

Por la tierra y el rey...

1342 DR Año del Behir

15 Alturiak: Cumpliendo lo prometido, los **Hermanos de Sangre** se reúnen de nuevo en la posada del *Descanso del Dragón*, donde se ponen un poco al día de los acontecimientos acaecidos a cada uno durante estas semanas.

Calamity y **Dagar** traen saludos de **Gharri** para todos e informan a sus compañeros que la ruta de caravanas que atraviesa las *Tierras Pétreas* está comenzando a ser transitada con bastante afluencia de nuevo. También se han mandado mensajes a los *Valles* con la esperanza de que cuando llegue la primavera muchas de las familias que abandonaron la villa debido a la crisis regresen.

En cuanto a **Neo** y **Zelis**, traen noticias contrapuestas. Por un lado, **Ser Cedric** les envía sus felicitaciones y agradecimiento personal por haber acabado con **Yesu Enoquian** y su banda, habiendo expedido una carta de pago a favor de la compañía aventurera de 7.000 piezas de oro. Sin embargo, no todo son buenas nuevas. Algunos de los miembros del grupo que llevaban ya un par de días en *Arabel* habían escuchado ya estos rumores, pero las palabras de **Neo** los confirman. El hechicero se reunió en el castillo de *Puertabattalla* con **Balathiel Garvan**, un sacerdote de alto rango de la **Iglesia de Helm**. El clérigo le previno acerca de una visión que había tenido, en la cual un ejército de muertos vivientes emergía de una pirámide de piedra negra y verde para dirigirse hacia el este, a las tierras de *Cormyr*. Es por ello que **Neo** estaría dispuesto a unirse a los **Hermanos de Sangre**, para combatir la amenaza de los no muertos que asola al reino y a sus habitantes. Lo cierto es que tanto **Calamity** como **Dagar**, que llegaron con algo de antelación a la ciudad, han oído mencionar a varios soldados de permiso que la fortaleza de *Cuerno Alto*, situada en los *Cuernos Tormentosos* y que protege la frontera occidental, fue puesta en alerta. Es más, algunos aseguran que el propio **Rey** y sus caballeros, así como el **Mago Real**, han acudido al lugar. Según la visión de **Balathiel**, el evento se produjo justo la noche del cambio de año, una fecha que es considerada señalada por algunos cultos oscuros. No obstante, dado el tiempo transcurrido y la lejanía de la zona, es una incógnita si las fuerzas cormyreanas se han enfrentado o no a esta nueva amenaza de ultratumba.

No obstante, este no es el único rumor extraño que ha llegado hasta ellos. Se dice que algunos pescadores que faenan en el lago *Aguadewyvern* aseguran haber escuchado gritos entre la neblina que acostumbra a cubrir sus aguas, como ecos de lejanas batallas. Más aún, unos pocos juran haber visto en la lejanía elevarse rompiendo su superficie unas torres de piedra negra afiladas como cuchillas. Pero no es esta la historia que capta la atención de los aventureros. La noche anterior, el enano y la ffolk escucharon un curioso relato que les ocurrió a un par de medianos de la aldea de *Robles Negros*, junto al *Bosque del Rey*. Los hombrecillos se habían adentrado en el bosque en busca de raíces y plantas y se vieron sorprendidos por una fortísima tormenta. Mientras trataban de refugiarse de la lluvia, encontraron un caballo en la espesura, que no llevaba ni silla, ni ninguna marca de propietario o incluso señal de haber sido herrado nunca. Lo curioso es que no hay caballos salvajes en el *Bosque del Rey* ni en ninguna parte cercano. Más sorprendente aún es que a los pocos días un extraño juglar elfo llamado **Barangon** se presentó en su hogar para ayudarles a cuidar del animal, prohibiéndoles que lo vendieran bajo ningún concepto.

Estos hechos rememoran el reciente episodio en el que el **Dagar** y **Zelis** escaparon del círculo druídico mientras arrastraban a una malherida **Calamity** bajo la lluvia y con la amenaza de las fatas sobre sus vidas. De no haber sido por la fugaz aparición de un unicornio, que luego resultó ser un gran caballo grisáceo que

desapareció entre los árboles del bosque, seguramente habrían perecido por la magia de **Cyflymder** o las armas de sus seguidores. Es por ello que los compañeros acuerdan visitar la apacible aldea mediana en cuanto se hayan reequipado merced al dinero de la recompensa por **Yesu Enoquian**.

16 Alturiak: Mientras algunos de los miembros del grupo descansan, **Neo** formaliza su unión a los **Hermanos de Sangre** y aprovecha para visitar el templo de **Tymora** en la ciudad.

Por su lado, **Zelis** consigue convencer a un mago local de cierta reputación, **Theavos Thontar**, para que le enseñe algunos conjuros menores. Además, por las tardes el mago semiorco aprovecha para rehacer su mermada provisión de pergaminos arcanos.

