se levanta y avanza dejando caer su arco y desenfundando dos extraños cuchillos curvos de hueso.

En cuanto a **Elara**, continúa usando su magia contra una pareja de hadas rosasangre que la atacan con una especie de brazaletes espinosos, cubiertos de una sustancia ponzoñosa. Sus rayos ígneos abrasan a sendas fatas, pero éstas, dominadas por un odio irracional, continúan atacando a la elfa sin tregua.

Tanto **Calamity** como **Grif** continúan luchando contra las grandes fatas bestiales, ayudados por algunos soldados cormyreanos que habían permanecido junto a los carros. Es precisamente la bárbara ffolk quien logra acabar primero con su contrincante, que se derrumba ensangrentado. Al caer, la criatura comienza a menguar, hasta que su cuerpo se transforma en una especie de pequeño gnomo contrahecho.

A pocos metros de la lucha, **Pris** sigue usando los poderes curativos de **Gond** para recuperar a **Delar**, quien consigue levantarse, aunque bastante maltrecho por las heridas recibidas.

Viendo acercarse a las fatas oscuras y al elfo, **Zelis** vuelve a usar su magia para ralentizar sus movimientos y proporcionar a sus camaradas una cierta ventaja en la lucha que se avecina. También mueve las esferas eléctricas conjuras en los primeros momentos del ataque para hostigar a una de los seres feéricos invisibles. Esta táctica en verdad llama la atención de las fatas, pues una de ellas avanza con rabia hacia el mago, mientras que la otra aprovecha para atacar invisible a **Calamity**. En cuanto al elfo salvaje, el guerrero se mueve con rapidez apuñalando en el costado a **Grif**, quien se retuerce de dolor por la tremenda cuchillada. A pesar de ello, el inquisidor jergal aprieta los dientes y devuelve el ataque con sendos golpes de su mangual.

También **Elara** sigue enfrascada en su particular lucha contra la pareja de hadas rosasangre. La elfa ha sufrido leves efectos por el veneno de las espinas de las criaturas, aunque continúa luchando implacablemente, derribando a una de ellas. Cerca de ella, una vez que **Delar** está fuera de peligro, **Pris** vuelve a usar su arma gondiana contra el bestial adversario de su compañero **Grif**, al que también atacan y hieren una pareja de soldados cormyreanos.

En cuanto a **Zelis**, el semiorco aprovecha para invocar a su guerrero celestial para que lo ayude a protegerse contra la fata oscura, a la que sigue atacando con sus esferas eléctricas. Decidido a acabar con el ser feérico, descarga sobre el mismo un relámpago que lo atraviesa de parte a parte. La otra fata oscura corre una suerte similar bajo la hoja de acero de **Calamity**, lo que permite que ambos aventureros acudan en ayuda de **Grif**, quien sigue combatiendo contra el elfo salvaje. De hecho, el inquisidor es atacado también por el la brutal fata, pero son los cuchillos curvos de hueso del Sy-Tel Quessir los que hacen caer al jergali, sangrando por múltiples cortes. Por fortuna, sus compañeros están alertas y actúan de inmediato. Un disparo del arma de **Pris** derriba a la gran fata, debilitada por los ataques de **Grif** y de los **Dragones Púrpura**. Su cadáver, al igual que el de la otra criatura, se transforma en un retorcido hombrecillo de malévolos aspecto. En cuanto al elfo salvaje, es acosado por el guerrero celestial de **Zelis**, pero es el enorme mandoble de **Calamity** el que finaliza el combate, abriéndole el pecho con un formidable tajo.

Mientras **Elara** pone en fuga al hada rosasangre restante, **Pris** atiende inmediatamente las heridas de **Grif**, evitando que pueda perder demasiada sangre.

En la espesura, vuelve a escucharse la música de flautas que sonaba al principio del ataque aunque, en esta ocasión, su tonada es más aguda en lugar de embriagadora, como si transmitiese algún tipo de orden a las fatas atacantes. De hecho, momentos después dejan de oírse los sonidos de combate y los soldados cormyreanos aprovechan para regresar a la seguridad del campamento, donde **Pris** comienza a atender a los heridos.

Según los suboficiales y el jefe de los **Dragones Púrpura**, en la espesura se enfrentaron a una especie de árboles animados y varios sátiros y arqueros de aspecto feérico, así como alguna pequeña fata que reconocen por la descripción como hadas rosasangre, las mismas que vieron en el claro del **Rey de las Rosas**. De hecho,

al inspeccionar uno de los cuerpos de los seres que se han enfrentado a **Elara**, comprueban que, efectivamente, a la criatura le falta una de sus orejas. Cuando sonó la música, ambos árboles dejaron de moverse y las fatas que todavía luchaban huyeron a la carrera.

Lo cierto es que la lucha ha sido tremendamente dura. Del contingente cormyreano han caído veintidós hombres, algunos de los cuales están desaparecidos, aunque son dados por muertos dada la reputación implacable de las fatas oscuras. Sin embargo, gracias a la intervención de los héroes, que acabaron con los dos líderes silvanos, el resto de la tropa ha aguantado y el ataque ha podido ser rechazado.

El resto de la noche transcurre casi en vela, pues los cormyreanos se dedican a recoger a sus muertos para poder llevarlos al fuerte. Además, nadie es capaz de conciliar el sueño con la amenaza de las fatas todavía más allá de la espesura. Los cuerpos de los seres feéricos caídos son quemados en una pira, aunque antes los aventureros los despojan de varios objetos que emanan auras mágicas.

Con la luz del amanecer, no terminan de disiparse los horrores de la noche, aunque los supervivientes del ataque muestran mayor optimismo gracias a la presencia del grupo, sin la cual, seguramente la expedición entera habría sido masacrada.

**14 Elesias:** Llega al campamento un patrulla montada de **Exploradores Reales**, quienes ayudan a los soldados ya destacados a proteger la zona del puente, desforestando de matorrales y arbustos un área de seguridad a ambos lados del camino empedrado.

**16 Elesias:** Una columna de refuerzo de treinta **Dragones Púrpura** se une a las fuerzas cormyreanas, lo que permite reanudar los trabajos de construcción del puente.

**21 Elesias:** Un convoy de provisiones y materiales de construcción llega al campamento. Traen noticias de un intento de asesinato frustrado contra **Ser Tolgreth** por parte de las fatas oscuras.

**26 Elesias:** Después de muchísimo trabajo y sangre derramada, el puente en la ruta del *Camino del Este* es completado.

**27 Elesias:** Los **Hermanos de Sangre** parten de regreso a *Fuerte Espino* junto con una patrulla de **Dragones Púrpura**.

**29 Elesias:** Al anochecer, el grupo llega al fuerte. Tras refrescarse un poco en la posada de los *Huesos del Jabalí*, acuden a cenar invitados por **Ser Tolgreth**. Curiosamente, un mastín de aspecto bonachón sale a saludarlos amistosamente. Uno de los **Primer Espadas** presentes les explica que se trata de **Helmus**, uno de los perros del fuerte bautizado así por la tropa en honor al **Dios de los Vigilantes**, ya que fue él el que descubrió al asesino que se infiltró invisible en la comandancia, tratando de llegar hasta **Ser Tolgreth**. Gracias a su aviso, el propio **Ornión** y los guardias pudieron hacerle frente y arrinconarlo, acabando con su amenaza para siempre.

**30 Elesias:** Con las primeras luces de la mañana, el grupo es despertado por el cuerno de uno de los centinelas de las puertas. No obstante, la llamada no se repite, por lo que queda descartado que se trate de una alarma que signifique la presencia de una amenaza contra el fuerte.

Minutos después son convocados por **Ser Tolgreth**, quien les muestra una lanza con la punta tallada en piedra que sus soldados han encontrado clavada en uno de los portones de la entrada. Alrededor de la misma hay anudados varios collarines de huesecillos y puede verse un mensaje hábilmente tallado en el astil en Silvano. Al examinar la manufactura y decoración del arma, **Elara** cree que el objeto puede pertenecer a los Sy-Tel-Quessir, los elfos salvajes que se rumorea que moran en lo más profundo del bosque. Al traducir las palabras, se dan cuenta de que el mensaje es una invitación para participar en un cónclave en el nacimiento del *Arroyo Pétalo* durante la noche del cuarto día.

Sopesando los pros y contras, **Ser Tolgreth** solicita a los compa#eros que lo escolten a dicha reuni3n, dado que una alianza con los elfos salvajes podr#a ser vital para los intereses cormyreanos y para evitar que el conflicto con las fatas y seres silvanos pueda escalar descontroladamente.

Ya de noche, los compa#eros son agasajados como verdaderos h3roes por muchos de los soldados cormyreanos, algunos de los cuales, procedentes de las tropas del **Ej3rcito del Este** que estaban acantonadas en el *Valle Martillo3gneo*, ya han pregonado las haza#as de los aventureros durante el ataque de los duergar y gigantes contra la villa. Lo cierto es que sus victorias contra las fatas y sus criaturas han mantenido la fr3gil moral de los soldados, que hasta ahora han estado combatiendo a un enemigo contra el que su entrenamiento y t3cticas eran pr3cticamente in3tiles.

Por otro lado, **Elara** conf#a al resto del grupo que ha usado su magia sobre **Helmus**, descubriendo que el perro posee la capacidad de lanzar conjuros, lo que les hace sospechar que puede tratarse del propio **Fridkin** o de un compa#ero animal del druida, dado que si fuera una fata o criatura silvana no creen que hubiera evitado el atentado contra la vida de **Ser Tolgreth**.

**4 Eleint:** Por la ma#ana, los **Hermanos de Sangre** parten junto al l#der cormyreano remontando el *Arroyo P3talo*. Anochece cuando la expedici3n llega a las cercan#as de la peque#na laguna que ya conocen. Sobre las piedras que dominan las aguas, se ha encendido una peque#na hoguera, alrededor de la cual se sientan tres figuras. Al acercarse, comprueban que se trata de un tr#o de elfos salvajes, una mujer y dos varones, uno de los cuales es un elfo de avanzada edad.

Los Sy-Tel-Quessir saludan respetuosamente a **Delar** y **Elara** y, posteriormente, a **Ser Tolgreth** y al resto del grupo. Se presentan como miembros de la **Tribu del Lince Moteado**. La mujer es **Inwe Canci3ncrepuscular**, una servidora de **Rillifane Rallathil**, la deidad 3lfica de la naturaleza. Sus acompa#antes son **Kasmak Orejaspeludas**, uno de sus l#deres guerreros, y **Maquelan Lobovelo**, un **Anciano** de la tribu. De hecho, por la forma en que se dirigen a 3l, pronto **Ser Tolgreth** y los aventureros se dan cuenta de que es 3ste 3ltimo quien parece ostentar verdadera autoridad entre los elfos salvajes.

**Inwe** les explica que la **Tribu del Lince Moteado** ha permanecido en paz en el interior del bosque, sin interferir en los asuntos de otras razas. Sin embargo, pac#fica existencia se ha visto amenazada. Muchos de los seres fe3ricos y silvanos con los que siempre han mantenido relaciones amistosas han se#alado a los humanos como los responsables de una maldici3n que amenaza toda la vida que alberga el *Bosque de Hullack*. Cierto es tambi3n que muchas de dichas criaturas han ca#do bajo el influjo de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, un sombr#o y mal3volo 3sp#ritu primordial, pero ello no resta veracidad a que los humanos representan una amenaza. Puede que no ahora, pero s# dentro de generaciones, cuando sus descendientes se hayan multiplicado y ya no honren los acuerdos del pasado. Cierto es que los Sy-Tel-Quessir reconocen que los **Magos Reales** cormyreanos, tutelados por los elfos, han respetado siempre la palabra dada. Pero guerras destructoras como la de *Sembia* permanecen en el recuerdo de muchos de sus hermanos. Los **Ancianos** han decidido que ha llegado el momento de que la tribu tome partido o no en este conflicto, pero desean escuchar los argumentos que los cormyreanos puedan aportar.

**Ser Tolgreth** es quien toma entonces la palabra, en un emotivo discurso en el que hace ver a los elfos que el **Rey Azoun** y sus fieles defender3n lo bueno y justo, tanto en el interior de las fronteras de *Cormyr* como m3s all3. De hecho, el **Rey** gobierna en beneficio de todos aquellos que moran en estas tierras, no s3lo pensando en los humanos. Aunque los Sy-Tel-Quessir no se consideren sus s3bditos, de ser amenazados por un enemigo, acudir#an en su ayuda, como tambi3n han hecho por los enanos y humanos que viven en el *Valle*

*Martilloígneo*, más allá de los límites del reino. En el pasado, los elfos confiaron en los reyes cormyreanos, enseñando la magia a sus **Magos Reales**. Dicha muestra de confianza no debe desaparecer.

Tras las palabras de **Ser Tolgreth**, **Calamity** y **Zelis** también intervienen para reforzar los argumentos del noble soldado. El mago menciona también cómo los aventureros acabaron con la maldición que afectaba a este mismo lugar, dando descanso a los espíritus de los elfos salvajes asesinados largo tiempo atrás. Como prueba de sus palabras, **Delar** les entrega a sus parientes el collar encantado de huesos que encontraron en la laguna, lo que les hace ganarse una mirada de respeto por parte del adusto **Maquelan**.

Después de deliberar entre ellos durante cerca de una hora, el **Anciano** declara que la **Tribu del Lince Moteado** no tomará partido a favor de las fatas oscuras en contra de los humanos. Tampoco permitirá que ninguno de sus guerreros se una a los luchadores feéricos y silvanos. Asimismo, permitirán el paso de los humanos a través del camino construido a lo largo del bosque, pero no al interior del mismo. Además, los humanos deberán prometer que las comunidades establecidas en los alrededores del bosque no aumentarán su población y tamaño, jurando explotar los recursos del bosque sólo lo necesario para subsistir.

**Ser Tolgreth** se muestra de acuerdo con las condiciones de los elfos salvajes, muchas de las cuales ya había aceptado también en su trato con el druida **Fridkin**. Por otro lado, aunque no se ha conseguido una alianza activa con los elfos, sí que se ha evitado que puedan reforzar las filas de las fatas oscuras, lo que no deja de ser una victoria.

Antes de que los Sy-Tel-Quessir se marchen, **Elara** logra hablar con ellos sobre la situación en el bosque. Aprovecha para entregarles un amuleto protector que portaba el guerrero al que se enfrentaron en el bosque. **Maquelan** lamenta la muerte del mismo, pero espera que la promesa hecha entre ambas razas esta noche evite más muertes inútiles. En cuanto a **Vardak**, el hechicero semielfo que mencionó **Fridkin** y que parece que está detrás de las amenazas de las que habló también el **Rey de las Rosas**, el **Anciano** les comenta que fue el aprendiz de **Ilkanir**, uno de sus más grandes hechiceros, hasta que fue expulsado de su comunidad debido a su ansia de poder. Era cuestión de tiempo que su ambición buscara otros patrones, como ha sido el caso, al encontrar el patrocinio de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Como muchos otros, conoce el rumor de que el semielfo posee una fortaleza construida por seres elementales más allá de la *Roca Índice*, en las montañas profundas al noreste. Por lo que sabe, **Vardak** y el **Jinete Helado**, un ser mágico **Heraldo de la Reina**, son sus principales generales en esta guerra. Aún así, también hay poderosos seres feéricos que se muestran a favor del entendimiento entre las razas o no han entrado en conflicto abiertamente contra los humanos. Entre los que abogan por la paz está **Syntira**, **Reina de las Ninfas del Bosque** y una de los **Primeros Nacidos**. Por otro lado, también está **Cyflymder**, un poderosísimo hechicero sidhe, responsable de la destrucción de un círculo druídico al sur del bosque, pero que posteriormente se ha limitado a proteger los antiguos portales a las comunidades feéricas, sin llevar la guerra a tierras humanas.

**5 Eleint:** Conforme regresan al fuerte, varias columnas de humo en la lejanía hacen temer a **Ser Tolgreth** y a los héroes que algo terrible ha pasado.

Sus peores pensamientos se hacen realidad cuando salen del bosque. El campamento de tiendas de los soldados del **Ejército del Este** que rodeaba *Fuerte Espino* está completamente arrasado. Hay soldados transportando decenas de cadáveres calcinados, mientras que otros, bajo la supervisión de los **Magos de Guerra** y del buen **Arpaj de Torm**, trata de terminar de sofocar rescoldos en diversos edificios del interior, ayudados por los colonos.

Al preguntar por lo ocurrido, el lugarteniente de **Ser Tolgreth** les explica que poco antes del amanecer una lluvia de fuego cayó sobre el fuerte y el campamento exterior. Cuando reaccionaron, pudieron ver cerca de

media docena de reptiles voladores, similares a wyvernas, solo que en lugar de una cola con aguijón escupían bolas de fuego que estallaban sembrando la muerte y la destrucción. Durante la primera oleada del ataque el fuego se propagó sin control por el campamento de tiendas, que quedó completamente arrasado. Muchos soldados murieron por las quemaduras o por asfixia debido al humo. Gracias a los dioses, el fuego no se propagó dentro del fuerte, a pesar de que el edificio de la comandancia fue impactado varias veces. Recuperados de la sorpresa, los **Magos de Guerra** y los arqueros y ballesteros comenzaron a repeler a los atacantes, concentrando sus esfuerzos en dos de las bestias, conforme éstas descendían algo para realizar sus ataques. Varios disparos certeros, junto con un par de relámpagos arcanos, hicieron huir a las criaturas. De hecho, los vigías de las torres creen haber visto como una de ellas caía entre los árboles a cierta distancia hacia el noreste. Sin embargo, han estado muy atareados con los heridos y controlando que ningún fuego pueda reavivarse, por lo que no han enviado todavía exploradores a comprobar si el monstruo pudo escapar o no. Lo cierto es que ha perecido más de una cincuentena de **Dragones Púrpura**, la mayoría de ellos en los primeros momentos del ataque contra el campamento de tiendas. Debido a la gravedad de los acontecimientos, han sido enviados mensajes al *Alcázar Martilloígneo* y han dispuesto que los muertos sean quemados en una pira y sus cenizas enterradas a las afueras del fuerte, junto con las del resto de caídos desde que comenzó este conflicto.

Mientras **Ser Tolgreth** permanece en el fuerte organizando a los supervivientes, los aventureros se ofrecen para investigar lo ocurrido al monstruo atacante presuntamente abatido por los defensores.

Tras recorrer un par de kilómetros, guiados por **Calamity** y **Grif**, los compañeros encuentran el cadáver de la criatura. Tal y como lo describió el **Dragón Púrpura**, parece una especie de wyverna voladora, aunque sin su aguijón venenoso característico. Por su aspecto, parece ser una especie de draco, un pariente lejano de los dragones, aunque sin su poder, tamaño o inteligencia.

De regreso al fuerte, informan a **Ser Tolgreth** de esta pequeña victoria en medio del desolador panorama que los rodea. Tampoco se ve rastro alguno de **Helmus** y varios de los soldados a los que les preguntan por el mastín temen que el animal no sobreviviera al ataque, pues no lo han visto desde el mismo.

Al sopesar esta nueva amenaza, los **Hermanos de Sangre** deciden tratar de ponerse en contacto con **Fridkin**, para ver si el druida puede arrojar alguna luz sobre los seres responsables del brutal ataque. Por ello, acuden a toda prisa al claro con la piedra druídica en el que se reunieron por primera vez con el pequeño gnomo de los bosques y le dejan allí un mensaje.

**6 Eleint:** Poco antes del amanecer, los aventureros se despiertan en medio del sonido de cuernos de alarma y de varios estallidos de fuego que provocan que los gritos de los soldados y colonos se extiendan por todo el *Fuerte Espino* que vuelve a estar bajo ataque.

Tras prepararse para la lucha protegiéndose con algunos conjuros mágicos, los héroes salen al patio de la fortificación. Los cormyreanos no se esperaban un segundo ataque tan inmediato, pero está claro que la naturaleza de los atacantes ya no les ha tomado por sorpresa. Mientras los arqueros y ballesteros tratan de mantener a distancia a los reptiles voladores, varias cuadrillas de colonos junto con **Magos de Guerra** menores se dedican a tratar de controlar los incendios provocados por los alientos ígneos de las criaturas. De hecho, tanto **Zelis** como la pareja de **Magos de Guerra** de batalla que protegen el fuerte contraatacan con sus propios conjuros, descargando una tormenta de electricidad sobre los dracos que arranca un rugido de dolor por parte de aquellos que se ven alcanzados.

Los seres contraatacan, bombardeando al grupo y varios edificios, entre ellos la comandancia, donde se guarecen los magos cormyreanos. Sin embargo, la mayor potencia destructora exhibida por **Elara** y **Zelis**,

apoyados por los dos **Magos de Guerra**, así como por los precisos disparos de **Calamity** y **Grif**, pronto obliga a las criaturas a descender para atacarlos físicamente.

Una de las criaturas se incrusta contra el suelo después de que el arma gondiana de **Pris** abra un agujero humeante en mitad de su pecho, mientras que otra es decapitada al vuelo por un poderoso tajo del espadón de **Calamity**. Esto provoca que el resto de los monstruos descendan como una enorme bandada de monstruosos depredadores sobre la posición del grupo.

La valiente **Elara** es la primera que les hace frente, elevándose con su magia élfica para detenerlos en el aire. La elfa recibe un mordisco y un coletazo que está a punto de dar con sus huesos en el suelo de nuevo. Mientras, las criaturas reciben un fuerte castigo gracias a los conjuros de ataque de **Zelis** y los **Magos de Guerra**, pero los monstruos parecen estar en una especie de violento frenesí. El combate continúa, con **Calamity** uniéndose a **Elara** gracias a la magia de la **Espadacantarina**. Ambas mujeres combaten con dureza, aunque es la elfa la que se lleva la peor parte, pues sufre varias heridas que hacen que caiga inconsciente al suelo, aunque su conjuro evita que el golpe sea extremadamente violento. Al ver a su compañera caer, rápidamente **Pris** se acerca a ella para invocar los poderes curativos de **Gond**, lo que hace que la elfa vuelva a abrir los ojos, que brillan con la determinación de quien está dispuesta a acabar lo que ha empezado.