20 Alturiak: Finalizados los preparativos, la compañía aventurera se pone en marcha. Al anochecer llegan la *Posada Pieampollado*.

23 Alturiak: Hacen noche en el pueblo de *Immermar*, donde algunos locales corroboran las historias acerca de pescadores de anguilas que juran haber entrevisto un castillo negro entre la niebla del lago.

25 Alturiak: Los compañeros arriban a la aldea de *Hilp*.

26 Alturiak: Por fin, el grupo llega a la tranquila aldea de *Robles Negros*, donde sus pequeños y hospitalarios habitantes parecen dedicarse principalmente al cultivo de los campos, sus propios jardines y a la creación de todo tipo de manjares culinarios. No les resulta difícil encontrar la casa de los **Guijarrón**, los hermanos buhoneros que protagonizaron el inesperado descubrimiento de **Trotaárboles**, como han bautizado al caballo. Son recibidos por **Jimi Guijarrón**, uno de los medianos implicados, quien se muestra sumamente cortés. No muestra inconveniente en relatarles de nuevo la historia de lo ocurrido, ofreciendo todo tipo de detalles. Tal y como se imaginaban, la misma tormenta que se abatió sobre ellos durante la lucha contra las fatas fue la que sorprendió a los buhoneros en el bosque, asustando a su pony **Canelita**. Cuando lograron dar con el animal, éste se encontraba junto a un majestuoso caballo gris, cerca de un enorme árbol con extrañas marcas talladas en su corteza. Lo extraño es que al acercarse a ambos, la lluvia cesó por completo. Su hermano **Vini** decidió bautizar al caballo como **Trotaárboles** y lo llevaron con ellos a la aldea. Al día siguiente, se presentó **Barangon**. No era la primera vez que el extraño bardo elfo visitaba *Robles Negros*, pues de hecho desde que el anciano mago **Xefandir** estuvo por allí muchos elfos han venido preguntando por él. El caso es que **Barangon** les dijo que el caballo era muy especial y que debían cuidarlo y protegerlo hasta que llegara el momento. Ciertamente le han cogido cariño al animal y ni por un instante han pensado en venderlo aunque están seguros de que una montura así valdría mucho dinero en la capital.

Preguntándole por el misterioso juglar, **Jimi** les explica que **Barangon** suele hospedarse en la posada de la *Guardia del Sendero*, una especie de parador donde muchos nobles y cazadores vienen a adquirir licencias para poder cazar en el *Bosque del Rey*. Los dueños han amenazado con echarlo muchas veces, porque el elfo siempre tiene la manía de contar truculentos relatos en los que normalmente bestias mitológicas acaban dando caza a los cazadores que las perseguían, siempre de formas bastante truculentas y sobrecogedoras.

Los aventureros también le piden ver a **Trotaárboles**, quien se encuentra en un pequeño establo cercano junto a un viejo percherón de tiro llamado **Rufus** y la pequeña pony **Canelita**. Verdaderamente el caballo posee un porte magnífico, y **Dagar** no puede dejar de notar que en la frente exhibe una mancha blanca redondeada donde muy bien podría coincidir un cuerno. Pero desde luego no demuestra ninguna señal de inteligencia ni de entender sus palabras, pues varios miembros del grupo agradecen su intervención pensando que se trata del mismo animal cuya aparición afortunada salvó sus vidas.

Decididos a averiguar más cosas sobre este misterio, los **Hermanos de Sangre** se despiden de **Jimi Guijarrón** y se dirigen a la posada de la *Guardia del Sendero*. **Barangon** es un elfo de los bosques

relativamente joven, alto y de sonrisa fácil, con el pelo largo y rojizo, teñido con una especie de mechaz blancas y con unos ojos de una tonalidad purpúrea algo infrecuente en los Tel-Quessir. Cuando los aventureros le manifiestan que están allí debido a **Trotaárboles** y a su particular experiencia con las fatas en el *Bosque de Hullack* el elfo parece meditar durante unos breves segundos y luego los invita a unirse a él en la mesa en la que se disponía a comer.

Durante la reunión, **Barangon** les cuenta una antigua historia éfica de los tiempos del *País del Bosque*, unos mil doscientos años atrás, cuando todavía *Cormyr* no había nacido. Los elfos salvajes, los Sy-Tel-Quessir, todavía no se habían retirado a sus comunidades en las profundidades de la espesura y cerca de las montañas que hoy los humanos llaman los *Picos del Trueno* habitaban varias tribus de montañeses y nómadas. Una de ellas, los **Lorai**, eran famosos por ser los únicos capaces de domar y montar caballos salvajes. Aunque ambos pueblos no eran amigos, coexistían pacíficamente. El líder de los nómadas era un guerrero llamado **Turiew**, fuerte y valeroso. Un día, mientras cazaba cerca del límite del bosque vio a una doncella amazona elfa en una de sus monturas sagradas, un unicornio llamado **Iriandel**. La elfa, **Delefin**, se sobresaltó al verlo y huyó al bosque. Sin embargo, ese fugaz encuentro fue la semilla que propició otros muchos que llevaron a que finalmente el guerrero y la amazona se enamoraran, aunque los dos sabían que sus respectivos pueblos verían su relación como una aberración. Pocos meses después una horda de bárbaros descendió de las montañas. Los **Sya-Negan** eran crueles humanos cuya sangre se había corrompido tiempo ha con la de orcos y ogros. Su líder era **Tamaich**, un poderoso guerrero y hechicero cuyo deseo era destruir a los **Lorai** para iniciar la conquista de toda la región. Incluso pese a ser superados en número, **Turiew** y sus hombres se prepararon para la batalla. **Tamaich** retó a **Turiew** a un duelo de jefes para decidir el resultado del conflicto. El valiente **Turiew** aceptó, incluso pese a conocer los rumores que decían que su enemigo era invulnerable a cualquier arma mundana y que ningún caballo podía acercarse a él sin ser dominado por el terror. Mientras tanto, los Sy-Tel-Quessir decidieron no abandonar sus bosques para ayudar a los humanos, pensando que allí estarían a salvo y que los **Sya-Negan** los dejarían en paz. Sin embargo, **Delefin** e **Iriandel** decidieron ayudar a **Turiew**. La amazona suplicó a sus dioses y los **Seldarine** respondieron. Le concedieron el poder de transformar a su amigo **Iriandel**. Al retirar su cuerno, éste se convirtió en una lanza mágica de punta de plata. En el mismo instante, el unicornio se transformó en un poderoso caballo gris. Pero los dioses éficos establecieron una peligrosa condición: si la lanza y el caballo permanecían separados más de siete días quedarían así indefinidamente. El duelo se produjo al amanecer y la montura sin miedo de **Turiew** cargó contra el ogrillón y el enorme lobo invernal que montaba. Tras una dura lucha, ambos jinetes cayeron al suelo, donde prosiguió el combate hasta que un exhausto **Turiew** atravesó el pecho de **Tamaich** con un lanzazo mortal. El ogrillón murió, pero no sin antes apuñalar traicioneramente a su adversario con una hoja envenenada. De este modo, ambos jefes guerreros cayeron, enfrentándose a la muerte. Los **Sya-Negan** cargaron inmediatamente contra los **Lorai** y se produjo una gran batalla. Los nómadas lucharon con bravura, pero estaban en inferioridad y fueron masacrados hasta el último de ellos. La lanza de **Turiew** fue reclamada por los vencedores, mientras que su caballo huyó hacia los bosques del oeste. Los **Sya-Negan** devoraron a los vencidos y quemaron a sus caídos, regresando a las colinas montañosas donde erigieron un gran túmulo sobre la tumba de su jefe caído. **Delefin** se hundió en la desesperación. Su amado había muerto y el espíritu de **Iriandel** había quedado separado de su cuerpo. El plazo para reunir la lanza y al animal transcurriría sin remisión. Algunos valientes Sy-Tel-Quessir trataron de ayudarla pero fueron asesinados por los **Sya-Negan** y sus plegarias no fueron escuchadas por los **Seldarine**, quienes tornaron el regalo divino en una maldición. Nada podría restaurar la

verdadera forma de **Iriandel**. Finalmente, angustiada por la pena y la culpa, **Delefin** abandonó el mundo en busca del lugar donde los elfos son inmortales.

Finalizado el relato, los aventureros le preguntan directamente al juglar si cree que **Trotaárboles** podría tener que ver con dicha leyenda. **Barangon** ni lo niega ni lo afirma pero sí se ofrece a llevarlos hasta el árbol donde los medianos encontraron al animal. Piensa que el símbolo que vieron los **Guijarrón** significa que está relacionado con los antiguos portales silvanos que los elfos mantenían en tiempos para viajar con rapidez en el antiguo *Reino del Bosque*. Si eso es verdad, él es capaz de activarlo nuevamente con su propia magia para que puedan atravesarlo, en el caso de que les interese desentrañar el misterio que rodea al caballo gris.

Lo que está claro para todos los presentes es que el elfo está al corriente de muchos de los acontecimientos que han ocurrido en el reino. Según su explicación, además de las historias que circulan acerca de ataques de muertos vivientes y que ya comienzan a ser de dominio público, los elfos, al igual que los dragones y otras razas antiguas, tienen un vínculo especial con la **Urdimbre Mágica**, por lo que es consciente de la poderosa magia necromántica que se ha extendido en el interior de las fronteras de *Cormyr*.