Las bestias que no se han unido al ataque continúan escupiendo bolas de fuego por todas partes, aunque la mayoría de los aventureros se encuentran protegidos contra las llamas. No obstante, el fuego ha hecho mella en algunos edificios, especialmente en el almacén y hospedería del *Salón de las Cuatro Ruedas*, donde amenaza con engullir todo el lugar.

En el aire, **Calamity** recibe varios ataques, uno de los cuales la deja desequilibrada por la fuerza del impacto. No obstante, la feroz guerrera apenas tiene tiempo para contraatacar, pues la magia arcana de **Elara** y **Zelis** derriba a los dos dracos contra los que luchaba, provocando asimismo que la pareja restante eleve el vuelo a toda velocidad perdiéndose más allá de las copas de los árboles en dirección a las montañas de los *Picos del Trueno*.

Mientras los compañeros sanan las heridas recibidas, un terrible estruendo confirma la destrucción completa del *Salón de las Cuatro Ruedas*, que se desmorona en un infierno de madera ardiente. No obstante, el resto de los incendios sí pueden ser sofocados gracias al esfuerzo de soldados y colonos por igual.

Gracias a la actuación de los **Hermanos de Sangre** el ataque ha podido ser rechazado, y más de la mitad de las criaturas voladoras han caído para siempre. Además, la rápida respuesta de los soldados y los **Magos de Guerra** ha reducido los daños causados, aunque ha perecido una decena de **Dragones Púrpura**, la mayoría soldados que ya habían sido heridos de cierta gravedad en el ataque del día anterior.

**Ser Tolgreth** está furioso, pues estos dos ataques a traición, además de demostrar el poder del enemigo al que se enfrentan, han causado la muerte de más de medio centenar de sus hombres, sin contar con la destrucción provocada al propio fuerte, aunque todo eso es reparable con esfuerzo. No así la pérdida de las vidas de sus soldados, algo que los héroes se dan cuenta que ha afectado sobremanera al oficial de los **Exploradores Reales**. Los vigías han confirmado que tanto la procedencia del ataque inicial como la huída de los dos dracos supervivientes señalaba a las montañas al noreste del fuerte. Sus hombres reconocieron la atalaya que mencionaron los elfos salvajes como la *Roca Índice*, una especie de aguja de piedra sobre una meseta a unos cuarenta kilómetros hacia las montañas, pasada la primera zona de colinas y riscos montañosos de los *Picos del Trueno*. Es muy posible que en sus cercanías pueda encontrarse la guarida de estas bestias, que actúan como si hubieran sido dirigidas por una voluntad malévol. Además, algunos de sus soldados han mencionado que una de las criaturas, la más grande de ellas, parecía llevar algún tipo de cadena

dorada rodeando su cuello, como si fuera una especie de mascota monstruosa de alguien, posiblemente el misterioso **Vardak** del que tanto han oído hablar.

**7 Eleint:** Mientras los cormyreanos se dedican a enterrar a sus muertos y reparar las defensas del fuerte, los aventureros visitan el claro druídico en el bosque, pero no encuentran señales de **Fridkin**.

**8 Eleint:** El grupo regresa de nuevo al claro, aunque sigue sin haber rastro del druida.

**9 Eleint:** Es media mañana cuando algo inesperado sucede en *Fuerte Espino*. Flotando sobre el centro del fuerte, aparece la imagen flotante de un semielfo de avanzada edad que exhibe unos elegantes ropajes color rojo sangre y porta una vara larga. La alarma se extiende por el fuerte, aunque pronto es evidente que se trata del efecto de un conjuro capaz de proyectar la imagen y la voz a distancia. Sin embargo, el efecto llama poderosamente la atención a todos los presentes, tanto soldados como colonos.

Tal y como **Ser Tolgreth** y los héroes sospechan, el viejo semielfo se presenta como **Vardak, Señor y Protector del Bosque**. Les acusa de haber asesinado a sus servidores y saqueado el bosque. Aún así, ha decidido mostrar piedad y les otorga un plazo de cinco días para que abandonen el asentamiento antes de que su **Semilla de Fuego** destruya por completo el lugar. Tras esta enigmática y amenazadora declaración, la imagen se desvanece y en su lugar aparece una pequeña gema de color rojo que emite un débil brillo pulsátil. Pasan algunos minutos hasta que **Ser Tolgreth** y sus oficiales consiguen calmar al gentío congregado, especialmente a los asustados colonos. Posteriormente, uno de los **Magos de Guerra** corrobora que la gema irradia una poderosa aura de magia evocadora, lo que desmentiría que pudiera tratarse de algún tipo de farol o estratagema.

En todo caso, **Ser Tolgreth** no está dispuesto a correr riesgos y ordena a sus hombres que realicen los preparativos para evacuar el fuerte, prioritariamente a todos los trabajadores y sus familias, a partir del cuarto día. No obstante, no abandonará su puesto hasta que el peligro sea inminente. Como todos, desconoce la ubicación de la fortaleza de **Vardak**, pero por la procedencia de los dracos que atacaron el fuerte, sospecha que tiene que encontrarse en algún lugar en las montañas al noreste, posiblemente cerca de la *Roca Índice*. Por otro lado, la desaparición de **Fridkin** le hace temer que el druida haya tratado de seguir a las criaturas al servicio de **Vardak** para averiguar su localización. Confirmando lo que ya sospechaban, **Ser Tolgreth** admite que el amigable **Helmus** no era otro que el druida transformado, dado que la presencia del gnomo de los bosques habría causado resquemor y desconfianza entre los cormyreanos, temiendo que fuera una espía de las fatas. No tiene dudas de que fue su magia druídica la que evitó que los incendios del primer ataque en el interior del fuerte destruyeran edificios vitales como el de la comandancia o el almacén de víveres. Se le hace difícil creer que desapareciera luego sin motivo, si no era para descubrir el escondite de **Vardak**, el verdadero arquitecto de toda la muerte y destrucción sufrida por el fuerte. Que no haya regresado sólo le hace temer también por la vida del sabio y honorable hombrecillo.

Decididos a detener al malvado hechicero semielfo, los **Hermanos de Sangre** se aprovisionan y parten sin dilación, camino a los *Picos del Trueno*.

**11 Eleint:** Con las últimas luces de la tarde, los aventureros vislumbran más allá de las primeras estribaciones montañosas una alta meseta, cuya cima termina en una pequeña elevación con forma de pilar más estrecho y elevado. En la distancia, esto le da la apariencia de un puño gigante con el dedo índice elevado al cielo, lo que hace fácil deducir el porqué de su nombre.

Después de aproximarse cautelosamente, los compañeros comprueban que alrededor de la formación rocosa hay numerosos huesos, tanto de animales como de humanoides, pudiéndose reconocer restos humanos y de orcos. Muchos de los esqueletos están ennegrecidos por la acción del fuego.

Una rampa de subida llega hasta la meseta, donde pueden observarse también seales de que el lugar ha sido la guarida de varios dracos, aunque ahora se encuentra desierta.

**12 Eleint:** Con las primeras luces del alba, los aventureros ascienden hasta lo alto de la aguja de la *Roca Índice*, con la esperanza de poder otear una amplia extensión de los *Picos del Trueno* que pueda darles una pista de la ubicación de la fortaleza oculta de **Vardak**.

Su constancia se ve recompensada cuando al cabo de un tiempo, consiguen avistar en la lejanía la forma de una gran criatura voladora que planea en círculos principalmente por una zona no demasiado lejana, al norte de donde se encuentran.

Es **Calamity** quien guía al resto de sus compañeros por la base del desfiladero hacia la zona montañosa que sobrevuela el draco, con el fin de que sea más difícil que éste pueda avistar el avance del grupo.

Con el paso de las horas, los aventureros van acercándose a una serie de riscos, donde se adivina un estrecho camino montañoso que sube hacia las cimas. En una terraza natural, en lo alto de uno de estos montes que domina gran parte del paso, se adivina la forma de una torre que cuelga prácticamente sobre el borde del desfiladero.

Quedan pocas horas de luz, pero el grupo decide no arriesgarse y esperar a la noche, para emplear la magia élfica de **Elara** y ascender volando por la pared. Además, los poderes divinos otorgados por **Jergal** a **Grif** les conferirán la habilidad de ver en la oscuridad, lo que les permitirá llegar hasta la fortaleza sin problemas, evitando el sendero de montaña.

Poco después de que las últimas sombras diurnas se hayan disipado, los **Hermanos de Sangre** ponen en práctica su plan. Tal y como esperaban, vuelan hasta la repisa donde se levanta una pequeña mansión fortificada, varias de cuyas paredes prácticamente están pegadas a la ladera montañosa. Las puertas principales están encaradas hacia el interior de la cumbre, seguramente conectando con la ruta que ascendía entre los riscos. Por otro lado, una alta torre de vigilancia permite obtener una privilegiada vista de toda la región por debajo suyo.

Tras elegir la torre como punto de acceso, los héroes apuran los últimos momentos de la magia de **Elara** para desplazarse por el aire hacia lo alto de la atalaya de piedra. Todo parece tranquilo, hasta que, repentinamente, un resplandor ilumina momentáneamente las fauces de un draco encaramado a las almenas de su destino, segundos antes de que la bola de fuego escupida por la bestia estalle en mitad de la formación del grupo. Afortunadamente, sólo **Delar** y **Pris** reciben algunas quemaduras, puesto que el resto de los aventureros están protegidos contra el fuego merced a la magia protectora de **Grif** y **Zelis**.

Actuando con rapidez, **Zelis** desciende para dejar a **Pris** en el suelo, al tiempo que conjura un estallido eléctrico que barre toda la parte superior de la atalaya, arrancando un rugido de dolor de la criatura guardiana. Por su parte, **Calamity** vuela hasta el parapeto, descargando un golpe con su espadón que sólo encuentra el aire, dado que el draco se eleva volando por encima de sus cabezas, perdiéndose más allá del alcance de la visión mágica otorgada por la plegaria de **Grif**.

Aprovechando la retirada momentánea del draco, el resto de aventureros alcanza la parte superior de la torre, donde encuentran una trampilla metálica cerrada. Entre tanto, **Zelis** recoge e nuevo a **Pris** y comienza a elevarse. En ese instante, la forma oscura del draco cae sobre ellos en picado a una velocidad de vértigo. Es el mago semiorco quien se lleva lo peor del ataque, sufriendo un feo mordisco, aunque su magia sigue protegiéndole contra el calor que emana de la garganta del monstruo. A pesar de ello, ambos logran llegar a la cima de la torre, donde se reúnen con sus compañeros, segundos antes de que un nuevo aliento de llamas estalle en la misma, causando daños ya significativos a **Delar** y a **Pris**. **Elara** contraataca, descargando una

ráfaga de proyectiles arcanos contra el draco. Este respiro permite que **Delar** trate de abrir, aunque sin éxito, la trampa cerrada, y que **Pris** use los poderes de **Gond** para irradiar energías curativas para todos. Sin embargo, el draco de llama sigue siendo una amenaza, por lo que **Zelis** lanza un segundo estallido de electricidad que esa vez sí hace huir al monstruo, el cual, tras emitir un poderoso chillido, se precipita volando por debajo del risco, más allá de los muros de la mansión fortificada.

Sabedores de que es muy probable de que haya una segunda criatura en las proximidades y que el ruido del combate haya despertado a los moradores de la pequeña fortaleza, los **Hermanos de Sangre** se apresuran a sanar sus heridas y a abrir la trampa.

Finalmente, el esfuerzo combinado de **Calamity** y **Grif** consigue romper el pasador interior del acceso. Por debajo del mismo, puede verse un pequeña escalera metálica que da una balconada, de la que desciende una escalera circular de piedra hasta el interior de la torre, que conecta con otra sala, dominada por una mesa de piedra, en la que hay desplegado un mapa de toda la región de *Cormyr* y sus alrededores. Varias antorchas en las que arden llamas mágicas iluminan todo con bastante nitidez. Además de una gran cantidad de detalles, como carreteras, poblaciones, recursos y otros símbolos, hay dos marcadores coloreados en el plano que llaman la atención de los héroes. Uno es de color rojo, y está incrustado en la posición en la que se levanta *Fuerte Espino*. El otro en cambio es de color azulado, señalando la ubicación de la villa de *Grangaunt*, la oeste del país, en las faldas occidentales de los *Cuernos Tormentosos*.

Sin perder demasiado tiempo en examinar la habitación, los aventureros se mantienen en movimiento, vigilando tanto su avance como su retaguardia. Tanto **Elara** como **Zelis** detectan una pareja de auras mágicas que irradian de los muros, suelos y techos de la edificación, lo que parece confirmar la historia de que fue construida por seres elementales, aunque también pueden ocultar algún tipo de defensa o trampa mágica contra intrusos.

Las puertas, hechas de delgadas hojas de metal, conducen a un pasillo que se desdobra en dos corredores. Siguiendo el ramal pegado a los muros, otra puerta metálica revela una gran antesala, también dotada con antorchas de fuego mágico. Una alfombra decorada con rosas ardientes conduce desde las puertas de entrada a la mansión hasta un muro del que cuelga un gran tapiz que muestra la figura de un semielfo entrado en años y de rasgos exóticos que observa toda una región montañosa más allá de la cual se extiende un bosque como si fuera el señor o el guardián de todas las tierras. Sin duda, no es otro que el misterioso hechicero **Vardak**, pues es idéntico a la imagen proyectada sobre el cielo de *Fuerte Espino* que lanzó el ultimátum contra los cormyreanos hace unos días. Dos hileras de columnas soportan toda la estructura de la techumbre, mientras que en la pared contraria del salón hay otra puerta metálica.

Más allá de la puerta hay un pasillo corto con dos dobles puertas enfrentadas en medio. El corredor acaba en otra estatua de **Vardak**, esta mostrándolo más joven, esculpida en mármol rojo pálido. Una inscripción en la base es traducida por la magia de **Zelis**, revelando una dedicatoria de **Ilkanir** para su aprendiz. Vienen entonces a la mente de los héroes las palabras del elfo salvaje **Maquelan**, que mencionaban este nombre como el de uno de sus hechiceros más poderosos y mentor de **Vardak** hasta que éste fue expulsado de las tierras de los Sy-Tel-Quessir.

Las puertas al sur dan a una amplia sala decorada con varias vidrieras frontales y en la que se levantan dos grandes estatuas enfrentadas. La de la izquierda muestra a un draco de llama de mármol negro, con las alas extendidas y las mandíbulas abiertas como si fuera a escupir fuego. La otra es, una vez más, de **Vardak**, hecha en mármol blanco, con una extraña vara en las manos levantada en alto, como si se enfrentase en silenciosa batalla a la criatura. Un aura mágica emana de las dos estatuas, diferente a las ya detectadas que

imbuyen toda la fortaleza. Además, una pequeña inscripción en la estatua del draco hace alusión a usar una llama viviente, aunque el mensaje parece relativamente críptico. Por miedo a que esta pista sea una trampa, el grupo decide probar suerte en las otras dobles puertas.

Un amplio comedor, recorrido por una larga mesa de roble, se abre ante sus ojos. Varias sencillas sillas de madera se alinean a ambos lados de la misma, mientras que una ornamentada silla de madera, decorada con cojines rojos, preside la cabecera más alejada.

La siguiente puerta da a una completa cocina, con una mesa llena de utensilios y un horno en el que todavía se vislumbran brasas calientes. Hay restos de comida en la mesa, así como varias escudillas sucias apiladas y una bandeja de plata con varios cubiertos y una copa del mismo material. Otras tres puertas conectan esta habitación, aunque no hay ni rastro ni del cocinero ni de ningún sirviente. Al abrir una de las puertas, descubren que se trata de una repleta despensa, llena de cajas, sacos y botellas de todo tipo, fruto sin duda del saqueo de las caravanas y viajeros atacados en las últimas semanas en las inmediaciones de las montañas o el bosque.

Cuando los aventureros se disponen a investigar las otras dos puertas, una voz retumba más allá de la hoja que conduce al corredor norte, hacia la zona de la fortaleza que se encontraba más próxima al desfiladero de la montaña. Todos reconocen la voz de **Vardak**, pues recuerdan el amenazador discurso de *Fuerte Espino*. El malévolo semielfo se jacta de haber capturado a su pequeño amigo y de estar a punto de destruir el fuerte y a todos sus ocupantes. Estas palabras hacen temer a los héroes por el destino de **Fridkin**, pues el pequeño druida había desaparecido tras el primer ataque de los dracos de llama, con la intención de seguirlos para encontrar la morada de **Vardak**. Si las palabras del hechicero no son una artimaña, el gnomo de los bosques es su prisionero, y su vida podría correr peligro en sus manos, por no mencionar las de decenas de soldados que todavía no habrán abandonado el fuerte, si se han cumplido las órdenes de **Ser Tolgreth** de evacuar primero a los colonos.

Sin perder tiempo, los **Hermanos de Sangre** cruzan la puerta preparándose para el combate. Hay otra puerta metálica frente a ellos, y un pasillo que lleva a una amplia sala de audiencias, en la que un trío de vidrieras permite disfrutar de una panorámica privilegiada de toda la zona montañosa. En la esquina noreste, unos escalones de piedra permiten ascender a una pequeña repisa, en la que hay un trono esculpido en piedra negra, vetado con pequeñas gemas rojizas que arrojan ocasionales destellos al ser iluminados por el fuego mágico de las antorchas que iluminan toda la cámara. Una figura de ropajes carmesíes está de espaldas a ellos, mirando con gesto distraído a través de la vidriera central, detrás del trono. Al girarse, todos reconocen los rasgos de **Vardak**. El hechicero realiza un gesto y una pequeña bola ardiente aparece en la palma de su mano. Un instante después, las llamas se convierten en azules y la bola arcana sale disparada, explotando en el pasillo entre ellos y generando una oleada de gelidez mágica que traspasa a todos los aventureros. Dándose cuenta de que el grupo no sobrevivirá a otro conjuro similar, **Zelis** conjura un globo protector, con la esperanza de que al menos varios de sus aliados queden protegidos. Al avanzar, no obstante, el semiorco percibe a una criatura oculta por un manto de invisibilidad en la esquina norte. Su magia arcana le ha permitido descubrirla, pero no así a sus camaradas a los que pone sobre aviso inmediatamente. Como si el grito del mago fuera un heraldo de la amenaza que se cierne sobre ellos, un cuarteto de figuras se hacen visibles tras atacar encubiertas a **Elara**, **Grif**, **Pris** y al propio **Zelis**. Se trata de enormes goblinoides de piel rojiza y aspecto brutal que empuñan negros espadones con ambas manos. Ni siquiera el inquisidor jergali es capaz de reconocer a estas criaturas, que combaten salvajemente, tres formando un frente en la sala de audiencias y otra que ha atacado por detrás surgiendo desde el comedor.

A pesar de estas fuerzas enfrentadas en su contra, **Calamity** no está dispuesta a desesperar. Imbuida por la rabia y el poder de la **Madretierra**, la guerrera golpea a una de las criaturas, abriendo un tajo sangriento en su costado, aunque no deja de notar que el acero no ha terminado de penetrar en la piel del monstruo, lo que parece indicar el origen sobrenatural de estos seres y la necesidad de magia para dañarlos normalmente.

**Delar** también contraataca, usando sus propias técnicas de **Guerrero Sombra** para rodearse de un aura de invisibilidad antes de golpear. Sin embargo, el elfo falla a su adversario al resbalar en el último momento con la capa de escarcha que cubre el suelo. También **Elara** y **Grif** se unen a la lucha. La **Espadacantarina** usa su magia contra uno de los monstruos, descubriendo en ese momento que parecen inmunes a las energías del frío. Quien sí parece tener más suerte es la pequeña **Pris**, pues sus proyectiles encantados con el poder de **Gond** y dotados de una llama interior causan verdadero daño a su blanco, que recibe dos disparos encadenados que le hacen emitir un gruñido de dolor. Esto llama la atención de la criatura, por lo que **Zelis** opta por sacarla de la línea de combate, usando su habilidad para teleportar a ambos hasta el otro extremo del pasillo.

La lucha contra los sicarios de **Vardak** se intensifica. Dos de ellos combaten contra **Calamity** y otro es bloqueado en la puerta a la cocina por **Delar**. La bárbara folk logra acabar con uno de sus oponentes con otro de sus poderosos golpes. Sin embargo, el aventurero elfo no tiene tanto éxito. A pesar de que sus habilidades de desaparecer y golpear logran dañar al extraño goblinoide, la carencia de magia de su arma reduce mucho la gravedad de las heridas que le inflinge, por lo que solicita el auxilio de la pequeña **Pris**, quien acude presta para encantar la espada de su compañero, para luego dedicarse a curar a todos sus aliados desde el centro del pasillo.

En la sala de audiencias, **Grif** contiene a otro de los brutos rojos, consiguiendo también resistir la magia de **Vardak**, quien emplea inútilmente sus poderes contra el inquisidor. En cuanto a **Elara**, avanza decididamente hacia el hechicero hasta que un quinto guardia se hace visible, interceptándola antes de llegar a las escaleras. No obstante, la intrépida elfa soporta estoicamente el golpe a traición, moviéndose con agilidad para ponerse al lado del semielfo tras el trono de piedra. Es entonces cuando sus finos sentidos perciben la magia ilusoria que rodea a la figura de **Vardak**. No se trata del maligno hechicero feérico, sino de una proyección con su aspecto. Por debajo de la misma hay una figura real. Un pequeño gnomo, maltrecho y encadenado a la vidriera para que no pueda escapar. **Elara** contiene el aliento al descubrir que no es otro que el druida **Fridkin**, quien ha sido expuesto ante ellos como un cebo para atraerlos a una trampa o tentarlos a usar la magia destructora del grupo contra su indefenso aliado.

Pero el combate no cesa. Mientras **Pris** dispara sus balas mágicas incendiarias contra el adversario de **Delar**, **Grif** se enfrenta ahora a dos de los seres. Inesperadamente, el que había atacado a **Elara** no sigue a la elfa, sino que ataca a **Calamity**, quien es la única que ha podido tumbar hasta ahora a una de las criaturas.

Acercándose al gran salón, **Zelis** descubre gracias a su magia la posición del verdadero **Vardak**, quien se mantiene también oculto por la invisibilidad. El hechicero está rodeado de llamas que parecen surgir de su propia túnica carmesí. Sin embargo, el mago semi-orco no tiene tiempo de usar su magia contra el tirano, pues uno de los monstruos de éste le ataca salvajemente. **Zelis** se defiende invocando un par de bolas eléctricas que golpean a la criatura, pero sin causarle daño suficiente como para que tenga que retirarse.

Viéndose superior **Vardak** no puede dejar de regodearse por su cercano triunfo, al tiempo que sus sicarios atacan a **Delar**, **Grif** y **Zelis**. Sus bravatas no duran demasiado, puesto que el espadón de **Calamity** destroza con un par de tajos al monstruoso ser al que se enfrentaba.

El combate es ahora más encarnizado. En el pasillo, **Delar** apuñala a su enemigo, con su espada ahora encantada por la magia divina de **Pris**. Sin embargo, otro de los brutos derriba a **Zelis** de un tremendo mandoblazo. En cuanto a **Elara**, trata de emplear unos polvos brillantes para descubrir la posición de **Vardak**, pero su intento no tiene éxito.

Al ver a sus compañeros en una situación verdaderamente comprometida, **Pris** vuelve a invocar los poderes curativos de **Gond**, en un desesperado intento de resistir el asalto de los esbirros monstruosos del tirano. De hecho, las criaturas continúan atacando a **Delar** y a **Grif**, aunque el jergali pronto se ve auxiliado por la feroz **Calamity**, mientras que el elfo debe recurrir a sus habilidades para crear varias imágenes ilusorias que puedan engañar a su atacante.

Percibiendo a la pequeña **Pris** como el único recurso de sanación del grupo, el malvado **Vardak** descarga una oleada de proyectiles arcanos que dan con la gnoma en el suelo inconsciente.

Mientras, **Grif** contiene a otra de las criaturas, al tiempo que usa su propia magia curativa para sanar a **Calamity**, que combate ahora a su lado. A su frente se une **Elara**, quien ataca a otro de los seres con un conjuro eléctrico que le hace aullar de dolor. Las criaturas se revuelven furiosamente. Una de ellas golpea a **Calamity**, quien ha demostrado ser el combatiente más temible del grupo. Al fondo del pasillo, la otra falla al atacar a **Delar**, engañada por las figuras ilusorias que rodean al elfo. Los héroes contraatacan valientemente, enfrentados a los temibles monstruos de piel rojiza. Por momentos parece que su tenacidad les dará la victoria. Pero **Vardak** no va a dejarse vencer tan fácilmente. Una nueva bola de hielo estalla en mitad del pasillo, cubriendo a **Delar** de un manto de escarcha que lo deja postrado en el suelo inmóvil. En cuanto a la pobre **Pris**, su cuerpo queda reducido a un montículo de hielo sólido. Por fortuna, la protección conjurada por **Zelis** al inicio del combate evita que el ataque resulte completamente devastador.

Enrabiados por la caída de sus camaradas, los **Hermanos de Sangre** restantes redoblan sus esfuerzos por derrotar al tirano **Vardak** y a sus sicarios. De hecho, un golpe de **Elara** derriba a otro de los monstruos rojos, aunque **Grif** recibe un golpe de refilón que lo deja tumbado en el suelo. Los dos esbirros restantes parecen dudar por primera vez, retirándose del combate y ocultándose en un manto de invisibilidad propio. A pesar de ello, siguen siendo visibles para **Zelis**, quien acosa a uno de ellos con sus bolas eléctricas, lo que da un respiro a **Calamity** para que la bárbara emplee una poción curativa para restañar alguna de las numerosas heridas recibidas. Desde donde se encuentra, la ffolk observa como una pequeña gema de color rojo sangre comienza a elevarse por encima del trono de piedra.

Temeroso de que el hechicero lo tome como objetivo si trata de invocar a su guerrero celestial en la sala, **Zelis** se teleporta hasta el comedor que atravesaron anteriormente, y allí comienza a realizar su llamada. Por momentos, parece como si el arconte no fuera a materializarse, detenido por algún tipo de barrera mágica, pero la tenacidad del semiorco consigue que la criatura atraviere el tejido del multiverso para materializarse a su lado, dispuesta una vez más a combatir el mal.

En la sala, la criatura rodeada por las esferas eléctricas ataca salvajemente al creerse descubierta, lo que echa a perder su camuflaje. Es recibida por **Calamity** y **Elara**, quienes intercambian con ella varios golpes, hasta que el espadón de la bárbara lo hace caer para siempre. No obstante, también la elfa queda tendida por uno de los ataques del monstruo. Esto deja a **Vardak** sólo con uno de sus guardianes, aunque tanto el bruto rojo como el hechicero feérico se encuentran protegidos por la invisibilidad.

En ese momento, se produce un destello carmesí que baña todo el salón de audiencias y la gema roja se deshace en pequeñas chispas que se van desvaneciendo en el aire. Aparece entonces de pie frente al trono la

figura del tirano, con su túnica rodeada por un aura de llamas, y empuñando su extraña vara. Con un mero gesto, **Calamity** siente como su voluntad se quiebra, dejando paralizado su cuerpo.

Por ventura, no todo está perdido. **Zelis** acude en ayuda de sus aliados junto con su guerrero celestial. La criatura trata de curar temporalmente a **Delar** y a **Elara**, infundiéndoles suficientes energías como para combatir hasta el fin o huir para sobrevivir otro día. Desgraciadamente, aunque la elfa sí que recupera la consciencia, el aventurero elfo se encuentra más allá del poder del arconte.

Haciendo acopio de toda la furia y el poder de la **Madretierra**, **Calamity** consigue sacudirse del yugo que la retiene, recuperando el control de sí misma y hace beber una poción curativa al caído **Grif**, aunque no logra que el jergali recupere la consciencia. Furioso porque su hechizo ha fracasado, **Vardak** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos sobre la bárbara, quien también resiste este nuevo ataque.

Esta proeza parece una señal clara para que los supervivientes se retiren antes de que el tirano semielfo descargue sobre ellos la magia que le queda, pues todos son conscientes de que el destino de *Fuerte Espino*, del pobre **Fridkin** y de sus desafortunados compañeros es ya irreversible. Mientras **Calamity** lleva el cuerpo de **Grif**, sus dos compañeros abren la marcha con presteza.

Retirándose por las habitaciones conocidas, los **Hermanos de Sangre** escapan de la fortaleza de **Vardak**, vigilando siempre tras sus pasos una posible emboscada del hechicero o de alguno de sus esbirros. Gracias a los dioses, la oscuridad cubre su huída, y ninguno de los servidores del malévolo agente de la **Reina del Aire y la Oscuridad** se cruza en su camino.

Tras alejarse una distancia prudencial, **Calamity** encuentra un pequeño risco en el que los supervivientes pueden refugiarse para resguardarse de las bajas temperaturas nocturnas o de cualquier criatura que los busque. Una vez allí, consiguen despertar a **Grif**, quien usa el poder de **Jergal** para curar las heridas más graves del grupo.

**13 Eleint:** La madrugada transcurre lentamente y pocos de los héroes son capaces apenas de conciliar el sueño, manteniéndose vigilantes con los ojos puestos en el estrellado cielo nocturno. En más de una ocasión escuchan un familiar batir de alas, así como el agudo grito que reconocen perteneciente a un draco de llama. Sin embargo, **Tymora** se muestra benigna y la noche pasa sin que nadie descubra su escondite.

Después de recuperar fuerzas con un frugal desayuno, los compañeros afrontan el descenso, tratando de seguir una ruta no directa hacia la ubicación del fuerte, pues sospechan que será el camino más vigilado por **Vardak** y sus secuaces.

Sus precauciones están bien fundadas, pues a menudo vislumbran en la lejanía la silueta de una enorme criatura voladora planeando por encima del desfiladero que conduce desde la fortaleza hasta las inmediaciones de la *Roca Índice*.

**16 Eleint:** Pasado el mediodía, el cuarteto de aventureros llega hasta las inmediaciones de lo que una vez fue el *Fuerte Espino*, siendo recibidos por un grupo de soldados cormyreanos. El **Primer Espada** al mando los reconoce inmediatamente y es el encargado de darles las terribles noticias.

Previsor ante las amenazas del hechicero, **Ser Tolgreth Espadaplateada** mandó evacuar a todos los colonos, junto con una escolta de soldados, durante el cuarto día. La comitiva se alejó a medio día de distancia, pero el **Ornión** y el resto de la guarnición decidieron permanecer en sus puestos hasta que se apurada el plazo dado. Los soldados que protegían a los colonos vieron como las tinieblas de la noche eran iluminadas por momentos por una luz tan intensa que los ojos dolían al mirarla directamente. Y entonces, ocurrió la explosión. Una nube de fuego y destrucción cubrió *Fuerte Espino* y la tierra que lo rodeaba. Sorprendentemente, para cuando llegaron, no quedaban rescoldos que apagar, como si el fuego mágico no hubiera prendido los matorrales o

árboles cercanos. Sin embargo, el lugar donde se levantaba el fuerte era sólo una mancha de tierra ennegrecida. No quedaban ni siquiera restos de los edificios de piedra y, por supuesto, no había ni un solo superviviente de los valientes que habían permanecido en la fortificación.

Se han mandado mensajeros al *Alcázar Martilloígneo*, para informar a las tropas cormyreanas allí destacadas. En principio, sus órdenes son esperar aquí y proteger a los trabajadores civiles hasta que puedan ser conducidos a un sitio más seguro. El **Primer Espada** agradecería cualquier ayuda al respecto por parte de los aventureros, ya que su valor en la lucha contra las fatas y seres silvanos es conocido por sus soldados y su concurso ayudaría a mantener la moral de las tropas y las esperanzas de los colonos.

**20 Eleint:** Una treintena de jinetes procedentes del *Alcázar Martilloígneo*, al mando del **Lionar Blasil Fornos**, llegan hasta el lugar de la tragedia. Sus intenciones son reubicar a los colonos en el pueblo de *Piedratrueno*, en el límite meridional del *Bosque de Hullack*. A tal fin, el oficial cormyreano solicita la ayuda de los héroes para que se unan a la comitiva que escoltará a los civiles.

**24 Eleint:** Casi al anochecer, vislumbran los muros de la antigua fortaleza. Es el propio **Señor, Arkhus Adragón**, quien los recibe ofreciendo su hospitalidad a los integrantes de la desgraciada comitiva. También dispone que sean reabastecidos de víveres y de cualquier otra cosa que necesiten para su viaje de retorno hasta territorio cormyreano. Además, insiste en que permanezcan como sus invitados hasta pasado el festival de la **Buena Cosecha**.

Ciertamente, la situación en el valle es relativamente tranquila, tras la derrota de la hueste de gigantes hace semanas. Una vez establecidos, **Mentos Balaklav**, el anciano mago consejero del **Señor**, les hace entrega de un mensaje para la compañía aventurera. En el mismo, **Gondegal**, uno de los dos únicos supervivientes de los mercenarios de los **Espolones del Halcón**, les informa acerca de las pesquisas realizadas sobre el paradero del joven mago **Deimios Bleth**, que lo sitúan actualmente de regreso en *Suzail*.

**1 Marpenoth:** Los colonos, acompañados por los **Hermanos de Sangre** y los restos de la guarnición de *Fuerte Espino*, prosiguen camino hacia el oeste, abandonando el *Valle Martilloígneo*.

**6 Marpenoth:** Los refugiados llegan a *Piedratrueno*, donde el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, ha preparado alojamiento para todos, hospedando a los aventureros en la *Posada del Unicornio Plateado*.

Lo cierto es que tras el amable recibimiento del **Alcalde**, los compañeros no dejan de percibir que una atmósfera gélida y depresiva parece embargar a la mayor parte de la población, aunque los trágicos acontecimientos del **Carnaval de las Lágrimas** todavía están muy recientes en muchos de los habitantes del pueblo. No obstante, sí que parece que mucha gente se muestra algo hosca y huraña.

A parte de los héroes, sólo un enano está hospedado en la posada, y los parroquianos del pueblo regresan a sus casas con las primeras sombras de la noche, lo que hace que el ambiente en el establecimiento esté bastante apagado. Sin embargo, cerca de la medianoche, cuando sólo permanecen **Calamity, Grif y Hala** en la sala común, un grupo numeroso de viajeros llega inesperadamente. Casi una decena de ellos son caravaneros y sus guardias, que parece que se han arriesgado a tomar la ruta del *Camino Trueno*, pero el que entra el último porta una elaborada armadura de placas, sobre la que muestra un jubón con un escudo heráldico en el que se dibuja una corona dorada atravesada por una flecha. El recién llegado se presenta como **Ser Willem Coronacazadora**, caballero de la **Orden de la Espada**. Le ha sido encomendada por orden real la misión de proteger los caminos de la región y hace poco ha escuchado rumores acerca de que varios granjeros han perdido cabezas de ganado, sospechando que un pequeño grupo de ogros pueden ser los autores de los robos. Atraídos por la posibilidad de que haya una amenaza en las cercanías del pueblo, los aventureros quedan con **Ser Willem** en que al día siguiente, después del amanecer, partirán con él a rastrear a los ogros.

**7 Marpenoth:** Durante el desayuno, un percance llama la atención de **Calamity**, quien se acerca hasta las cocinas de la posada para ver el origen del problema. Una pareja de niños pequeños, huérfanos residentes de un hospicio de la población, han pasado a recoger una perola con potaje que la dueña de la posada les entrega por bondad. Sin embargo, aprovechando el descuido de la cocinera, un muchacho más mayor ha tratado de robar un jamón, siendo pillado por uno de los soldados que recorría la calle junto a la parte trasera del establecimiento. El adolescente, un pillo llamado **Bruno** es reprimido tanto por el guardia como por la propia cocinera, y no parece que esta sea la primera vez que se mete en problemas. No obstante, **Calamity** decide ayudar al chico, fingiendo haberle encargado el que le comprase las viandas robadas. Aunque el soldado no parece muy convencido de la historia, lo cierto es que la reputación o el aspecto de la guerrera ffolk sí lo hacen, por lo que deja marchar al bribonzuelo con una reprimenda, pero advirtiéndole que la próxima vez se encargará de que pase unos días en los calabozos de los barracones. Intrigada por la presencia de los niños, **Calamity** los acompaña hasta el refugio en el que viven, una casa abandonada cedida por las autoridades a **Greda de Ilmater**. La anciana está al servicio del **Dios Lloroso** y además de cuidar de los pequeños, trata también de educarlos para darles la posibilidad de un futuro.

Es precisamente por uno de los niños, un alegre chico llamado **Simon**, que **Ser Willem** fue un famoso caballero errante que vivió hace varios siglos, siendo sus hazañas recogidas en una serie de populares novelas épicas. De hecho, una de sus aventuras menciona la *Grieta Roja*, donde el valiente caballero se enfrentó a una tribu de ogros que habían robado diversas cabezas de ganado para realizar un sacrificio de sangre a su malvada deidad **Vaprak**.

De regreso en la posada, la luchadora comenta estos hechos al resto de sus camaradas, quienes quedan bastante sorprendidos. Al preguntar al camarero, éste les confirma que todos ellos subieron a dormir normalmente a sus habitaciones la noche anterior, negando que un grupo de caravaneros y, por supuesto, un caballero visitaran el establecimiento.

Alarmados por este extraño sueño conjunto, los **Hermanos de Sangre** deciden visitar al **Alcalde** para informarles de estos inquietantes sucesos. Encuentran a **Bodrin** reunido con otro enano, al que reconocen como uno de los escasos huéspedes de la *Posada del Unicornio Plateado*. El enano se presenta como **Dagar de Moradin** y está ayudando a **Bodrin Piedraguía** a desentrañar el misterio que rodea los sueños y pesadillas que están afectando a los habitantes de *Piedratrueno*. Según puede relatarles, los sueños comenzaron hace unos dos meses. Al principio, se trataba de sueños intensos y muy reales, pero giraban en torno a cosas triviales. Es más, incluso algunos sueños eran bastante positivos y se veía a mucha gente animada y contenta al día siguiente. Sin embargo, poco a poco esos sueños comenzaron a mezclarse con pesadillas, que con el paso del tiempo han ido provocando que la salud de aquellos afectados empiece a resentirse por la falta de descanso. Hasta ahora, los efectos de los sueños se han mostrado bastante aleatorios. De hecho, ninguno de los dos enanos ha experimentado todavía ninguno de esos episodios oníricos, aunque lo atribuyen a la resistencia proverbial de los de su raza. Por otra parte, no toda la población es afectada de la misma manera o al mismo tiempo. Unas noches, algunos sueñan y tienen pesadillas, mientras que otros duermen normalmente. Tampoco han encontrado ninguna conexión entre los que experimentan los sueños benéficos o los que sufren las pesadillas.

Recordando parte de las enseñanzas recibidas por sus maestros arcanos, **Elara** explica a los presentes que los Tel'Quessir conocen desde hace largo tiempo la existencia de un lugar llamado la *Región de los Sueños*, donde algunos individuos, denominados **Soñadores**, son capaces de manipular sus propios sueños. Además, en ocasiones, existen seres tan poderosos que son capaces de crear pequeños reinos dentro de este mundo

onírico, e incluso atraer a otros a estos universos, donde pueden moverse en sus sueños, modificándolos o incluso extrayendo poder de los mismos.

Preguntado acerca de si algún viajero pasó por el pueblo antes de que comenzase este perturbador fenómeno, **Bodrin** recuerda a un hombre que llegó hace unos seis meses, mucho antes del inicio de los sueños. Decía llamarse **Moore** y proceder de *Suzail*. Por sus modales y forma de hablar parecía un hombre educado y de buena familia, y estuvo haciendo numerosas preguntas acerca de las fatas, pagando incluso altas cantidades de dinero a alguno de los supervivientes del **Canaval de las Lágrimas** a cambio de que le contasen algunas de las experiencias que, a menudo en forma de pesadillas, recordaban de aquel traumático suceso. Sin embargo, tras un par de semanas en *Piedratrueno*, el enigmático **Moore** se marchó siguiendo el camino del oeste.

Posteriormente, los **Hermanos de Sangre**, acompañados ahora por **Dagar**, se entrevistan con el **Mago de Guerra** que actúa como complemento de la escasa guarnición que protege el pueblo. Es un joven recién ascendido en el cargo y éste es su primer destino de cierta responsabilidad. A pesar de ello, conoce algunas nociones básicas acerca de los tipos de magia que podrían afectar a las personas durante los sueños, pero él tampoco resulta de ninguna ayuda a la hora de señalar una posible fuente que sea la causante de estos fenómenos.

Esa noche, los aventureros vuelven a soñar, encontrándose todos en la sala común de la posada, junto con **Dagar de Moradin**. Al ver al enano presente, así como a los caravaneros y sus guardias de la noche anterior, todos son conscientes de que se encuentran en medio de un sueño compartido.

En el exterior, parece que llueve con fuerza, pues una figura entra chorreando, cubierta por un capote de monta. No es otro que **Ser Willem Coronacazadora**, quien porta un saco húmedo, del que saca la cabeza cortada de un enorme y feo ogro. El locuaz caballero invita a todos los presentes, antes de proceder a narrar cómo rastreó y acabó con las bestias causantes de la desaparición de las reses de los granjeros. También les explica que pudo ver otros rastros, de grandes lobos, por lo que sospecha que los ogros no actuaron solos, sino que tuvieron la complicidad de goblins, posiblemente alguna tribu de jinetes de worgs o algo peor, dado el tamaño de las huellas.

Las palabras del caballero parecen ser proféticas cuando por encima del ruido de la posada y de la lluvia que cae fuera, unos gritos de pánico y un poderoso aullido resuenan en las calles de la población. Inmediatamente, **Ser Willem** apresta su espada y apremia a los guardias de la caravana para que salgan con él y se enfrenten a lo que sea que esté atacando el pueblo, pues los héroes también se han puesto en acción casi al instante. **Elara** es la primera en salir, distinguiendo entre la cortina de lluvia a varios aldeanos aterrorizados, perseguidos por pequeñas criaturas que reconoce como goblins. Al otro lado de la plaza en la que se encuentran, que no reconoce como perteneciente a *Piedratrueno*, se vislumbran también las formas de una pareja de enormes lobos oscuros. Como un solo hombre, **Ser Willem** y los aventureros salen al exterior para enfrentarse a los goblinoides y sus bestias. Las criaturas repiten fanáticamente una palabra, pero sus inconexos gritos y el sonido del combate hacen que sea imposible entenderlas.

El gran mandoble de **Calamity**, cuya hoja está ahora imbuida por un halo de luz brillante, es la primera que se cobra una víctima, cuando la luchadora folk destroza a un enorme lobo terrible que la acosaba. Sin embargo, segundos después, de una callejón lateral, surge una oleada de puro hielo que envuelve a una pareja de guardias cubriéndolos de escarcha y provocando que se derrumben en el húmedo suelo. Esto provoca el pánico entre los otros guardias y lugareños, que gritan un nombre: **Sacabuches**.

Sin embargo, **Ser Willem** no se muestra amedrentado y con un tajo de su espada abate a otro lobo terrible. Entonces resuena un alarido agónico al fondo de la calleja de la que ha partido la ráfaga gélida. El grito es desgarrador y, por unos instantes, logra sobreponerse por encima del fragor de la lucha. Sospechando que la mayor amenaza se esconde en dicho callejón, **Zelis** prepara su magia destructiva mientras sus ojos tratan de penetrar las sombras. Atisba a vislumbrar una enorme figura peluda en el centro del callejón, sobre la que se debate una forma indefensa. También hay varios goblins apostados en los lados. Con el propósito de evitar afectar a ningún inocente, el mago conjura en relámpago que atraviesa la callejuela, iluminando por un instante a un enorme lobo blanco cuyas fauces aferran la pierna de un lugareño. En el lomo de la bestia se yergue un jinete, un imponente goblin cuyo brazo derecho está rematado en un gancho de aspecto cruel, con el que ha desjarretado el vientre de su víctima, cuyos intestinos se están desparramando por el suelo mojado. La magia de **Zelis** provoca que el lobo blanco se mueva ágilmente, haciendo que su jinete deje caer al pobre desgraciado. Aún así, la electricidad del conjuro le provoca quemaduras a lo largo del costado.