27 Alturiak: Habiendo aceptado el ofrecimiento de **Barangon**, los **Hermanos de Sangre** se internan junto al elfo en el *Bosque del Rey*. Después de varias horas de camino, llegan frente a un gran roble cuyo tronco muestra un extraño diseño, muy similar a algunos de los símbolos que los aventureros observaron en el antiguo altar en ruinas dedicado a **Lurue**, cerca del pueblo de *Piedratrueno*.

Una vez frente al árbol, **Barangon** murmura unas palabras y toca por un segundo la corteza, que comienza a abrirse dejando ver un umbral de luz azulada refulgente. **Zelis** percibe la magia inconfundible de un portal activo, aunque es difícil saber el destino del mismo.

Despidiéndose del juglar elfo, los héroes cruzan el portal abierto, encontrándose de nuevo rodeados de árboles y vegetación. A su alrededor se escuchan los sonidos inconfundibles del bosque, por lo que **Elara** emplea su magia para elevarse por encima del manto verde. Una línea de altas montañas al este, más allá del gran mar verdoso que forma el bosque a sus pies, le permite suponer a la elfa que el grupo ha regresado al *Bosque de Hullack*. Unos minutos más tarde se da cuenta de que un ave rapaz, probablemente un águila, se ha acercado a su posición, realizando una serie de círculos por encima de ella. Sospechando que puede tratarse del compañero animal de un druida o guardabosques, **Elara** desciende de nuevo para reunirse con sus camaradas.

Efectivamente, al cabo de un rato, de entre los arbustos aparece la figura de una elfa salvaje. Sorprendentemente la mujer saluda a la compañía por su nombre, dándose cuenta tanto **Calamity**, como **Elara** y **Zelis** de que se trata de **Inwe Cancióncrepuscular**, la druida de la **Tribu del Lince Moteado**, a la que ya conocieron durante sus aventuras en el *Bosque de Hullack* cuando estaban al servicio del difunto **Ser Tolgreth Espadaplateada**. Tras intercambiar presentaciones con los nuevos integrantes, **Elara** explica brevemente a la Sy-Tel-Quessir el motivo por el que han atravesado el portal silvano. Esto sorprende a **Inwe**, pues hace ya largo tiempo que ninguno de los portales cerca de su poblado es activado, ya que quedan muy pocos individuos con los conocimientos suficientes para despertar la vieja magia.

Guiados por la druida, el grupo es conducido a hasta el hogar de la **Tribu del Lince Moteado**, donde son recibidos por los otros **Ancianos**: **Kasmak Orejaspeludas** y el guardabosques **Maquelan Loboveloz**. Al relatar la historia de **Delefin** e **Iriandel**, todos se quedan bastante perplejos y rápidamente envían a una de las aprendices de **Inwe** a buscar a una anciana elfa a quien presentan como **Quelnef Ojosdelechuza**. Se trata de una contadora de historias, que mantiene viva su tradición oral y que además es el miembro más anciano de la tribu, con más de setecientos años. Al mencionarle a ella de nuevo el relato, la anciana suspira, afirmando que

todo ello es cierto, tal y como se lo contaron también a ella sus propios padres. Añade también que, tristemente, desde la desaparición de **Iriandel**, el más grande de los unicornios sagrados, las tribus de Sy-Tel-Quessir comenzaron a menguar, al igual que el bosque. Algunos acusaron a **Delefin** de haber provocado la tragedia por su egoísmo y por haberse involucrado con los humanos. Además, con la marcha de **Iriandel**, muchas de las fatas que ayudaban a las tribus rompieron el contacto. Los Sy-Tel-Quessir todavía sueñan con el día en que el unicornio regrese, aunque creen que no ocurrirá hasta que los **Seldarine** consideren que ha llegado el momento señalado. A lo largo de los siglos, algunos jóvenes guerreros han marchado en busca del túmulo de **Tamaich**, con la esperanza de recuperar la lanza plateada. Sólo uno de ellos regresó, terriblemente mutilado. Contó que había sido capturado por descendientes de los **Sya-Negan** en una antigua cantera en la falda de las montañas, describiendo un pequeño valle al norte de los *Picos del Trueno*, un lugar cercano a la montaña que llaman el *Cuernosangriente*.

Ningún Sy-Tel-Quessir abandonará el bosque para ayudarles, pero sí les guiarán hasta sus límites y les proporcionarán un mapa para poder orientarse en las montañas. Sin embargo, cuando **Dagar** menciona a **Barangon**, los **Ancianos** se muestran evidentemente sorprendidos y les anuncian que la tribu los ayudará con los recursos que tengan disponibles.

28 Alturiak: Fieles a su promesa, **Inwe**, la druida de **Rillifane Rallathil** les entrega diversas pociones curativas que esperan que puedan serles de utilidad en su peligrosa búsqueda. Además, ella misma y una pareja de expertos cazadores los acompañarán hasta el límite este del bosque, evitando también que puedan ser atacados por fatas oscuras.