Mientras, al otro lado de la plaza, **Elara** y un guardia se enfrentan a varios goblins que consiguen rodearlos. La lluvia hace que la elfa pierda la presa de su arma, que sale volando varios metros hacia un callejón lateral. En cuanto a **Grif** y al enano **Dagar**, ambos se aprestan a formar una línea defensiva contra los lobos terribles y goblins que se acercan dando terribles alaridos y coreando el nombre de su líder.

Entretanto, otro lobo terrible cae destrozado por el mandoble de **Calamity**. También **Dagar** abate a un goblin, al tiempo que **Zelis** conjura sus esferas electrizantes para hostigar al resto de la tropa goblinoide que los amenaza. Entonces, con un aullido feroz, **Sacabuches** hace cargar furiosamente a su lobo de invierno, lanzándose sobre la guerrera bárbara. La ffolk recibe dos tremendas heridas, pero aprieta los dientes y contraataca, ayudada por **Grif** y **Ser Willem**. Hay un feroz intercambio de golpes, en los que **Calamity** y **Sacabuches** sufren terribles ataques y **Grif** es mordido horriblemente por la bestial montura del caudillo goblin. Finalmente, **Ser Willem** decapita al goblin con un hábil molinete, al tiempo que **Calamity** casi parte por la mitad al lobazo blanco y **Dagar** abate a un último enemigo antes de que el resto de la hueste de criaturas huya al ver caer a su jefe.

Mientras restañan sus heridas, los **Hermanos de Sangre**, junto con **Dagar** y **Ser Willem**, inspeccionan la plaza. Varios lugareños y guardias de caravana yacen muertos, aunque la mayoría ha conseguido refugiarse en la posada. Lo que sorprende especialmente a **Calamity** es que reconoce perfectamente a la víctima destripada por el jefe goblin. Se trata del mismo soldado que le echó una reprimenda al ladronzuelo huérfano **Bruno**.

**8 Marpenoth:** Un instante más tarde, todos los héroes se despiertan en sus respectivas habitaciones de la *Posada del Unicornio Plateado*. Tal y como pensaban se ha tratado de un sueño extremadamente real. Sin embargo, no se encuentran cansados ni han sufrido daño alguno.

Durante el desayuno, mientras corroboran con **Dagar** esta experiencia onírica compartida, unos soldados fuera de servicio entran en la sala común visiblemente agitados. Uno de sus compañeros ha sido encontrado muerto en su catre, sin ninguna herida visible ni rastro de violencia. Los peores temores del grupo se confirman cuando comprueban que se trata del mismo guardia que vieron morir en el sueño.

Preocupada por la seguridad de los refugiados, **Elara** marcha rápidamente a entrevistarse con el **Primer Espada, Gyres Polita**, a quien trata de convencer para que traslade a los supervivientes del fuerte. Ante las dudas del **Dragón Púrpura**, quien parece reacio a actuar sin una orden directa de sus superiores, la elfa decide preparar una reunión directamente con los afectados, para explicarles la situación y que ellos decidan si permanecer o no en el pueblo.

Mientras tanto, el resto de aventureros y **Dagar** acuden al *Hogar de Ilmater*, donde encuentran a **Grelida** y a su joven ayudante dando clase a los niños y dirigiendo a los más mayores en las tareas de limpieza y mantenimiento del lugar. Al comunicarle lo ocurrido, la anciana se muestra sorprendida y preocupada. Los héroes sospechan que puede que **Simon** sea el responsable de los sueños, o al menos esté relacionado con los mismos, dado que **Ser Willem** parece ser su héroe, y **Dagar** reconoció los rasgos del muchacho en el rostro del caballero. Con la esperanza de poder averiguar más cosas, piden permiso a la clériga para hablar con **Simon** y con **Bruno**.

El chico más pequeño reconoce que es un ferviente lector de todas las aventuras del legendario **Ser Willem Coronacazadora**. También les explica que **Sacabuches y Copo de Nieve** es el título de una de sus novelas, precisamente en la que el caballero errante y su compañero, el mago **Friedick**, se enfrentan a una tribu de ogros que moraban en la *Grieta Roja* y a sus aliados, una banda de goblins y lobos terribles liderada por un brutal jefe de guerra, **Sacabuches**, quien montaba un lobo de invierno apodado **Copo de Nieve**. Sin embargo, el niño, aunque reconoce que a menudo sueña con su héroe, no parece esconder nada extraño en su historia. Más problemático resulta hablar con **Bruno**, dado que el bribonzuelo ha faltado a sus tareas diarias. Tras hablar con su hermano, **Max Alden**, éste les confiesa que a menudo merodea por el *Bar Luna Azul*, además de mostrarle uno de los escondites en los que guarda algunas de las cosas que sustrae, donde encuentran un par de botellas de hidromiel y una gema semipreciosa, que **Grelida** confisca cada vez más preocupada por las fechorías del joven.

Desgraciadamente, el grupo no encuentra al chico durante la mañana, ni en el *Bar Luna Azul*, ni tampoco en su antigua casa, aunque si hallan señales en el desván de que alguien pasa allí bastante tiempo a menudo. Afortunadamente, a la hora de comer comprueban que el chico sí se ha presentado de vuelta en el hospicio, por lo que a primera hora de la tarde lo interrogan en presencia de **Grelida**.

**Bruno Alden** demuestra ser un joven resentido por la muerte de sus padres y al ser presionado por **Zelis** reacciona con insultos y desprecio, lo que horroriza cada vez más a la anciana **Grelida**. A pesar de insistir, no consiguen sacar nada en limpio del muchacho, quien no muestra ninguna cooperación y, de hecho, se muestra especialmente furioso cuando se entera de que han entrado en la antigua casa de su familia.

Viendo que estas pesquisas no parecen conducir a nada en limpio, los aventureros abandonan el hospicio, aunque antes acuerdan con **Grelida** que la clériga de **Ilmater** se quedará esa noche velando el sueño de **Bruno** y **Simon** para comprobar si experimentan algún tipo de sueño extraño.

Tampoco **Grif** consigue sacar nada en claro hablando con el camarero de la posada, ya que recuerda que él estaba presente también en el sueño. Sin embargo, el hombre no da muestras de haber experimentado el sueño compartido, aunque sí parece cansado y algo apático, señal inequívoca de que ha sufrido algunas malas noches recientemente.

Por la tarde, **Elara** se reúne con el grupo de refugiados supervivientes de *Fuerte Espino*, a los que pone al corriente de la situación, destacando que ya ha muerto una persona a causa de los sueños. A pesar de la reticencia del **Primer Espada**, la elfa logra convencer a todos de la realidad de la amenaza, disponiendo que al día siguiente abandonen todo el pueblo para dirigirse al oeste, a la aldea de *Hultail*, junto al *Aguadewyvern*.

**9 Marpenoth**: Poco antes del amanecer, **Elara** parte con los colonos y soldados de *Fuerte Espino*.

En la posada, al bajar a desayunar, el resto del grupo no deja de notar al levantarse que **Calamity** está algo ojerosa y más hosca de lo habitual. Parece evidente que su compañera ha sufrido alguna pesadilla, pero más allá de la falta de descanso no ha tenido ningún efecto adverso. Llega entonces **Michele**, la joven acólita de **Ilmater** que ayuda a **Grelida**. Por la mañana, conforme los niños han despertado, se han dado cuenta de que

**Simon** no estaba en el comedor. Su mentora ha tratado de despertarlo, pero le ha resultado imposible, como si estuviera en algún tipo de trance.

Efectivamente, al acudir al hospicio, los aventureros comprueban que el niño parece sumido en un sueño extremadamente profundo. **Zelis** percibe un aura mágica que rodea al muchacho y se da cuenta de que parece emanar de algo bajo las sábanas. Al revisar el camastro y sus ropajes con delicadeza, se dan cuenta de que **Simon** tiene en el costado una especie de lámina de cristal violáceo, un pequeño fragmento que parece roto de un objeto mayor. Sorprendentemente, el cristal parece estar de alguna manera pegado a la piel, de tal manera que al tratar de retirarlo el niño se agita violentamente en sueños, por lo que deciden no manipularlo por si ello pudiera dañar su integridad física.

Sospechando que otros niños pueden estar al corriente de lo que le sucede a **Simon**, **Zelis** interroga a **Max Alden** acerca del cristal, pero no consigue obtener ninguna respuesta, por lo que **Dagar** le pide a la anciana **Greda** que trata de hablar ella con los otros chicos que formaban el círculo de amistades de **Simon**: **Alicia**, **Lily** y **Max**. Tal vez los niños confíen más o no se vean tan intimidados por la clériga, con lo que podrían averiguar más cosas acerca de todo este extraño asunto.

También preguntan por el origen del fragmento. Muchos objetos rotos fueron enterrados en un pequeño basurero fuera de la población. Por otra parte, muchos recuerdan una enorme vidriera en el salón de la *Mansión Clark*, ahora propiedad de **Grald Kretchmoor**, un oficial retirado de los **Exploradores Reales**, que se instaló aquí tras licenciarse junto con algunos de sus hombres.

Al visitar el lugar, el veterano soldado reconoce que a menudo **Simon** y su amiga **Alicia** suelen visitarlo por las tardes, escuchando sin descanso las historias de sus años de servicio al **Rey**, así como otros relatos que conoce. Sin embargo, la espectacular vidriera que decora la mansión parece completamente intacta, lo que descarta que el cristal haya podido proceder de la misma.

Antes de volver a la posada, los compañeros revisan también el basurero, pero pronto se dan por vencidos, ya que buscar un cristal similar entre los desperdicios enterrados o quemados es una labor ardua y prácticamente imposible.

Al anochecer, deciden volver a visitar el hospicio para ver si **Greda** ha tenido más suerte. Lo cierto es que la anciana está regañando a varios de niños en su habitación, entre los que no les sorprende ver a **Bruno** y **Max Alden**, **Lucía Finn** y otra niña y un chico más pequeño llamados **Alicia** y **Michael**. Al parecer, los chicos del pueblo se burlaron del estado de **Simon**, que parece que es ya del dominio público, y los niños se pelearon. Da la casualidad que uno de los muchachos del pueblo es hijo de un oficial de los **Dragones Púrpura** y su madre se quejó al **Alcalde**, quien ha enviado a un par de guardias para encargarle a la clériga que mantenga disciplinados a los huérfanos, aunque entiende que no deja de ser un problema menor. **Greda** también les confirma que ha hablado con los niños y sabe que **Lucía** le oculta algo, aunque no ha querido presionarla más.

**10 Marpenoth**: Las pesadillas parecen haber vuelto a hacer presa de **Calamity**, quien da la sensación de haber pasado una mala noche.

Esa mañana, los aventureros hablan con **Lucía**, la amiga de **Simon**. La chica les confirma que, tal y como todos sospechaban, **Simon** es capaz de manipular sus sueños, pero no puede revelarles cómo, pues hicieron una promesa. Sabe que **Simon** pensaba que el culpable de todo era el **Mago de la Máscara de Espejo**, un personaje malvado que protagoniza una de las novelas que hay en la biblioteca del hospicio, pero que en el *Mundo Onírico* es real. **Simon**, como **Ser Willem** creía que podría enfrentarse a él, y ahora ella está preocupada por lo que le pueda pasar. Sin embargo, no traicionará el juramento que realizó de mantener el secreto.

Curioso por la historia que cuenta la muchacha, **Zelis** coge prestada la novela de la que habla y comienza a leerla con avidez. Realmente no se trata de un cuento para niños, sino de una historia de terror, en la que un mago de una gran ciudad realiza un pacto con un demonio. Desgraciadamente para él, el trato no funciona como él esperaba y se ve obligado a usar una máscara mágica con la que robar el rostro y el alma de sus víctimas para poder usarlos él mismo.

**11 Marpenoth:** La noche pasada las pesadillas parecen haber pasado a afectar a **Dagar** y **Grif**, aunque por fortuna han dado una tregua a **Calamity**.

Cuando llegan al hospicio, encuentran a media docena de **Dragones Púrpura** hablando con **Michele**, quien parece fuera de sí. La joven clériga de **Ilmater** parece al borde de un ataque de nervios, pues varios de los niños, concretamente **Alicia**, **Lucía**, **Max** y el pequeño **Michael**, han desaparecido durante la noche. Lo único positivo es que el estado de **Simon**, que está bajo los atentos cuidados de **Gredla**, no ha empeorado.

Tras buscar infructuosamente en la antigua casa de los **Alden**, **Dagar** decide interrogar a **Bruno**, tratando de llegar a él gracias al afecto que el bribonzuelo le tiene a su hermano menor. El enano logra penetrar la armadura de desprecio e indeferencia del chico, quien admite que su hermano y su pandilla solían a menudo ir al otro lado del río, al bosque. **Max** le mencionó una vez que habían encontrado un lugar con antiguas piedras repletas de símbolos y aunque él mismo le previno acerca de los peligros del bosque, sabe que los cinco chicos solían visitarlo cada cierto tiempo, y con mayor frecuencia en las últimas semanas.

Rápidamente, **Dagar** solicita ayuda a **Grald Kretchmoor**, quien accede a acompañarlos junto con uno de sus antiguos soldados, experto en rastreo. Junto con los **Hermanos de Sangre**, todos siguen los rastros cerca de la orilla sur del río, donde parece que los niños juegan en ocasiones. En una zona, una serie de piedras elevadas por encima del caudal permiten cruzarlo sin demasiadas dificultades. Al otro lado, las huellas continúan durante varias decenas de metros, internándose en la espesura, hasta llevan hasta dos enormes columnas monolíticas con símbolos aparentemente drúidicos. Más allá de las piedras hay una extraña construcción de piedra tallada, que también muestra símbolos similares. Es difícil saber si es una vivienda, un altar u otra cosa, pero en su interior, para alivio de todos, encuentran a los niños desaparecidos. Todos ellos están en un trance similar al de **Simon**, portando también distintos fragmentos de cristal de color violáceo. Unos, sostenido en la palma de la mano, otros, como un colgante o una pulsera. La misma magia que afecta al pequeño **Simon** está presente en todos ellos.

Con cuidado y delicadeza, **Grald** y los aventureros organizan el traslado de los niños hasta el puente, donde un carro los transporta de vuelta al hospicio para que **Michele** se encargue de su cuidado. Por precaución, una pareja de centinelas montarán guardia en todo momento a las puertas del edificio.

Por su parte, **Dagar** acude a informar al **Mago de Guerra** a cargo del contingente de tropas, quien tras examinar los cristales en persona, admite que dicha magia está más allá de su conocimiento, disponiendo informar a sus superiores para que manden inmediatamente ayuda.

En cuanto a **Elara**, al atardecer, la elfa y los refugiados alcanzan la tranquila aldea de **Hultail** sin haber sufrido ningún percance durante el viaje.

Esa noche, experimentan un nuevo sueño compartido, con la novedad de que **Dagar** aparece en la misma mesa que los **Hermanos de Sangre**, encontrándose todos en la sala común de la ya familiar posada. El grupo de caravaneros está discutiendo la posibilidad de contratar más escolta para continuar viaje a los valles del norte, mientras que el familiar rostro del camarero les saluda, lo que aprovecha **Grif** para charlar con él acerca de los sucesos más recientes.

Entra entonces una joven de gran belleza en la posada. Parece una barda itinerante y, a cambio de comida y alojamiento, se ofrece a cantar algunas canciones para amenizar la noche, pues en el exterior está ya oscureciendo poco a poco. La mujer, quien se hace llamar simplemente la **Juglar**, narra una gesta precisamente de **Ser Willem Coronacazadora**, en la que el caballero y su fiel compañero, el mago **Friedick**, protegieron unas comunidades mineras en las colinas del oeste del reino. Los mineros eran a menudo atacados por feroces orcos, hasta que **Ser Willem** logró acabar con sus mejores guerreros, lo que provocó que el chamán de la tribu huyera cobardemente. Al explorar la guarida, encontraron a varias hembras y crías asustadas. La **Juglar** destaca que muchos hubieran acabado con la vida de las criaturas, sabedores de que en el futuro podrían significar una amenaza para la seguridad del pueblo, pues es muy probable que quisieran vengar a los suyos. Sin embargo, **Ser Willem** mostró piedad y la **Juglar** destaca que nadie, incluso la criatura más oscura, nace con la mancha del mal en su interior y que, incluso los más malvados pueden redimirse.

Acabado el relato, precisamente el camarero les informa que **Ser Willem** partió hace unos días al *Bosque de las Pesadillas*. Cuando le preguntan por dicho lugar, les explica que las leyendas cuentan que en dicho lugar se oculta el **Mago de la Máscara de Espejo** y que muchos seres malvados se ven atraídos por el mismo. Nadie cruza el puente que conduce al mismo y los viajeros siguen la ruta que lleva a las *Montañas de la Luz* a las *Grandes Praderas*.

En el exterior ha anochecido casi por completo, cuando **Calamity** comenta a todos que su espadón sigue vibrando en el interior de la vaina desde que aparecieron aquí. Sospechando que puede tener alguna relación con la magia de los sueños que los rodea, **Grif** propone moverse por el pueblo, tratando de sentir si la espada de la ffolk reacciona con mayor intensidad en algún lugar.

La teoría del inquisidor se ve recompensada cuando **Calamity** los conduce hasta las puertas de una amplia casa de dos pisos, que parece el hogar de alguien importante. Al llamar a la puerta, son recibidos por un criado que les informa que es el hogar del **Regidor Fulcrum**, pero el señor no está en casa, por estar luchando en el ejército del **Rey**. Cuando los aventureros insisten, el hombre consulta con la esposa del oficial, quien tiene a bien recibirlos en el comedor de la mansión, donde está acompañada por un guardaespaldas y un niño de unos doce o trece años.

Apenas los héroes han tenido tiempo de tomar asiento e intercambiar saludos corteses con la señora de la casa cuando unas sombras negras y delgadas se hacen corpóreas alrededor de la chimenea, revelando a varios guerreros feéricos de rasgos oscuros, que atacan sin piedad especialmente al joven **Fulcrum** y su hombre de armas. Alertado por sus ojos semiorcos, **Zelis** es el primero en reaccionar al ataque de las fatas, desencadenando un relámpago que alcanza a tres de ellas. También **Calamity** y **Grif** pasan al ataque, mientras **Dagar** bloquea a otro de los oponentes en una esquina. La lucha es feroz y el ataque acaba en poco menos de un minuto, con cuatro criaturas asaltantes muertas, aunque otra ha conseguido escapar. Desgraciadamente, el niño ha sido asesinado y su madre llora desconsoladamente con su cuerpo en los brazos. El guardaespaldas de los **Fulcrum** tampoco ha sobrevivido y **Calamity** ha recibido varias heridas profundas, que hacen necesario que reciba los cuidados sanadores de **Grif**.

**12 Marpenoth:** Cuando los compañeros despiertan, bajan sin perder tiempo a la sala común de la *Posada del Unicornio Plateado* con la expectativa de saber si su sueño compartido ha provocado algún eco en el mundo real. Sus temores se confirman cuando les llegan noticias de que ha muerto **Alex Fulcrum**, hijo de **August Fulcrum**, **Lionar** ha cargo de la guarnición del pueblo, que actualmente está desplegado con gran parte de sus hombres en el *Valle Martilloígneo*. Como sucedió con el soldado fallecido anteriormente no hay señal alguna de violencia, siendo encontrado en su propia cama.

Por si fuera poco, al acercarse al hospicio con estas preocupantes nuevas se encuentran con que **Greda** ha caído también en una especie de coma febril, aunque distinto al que experimentan **Simon**, cuyo estado no ha cambiado, y el resto de los niños. La anciana fue encontrada por **Michele** tumbada vestida sobre su camastro, aferrando su símbolo sagrado como si estuviera rezando. Al igual que con los muchachos, cualquier intento por despertarla ha sido infructuoso, aunque **Dagar** y **Zelis** no perciben ningún tipo de aura malvada ni magia similar a la que rodea a los chicos.

Tras informar al **Mago de Guerra** de lo ocurrido, **Dagar** le propone trasladar a los niños lejos de la población. Lo cierto es que el cormyreano lo ve como una opción a tener en cuenta, pero no puede dar la orden hasta que su superior examine la situación y tome una decisión para afrontar el problema.

Recordando la relación amistosa que mantenían con el pobre **Fridkin**, otra víctima más de las fatas oscuras, los compañeros optan por dejar un mensaje bajo el *Puente Cráneo de Ciervo*, con la esperanza de que alguno de los gnomos de los bosques u otros aliados del druida puedan recibirlo.

**13 Marpenoth:** La ya habitual visita al *Hogar de Ilmater* les permite comprobar que el estado de los niños durmientes no varía, aunque el de **Greda** sí está empeorando. Los héroes vuelven a hablar con **Bruno Alden**, pero no consiguen nada nuevo, a pesar de que el chico parece estar colaborando realmente en esta ocasión.

Una nueva exploración del lugar donde encontraron a los muchachos, junto a las antiguas piedras drúidicas, les permite descubrir el rastro de media docena de criaturas que muy bien podrían ser fatas. Las huellas salen de lo más espeso del bosque, pero tras dar varias vueltas alrededor de la extraña construcción pétreo, regresan por el mismo camino, perdiéndose entre la espesura. Por otro lado, **Zelis** percibe una poderosa aura de magia de conjuración que se está desvaneciendo lentamente, como si dicho lugar hubiera sido empleado para realizar un potente ritual.