30 Alturiak: Después de una travesía sin incidencias, los **Hermanos de Sangre** se despiden de sus guías y se internan en las colinas que descansan en las laderas de los *Picos del Trueno*.

2 Ches: Al atardecer, los aventureros llegan hasta la entrada de un cañón rocoso que parece haber sido una gran cantera. En las laderas pueden verse algunas terrazas de piedra en la que se atisban vigías, posiblemente orcos o semiorcos. Para evitar ser descubiertos, el grupo retrocede sobre sus pasos hasta un lugar apropiado para acampar.

Aprovechando la oscuridad de la noche, **Elara** se aproxima invisible gracias a su magia. La cantera parece ser el hogar de una numerosa tribu de semiorcos y ogrilones. Un sendero irregular conduce hacia una serie de cuevas en lo alto de la pared rocosa. Hay una especialmente grande que está adornada con cientos de cráneos humanoides y de otras bestias que descansan en las paredes como ornamentos primitivos.

3 Ches: Antes que iniciar hostilidades con un enemigo desconocido, los compañeros deciden aproximarse con precaución para ver como reaccionan los centinelas a su presencia.

Para perplejidad de algunos, los vigías no se muestran belicosos inmediatamente, inquiriendo si el motivo de su visita es solicitar audiencia con **Yventhu**, el **Maestro de la Roca**. Esto provoca dudas en el grupo, que decide aceptar el ofrecimiento aunque manteniendo la guardia.

Una vez frente a la gran cueva de los cráneos, **Neo** y **Zelis** entran en un pequeño complejo de túneles hasta llegar a una amplia sala en la que hay un trono esculpido en la piedra, así como varios fornidos ogrilones. Curiosamente, **Yventhu** es un ogrillón de ya entrada edad cuya cara y brazos están cubiertos de extraños tatuajes. Habla la Lengua Común con cierta fluidez y se muestra bastante diplomático en su recibimiento. Cuando le mencionan el túmulo de **Tamaich**, el ogrillón no se inmuta demasiado. Les previene que el lugar está protegido por la magia y los espíritus de los **Sya-Negan**, aunque para ellos es un lugar sagrado al que ya no van, pues los suyos se mantienen al margen de las tradiciones del pasado. No le da importancia a que los aventureros quieran entrar en el túmulo e incluso se ofrece a ayudarles. Por un lado, posee una antigua llave

de hierro que le fue entregada por uno de los custodios de la tumba, asesinado por elfos salvajes hace décadas. Por otro, les ofrece los servicios de un prisionero, un joven semiorco ladrón que trató de entrar en la tumba en busca de sus tesoros pero que al fracasar vino aquí para intentar robar algún objeto mágico que pudiera serle de ayuda. A cambio de 200 piezas de oro les entregará ambos, aunque **Yventhu** parece tener claro que los espíritus de los **Sya-Negan** acabarán con todos.

Neo y **Zelis** sopesan la situación. Puede que la llave y el esclavo sean útiles o simplemente un farol del viejo y codicioso ogrillón para sacar provecho de la situación. En todo caso, aceptan su oferta pues también quieren evitar el poder ofender a **Yventhu**, más aún en una situación incierta como la que están.

De vuelta con el resto de sus compañeros, los dos aventureros explican lo sucedido. Unos minutos más tarde una pareja de ogrillones sacan a rastras a un joven semiorco que ha muestra señales de haber sido maltratado y torturado.

Una vez fuera del camino de la cantera, más allá de la vista de los vigías, los compañeros sanan las heridas más graves del joven, quien dice llamarse **Wuhlap**. Pertenece a una pequeña tribu que vive al norte. La gran mayoría de los guerreros fueron reclutados por gigantes hace unos meses. Él decidió buscar su propio destino. Había escuchado las leyendas sobre el túmulo de **Tamaich** y aunque el lugar está maldito no tenía miedo. Llegó cerca de la colina bajo la que se encuentra la tumba. Durante su viaje, escuchó gritos lejanos y sonidos como de una batalla distante, pero los fantasmas de los **Sya-Negan** que protegen el lugar según las historias no le hicieron daño. Sin embargo, no pudo encontrar el modo de traspasar la puerta de piedra ni de entrar de ningún otro modo. Recordando que muchos de los jefes y chamanes de las tribus acudían a la guarida de **Yventhu** en busca de consejo y magia, trató de infiltrarse en la vieja cantera con la intención de buscar algún talismán o llave que le permitiera penetrar en el túmulo. Fue entonces cuando fue capturado. Por lo que recuerda, hay unos tres días de viaje a través de las montañas hasta la otra cara de la cordillera, donde se esconde la pequeña hondonada en la que halla la tumba.

Tras escuchar el relato de **Wuhlap**, **Zelis** promete al semiorco que si les sirve bien como guía, lo dejarán libre tras regresar sanos y salvos.

5 Ches: Durante la noche, a una jornada estimada del valle secreto, un sobrecogedor acontecimiento se desata sobre el campamento de los compañeros. Repentinamente, ruidos y gritos distantes como de entorchocar de aceros y lamentos de agonía comienzan a rodearles y la hoguera crece hasta convertirse en una pequeña torre de fuego. En el interior de las llamas una imponente figura ataviada con una armadura oscura y un yelmo con forma de garra de dragón los mira amenazadoramente al tiempo que porta un espadón de dos manos. Sin duda no se trata de otro que el mismísimo **Tamaich** el terrible guerrero hechicero de los **Sya-Negan**. Su aspecto es tan terrible que **Elara** queda sobrecogida. Es entonces cuando las sombras proyectadas por el fuego cobran vida y se lanzan contra los aventureros, a excepción de **Zelis** y del esclavo **Wuhlap**.

Mientras sus compañeros luchan contra los seres espectrales, algunos infructuosamente debido a que carecen de armas mágicas, **Zelis** aprovecha para invocar a un guerrero celestial. También **Elara** logra recuperar su ánimo y descarga su magia contra la figura de **Tamaich**, que se desvanece de entre las llamas. Aún así, las sombras de los guerreros **Sya-Negan** siguen combatiendo. Cada vez que sus armas espectrales alcanzan a los héroes éstos sienten que parte de su fuerza se desvanece por el toque de ultratumba. No obstante, todos los **Hermanos de Sangre** permanecen firmes. **Elara** disipa a uno de los no muertos con otra oleada de magia élfica, al tiempo que **Calamity** hace desaparecer a otro con un tajo del hacha mágica enana que porta. La ffolk sufre a su vez el acoso de varias sombras y sólo su gran fortaleza evita que sucumba a sus gélidos ataques.

Entre tanto, **Zelis** logra acabar con una pareja de no muertos y también **Neo** contribuye destruyendo a otro más, hasta que finalmente los dos restantes son abatidos por el mago semiorco y la magia de la **Espadacantarina**, dejando de nuevo el campamento en calma, rota sólo por los ecos nocturnos de las montañas.

6 Ches: Durante la mañana de aproximación al túmulo, el grupo se topa con un pequeño arroyo de montaña. A excepción de **Wuhlap** y de **Zelis**, todos los demás observan con cierta aversión que sus aguas están manchadas de sangre. Al cruzar, **Calamity** tiene la visión fugaz de contemplar bajo la superficie los restos cadavéricos de varios guerreros elfos salvajes a los que les han amputado la mano derecha. Por un momento, los fantasmas Sy-Tel-Quessir hacen además de tratar de agarrar a la bárbara pero luego desaparecen como si sólo hubieran sido producto de su imaginación.

Pasado este inquietante episodio la travesía se hace más tranquila, recorriendo una senda que se interna por la cara sombría de un valle, en cuyo lecho se ve la forma oscura de una especie de colina que emerge, rodeada de un círculo de columnas levantadas para delimitar su perímetro. Según el joven **Wuhlap**, el anillo de piedras graníticas está formado por sesenta losas. Ninguna presenta inscripciones, aunque una de ellas está ennegrecida y la parte superior partida como si hubiera recibido el impacto de un rayo u otro ataque mágico. El semiorco confiesa que no encontró ningún medio para acceder a la tumba más allá de mover la losa circular de piedra que bloquea la entrada principal.

Con apenas una hora de luz antes de que anochezca, los compañeros deciden forzar la entrada al túmulo. **Dagar** es el encargado de hacer añicos la losa a base de potentes y precisos golpes. La apertura que se abre ante ellos está cargada de olor a tierra y humedad. Dos caminos se abren a ambos lados recorriendo el contorno circular del interior. Siguiendo el que se dirige a su derecha, **Wuhlap** abre la marcha un poco destacado en busca de posibles trampas.

Minutos más tarde el semiorco regresa y les informa de que hay un camino en rampa que asciende mientras que el corredor curvo sigue girando según las paredes, aunque con la novedad de que hay una serie de losas de piedra circulares cada poca distancia en el suelo, cada una de ellas decorada con un extraño glifo. Al aproximarse, los héroes comprueban la veracidad de las palabras del joven. Al examinar las losas, **Zelis** tiene la impresión de que se trata más de nombres que de palabras, por lo que podría tratarse muy bien de las tumbas de diversos guerreros o sirvientes del legendario **Tamaich**.