Al atardecer, **Elara** regresa al pueblo, reuniéndose con sus camaradas, quienes la ponen al día de todos los acontecimientos ocurridos durante su ausencia.

Esa noche todos incluyendo **Elara** vuelven a soñar. La sala común de la familiar posada está llena ya de algunos rostros familiares, que incluyen al camarero, los mercaderes de la caravana y la **Juglar**, quien los héroes creen que puede ser una proyección onírica de la anciana **Greda**. Al hablar con la barda, ésta no parece hacer ningún gesto de reconocimiento pero sí les comenta que **Dirk el Pícaro** estuvo preguntando hace poco por **Ser Willem**. Cuando se enteró que el caballero había entrado en el *Bosque de las Pesadillas*, decidió regresar, pues penetrar en dicho bosque sólo es demasiado peligroso.

Intrigados por la aparición de este nuevo personaje, también sacado de muchos de los relatos de la biblioteca del hospicio, el grup decide seguir sus pasos. Curiosamente, **Dirk** es una joven mujer, no un hombre, y su forma de hablar y expresarse hace que los compañeros la identifiquen con **Lucía Finn**, la mejor amiga de **Simon**. Al verse confrontada por la realidad que está aconteciendo fuera de este mundo onírico, **Dirk** reconoce que ella, junto con **Avariel**, **Lily**, **Mik el Granjero** y **Ser Willem**, obtuvieron los cristales de un druida al que encontraron junto a unas extrañas piedras al otro lado del río. Él les entregó los objetos, prometiéndoles que serían capaces de hacer sus sueños realidad y de controlar su destino. También recuerda que, a menudo, mencionaba que el pequeño **Michael** era la piedra angular para lograrlo.

Al escucharla hablar, es evidente para los héroes que **Lucía** comienza a tener algunas dificultades para diferenciar su yo real de este personaje que ha desarrollado en el mundo onírico. La muchacha prosigue, contándoles que gracias a sus sueños, ayudaron también a mucha gente en el pueblo. Sin embargo, con el paso del tiempo comenzaron las pesadillas. Se dieron cuenta de que algo maligno acechaba al otro lado del puente, en el *Bosque de las Pesadillas*. Cuando murió el guardia, **Ser Willem** pensó que sólo podía tratarse del

**Mago de la Mscara de Espejo** y parti3 a enfrentarse a 3l. Ella le pidi3 que esperase a los otros, pero no le hizo caso. Tras su marcha, ha tratado de hablar con los otros, pero ninguno se atreve a enfrentarse a la oscuridad que acecha m3s all3 del puente.

Deciden tratar de convencer a **Lily**, quien vive en una comunidad minera en las colinas al pie de las llamadas *Monta3as de la Luz*. Durante el viaje, **Dirk** les explica que la muchacha se ha mantenido bastante al margen de los dem3s, prefiriendo vivir una vida de comodidades en una mansi3n, rodeada de un grupo de gnomos y un mayordomo mediano. Por otro lado, tambi3n les revela que el druida que les entreg3 los objetos portaba un s3mbolo de un unicornio tallado en madera, que algunos de los compa3eros reconocen como perteneciente a **Lurue**, la **Reina Unicornio**, una poco conocida deidad de las bestias parlantes.

Casi al anochecer llegan a una ruidosa y alegre villa, habitada principalmente por enanos y gnomos que se dedican a la extracci3n de metales preciosos y gemas. Una impresionante mansi3n, excavada en la propia roca, domina la poblaci3n. Son recibidos por un pintoresco mayordomo mediano, mudo y calvo, que viste una pintoresca librea y que los conduce con seriedad a presencia de **Lily**, quien seg3n **Dirk** es la personificaci3n on3rica de la joven **Alicia**.

**Lily** tiene el aspecto de una joven y bella mujer, elegantemente vestida. Saluda con cortes3a a **Dirk** y a todos los h3roes, pero se muestra indiferente a las s3plicas de su compa3era o a los razonamientos de los aventureros. Est3 claro que no desea abandonar este hogar y que culpa al propio **Ser Willem** de haber provocado al **Mago de la Mscara de Espejo** al entrar en sus dominios.

Viendo que esta reuni3n no conduce a nada positivo, **Dagar** decide visitar la taberna local, donde encuentra algunos enanos que le muestran la deferencia exigida a un servidor de **Moradin**. Es as3 como se entera de que nadie que no est3 contaminado por el mal ha podido entrar y salir en el *Bosque de las Pesadillas*. Hay historias, muchas de ellas poco fiables, de que los pocos que lo han hecho lo lograron debido a haber realizado un pacto con el **Mago**, al que temen tanto que ni siquiera pronuncian su t3tulo completo.

**14 Marpenoth**: El grupo se despierta en sus distintas habitaciones con el recuerdo fresco en sus mentes de la experiencia compartida durante el sue3o. Tras desayunar, comprueban que el estado de los ni3os se mantiene igual, mientras que el de la anciana **Greda** s3 parece empeorar poco a poco.

Recordando las palabras de **Dirk** sobre el misterioso druida, optan por explorar las antiguas piedras al otro lado del r3o. Efectivamente, entre los s3mbolos dru3dicos e inscripciones hay algunas representaciones de un unicornio, as3 como de una esbelta mujer bajo una luna creciente que muestra tambi3n un cuerno emanando de su frente. Sin duda es una imagen de **Lurue**, lo que parece corroborar la historia de la ni3a. Antes de marcharse deciden dejar tambi3n aqu3 un mensaje, con la esperanza de que el druida contacte con ellos si est3 al tanto de la situaci3n de los ni3os.

Esa tarde, **Calamity** habla con **Bruno Alden**, al que sugiere que durante la noche trate de conectar con los sue3os de su hermano **Max** si quiere ayudarle a volver a la realidad.

**15 Marpenoth**: De nuevo **Calamity** y **Elara** se han visto asaltadas por terribles pesadillas en sus sue3os, lo que comienza a afectar al estado f3sico de ambas mujeres.

La situaci3n en el hospicio sigue igual que el d3a anterior, con los ni3os manteni3ndose en una especie de trance y **Greda** debilit3ndose poco a poco.

A mediod3a llega una comitiva de *Arabel*, al mando del **Mago de Guerra Vernest Milkoff**, a quien se le ha encargado investigar las extra3as muertes ocurridas. El grupo, junto con **Dagar**, es convocado por **Bodrin Piedragu3a** para que relaten todo lo que han descubierto hasta el momento, lo que ocupa pr3cticamente toda la ma3ana. **Milkoff** agradece su ayuda y promete mantenerlos al corriente si descubre tambi3n algo por su

cuenta. Su intención es tratar de disipar la magia del cristal para despertar a los niños sin provocarles daño alguno. También pretende investigar el antiguo altar druídico, por si hubiera alguna pista que pudiera haberse pasado por alto.

Esa noche, los aventureros vuelven a experimentar un sueño compartido, encontrándose todos de nuevo en la ya conocida posada, donde también les aguardan la **Juglar** y **Dirk el Pícaro**. Al hablar con ambas mujeres, especialmente con el alter ego de **Lucía**, pronto los héroes se dan cuenta de que la niña parece estar perdiendo poco a poco algunos recuerdos de su vida real. A pesar de ello, es consciente del peligro en el que se encuentra **Ser Willem** y propone cruzar el puente camino al *Bosque de las Pesadillas* para rescatarlo.

Mientras los compañeros discuten dicho plan, un hombre de aspecto torvo entra en el establecimiento. Su rostro está cruzado por una cicatriz, pero todavía conserva un aire que recuerda al joven **Bruno**. **Calamity** le explica que su hermano, quien sospechan que ha tomado la personalidad de **Avariel**, el primero de los elfos alados, mora cerca de las *Montañas de la Luz*, por lo que el recién llegado maldice y sale de nuevo en su busca.

Entretanto, **Zelis** prueba a lanzar un conjuro de adivinación para localizar el paradero del desaparecido caballero usando un recipiente lleno de líquido. Por unos instantes, la magia parece funcionar perfectamente, revelando lo que parece una antigua mazmorra bajo tierra. Ve también reflejado su propio rostro, hasta que se da cuenta de que su imagen no procede del líquido del cuenco, sino que es devuelta por una máscara que le mira directamente a él. Al sentir una voluntad que trata de entrar en sus pensamientos, el mago semiorco rompe el contacto arrojando bruscamente el recipiente al suelo.

Este acontecimiento deja sorprendidos a todos los presentes y provoca que tanto **Dirk** como la **Juglar** renueven su ánimo de ir en busca de **Ser Willem**, lo que finalmente es aceptado por todos.

Oscuras y extrañas sombras rodean el *Bosque de las Pesadillas*, aunque el puente que conduce hasta el mismo se parece mucho al puente que se levanta en *Piedratrueno* y que lleva al *Bosque de Hullack*. Grotescas figuras de gárgolas pétreas se yerguen en lo alto de los pilares, lo que le da un aspecto todavía más amenazador. Al acercarse, perciben como la temperatura aquí ha descendido bruscamente, provocando que una fina capa de escarcha cubra las piedras de la estructura.

Apenas han avanzado unos pocos pasos cuando una voz tenebrosa emerge de la neblina al otro lado, anunciándose como el **Guardián** del paso y manifestando que ningún portador de luz o esperanza puede entrar en el reino del *Bosque de las Pesadillas*. Es la **Juglar** la única con ánimo suficiente como para responderle, exigiendo poder cruzar para rescatar a **Ser Willem** o que éste sea puesto en libertad para evitar cualquier tipo de conflicto. El **Guardián** se ríe al escuchar esta demanda. Según sus palabras, a **Ser Willem** se le permitió el paso como invitado de **Kamyihnel**, el **Mago de la Máscara de Espejo**. No obstante, jamás volverán a verle y les ordena que regresen de nuevo a la aldea o que se enfrenten a su ira.

Lanzado el desafío, los héroes y las dos mujeres avanzan con cuidado vigilando a las gárgolas pétreas, cuyos ojos se han iluminado con una fantasmagórica luz violácea. Inmediatamente las criaturas cobran vida y estalla una feroz batalla. **Dirk** se mueve con una velocidad vertiginosa, asestando tremendos golpes con su espada que van dejando restos de esquirlas en los monstruos, facilitando que **Calamity** reduzca al primero de ellos a una masa de roca y polvo. **Zelis** hace estallar una bola de fuego que engulle a otros dos, al tiempo que **Elara** usa su toque electrizante para dañar a un tercero. Otro preciso ataque de **Dirk** hace añicos a una segunda gárgola, dando ánimos a los aventureros para cruzar y enfrentarse al **Guardián**, quien sigue oculto entre la niebla. Sin embargo, su poder sí se hace sentir cuando una repentina tormenta de nieve y hielo estalla en el extremo del puente donde combaten los héroes.

Es el turno de las criaturas pétreas para contraatacar brutalmente. **Grif** logra contener sin problemas a un par de ellas, gracias a los poderes de **Jergal**, pero **Zelis** recibe la peor parte, siendo machacado sin compasión por otras dos criaturas. También **Calamity** recibe varios golpes, lo que unido a su salud mermada por las pesadillas sufridas hace que la ffolk se encuentre en problemas. Afortunadamente para ella, la **Juglar** entra en acción, recitando una cálida tonada que hace que las heridas de la bárbara se cierren. Muy malherido por los ataques recibidos, **Zelis** se teleporta más allá del puente desapareciendo por completo.

Suena entonces el sonido de un cuerno de caza y todos vislumbran como de entre la neblina del final del puente surge un enorme ciervo astado medio descompuesto, sobre cuya grupa monta un escalofriante jinete. Su armadura y yelmo parecen estar hechos de hielo puro y porta una cuchilla de hoja larga que también brilla con un fulgor azulado, desprendiéndose volutas humeantes de la misma. A pesar de la terrible estampa que represente el **Guardián, Elara** no se amedrenta y conjura una bola de fuego que estalla alrededor del jinete y su tétrica montura. La lucha prosigue y **Dagar** destroza a una de las temibles gárgolas de piedra, al tiempo que **Dirk** hace lo propio con otra y una más es convertida en guijarros por la hoja encantada de **Calamity**. A pesar de ello, las cinco restantes siguen luchando como si fueran inmunes al dolor o al miedo a la destrucción.

Por su parte, **Elara** es quien ahora se encuentra en apuros. La **Espadacantarina** hace arder por completo al venado muerto viviente del **Guardián**, pero éste sigue en pie, demostrando ser un enemigo temible. El arma gélida abre dos terribles tajos en el costado de la valiente elfa, que se desploma sobre el suelo helado para desaparecer repentinamente un segundo después.

Ver caer a su compañera provoca que **Calamity** luche con mayor fiereza si cabe, partiendo por la mitad miembros de roca y acabando con otra de las criaturas. Su indómita resistencia llama la atención del **Guardián**, quien emplea entonces su magia contra la bárbara, quien repentinamente se cae al suelo como un muñeco de trapo. Este inesperado revés complica tremendamente la situación, pues sólo quedan en pie **Dagar, Dirk, Grif** y la **Juglar** para hacer frente a tres de las gárgolas pétreas y al **Guardián**.

**Dirk** es la primera que se retira más allá del puente, convenciendo a sus aliados de que es preferible huir para poder luchar otro día. Su movimiento es secundado por los demás, siendo **Dagar** el último en abandonar el combate, tras destruir a otra criatura.

**16 Marpenoth:** Todos los aventureros se despiertan en la seguridad de sus habitaciones, aunque tanto **Calamity** como **Elara** parecen haber sido más afectadas por la experiencia onírica sufrida.

En el hospicio, **Vernest Milkoff** y sus aprendices se disponen a tratar de despertar a los niños disipando la magia del cristal que los mantiene en trance. El **Mago de Guerra** toma a **Lucía** como primer sujeto de su intento. El conjuro del cormyreano funciona a la perfección y el trozo de cristal se desprende para ser recogido cuidadosamente por los ayudantes del mago. Sin embargo, algo totalmente inesperado ocurre en ese momento. El cuerpo de la niña se arquea de una manera casi inimaginable y, repentinamente, queda flácida con los ojos en blanco. Ante la sorprendida mirada de los presentes, **Lucía Finn** ha muerto. **Vernest Milkoff** es incapaz de articular palabra, al tiempo que la joven **Michele** comienza a sollozar desconsoladamente.

Los héroes abandonan el hospicio algún tiempo después, con la esperanza de poder olvidar la trágica escena que han presenciado. Al explorar de nuevo las piedras drúidicas del bosque, descubren que el mensaje que dejaron ya no está, aunque no encuentran rastros de que alguien se haya aproximado al lugar.

Esa noche permanecen en vela montando guardia en una casa abandonada en las afueras del pueblo, pero nadie acude a reunirse con ellos, lo que no hace sino añadir mayor misterio a todos los extraños acontecimientos que los rodean.

**17 Marpenoth:** Cansados por la noche de vigilia, los compaeros vuelven a visitar el hospicio para ver si ha habido alguna novedad. Como ya se esperaban el resto de los chicos no han experimentado cambio alguno por lo que el **Mago de Guerra Milkoff** est a la espera de que confirmen su peticin para trasladarlos a un lugar seguro, apartados de un rea habitada. Por otra parte, **Greda** contina debilitndose, por lo que la vida de la anciana clriga comienza a peligrar seriamente. En cuanto a **Bruno**, **Calamity** consigue hablar con el bribonzuelo, quien le confirma que durante su experiencia onrica trat sin xito de encontrar a su hermano **Max**, pero va a seguir intentndolo noche tras noche.

El grupo regresa de nuevo al altar druidico al otro lado del ro, pero no encuentran tampoco ningn mensaje o seal alguna de que alguien haya estado all la noche anterior.

**18 Marpenoth:** **Calamity** y **Elara** vuelven a sufrir terribles pesadillas durante la noche y no son las nicas afectadas en *Piedratrueno*. Mientras desayunan en la posada llegan hasta ellos noticias de que otras dos personas, un anciano y una mujer enferma, han sido encontrados muertos por la maana en sus camas.

Estos nuevos sucesos han provocado que los cormyreanos aceleren los preparativos para la marcha de los nios, habiendo acondicionado un carromato para poderlos llevar de una manera segura y sin que pueda poner en peligro su salud durante el traslado. Es evidente que en cuanto tenga la orden de sus superiores, **Vernest Milkoff** se los llevar a algn lugar secreto bajo la custodia de los **Magos de Guerra**.

Apremiados por este drstico giro de los acontecimientos, los hroes tratan desesperadamente de entrar de nuevo en el mundo onrico generado por los chicos. Sus deseos se ven recompensados cuando todos ellos se ven una vez ms en la conocida posada, donde tambin se encuentra la **Juglar**, quien se muestra apenada por la desaparicin de **Dirk**, que no ha vuelto a reunirse con ella.

Los aventureros le explican brevemente la gravedad de la situacin actual. Creen que slo pueden enfrentarse al **Mago de la Mscara de Espejo** si cuentan con el apoyo de los distintos soadores restantes. Por ello, toman una arriesgada decisin: dividir el grupo para tratar de contactar a los tres restantes. **Elara** viajar hacia las *Montaas de la Luz*, donde buscar a **Avariel**, presuntamente la personificacin onrica del pequeo **Max Alden**. **Dagar** y **Zelis** regresarn a la comunidad minera de las colinas, donde pretenden convencer a **Lily** para que abandone su acomodada existencia y les ayude a salvar a **Ser Willem** y a s misma. Finalmente, **Calamity**, **Grif** y la **Juglar** viajarn a los *Campos Dorados*, a la granja de **Mik el Granjero**, donde esperan encontrar al pequeo **Michael**, recordando que segn las palabras de **Dirk**, el druida lo consideraba la clave de todo.

**19 Marpenoth:** Por la maana, los compaeros se renen en la sala de la *Posada del Unicornio Plateado*, donde comparten las experiencias vividas en el sueo de la noche pasada.

**Elara** pudo encontrar a **Avariel** gracias a su magia, pudiendo convencer al joven para que le acompaase a rescatar a **Ser Willem**, aunque tambin se mostr bastante asustado por la perspectiva de entrar en el *Bosque de las Pesadillas*. Tambin fue testigo de cmo poco a poco el elfo alado estaba perdiendo los recuerdos de su vida real como **Max Alden** en el hospicio.

**Dagar** y **Zelis** tuvieron peor suerte con **Lily**, la identidad onrica de la pequea **Alicia Owen**. La joven no mostr ningn deseo de arriesgarse para combatir al **Mago de la Mscara de Espejo**, ni siquiera cuando trataron de razonar con ella para que se diera cuenta de que su verdadero yo estaba en grave peligro. Es como si tambin hubiera ido olvidando poco a poco su existencia real, para quedar reducida nicamente a una bella dama con aires de grandeza, aunque tanto el paladn de **Moradin** como el mago sospechaban que haba algo ms tras esa pose de desgana y egocentrismo.

Son **Calamity** y **Grif** los que traen el relato más impactante y sobrecogedor. Junto con la **Juglar**, llegaron a los *Campos Dorados*, un idílico lugar donde animales y hombres parecían vivir en armonía con la tierra. Fueron cordialmente recibidos por **Mik** y su esposa **Mischa**, quien sorprendentemente guardaba un gran parecido con la joven acólita de **Ilmater** que ayuda a **Greda** en el hospicio. También vivían con ellos sus padres, **Elis** y **Senna**, así como sus hermanos y sus respectivas familias. Sabedora de la importancia del motivo de su visita, la **Juglar** apeló a la bondad del pequeño **Michael** para convencer a su yo onírico. **Mik** debía acompañarlos al *Bosque de las Pesadillas* para rescatar a **Ser Willem** y enfrentarse al **Mago de la Máscara de Espejo**. Sólo así podrían salvar también a la gente del pueblo. Sin embargo, el joven granjero se mostró dubitativo, no por el peligro, sino porque no deseaba abandonar a su familia. Prometiéndole considerar sus palabras, los invitó a quedarse con ellos y cenar todos juntos.

Precisamente cuando la cena estaba acabando, **Mik** se levantó para expresar abiertamente su decisión de acompañar a los héroes y a la **Juglar** al *Bosque de las Pesadillas*. No deseaba abandonar a los suyos, pero en su interior algo le decía que aquello era lo correcto, lo que debía hacerse.

Apenas hubo pronunciado estas palabras, escucharon como los perros de la granja comenzaban a ladrar amenazadoramente a algo en el exterior y, súbitamente, una explosión iluminó la estancia al tiempo que se sucedían los gimeos agonizantes de los canes. En el instante siguiente, todos los presentes se desvanecieron, excepto **Mik** y sus padres y hermanos. Los rostros de estos últimos comenzaron a ennegrecerse y pudrirse y sus cuerpos comenzaron a cambiar, como si se hicieran más jóvenes, a pesar del hecho evidente de que se trataba de cadáveres animados por una oscura magia. Mientras **Mik** se debatía por la desesperación de ver convertida a su familia en no muertos, los héroes y la **Juglar** entraron en acción. La espada encantada de **Calamity** acabó con uno de los seres momificados que inmediatamente se hizo polvo, pero otros dos estaban poniendo en serios problemas a la **Juglar**, quien quedó arrinconada. Entonces, las puertas de la granja se abrieron violentamente y la figura amenazadora de un espantapájaros, animado por un halo de luz violácea y armado con una guadaña oxidada entró en el comedor. Tras él, caminaba una figura confeccionada a base de extraños retazos de madera, rematados por la cabeza de una calabaza por cuyos ojos cortados surgían llamas, que también bañaban sus garras retorcidas. Encomendándose a los poderes de **Jergal**, **Grif** se enfrentó al portador de la guadaña, pero no pudo evitar que la temible arma le golpeará, sintiendo como un aura gélida lo dejaba paralizado. Indefenso, el inquisidor no pudo evitar ser derribado por un nuevo ataque, desapareciendo para despertar en su habitación cubierto de sudor.

Más allá del velo del sueño, los sollozos de **Mik** se hicieron más agudos y, por un instante, **Calamity** tuvo la sensación de que el llanto pertenecía a un niño pequeño y no al joven granjero que los había recibido. La voz desesperada de la **Juglar** la devolvió a la realidad, cuando la mujer le pidió que tratase de llevarse a **Mik** a un lugar a salvo, mientras ella comenzaba a cantar una extraña canción que desató una luz cada vez más brillante en la esquina donde se enfrentaba a dos de los familiares muertos del muchacho. Sin embargo, la indómita bárbara todavía estaba rodeada por varios enemigos, habiendo recibido graves quemaduras de los rayos ígneos conjurados por el ser llameante. Decidida a vender cara su derrota, **Calamity** redujo a polvo a otra de las momias, pero no logró llegar hasta **Mik**. Antes de sentir como los ataques de la guadaña oxidada y las descargas de fuego la llevaban hacia la oscuridad, contempló como la luz invocada por el cántico de la **Juglar** crecía hasta cubrir a la pareja de muertos vivientes que la atacaban, provocando que estallasen en sendas nubes de polvo.

Finalizados los relatos, el resto de héroes es consciente de que este sueño ha pasado factura a sus dos compañeros. No obstante, no deben preocuparse por el estado de los niños y de **Greda**. Tal y como se

esperaban, los chicos siguen en su trance, pero sorprendentemente la anciana clériga de **Ilmater** continúa con vida, aunque su estado ha empeorado claramente y su rostro parece una máscara cadavérica. En cuanto a **Bruno**, **Calamity** le cuenta al bribón que han encontrado a su hermano aunque, cuando éste se muestra decidido a sacar a **Max** del mundo onírico cueste lo que cueste, opta por no revelarle que lo han convencido para que los acompañe al *Bosque de las Pesadillas*.

El destino de la **Juglar** y de **Mik** es un misterio que no podrá ser resuelto hasta que el grupo vuelva a soñar. Hasta que caiga la noche, los aventureros y **Dagar** optan por patrullar de nuevo la zona del antiguo altar druídico. Allí encuentran un rastro de botas de cuero blando que llega hasta cerca de la ribera del río, como si alguien hubiera permanecido un tiempo vigilando el pueblo. Luego las huellas desaparecen de nuevo en la espesura.

Con la esperanza de poder averiguar si realmente las fatas o el misterioso druida que mencionaron los niños están detrás de todo, el grupo decide seguir los rastros internándose en el *Bosque de Hullack*. Durante varias horas, que se hacen sumamente largas, **Calamity** y **Grif** siguen las huellas, mientras en la lejanía se escucha el retumbar de un trueno lejano, señal de que una tormenta se aproxima a la zona. Tras varias sugerencias de **Zelis**, **Calamity** constata que las señales dejadas por quienes estuvieron merodeando cerca del pueblo son quizás demasiado evidentes, lo que empieza a hacer sospechar a todos que pueden tratarse de un cebo que los conduzca a una trampa. De hecho, la ffolk se percata fácilmente de que un par de individuos se separaron del grupo principal en determinados puntos del camino. Al informar de esto a sus compañeros, vuelven a surgir las dudas acerca del propósito que los ha conducido hasta el interior del bosque. La tormenta suena cada vez menos lejana y es muy probable que se desate sobre ellos antes de que puedan regresar a *Piedratrueno*. Además, la hoja del mandoble que porta la bárbara vibra de una forma inquietante, lo que parece augurar la presencia cercana de seres feéricos.

Por otro lado, mientras sus camaradas discuten acerca del curso de acción a seguir, **Grif** se da cuenta por la extraña posición de una rama cercana de que están siendo vigilados por una criatura invisible. Al trasladar su descubrimiento a **Zelis**, el mago usa uno de sus pergaminos arcanos, que revela a una pequeña fata alada sentada en dicha rama mientras espía la conversación y los movimientos del resto del grupo.

El semiorco decide confrontar a la pequeña fata, pensando que puede pertenecer a la facción que todavía no se ha alineado con la fatas oscuras. Sin embargo, su intento de diplomacia asusta a la pequeña criatura, que usa su magia sobre **Calamity**, provocando que la confusa luchadora se haga un feo corte a sí misma con su espadón, mientras huye volando a pesar de recibir una descarga de energía de impacto conjurada por **Zelis**.

Este encuentro hace decidir al grupo a regresar, ya que se temen que la presencia del pequeño duendecillo pueda confirmar sus temores de estar metiéndose de lleno en una trampa. Comienzan a regresar sobre sus pasos, con el rumor de los truenos lejanos cada vez más continuado. Apenas han caminado durante menos de media hora cuando una voz musical de mujer resuena a sus espaldas, manifestando que desea hablar con ellos sin que medie ningún tipo de violencia entre ambas partes. Para sorpresa de **Calamity**, las runas de la hoja de su espada brillan de forma inusual, como si la magia latente en el metal tratase de despertar.

Intrigados por las palabras de la desconocida, los aventureros permanecen a la expectativa, sin dejar de vigilar su entorno por si acaso fuera una estratagema para poder rodearlos y atacarlos a traición. La voz afirma que se trata de una fata que no sirve a la **Reina del Aire y la Oscuridad**, cuyos servidores moran en el bosque, trayendo la muerte y la perdición a aquellos que osan traspasar sus límites. Cuando los héroes le explican el motivo de su presencia aquí, así como las pesadillas que afectan a los habitantes del pueblo y el trance de los niños, la misteriosa fata afirma que todo está vinculado a la magia del **Ojo Embelesante**, un artefacto mágico

que se encuentra en las cercanías del bosque y que vincula su poder a los fragmentos de cristal que poseen los niños humanos afectados, cuyos sueños son los responsables de las pesadillas. También les advierte que esta noche la tormenta se desatará sobre el bosque y el pueblo, aunque es difícil saber si la voz habla efectivamente acerca de la tormenta que se acerca o si es algún tipo de metáfora que pudiera referirse al mundo onírico donde las personalidades de los niños están atrapadas. Tras esto, la desconocida se ofrece a guiarlos hasta el antiguo santuario druida donde se encuentra el **Ojo Embelesante**, aunque les advierte que será peligroso, ya que el lugar estará protegido.

A pesar de seguir sospechando que puede tratarse de una elaborada trampa, los **Hermanos de Sangre**, así como el enano **Dagar**, aceptan el ofrecimiento. Inmediatamente aparece frente a ellos flotando en el aire una pequeña bola de luz, que comienza a moverse entre los árboles. No sin dejar de observar su entorno, los aventureros la siguen durante varias horas, adentrándose más y más en el bosque conforme las gotas de lluvia empiezan a caer sobre ellos.

Al cabo de un buen rato, con una fina película de lluvia y el resplandor ocasional de los relámpagos cada vez más cercanos iluminando los cielos encapotados, escuchan el rumor de un arroyo cercano. Aproximándose con cautela, observan como el riachuelo forma una especie de horquilla natural, dejando en mitad de ambos ramales una pequeña isla cubierta por una neblina baja, de la que sobresalen varios grandes árboles así como una serie de piedras monolíticas que forman lo que parece un círculo en los límites del islote. Una fantasmagórica luz violeta emana del centro del mismo, como un pequeño faro entre la neblina y la lluvia.

La pequeña bola mágica revolotea grácilmente hasta un tronco caído que permite salvar el ancho de la corriente de agua y acto seguido desaparece. Previendo que se hallan en el círculo druídico del que les habló la voz, los aventureros preparan su magia para la más que probable lucha que les espera.

Conforme cruzan el tronco, a excepción de **Elara**, quien se eleva por los aires para tener una mejor visión por encima de la capa de niebla baja, **Zelis** siente como el conjuro que le permite ver criaturas invisibles es disipado. Temiendo ser objeto de un ataque inicial, el mago vuela también hasta lo alto de uno de los monolitos tallados, donde se oculta conjurando su propio manto de invisibilidad. Tanto el semiorco como la elfa son capaces de distinguir un par de figuras pequeñas parcialmente ocultas por la niebla más allá del anillo de piedras. Para sobrecogimiento de ambos, una de ellas comienza a crecer hasta convertirse en una criatura de aspecto brutal, aunque se mantiene todavía más allá del círculo monolítico.

Mientras, **Calamity** y el resto de héroes se encuentran frente a un pedestal de roca, en cuya parte superior hay laboriosamente talladas una serie de muescas circulares, como si en tiempos aquí se hubiera colocado algún tipo de objeto con dicha forma. Actualmente hay colocado un globo de cristal que es la fuente de la luz que observaron. A esta distancia, todos se dan cuenta de que varias capas del objeto están cuarteadas, como si se hubieran partido del mismo una serie de cristales más pequeños. No cabe duda de que se encuentran frente al **Ojo Embelesante** del que les habló la voz en el bosque.

Sin un ápice de temor, **Calamity** se adelanta y se dispone a destruir este siniestro artefacto. Por un breve instante, la ffolk percibe pequeñas imágenes que se mueven en el interior del cristal, pero esto no detiene la furia de su golpe que hace añicos el objeto. Inmediatamente, una oleada de magia pura se extiende engulléndolos a todos. Además del daño producido por la energía mística, varios de los compañeros sienten como la explosión disipa alguno de los conjuros que les afectan.

Escuchan entonces una voz melodiosa que los felicita por haber destruido el **Ojo Embelesante**, aunque su tono dista mucho de ser amistoso. Una figura aparece a escasos metros del pedestal de piedra. Es alta y esbelta, dotada de rasgos élficos y feéricos y rodeada de una especie de halo de luz dorada. También porta

una vara metálica de intrincados diseños. El misterioso personaje se presenta como **Cyflymder**, señor sidhe de las fatas del *Bosque de Hullack*. Considera una señal del destino que en este mismo lugar, que albergó un antiguo círculo druídico, haya sido testigo de la liberación de la magia del **Ojo**, que precederá al ataque de sus fieles durante la tormenta que se desatará esta noche sobre el pueblo de *Piedratrueno*. Como intrusos en el bosque, **Cyflymder** normalmente los castigaría con la muerte, pero la presencia de la espada que perteneció a un respetado y antiguo héroe le ha convencido para perdonarles y permitirles regresar de regreso a las tierras exteriores.

Todavía conmocionados por las palabras del sidhe y por darse cuenta de que han sido engañados de una manera cruel, los aventureros tratan de razonar con el hechicero feérico pero éste se muestra imperturbable. Al mencionar a los niños y al druida, **Cyflymder** simplemente cierra los ojos y por un segundo se transforma en un humano de aspecto rudo y desaliñado, vestido con ropas montaraces y con un símbolo de madera de un unicornio colgado del cuello. Un instante después, reasume su forma normal sin esfuerzo aparente. A pesa de ello, no se considera responsable de los males de la aldea, pues según sus propias palabras han sido los niños los que han usado la magia del **Ojo** para fines egoístas, lo que refuerza su pensamiento acerca de que todos los humanos son malvados por naturaleza. A ellos les permitirá marchar pero deben saber que no detendrá su mano ni a los suyos, lo que significa que las gentes de *Piedratrueno* deberán afrontar la tormenta que ellos mismos han provocado al propiciar la maldición que amenaza al bosque y a los seres que viven en el mismo.

Por unos segundos, los héroes se miran unos a otros con ojos dudosos, pues todos suponen que la trampa a la que han sido conducidos excede sus fuerzas. Cruzan susurros entre ellos, sopesando si aceptar la clemencia de la fata o enfrentarse a ella y a sus fuerzas para tratar de detener la amenaza sobre el pueblo. Finalmente, con un brillo de fatalidad y determinación en sus miradas se aprestan a la lucha.

Si **Cyflymder** se sorprende por esta decisión no lo demuestra, pues la fata realiza un rápido gesto apenas adivina las intenciones del grupo y una terrible bola de fuego estalla en mitad de los héroes. Para consternación de todos **Calamity** se derrumba en el suelo humeando por las quemaduras. Esto es demasiado para **Elara**, que ha sufrido tanto la oleada mágica de la destrucción del **Ojo** como gran parte de la explosión llameante. La elfa usa su magia para alejarse volando de la zona con la intención de regresar a *Piedratrueno* y prevenir a sus gentes. Por su parte, **Grif** se ve solo junto con **Dagar**, al tiempo que una serie de formas brutales y contrahechas comienzan a rodearlos entre las piedras druídicas. Decidido a jugarse el todo por el todo, el inquisidor se encomienda a **Jergal** y carga contra el sidhe, aunque su golpe se pierde en el vacío sin poder penetrar las formidables defensas mágicas del hechicero. Inmediatamente, varias fatas emergen para proteger a su líder. Un pequeño duendecillo, que se mueve tan rápido que apenas es un borrón fugaz a simple vista, apuñala al jergali por la espalda, al tiempo que dos deformes spriggan lo atacan por los lados. **Grif** recibe dos potentes mazazos y se desmorona también ante los pies de **Cyflymder**.

El único que aguanta ahora es **Dagar**, quien permanece al lado del cuerpo de **Calamity** mientras combate a una pareja de fatas oscuras que han surgido de las sombras. El enano no se hace ilusiones respecto a su destino, sabiendo que es cuestión de tiempo que la magia del hechicero o la superioridad numérica de sus enemigos lo hagan caer. Afortunadamente, **Zelis** todavía se guarda un as en la manga. Aprovechando que las fatas no se han fijado en él, protegido por su invisibilidad, desciende volando hasta al lado de la folk y del enano y los toca a ambos, teleportando a todos a varias decenas de metros más allá del tronco que lleva al islote. Rápidamente, **Dagar** usa sus poderes curativos sobre su aliada, quien ni siquiera al caer ha soltado su enorme mandoble. Una vez que **Calamity** es capaz de andar por sí misma, los tres aventureros comienzan a moverse a toda prisa por el bosque con la intención de huir de este lugar de perdición.

No obstante, su maniobra no ha cogido del todo por sorpresa a las fatas, y cada arbusto que se mueve bajo la lluvia parece esconder a un enemigo oculto, sin contar con que muchas de las criaturas del bosque también poseen sus propios poderes de camuflaje e invisibilidad. Pronto el bosque tras ello estalla en una maraña de silbidos y gruñidos bestiales que resuenan por encima de los ocasionales truenos de la tormenta y, al cabo de unos pocos minutos, los héroes se dan cuenta de que no lograrán escapar de sus perseguidores.

Entonces, cuando ya están a punto de abandonar toda esperanza, ocurre algo inusitado. Un relámpago sobre un árbol, partiéndolo por la mitad tras ellos. En el resplandor de la centella, todos ven la forma fantasmagórica y brillante de un majestuoso unicornio. Durante unos segundos, la imagen permanece frente a ellos, para luego perder su fulgor y dejar ver un caballo blanco, cuyas crines están mojadas por la lluvia. El animal relincha sonoramente y de repente, trota pasando debajo de dos árboles cuyas ramas están entrelazadas para desaparecer como si nunca hubiera estado allí. Este suceso parece haber sorprendido también a las fatas, pero tras reponerse de la sorpresa, **Zelis** ve con su visión orca como varias formas se materializan entre la lluvia a su alrededor. Sin embargo, el fin de los héroes no ha llegado todavía. La voz musical y autoritaria de **Cyflymder** resuena en el aire proyectada por la magia, por encima incluso de la tormenta. Los compañeros no entienden lo que dice el sidhe, pero por el tono está claro que es una orden pues las fatas se detienen en el acto. Luego, desaparecen entre la espesura dejando solos al atónito trío.

**20 Marpenoth:** El viaje de regreso por el bosque es largo y tortuoso, caminando bajo la tormenta y mirando a sus espaldas a cada momento por si se tratase de otra broma cruel de las fatas. Sin embargo, no sufren ningún percance y para cuando avistan el *Puente Cráneo de Ciervo* es ya pasada la medianoche. A pesar de ello, gran parte de la población se encuentra despierta y alerta, pues **Elara** ha llegado varias horas antes que ellos, dando la voz de alarma.

La tormenta continúa durante gran parte de la madrugada, pero ningún mal se abate sobre el pueblo, lo que hace respirar de alivio a sus habitantes y a los aventureros. Durante la guardia en vela, **Elara** les ha puesto al día, pues al momento de su regreso se reunió con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, y con el **Mago de Guerra Vernest Milkoff**. Tal y como todos temían los niños no han sobrevivido. Según el relato de **Vernest**, todos ellos comenzaron a convulsionarse a la vez al tiempo que sus cristales estallaban en pequeños fragmentos. No obstante, ha mantenido una vigilancia sobre los cuerpos pues todavía irradian una extraña aura mágica. Lo que sí que es causa de asombro es que la anciana **Greda** todavía sigue con vida, muy débil, pero por alguna razón la clériga de **Ilmater** sigue aferrada al mundo de los vivos.

Con el amanecer, el sol ilumina tibiamente las calles de *Piedratrueno*, alejando por momentos los temores de la noche pasada. Los compañeros aprovechan para descansar un poco y luego narrar con mayor detalle todo lo ocurrido a las autoridades. **Bodrin Piedraguía** les agradece su esfuerzo, dándoles el pésame por la muerte de **Grif**. También les manifiesta que todos los gastos de su estancia quedarán cubiertos por su cuenta. En cuanto a **Vernest Milkoff**, el **Mago de Guerra**, ha dispuesto el traslado inmediato de los cuerpos de los niños a *Arabel*, para lo que ha preparado un carromato cubierto, provisto de hielo y algunos conjuros que les ayudarán a preservar los cadáveres. A pesar de que **Dagar** le advierte sobre el posible peligro que representan, la verdad es que el guerrero sagrado enano no detecta ningún aura maligna. Por otra parte, el mago cormyreano prefiere que sus superiores vean de primera mano la magia a la que han tenido que enfrentarse, por si pudiera ser de ayuda para enfrentarse a las fatas en el futuro. Conscientes de lo delicado que puede suponer trasladar a los chicos, los compañeros se ofrecen a acompañarlos para escoltar el carromato, lo que **Vernest** acepta de buen grado.

**21 Marpenoth:** Esa noche, los aventureros y **Dagar** vuelven a soñar, encontrándose todos en la sala común de la posada. Además de los caravaneros, el único rostro conocido es de la **Juglar**, lo que les causa sorpresa y alegría. La joven se dirige a ellos con palabras cargadas de sentimiento y por primera vez queda evidente que es **Greda** quien les habla conscientemente. Aunque la muerte de los niños ha sido una tragedia, ellos han tratado de enfrentarse a la oscuridad, lo que ya de por sí ha sido una victoria. Cualquiera con la fuerza y convicción para enfrentarse incluso a los peligros más terribles merece reconocimiento. Pero su cruzada no debe consumirlos pues incluso los seres más malignos son merecedores de la redención y el perdón. Acto seguido los abraza uno por uno, transmitiéndoles su ánimo para las pruebas que les aguardan. Conforme lo hace, todos son conscientes de que la **Juglar** va envejeciendo al tiempo que aquellos que han sido más afectados por las pesadillas sienten como las secuelas desaparecen, como si la mujer usase su fuerza vital para sanarlos. Segundos después, el familiar rostro de **Greda** los contempla sonriendo tristemente. Sólo le queda pedirles un único favor: que le transmitan a **Michele**, su acólita, sus palabras de amor para los niños y los desamparados que quedan ahora bajo su cuidado. Y con esta despedida todos se despiertan con una sensación de paz interior en el *Unicornio Plateado*.

Tal y como esperaban, al visitar el hospicio un par de horas después encuentran a muchos niños llorando desconsoladamente junto con **Michele Reeves**. **Greda** murió durante la noche pero en su rostro se puede percibir una gran calma, aunque eso no mitiga el dolor de su pérdida.

**22 Marpenoth:** Despidiéndose de **Bodrin Piedraguía**, el grupo y **Dagar** acompañan al pequeño grupo de cormyreanos que escoltan el carro cubierto que transporta a los niños, dirigido por el **Mago de Guerra Vernest Milkoff**.

**27 Marpenoth:** La comitiva llega a *Arabel*, donde **Vernest** se despide de ellos agradeciendo su concurso durante esta crisis. También les indica que disponen de habitaciones pagadas por la Corona durante diez días en la posada del *Descanso del Dragón*.

**28 Marpenoth:** Durante estos días, los aventureros aprovechan para descansar y poner en orden sus planes. **Dagar**, que los ha acompañado hasta la ciudad para asegurarse de que los niños ya no suponían una amenaza, les comenta que estaría gustoso de unirse a los **Hermanos de Sangre**, por lo que solicitan una nueva copia de la carta de constitución como compañía aventurera al **Heraldo Real**.

Asimismo, deciden viajar a *Tilverton*, para honrar la promesa que le hicieron a la difunta **Pris Majet** de ayudar a la villa con la solicitud de ayuda para detener los ataques de bandidos que les contó el paladín de **Helm Ser Cedric Makreides** durante su encuentro en el *Valle Martilloígneo*.

**7 Uktar:** El grupo abandona *Arabel* camino de las *Tierras Pétreas*.

**16 Uktar:** Tras un viaje sin ninguna incidencia destacable, llegan a *Tilverton*. En verdad se nota que la villa está pasando por un mal momento. Ya durante el viaje los compañeros se han cruzado con algunos carros conducidos por gentes que han cargado la mayor parte de sus pertenencias y regresan a *Cormyr*, aunque por lo poco que hablaron con los decaídos colonos, la mayor parte de aquellos que abandonan *Tilverton* han preferido probar suerte en los *Valles*, pues las historias acerca de ola de ataques de criaturas oscuras en el reino del sur se han ido extendiendo poco a poco. En los suburbios pueden verse varias casas y comercios cerrados y resulta evidente que cierta desesperación se ha apoderado de la población.

Dada poco boyante situación económica de la compañía, los aventureros visitan directamente el templo de **Gond**, el **Portador de Maravillas**, donde se entrevistan con **Gharri**, **Sumo Sacerdote** y **Mayor** de la villa a pesar de su edad relativamente joven. El clérigo les da la bienvenida y se muestra apesadumbrado al conocer la noticia de la muerte de la pequeña **Pris**. Al escuchar también que conocieron a **Ser Cedric Makreides** y que

éste fue el que les explicó lo que estaba sucediendo en la región, **Gharri** les explica su delicada situación con mayor detalle.