Decididos a evitar este macabro pasillo, los aventureros optan por subir la pendiente hacia las cámaras centrales. Una vez más **Wuhlap** va el primero, pero para cuando el semiorco alcanza el final del pasillo, repentinamente toda la sección central de roca del mismo se hunde como si pivotase debido a un mecanismo oculto. Afortunadamente, todos consiguen aferrarse al reducido espacio que queda junto a las paredes a excepción de **Elara**, quien cae al fondo del foso abierto. Segundos después, la parte de atrás de la losa basculante golpea el techo, provocando un derrumbe de piedras y tierra que cae sobre la maltrecha elfa, sepultándola. Apenas unos instantes después, la losa recupera su posición original encerrando a la **Espadacantarina**.

Rápidamente, los **Hermanos de Sangre** se ponen en acción para liberar a su compañera. Con cuidado usan su propio peso para activar el balancín de la trampa y dejar una rendija por la que **Calamity** puede descender. Tras liberar a **Elara**, ambas mujeres suben usando una cuerda tendida por sus camaradas.

Una vez en lo alto de la rampa de subida, nuevamente dos pasillos laterales se muestran ante los aventureros. El de la derecha llega a un sala de paredes lisas, la más alejada de las cuales está decorada con decenas de cráneos de todo tipo de bestias: lobos, osos, caballos y jabalíes. Por otro lado, el techo está decorado con una

especie de fresco que muestra una tosca figura vagamente humanoide. Usando sus poderes, tanto **Neo** como **Zelis** perciben auras mágicas tanto en uno de los cráneos de oso como en el diseño de la techumbre. Sospechando que la habitación alberga una posible trampa mágica, el grupo retrocede hacia el otro pasadizo. Después de girar algunos metros, **Wuhlap** les informa que se abre otra habitación en cuyo centro se levanta la estatua de un ogrillón, aparentemente hecha de arcilla o barro. Al iluminar dicha efigie, se dan cuenta de que proyecta extrañas sombras antinaturales por las paredes, lo que pone en guardia a todos los presentes. Efectivamente, la talla irradia una cierta magia ilusoria, pero la naturaleza exacta de la misma es un misterio. No obstante, recordando su pasado encuentro con sombras vivientes durante la noche anterior, los héroes optan por apagar todas sus luces y atravesar la sala y el pasillo de salida confiando en los sentidos de aquellos capaces de ver en la oscuridad del interior del túmulo.

El túnel continúa hasta otra nueva cámara excavada, de la que parte también otro corredor. Las paredes exteriores están decoradas con armas, yelmos y escudos oxidados de muy diversas culturas, todos en bastante mal estado. Por otro lado, el muro interior muestra decenas de manos momificadas clavadas a la tierra con largos clavos. Esta grotesca sala de trofeos además está imbuida con un halo de magia necromántica en el caso de los miembros amputados. Temiendo que podrían significar una amenaza, **Neo** abrasa las manos hasta ennegrecerlas con una bola de fuego, aunque el aura mágica persiste en la sala.

Sin embargo, el paso de los héroes no se ve perturbado por ningún peligro oculto. La expedición continúa hasta llegar a una amplia cámara, un salón de reuniones que muestra dos largas mesas de madera con seis sillas a cada lado. Debido al estado del interior de la tumba, los muebles dan la impresión de estar a punto de desmoronarse por la podredumbre que muestran. El lugar está presidido por un enorme trono esculpido en la roca y un hogar también de piedra recorre la habitación entre medio de las mesas. Pero lo que más llama la atención de todos son las figuras recreadas en diversas posiciones en las maltrechas sillas. Son figuras de arcilla que representan a semiorcos y ogrillones, similares en cierta forma a la estatua que ya vieron anteriormente. A su lado descansan mandobles y grandes hachas, pero lo más curioso es que a todas las efigies les falta la cabeza, habiendo sido reemplazadas por auténticos cráneos, cuyas cuencas refulgen con una débil luminiscencia rojiza al ser iluminados por los haces mágicos del grupo.

Calamity y **Elara** son quienes entran primero en el gran salón cubierto. Apenas se han acercado a una de las hileras de sillas cuando el hacha que hay en el suelo junto al guerrero de arcilla se eleva, al tiempo que la ffolk nota un tirón en su propia arma. De manera similar, el resto de armas que descansaban junto a las otras estatuas comienzan a levitar y a girar hacia ambos aventureros. Con cierto esfuerzo, la bárbara logra recuperar el control de su enorme espadón, pero no puede evitar que el hacha levitante le aseste un doloroso tajo en el hombre. Por su parte, **Elara** se arroja bajo la mesa al tiempo que descarga sendos relámpagos ígneos sobre el cráneo de ojos brillantes, pero la mala fortuna hace que la elfa pierda el equilibrio abrasándose sus propios cabellos. Viendo a sus compañeras en apuros, el resto de los **Hermanos de Sangre** entran en la sala para unirse a la pelea, mientras que un atónito **Wuhlap** permanece en el pasillo contemplándolos boquiabierto.