Los ataques comenzaron hace ya más de un año, casi año y medio ahora. Al principio se trataba de asaltos a viajeros o pequeños grupos de carros, siempre de noche, que fueron ganando en intensidad y violencia. En los últimos meses los ataques se han sucedido también en las cercanías de la propia villa, hasta culminar hace dos semanas con un incendio, robo y varios asesinatos en la propia población. La **Guardia**, que cuenta con escasos efectivos, ha sido incapaz de encontrar la guarida de los salteadores. De hecho, la población incluso piensa que se trata de seres sobrenaturales. Tampoco el templo se ha visto libre de la depredación de los bandidos, pues dos importantes envíos de minerales, piezas especiales, así como gemas talladas, joyas y otros objetos de orfebrería que habían sido hechos a *Lejanascolinas* y *Suzail* fueron robados. En todos los escenarios no se ha encontrado ni un sólo cuerpo de los asaltantes, aunque sí muchos restos de violencia. Los pocos supervivientes que han podido escapar describieron a un hombre con tatuajes en sus mejillas como el líder de un grupo de encapuchados. Gracias a dicha descripción, el **Capitán Reinhart** pudo reconocer al infame **Yesu Enoquian**, un renombrado ladrón y asesino con conexiones con el **Culto del Dragón** y otras organizaciones criminales. Lo que no acaban de comprender es por qué una figura criminal tan conocida ha fijado sus ojos en *Tilverton*. Las pistas más recientes fueron obtenidas precisamente tras el último ataque en la propia villa, en la mansión del mercader **Thalmann**. Todavía es un misterio el motivo por el que pudo convertirse en un objetivo y la **Guardia** está también desorientada. Milagrosamente, el cocinero sobrevivió al incendio provocado en la casa y fue traído al templo para atender sus graves quemaduras. La noche siguiente, el **Capitán Reinhart** informó que el almacén del *Acuartelamiento de la Guardia* había sido allanado por uno de sus propios hombres. Aunque había varias cosas de valor confiscadas, lo único que se llevaron fue un pequeño amuleto con la forma de una boca abierta con colmillos. El ladrón, un guardia llamado **Sirrus**, mató a sus dos compañeros de vigilancia y escapó. El amuleto en cuestión había sido encontrado en la caja fuerte del mercader **Thalmann**, que estaba protegida por magia adquirida al templo del **Portador de Maravillas**. De esta manera pudieron escudriñar, si bien sólo momentáneamente, la ubicación del objeto. En la imagen mostrada aparecía **Sirrus**, acompañado por otras dos personas. Una era una mujer de rasgos orientales y la otra un hombre que concuerda con la descripción de **Dranthis**, el mayordomo de **Thalmann**. El **Capitán Reinhart** cree que trabajan sin duda para **Yesu Enoquian**. Sospechan que todo fue una maniobra para robar el amuleto. Al producirse el fuego, la caja fuerte fue llevada al *Acuartelamiento* para ser abierta e inventariar su contenido, a la espera de determinar los herederos de los bienes del difunto. Uno de los objetos era el mencionado amuleto. En otras dos ocasiones más pudieron volver a espiar al trío, pero ya no han vuelto a ser capaces de ello, como si estuvieran protegidos de alguna manera. Gracias a lo que pudieron observar del entorno han establecido que se movían hacia el oeste, más allá de la aldehuela de *Colina del Grifo*. De hecho, la última vez podían verse a lo lejos las dunas del *Gran Desierto de Anauroch*. Dado que viajaban con caballos y que no parecían ir demasiado cargados de provisiones y agua, **Gharri** cree que es probable que su guarida se encuentre por las cercanías, oculta en las colinas y montes que hacen de barrera a la parte oriental del desierto.

Cuando los ataques escalaron en número y gravedad el clérigo de **Gond** envió mensajes solicitando ayuda a *Cormyr* y a los *Valles*. Desgraciadamente, la situación del reino del sur y las luchas internas entre las pequeñas comunidades forestales provocaron que su llamada no fuera escuchada debidamente. Sin embargo, la **Iglesia de Helm** sí que respondió. Aunque no podía distraer recursos de su misión de vigilancia en las fronteras del *Pantano Vasto*, **Ser Cedric Makreides**, un paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, le prometió que hablaría con los gremios comerciales para que promovieran una recompensa por **Yesu Enoquian**, quien tiene

cuentas pendientes con la justicia cormyreana y con la propia iglesia del **Dios de los Guardianes**. Esto sin duda podría atraer a aventureros o mercenarios que ayudasen a la villa. Ciertamente varios grupos mercenarios acudieron bajo la promesa de 5.000 piezas de oro por una prueba de la muerte de **Enoquian**, un anillo mágico con el símbolo de la calavera. Desgraciadamente ninguno de ellos tuvo éxito. Actualmente, la recompensa ha subido a 7.000 piezas de oro, aunque dicha cuantía sigue sin haber surtido efecto, pues el criminal tiene una reputación verdaderamente funesta.

Esta situación desesperada le hizo volverse a poner en contacto con **Ser Cedric**. La **Orden de los Ojos Vigilantes** sí envió ayuda extra hace varias semanas, aunque más para proteger la villa y entrenar a la milicia local que para encontrar a los bandidos. Se trata de un paladín, el **Hermano Vulkan de Helm**, y de un hechicero que trabaja para ellos, **Neo Anderson**. Esto ha provocado que los ataques se hayan vuelto más cuidadosos, como la elaborada estratagema para incendiar y robar la mansión de **Thalmann**, pero **Gharri** sabe que los paladines no pueden montar un puesto permanente aquí. De hecho, lo cierto es que la situación de **Tilverton** es desesperada. Una quinta parte de la población ha emigrado a los *Valles* o a *Cormyr* o las ciudades del *Mar de la Luna*. Los envíos robados y las noticias de los ataques han provocado que las caravanas eviten esta ruta, lo que es muy posible que acabe destruyendo la villa, que acabará disuelta en un pequeño asentamiento a menos que se haga algo. Llegados a este punto, **Gharri** tiene una propuesta para los héroes. La **Iglesia de Gond** no puede prometerles nada a corto plazo, pero si el grupo está dispuesto a renunciar a cualquier derecho sobre el botín que encuentren en la guarida de los ladrones, no ya sólo las mercancías robadas que pertenecen legítimamente a sus dueños, el **Sumo Sacerdote** les promete que su templo esponsorizará a la compañía aventurera y se pondrá en contacto con sus hermanos y colegas de *Marsember* para que el templo existente en esta ciudad cormyreana también haga lo mismo.

Las palabras de **Gharri** hacen efecto sobre los héroes, que aceptan su propuesta, ya que cumple tanto sus deseos de ayudar a la población de la villa como de conseguir un valioso aliado para el futuro. Complacido con su respuesta, el clérigo de **Gond** dispone que el grupo pueda alojarse en una de las casas desocupadas recientemente. También hace llamar al **Hermano Vulkan** y a **Neo Anderson**, los hombres de la **Iglesia de Helm** para que estén al tanto de sus planes. El paladín de **Helm** es un fornido hombre de color, nativo de las lejanas *Junglas de Chult*, quien ha estado ayudando al **Capitán Reinhart** a organizar a la **Guardia de Tilverton**. Por otro lado, **Neo** es un hechicero cormyreano que lleva ya tiempo ayudando a los hermitas a proteger la frontera oriental del reino en la peligrosa región del *Pantano Vasto*. Ambos hombres agradecen a los **Hermanos de Sangre** su ayuda para detener los ataques de **Enoquian** y sus esbirros y **Neo** incluso se ofrece para acompañar a **Gharri** y al grupo.

**17 Uktar:** Antes de partir, los aventureros interrogan a **Rigby**, el cocinero y único superviviente del incendio de la mansión del mercader **Thalmann**, quien corrobora la historia que les ha relatado **Gharri**. También se reúnen con el **Capitán Reinhart**, quien ha hecho correr entre sus hombres la historia de que el grupo ha sido contratado para proteger la villa, con la esperanza de que los posibles espías de **Enoquian** no se esperen que el verdadero plan implica salir en su búsqueda.

**18 Uktar:** Los compañeros se preparan para partir, tras hacer acopio de provisiones. Han preparado una estratagema, usando la magia ilusoria de **Elara**, para tratar de sorprender a cualquiera que los siga tras su marcha al atardecer.

Lo cierto es que el ardid no funciona pues nadie parece vigilar la partida de los aventureros, por lo que una vez lejos de la villa, los **Hermanos de Sangre** y sus dos aliados, **Gharri** y **Neo**, montan un pequeño campamento

para pasar la noche, aunque evitan encender fuego para pasar lo más desapercibidos posibles, aguantando el frío reinante gracias a la magia del clérigo de **Gond**.

**19 Uktar:** Tras la salida del sol, la expedición se pone rumbo al oeste, hacia las montañas que flanquean al *Gran Desierto*, donde las imágenes escudriñadas por **Gharri** les hacen sospechar que puede encontrarse el escondite de los asaltantes.

**25 Uktar:** A media tarde llegan a una zona de colinas, cañones y quebradas que parece bastante propicia para ocultar el campamento de los bandidos. **Calamity** es quien va rastreando cualquier señal de presencia de los mismos o signos de que haya pasado alguno de los carros que fueron sustraídos durante varios de los ataques en las rutas que iban o salían de *Tilverton*.

**26 Uktar:** La perseverancia de **Calamity** da sus frutos cuando el grupo encuentra los restos de astillas de madera pasado un pequeño cañón en las colinas, en el lecho seco de un antiguo río. Parece evidente que alguien ha hecho descender un carromato por esta zona, golpeándolo en el proceso con las rocas de la ladera. Más adelante, el antiguo curso de agua deja una pista de roca bastante practicable, por lo que es una pista bastante sólida.

Después de tomar algunas precauciones para evitar meterse en una emboscada, los aventureros descienden para comprobar que hay varias grutas aparentemente naturales provocadas por la erosión continuada de las aguas cuando esta zona todavía se encontraba bajo su superficie.

Las dos primeras entradas apenas recorren unos pocos metros antes de cerrarse por completo. Sin embargo, la tercera gruta gira sobre sí misma revelando un pasillo ancho excavado que desciende en línea recta. Lo más curioso es que todo el pasillo está cubierto de arena, hasta llegar a una zona en la que se adivinan varios escalones tallados en la roca. También se percibe un olor verdaderamente desagradable que procede de la profundidad de dicho túnel.

Temiendo que el suelo esconda una trampa, **Gharri** emplea su magia, lo que demuestra ser una decisión acertada, ya que al retirar con extremo cuidado la arena que cubre parte del extremo del corredor, descubren una especie de plato de presión oculto. Para salvar el pasillo de descenso y el tramo de escalera **Neo** emplea su magia para descender volando junto con **Elara** y **Gharri**. El trío de avanzadilla percibe como el olor pestilente se hace más intenso aquí abajo. Hay una pequeña sala excavada, con una puerta de hoja metálica a un lado y otro corredor que gira hacia el interior de la pared montañosa. De hecho, por un instante **Elara** percibe una forma sombría moverse para apartarse de su luz mágica, lo que pone en guardia a la elfa, que sale disparada hacia allí. Su sorpresa es mayúscula cuando se encuentra frente a frente con una alta criatura desgarrada de piel terrosa y largas y afiladas garras. La **Espadacantarina** cree reconocer los rasgos de un troll, por lo que concentra su energía mágica en un ataque llameante en su mano libre. La criatura aúlla de dolor, pero para sorpresa de **Elara**, la quemadura se sana ante sus atónitos ojos. Al escuchar el ruido de la lucha, **Gharri** y **Neo** se apresuran a ayudar a su aliada, al tiempo que **Zelis** reúne al resto de aventureros para usar su magia y teleportarlos al pie de las escaleras, evitando la trampa que esconde el pasillo de salida. Entonces, justo cuando el clérigo de **Gond** y el hechicero avanzan, la puerta de la pared sale despedida con tal fuerza que la hoja bronceada se dobla por el impacto. Un segundo troll, hembra a juzgar por su horroroso aspecto, emerge de la sala adyacente, lo que deja a los tres de cabeza en una situación complicada, encajonados entre ambos trolls. Por suerte, **Neo** consigue salir volando al tiempo que dispara una ráfaga de proyectiles arcanos, al tiempo que **Calamity** y **Dagar** entran en acción, formando una línea de defensa, mientras que **Zelis** descarga un relámpago contra las criaturas. A pesar del duro castigo recibido, los monstruos no se amedrentan. Ninguno de los ataques recibidos les resulta letal, pues sus heridas siguen

cerrándose y su ferocidad no decae hasta que por fin son derribados por la ffolk y el enano. Pero incluso decapitados, sus cuerpos continúan regenerando para horror de todos los presentes. Por suerte, el repertorio mágico de **Elara** es lo suficientemente amplio como para probar distintas energías elementales. El ácido demuestra ser definitivo y la pareja de trolls de roca yace muerta definitivamente.

La cámara de la que salió la troll está cubierta de huesecillos y lo que parecen excrementos petrificados. En un extremo hay un pequeño altar de piedra basáltica, en cuya parte superior hay tallado un pequeño nicho en el que se ve un tubo alargado de marfil, de los que se usan para guardar pergaminos. **Zelis** percibe una débil aura mágica en su interior, pero optan por llevarse el objeto con ellos y abrirlo sólo en la seguridad del templo de **Gond**.

Más allá de la sala principal, un pasadizo gira sobre sí mismo hasta acabar en una losa de piedra con extrañas inscripciones en una lengua serpentínea. Al mover la losa, una andana de pequeños dardos barre toda la parte delantera, aunque su instinto precavido ha hecho que **Calamity** usase los restos de la puerta de bronce reventada por la troll a modo de escudo, por lo que ninguno de los disparos llega a darle. Sin embargo, la losa lleva a un corredor tapiado, por lo que parece que este es un mero pasadizo con una trampa para engañar a posibles intrusos.

Una inspección inicial no revela ninguna otra entrada o salida e incluso los agudos sentidos de **Dagar** no descubren indicios de puertas secretas. El guerrero sagrado de **Moradin** recurre entonces a sus poderes de afinidad con la tierra, llamando a una criatura elemental para que explore los alrededores. Gracias a su ayuda, logran localizar una puerta secreta que los conduce a una habitación en la que encuentran nueve esqueletos humanos, terriblemente torturados, con sus restos sujetos a varias argollas colocadas en los muros. De nuevo, esta sala parece un callejón sin salida, pero la criatura elemental de **Moradin** encuentra otro corredor secreto, por lo que **Dagar** redobla sus esfuerzos, hasta que logra encontrar el mecanismo que hace que una sección de pared se mueva en una de las argollas libres, aunque ello le hace ser víctima de una retorcida trampa de aguja escondida en la misma. La recia constitución del enano le hace soportar los efectos del veneno del mecanismo, pero queda claro que este lugar es la guarida de seres retorcidos y arteros, por lo que un paso en falso puede significar la pérdida del grupo.

El nuevo pasadizo revelado lleva a una rampa que desciende en espiral sobre sí misma. **Elara** y **Gharri** avanzan en cabeza. Ambos escuchan unos extraños sonidos metálicos bajo ellos, como si alguien arrastrara lentamente unos enormes eslabones por un suelo de roca. Aquí el aire está bastante más caliente, por lo que suponen que deben estar acercándose a algún tipo de manantial termal o una grieta abierta, aunque no se conoce actividad volcánica en la zona.

Cerca ya de la salida, observan el resplandor distante de varias antorchas, por lo que el grupo apaga sus propias fuentes de luz. También escuchan unos extraños sonidos, como de respiraciones rasposas, lo que provoca que **Elara** se adelante con gran precaución y gire el pasillo. La **Espadacantarina** se encuentra cara a caras con una enorme criatura de cuerpo reptiliano, de cuya masa surge un quinteto de cabezas de cuello largo y afilados colmillos que la miran con curiosidad. La experiencia es suficiente para provocar que la elfa de la vuelta a toda velocidad, al tiempo que avisa al resto de compañeros. Las cabezas de la bestia la siguen y todos se quedan atónitos al verlas surgir en el pasillo, pero todavía más terrible es cuando barren la mitad del corredor con sus alientos ígneos, provocando quemaduras importantes a varios de los héroes.

Sobreponiéndose a este inesperado ataque, los aventureros avanzan para enfrentarse a esta criatura. La hidra está sujeta por unas enormes cadenas que recorren varios inmensos pasadores de hierro incrustados en las paredes de roca, pero tiene la suficiente libertad de movimientos y alcance como para amenazar toda la amplia

sala en la que desemboca la rampa de bajada. El combate es brutal y el grupo debe desplegar su pericia y magia para superar a este monstruo guardián, pero apenas un minuto más tarde, la gran mole yace muerta en mitad de un charco de sangre fétida.

Después de que **Gharri** use sus poderes clericales para sanar a los heridos, la expedición sopesa sus opciones. Parece evidente que si los asaltantes pueden permitirse usar este complejo a criaturas tan terribles como meros perros guardianes se están enfrentando a mucho más de lo que pensaban. Al atravesar las dobles puertas de bronce del muro sur este pensamiento se hace una realidad. Se trata de una larga estancia iluminada por varias antorchas que emiten una llama mágica, aunque de baja intensidad, pues de hecho parece como si las propias luces del grupo bajasen aquí su brillo. Hay seis grandes estatuas que muestran serpientes enroscadas hechas de mármol negro pulido que ascienden hasta el techo, actuando como columnas. En el muro sur un mural muestra una enorme serpiente alada de ébano, con las alas desplegadas cubriendo toda la pared. Sus ojos brillan ligeramente, pues hay dos pequeños braseros incrustados. La pared exterior muestra una escena en bajorrelieve en la que centenares de hombres serpiente masacran a una masa de humanos y en mitad de sala se vislumbra un pozo del que surgen los ecos de llamadas siseantes. Sobre dicha abertura cuelga una elaborada maraña de cuerdas que mantiene suspendida una jaula con forma de sarcófago. Un mecanismo permite hacer descender la jaula al interior del pozo, donde una luz descubre decenas y decenas de serpientes de todas formas y tamaños arremolinándose.

La conexión de **Enoquian** con los yuan-ti parece ahora cobrar mayor fuerza. Está claro que su asociación con dichas criaturas en el *Pantano Vasto* no fue una coincidencia, como les explica **Neo**, quien fue puesto al día por **Ser Cedric** acerca del encuentro que sufrió la **Orden de los Ojos Vigilantes** con el despiadado criminal. Este complejo parece haber albergado una guarida de estas malvadas criaturas, aunque la incógnita es si **Enoquian** lo está empleando en su propio beneficio o si todavía trabaja para sus antiguos amos y éstos permanecen acechantes en la oscuridad de los pasadizos y cámaras que todavía les quedan por descubrir.

Un par de pasillos salen del templo hacia otro corredor perpendicular. Al pasar por la esquina, **Dagar** percibe una imperfección en una de las paredes, descubriendo un resorte en una rendija que abre una sección del muro a una cámara secreta. Lo cierto es que esta habitación oculta es más bien una cámara de los horrores, pues se trata de una sala de torturas, llena de todo tipo de artefactos de crueldad y bañada por un fuerte olor a podredumbre, sudor y sangre. Curiosamente, cuando el enano está inspeccionando desde el umbral abierto, una pequeña serpiente surge de debajo de una mesilla, moviéndose de una forma extraña en el suelo, a un par de metros frente al sorprendido guerrero de **Moradin**, quien opta por dar un paso atrás y clausurar de nuevo la sala.

El ramal que conduce al norte parece llevar a un punto muerto y **Gharri** les previene que su magia percibe la presencia de una trampa, por lo que optan por moverse en la dirección contraria. El pasillo lleva a una amplia habitación, de la que parte otra rampa de bajada, aunque en ésta el espacio central está abierto, revelando tres enormes pilares de mármol verde formados por dos serpientes entrelazadas que se elevan hasta incrustarse en el techo por encima de sus cabezas. Abajo pueden verse arder otra pareja de antorchas encantadas, aunque la luz sigue siendo mortecina y los conjuros del grupo tampoco hacen mejorar demasiado la visibilidad. De la plataforma baja a la que desciende la rampa parte un pasadizo largo que acaba en una puerta de bronce. Es **Gharri** quien avanza ahora en cabeza, habiendo acordado turnarse con **Elara** en exponerse a los peligros de un posible ataque sorpresa. De hecho, cuando el buen clérigo de **Gond** manipula la puerta, dos enormes bloques de piedra se desploman sobre el pasillo, aplastándolo y atrapándolo dolorosamente. A pesar de ello,

**Gharri** logra salir con vida, aunque deben esperar a que los bloques vuelvan a su posición, siendo izados por medio de unas gruesas cadenas y algún tipo de mecanismo de contrapeso.

Este nuevo pasadizo trampa vuelve a dejar a los héroes en otro callejón sin salida. **Dagar** no puede volver a recurrir a su aliado elemental por lo que el grupo se dedica a revisar con todo detalle la estancia. Su obstinación les permite encontrar otra puerta secreta, que conduce a un pasadizo que se interna hasta que finaliza en dos ramales con dos puertas de bronce enfrentadas. **Elara** examina la de la derecha, y sólo sus rápidos reflejos le permiten aferrarse al borde cuando las losas del suelo se abren bajo sus pies. **Gharri** no tiene tanta suerte con la de la izquierda, que esconde una trampa similar. El sacerdote de **Gond** cae pesadamente y se ensarta en varias puntas de lanza clavadas al suelo del pozo, obligándolo a recurrir una vez más a sus plegarias curativas.

Una vez rescatado **Gharri**, los compañeros vuelven a revisar todos los corredores minuciosamente, lo que les lleva más de una hora, hasta dar con otro pasadizo oculto ubicado en la pared entre ambas puertas falsas. Más allá hay varias habitaciones excavadas en la piedra. El calor es más intenso aquí y la teoría de las aguas termales parece confirmarse, puesto que se escucha un lejano rumor de agua.

Los héroes avanzan con precaución hasta una encrucijada donde el sonido se hace más fuerte. Entonces, una figura embozada surge entre las sombras del pasillo hiriendo a **Elara** con una espada de hoja curvada. Inmediatamente, el entorno alrededor del grupo parece cobrar vida. Frente a la elfa y **Gharri** dos figuras emergen como si estuvieran camufladas perfectamente junto a las paredes de piedra. Una es un humanoide que exhibe una cabeza de serpiente, mientras que la otra es un monstruoso ser con cola de serpiente, cabeza de cobra y escamas por todo el cuerpo. En la retaguardia, aparece también una mujer de rasgos exóticos, posiblemente la que observó **Gharri** mediante su magia. La recién llegada se mueve con una velocidad terrible, apresando a **Neo** ágilmente al tiempo que exhibe una escalofriante lengua bífida. Una segunda fémina, que también muestra una cabeza serpentínea, surge tras ella. Con un mero gesto de una de sus manos la oscuridad se expande por toda la cámara, cegando a los héroes.

Sin poder ver nada pero escuchando que **Elara** y **Gharri** se encuentran en apuros, **Calamity** sale de la zona de oscuridad hasta el cruce de pasillos enarbolando su terrible espadón. La bárbara recibe varios golpes pero se cobra también su precio, destrozando por la mitad a la abominación serpentínea. Es bien secundado por su compañera elfa y el clérigo de **Gond**, quienes mantienen a raya al resto de enemigos.

Mientras, en la sala a oscuras, **Dagar** sale de las tinieblas por la parte trasera para toparse cara a cara con un enemigo armado con dos espadas al que hace frente. En cuanto a **Neo**, el hechicero trata sin éxito de liberarse del mortífero abrazo de la mujer, que poco a poco va asfixiándolo. Cerca de él, **Zelis** consigue disipar las tinieblas con su magia pero, para desánimo del mago y de sus compañeros, la mujer serpiente repite su gesto y de nuevo un manto de tinieblas los rodea. Esto provoca que el semiorco se retire tanteando hasta una pared, donde comienza a invocar a un guerrero celestial con la esperanza de que anule el conjuro de la mujer de una vez por todas.

La lucha continúa y otro feroz golpe de **Calamity** acaba con la vida del hombre serpiente, dejando como único enemigo al embozado, quien se mueve con una velocidad inusual y cuyos golpes abren profundos tajos sangrantes. La ffolk ha recibido un tremendo castigo y **Gharri** tiene que acudir en su ayuda para sanar las heridas más graves, al tiempo que **Elara** continúa usando su magia para debilitar al temible atacante.

Un destello de luz a sus espaldas hace desvanecerse las sombras de una vez por todas, conforme el ser celestial llamado por **Zelis** se une a la refriega. Su luz mágica revela que la otra mujer serpiente ha maniobrado hasta situarse a la espalda de **Calamity** y **Gharri**, mientras que **Dagar** y **Neo** continúan luchando con sus

respectivos oponentes. Eliminada la oscuridad, las tornas del combate cambian rápidamente. Unos proyectiles arcanos de **Elara** acaban con el guerrero vestido de negro en el pasillo, casi al mismo tiempo que **Calamity** casi parte por la mitad a la mestiza que la atacaba por la espalda. Esto deja en una posición comprometida al luchador de las dos espadas y a la mujer que apresaba a **Neo**, quienes optan por huir a toda velocidad hacia la rampa que conduce a los niveles superiores.

Las salas subterráneas vuelven a quedar en silencio, a excepción del lejano rumor de agua que se escucha a través de los pasillos. Temiendo que dichos túneles puedan esconder nuevos enemigos, **Gharri** se apresura para curar las heridas recibidas en el combate, pues todos saben ahora que los yuan-ti y sus servidores todavía están muy presente en estas viejas cámaras.

Al examinar al misterioso embozado, **Gharri** confirma que se trata del antiguo mayordomo de **Thalman** y también reconoce al guerrero de las dos espadas y a la mujer como los otros dos integrantes del trío de ladrones que robaron el amuleto que el difunto mercader poseía.

Mientras asimilan este descubrimiento, el sonido metálico de un gong resuena en los pasillos de la encrucijada. Sin embargo, lo más sorprendente es que el tañido es respondido por los trinos de lo que parecen decenas y decenas de pájaros. Al cabo de un minuto, el gong vuelve a sonar y, de nuevo, los pájaros responden a su reclamo. Esto desconcierta un poco a todos los presentes, que no saben si se trata de algún tipo de alarma extraña o si dichas aves pueden ser un nuevo peligro o no.

Al avanzar por uno de los pasillos centrales del complejo, los aventureros pasan dos estancias cuyo umbral está cubierto por una simple cortina de tela decorada con motivos exóticos. En el interior encuentran un par de divanes y cojines mullidos, así como telas de colores y bordados y varios pequeños muebles de madera exquisitamente tallada. Otro túnel a su derecha parece conducir a un largo corredor donde el rumor del agua parece reverberar con mayor claridad. No obstante, **Elara** y **Gharri** optan por seguir hacia delante, donde hay otro cruce de pasillos. De nuevo, el sonido de los pájaros parece escucharse más fuerte por el que sigue a la derecha, pero justo en ese momento, **Elara** vislumbra dos formas humanoides al fondo de pasaje central y lanza una bola de fuego que estalla al final de una cámara más extensa, arrancando siseos y maldiciones de dolor.

Abiertas de nuevo las hostilidades, el grupo se apresura a recorrer el largo corredor antes de que los monstruosos habitantes del subterráneo puedan reaccionar. El pasillo acaba en una rampa que desciende a una enorme cámara iluminada por fuegos mágicos. El suelo es de mármol negro, recorrido por vetas rojizas. Una decena de columnas con forma de serpientes entrelazadas de diversos colores se elevan hasta casi una quincena de metros para soportar toda la techumbre. Colgando de cadenas de cada columna hay diversos cadáveres humanos en distintas fases de descomposición, lo que arroja un aspecto todavía más macabro y oscuro a este lugar. El techo parece representar un cielo nocturno, mostrando una serie de estrellas y planetas que brillan al reflejar las fuentes de luz. Junto a la rampa, hay dos grandes estatuas de piel gris que representan a sendas abominaciones yuan-ti, seres monstruosos mitad serpientes. Al otro extremo de la amplia sala hay una estatua enorme de una cobra alada de ébano, que muestra sus colmillos al tiempo que despliega sus alas por toda la pared. Sobre la cofia de la serpiente hay una balconada, a la que parece poder accederse a través de dos plataformas curvas que parten del suelo desapareciendo tras las grandes alas. Las paredes presentan horribles escenas de serpientes y hombres serpientes masacrando a humanos de las formas más malévolas y repulsivas imaginables.

El gong resuena una vez más y ahora los héroes pueden distinguir las formas de varias criaturas ocultándose tras las columnas. En lo alto de la balconada una mujer armada con una especie de lanza de hoja ancha

señala a los aventureros y un proyectil de ácido puro impacta a **Gharri**, quien aprieta los dientes por el dolor. Rápido, **Zelis** conjura otra bola de ácido ardiente que baña a varios de los seres, los cuales emergen furiosamente armados con espadas de hoja curva. Son una especie de hombres serpiente aunque carecen de piernas, moviéndose sinuosamente merced al impulso de una poderosa cola. Pronto algo más de una docena de ellos rodean el final de la rampa atacando a los héroes. **Neo** entra en acción entonces. La proximidad del combate hace que el hechicero deba lanzar sus conjuros destructivos más allá de la línea enemiga para no dañar a sus aliados. A pesar de ello, la bola ígnea que conjuro abrasa a dos de los ofidios, que caen al suelo humeantes. Otro más muerde el polvo merced a un tajo de la cimitarra de **Elara**. Sin embargo, los moradores de este lugar impío no se amedrentan. De cada una de las pasarelas que suben hasta la balconada por encima de la gran estatua descienden sendas abominaciones yuan-ti, que se aprestan a unirse a la refriega. Además, la temible mujer lanza otro globo de ácido que abrasa dolorosamente a **Neo**.

La lucha se recrudece y **Calamity** destroza con un par de mandobles a otra pareja de enemigos. También **Gharri** se suma al esfuerzo de los héroes invocando una terrible columna de fuego sagrado que cae sobre la malvada mujer encima de la cabeza de la cobra alada. **Neo** secunda su ejemplo y descarga también una tormenta de hielo arcano en la zona. Entonces uno de los ofidios ataca a **Calamity** con una daga curva que resplandece de energía oscura. La cuchillada no solo abre una profunda herida en el costado desprotegido de la ffolk, sino que también drena parte de su fuerza vital y deja una ponzoña que debilita todavía más a la bárbara. Enfurecida por este ataque a traición, **Calamity** descarga un brutal golpe que casi parte la mandíbula inferior de la criatura, golpeándola de nuevo con un movimiento de péndulo que hace que el ser quede bañado en sangre. Sospechando que la criatura puede tratarse del mismísimo **Enoquian** polimorfizado de alguna manera, **Zelis** lo acosa con una descarga de proyectiles arcanos que rematan el esfuerzo de su compañera. Tal y como pensaban, el cadáver del monstruo al caer comienza a transformarse hasta convertirse en el de un humano de mejillas tatuadas a pesar de estar casi irreconocible por el terrible tajo que le ha destrozado la mitad inferior de la cara.

Viendo que sus compañeros han tumbado a uno de los adversarios más peligrosos, **Elara** emplea su danza arcana para zafarse de la melé y avanzar a toda velocidad ascendiendo una de las pasarelas para enfrentarse a la mujer y evitar que siga hostigándolos con sus ataques de ácido. **Neo** continúa apoyando desde lo alto de la rampa, conjurando una bola de fuego tras otra para debilitar a los ofidios y a las aberraciones yuan-ti, una de las cuales es contenida por **Gharri**, mientras que **Dagar** aguanta la rampa junto a **Calamity**. El guerrero sagrado de **Moradin** acaba con otros dos ofidios y su compañera bárbara hace lo propio con otros dos, pero este último esfuerzo es demasiado para la ffolk, quien se derrumba tras recibir los ataques de varios de los enemigos que aún se mantienen a su alrededor.

En lo alto de la balconada, **Elara** se encuentra con que la mujer no se halla sola sino que un enorme lagarto la hace frente. Aún así, la elfa no se retira y ataca al reptil con una oleada de proyectiles arcanos. Es entonces cuando se da cuenta de que la mujer no es humana en absoluto. Su piel está recubierta de escamas y sus cabellos se mueven como si poseyeran voluntad propia. Los penetrantes ojos de **Elara** se dan cuenta de que se trata ni más ni menos de una maraña de serpientes siseantes que la miran con odio, pero lo que atrae su atención es el fulgor que aparece en la mirada de la medusa, una luz de la que no puede apartar la mirada y que la lleva a hundirse en la oscuridad.

Ajenos a la situación de su compañera elfa, el resto de aventureros siguen luchando desesperadamente. Otra descarga arcana de **Zelis** consigue tumbar a varios ofidios, lo que da un cierto respiro a **Dagar**, quien es el único que defiende ahora la rampa, dado que **Gharri** se enfrenta solo a una de las abominaciones y a una

pareja de ofidios en uno de los laterales. Otro orbe de ácido impacta a **Neo**, lo que les hace pensar que **Elara** ha sido detenida por otros enemigos o no ha podido llamar la atención de la mujer de la balconada. A pesar del dolor, el hechicero cormyreano se las arregla para hacer beber una poción de curación que logra cerrar también la profunda herida sangrante que había sufrido **Calamity**, lo que pone a la bárbara fuera de peligro. Mientras **Zelis** se dedica a bombardear infructuosamente a las abominaciones yuan-ti, que parecen impermeables a su magia, **Dagar** acaba con otros dos ofidios. Por suerte, las curaciones recibidas permiten que **Calamity** vuelva al combate, aunque todavía débil por los efectos del veneno y la cantidad de sangre perdida. Aún así, el grupo mantiene una feroz resistencia. La ausencia de nuevos ataques desde la balconada les infunde esperanzas de que **Elara** haya podido acabar finalmente con la amenaza de la mujer.

Sin embargo, la lucha está lejos de estar ganada. Uno de los yuan-ti vuelve a derribar a **Calamity** con su gran espada curvada y **Zelis** se ve obligado a conjurar sus esferas de descarga para mantener una línea defensiva desesperada. **Gharri** sigue recibiendo heridas, pero el clérigo de **Gond** se muestra como un auténtico muro en su lado, conteniendo a sus enemigos e incluso acabando con la abominación a la que se enfrentaba. Esto parece decantar las tornas de la batalla hacia el lado de los héroes, aunque sus enemigos siguen combatiendo fanáticamente sin retirarse. **Dagar** acaba con los últimos ofidios y, aunque el yuan-ti restante tumba a **Neo** con un feroz mordisco, el martillo llameante de **Gharri** acaba también con él.

Durante unos segundos únicamente se escucha en el templo el pjar enloquecido de los pájaros que proviene de las estancias a la derecha de la gran sala del templo. Poco a poco, las aves van enmudeciendo hasta que el silencio de nuevo se extiende por los túneles, sólo roto por las plegarias de **Dagar** y **Gharri** mientras curan a los caídos y heridos. Milagrosamente, ninguno de los aventureros ha sufrido ninguna herida mortal, aunque el destino de **Elara** ciertamente los deja boquiabiertos. La **Espadacantarina** se yergue petrificada en la misma pose desafiante en la que se disponía a enfrentarse a su enemiga, de la que no hay rastro alguno, aunque sí que un túnel por detrás de la balconada se interna más profundamente en la oscuridad.

Una vez más la providencia parece estar de lado de los héroes, pues **Gharri** posee una plegaria capaz de revertir el estado de la elfa, quien no termina de salir de su asombro cuando sus demás compañeros le narran el resto del enfrentamiento. **Neo** se ha hecho cargo del anillo mágico con el símbolo de la calavera que portaba el infame **Yesu Enoquian** y no hay señales de los enemigos huidos.

Decididos a explorar el resto de las cámaras subterráneas para asegurarse de que no existe ninguna amenaza, los compañeros investigan el pasillo del que provenían los trinos de pájaro. El corredor da a un sala repleta de jaulas pequeñas en cuyo interior deambulan una especie de pájaros blancos sin alas completamente ciegos. Conociendo la naturaleza reptiliana de los yuan-ti, parece tratarse de una grotesca despensa viviente.

Más allá de esta sala, un segundo túnel conecta con una enorme laguna subterránea, conectada con un arrollo de agua caliente que burbujea ocasionalmente y que es la fuente de calor de este nivel. Curiosamente, a pesar de la temperatura de estas aguas termales, pequeños peces albinos nadan en las mismas y pueden verse señales en un par de pequeñas calas de que son usadas a menudo como apostaderos para la pesca. Pero lo más sorprendente de esta gran caverna no está en sus aguas, sino en las paredes más alejadas del complejo. Todas están cubiertas por decenas de capullos con forma ovoide en la que se adivinan formas vagamente humanoides que parecen estar durmiendo, hibernando o sumidas en alguna especie de trance. Hay varias decenas de estas vainas semitransparentes que albergan lo que podría ser un pequeño ejército de híbridos yuan-ti, sin duda un peligro durmiente para toda la región si llegan a despertar de su letargo.

Investigando con precaución las demás zonas del complejo, el grupo encuentra una armería con algunas armas de diseño exótico, así como un almacén con algunas provisiones normales y otras herramientas. Otra

puerta de bronce barrada lleva a una sala cuyo suelo está manchado por restos de sangre seca y abominables diseños. Una docena de celdas rodean la zona central, en la que se levanta un pequeño altar ensangrentado. Dos de ellas todavía albergan a una pareja de prisioneros vivos, supervivientes de los ataques de **Enoquian** y su banda. Uno es un nómada Bedine, aunque el pobre ha sido tan cruelmente torturado que no puede hablar ni andar. El otro es un hombre mayor que parece haber enloquecido por el maltrato sufrido, aunque algunas palabras del galimatías en el que se expresa permiten deducir a los compañeros que procede de los *Valles*. **Gharri** propone mantenerlos aquí para evitar que puedan perderse por los túneles y cuidar de ellos hasta que puedan llevarlos a *Tilverton* para tratar de sanar sus heridas, tanto físicas como mentales.

Finalmente, tras la enorme estatua de la cobra alada un túnel lleva a una serie de cámaras que albergan el tesoro recopilado por los yuan-ti, donde encuentran gran parte de las mercancías robadas a las caravanas y viajeros que recorrían la región, así como los dos envíos sustraídos también a la **Iglesia de Gond**. No hay ni rastro de la medusa, ni del talismán que robaron a **Thalman**. El túnel más allá de la balconada conecta con las cámaras inferiores, pero uno de sus ramales se extiende varios centenares de metros, ascendiendo hasta emerger al interior de una cueva rocosa cerca del desierto. Todo esto hace pensar a los aventureros que la criatura ha huido llevándose consigo el valioso objeto.

Una vez comprobado que no hay ningún peligro acechando al grupo, **Gharri** propone enviar a dos personas para avisar en *Tilverton* de lo que han encontrado y poder regresar con hombres y carros para llevarse todo el botín almacenado por los yuan-ti. El resto del grupo, incluido él mismo, permanecerán en el complejo para protegerlo y asegurarse de que ninguno de las criaturas en éxtasis es despertada y evitar también que los enemigos huidos puedan regresar.

Dado que pueden viajar más rápido merced a su magia y que el hechicero ya es conocido por la milicia local y por el **Capitán Reinhart, Elara** y **Neo** son los elegidos para viajar a *Tilverton* y regresar con ayuda. **Gharri** les proporciona un pergamino de su puño y letra para que tanto la **Guardia** como los miembros de la **Iglesia de Gond** se pongan a su disposición.

Tras la marcha de los mensajeros, **Gharri** emplea algunos de sus poderes clericales para dibujar varias runas mágicas en los accesos al subterráneo, de tal manera que cualquier intento de entrar al mismo pueda activar su magia y les sirva como defensa y aviso.

**27 Uktar:** La noche ha pasado en una relativa calma, aunque el chirriar de los pájaros sin alas ha despertado varias veces a los pocos que han podido conciliar el sueño. Por otro lado, la propia aura de malignidad que emana de ciertas zonas del complejo yuan-ti, así como la amenaza todavía existente de la medusa y de los otros híbridos que escaparon ha hecho mantener la vigilancia a los héroes.

Después de sanar las heridas de los convalecientes, **Gharri** propone a los héroes comenzar a trasladar las mercancías recuperadas a los niveles superiores, así como reforzar las barreras mágicas y alarmas situadas en el túnel de escape al desierto. Por otro lado, el clérigo de **Gond** se muestra partidario de vigilar los capullos durmientes y de destruir a cualquier criatura que emerja de ellos y suponga una amenaza. Cuando llegue la ayuda de *Tilverton*, el clérigo pretende provocar una serie de explosiones controladas en diversas zonas de los subterráneos que sellen para siempre dichos túneles, por lo que la amenaza de los seres en éxtasis quedará eliminada, aunque el templo a la deidad maligna de los yuan-ti seguirá intacto, pero fuera del alcance de cualquiera de sus adoradores. Como sacerdote de una deidad neutral no le agrada demasiado profanar un lugar sagrado, aunque sea de un culto maléfico. Y tampoco le seduce la idea de matar a seres indefensos, aunque sean peligrosos. Cree que con su plan, ambas amenazas quedarán desactivadas sin necesidad de recurrir a la violencia.

**29 Uktar:** Casi al anochecer, **Elara** y **Neo** llegan a *Tilverton*, entrevistándose inmediatamente con el **Capitán Reinhart**, el **Hermano Vulkan** y varios acólitos de **Gond**, a los que explican con minuciosidad toda la situación. Inmediatamente, las autoridades de la villa comienzan los preparativos para que una expedición parta inmediatamente al día siguiente hacia la guarida yuan-ti.

**3 Noctal:** El convoy de *Tilverton* guiado por **Elara** y **Neo** se reúne con **Gharri** y el resto de los miembros de los **Hermanos de Sangre** a la entrada del cañón que lleva al lecho seco del río donde se encuentra la entrada a los subterráneos. Durante el resto del día los hombres de la expedición cargan todo el material recuperado, mientras **Gharri** y varios de los héroes hacen una última revisión de todo el complejo, colocando varios dispositivos gondianos con los que el sacerdote pretende provocar un derrumbamiento que selle para siempre los túneles que conducen a este lugar oscuro y sacrílego.

**4 Noctal:** Con todo el botín recuperado y habiendo liberado también a los dos prisioneros supervivientes, los héroes parten junto con el grupo de *Tilverton* de regreso a la villa.

**8 Noctal:** La expedición llega por fin a la villa, donde **Gharri** agradece una vez más a todos los aventureros, incluyendo a **Neo**, su participación, reafirmando su intención de que la **Iglesia de Gond** patrocine en el futuro a los **Hermanos de Sangre** e invitándolos a permanecer alojados en *Tilverton* el tiempo que deseen.

**15 Noctal:** Tras varios días de descanso, los aventureros proponen separarse para realizar diversos encargos personales. **Elara** quiere visitar la *Corte Élfica*, mientras que **Neo** y **Zelis** viajarán a la aldehuela de *Batallaelevada*, junto al *Pantano Vasto*, con la intención de informar a **Ser Cedric** del éxito de la misión y llevarle como prueba de la desaparición de **Yesu Enoquian** el anillo mágico que habían exigido el paladín. Por otro lado, **Calamity** y **Dagar** pretenden permanecer en *Tilverton* para ayudar en lo que puedan a la reconstrucción de la economía de la villa y en la instrucción de la milicia popular y de la **Guardia**. Quedan todos en reunirse en el plazo de dos meses en la ciudad cormyreana de *Arabel*, con el fin de poder cobrar la carta de pago emitida por los gremios comerciales que le sea entregada a **Zelis** por la **Iglesia de Helm** y planificar también sus planes futuros.