Las armas animadas comienzan a hacer mella entre los aventureros, especialmente a **Calamity** y **Zelis**, que pronto se ven rodeados por varias espadas y hachas que giran peligrosamente a su alrededor. Otra de las armas barre las piernas de la bárbara, que cae pesadamente al suelo. Este ataque parece despertar por fin a la ffolk de su letargo. Con furia se levanta para destrozar de un poderoso golpe tanto el cráneo como la estatua sobre la que descansaba, lo que hace que el hacha que primero se animó caiga al suelo ruidosamente. Inmediatamente, la intrépida luchadora avisa a sus compañeros de que los cráneos parecen estar vinculados a

las armas voladoras y descarga de nuevo su mandoble contra otro, haciéndolo añicos y provocando la caída de otra espada animada.

Escuchando la advertencia, **Neo** invoca un torbellino de hielo y pedrisco en una de las esquinas, destrozando varias estatuas y provocando que las calaveras caigan al suelo, pero no consigue destruir las mismas, pues las armas animadas siguen atacando como un enjambre de metal oxidado a todos los héroes presentes. Entra en acción entonces **Dagar**. El recio paladín enano logra colocarse entre dos estatuas, destrozando ambas calaveras con sendos golpes.

Poco a poco, los héroes comienzan a ganar esta peculiar batalla. Aunque las armas animadas logran herir a varios de ellos, especialmente a **Calamity**, **Neo** y **Zelis**, los aventureros van destruyendo uno a uno los cráneos de ogrillón, hasta que por fin, todas las espadas y hachas permanecen inmóviles en el suelo, en mitad de un mar de restos de madera podrida, arcilla y fragmentos de hueso.

Después de reponerse de las heridas sufridas durante la pelea, el grupo examina el pasillo más allá del trono de piedra. Una losa circular bloquea el camino, por lo que **Dagar** la reduce a escombros para dejar el paso expedito. La sala a la que da está vacía, a excepción de una gran losa circular en mitad del suelo. En su superficie está grabado el rostro de una especie de hembra ogrillón sonriente. En la pared contraria puede verse un derrumbe de tierra y pequeñas piedras que ha cegado la continuación del túnel.

Examinando la losa con su magia, **Elara** percibe un aura ilusoria en la misma. Sin embargo, esto no disuade al grupo de manipularla ya que parece ser el único camino posible. Apenas han logrado apartar el pesado objeto, todos escuchan un chillido estremecedor de una mujer, que grita el nombre de **Tamaich**. Acto seguido una vaharada de aire fétido emerge del pozo que queda abierto. Tanto **Elara** como **Wuhlap** quedan estremecidos por esta aura de malignidad. De hecho, el ánimo de la elfa está tan afectado que se niega en redondo a descender a las profundidades tenebrosas del túmulo, por lo que ella y el semiorco permanecen de guardia en este acceso, vigilando que ningún enemigo pueda sorprender la retaguardia del grupo.

Descendiendo merced a un tramo de cuerda asegurado por los dos compañeros que se quedan atrás, el resto de los **Hermanos de Sangre** se internan más y más en la tumba. La bajada les lleva a una cámara con forma cónica, de la que sale un pasillo que regresa hacia el centro de la excavación. Más allá, una tenue neblina parece rodear una especie de pilar ubicado en mitad de una intersección de pasillos.

Al acercarse con cautela, los héroes comprueban que se trata de una habitación circular de la que parten otros tres caminos. En el centro hay un pilar de granito esculpido de tal modo que se asemeja a cuatro serpientes esqueléticas entrelazadas, cada una de ellas encarada a uno de los cuatro pasadizos que parten de la sala. En uno de los muros además, hay un bajorrelieve de casi tres metros que representa a un poderoso guerrero ogrillón embutido con armadura y un yelmo con forma de garra de dragón, por lo que el grupo sospecha que se trata una vez más del propio **Tamaich**.

Apenas han examinado este cruce de caminos cuando unos pasos de botas pesadas resuenan en el pasadizo frente a ellos, al tiempo que una sensación de gelidez se extiende por todo el lugar. De la oscuridad del pasadizo emerge la figura imponente del señor de la guerra ogrillón, portando un mandoble a una sola mano. Sus ojos emiten una luz fantasmal y con una voz potente recita las palabras de un sortilegio que provocan que su mano libre quede cubierta de un fuego oscuro.

Dagar es el primero que se acerca a la criatura. La fuerza de su fe se manifiesta al darse cuenta de que no se trata más que de una potente ilusión destinada para confundir a los intrusos. El verdadero peligro procede del túnel oscuro, donde escucha estremecedores gemidos y ve como un trío de hembras espectrales emerge hacia él. Mientras, **Calamity** descarga su mandoble para hacer añicos el relieve de **Tamaich**, como señal de desafío

ante el caudillo. El aviso de su compañero enano no es suficiente para que sus sentidos le permitan penetrar la poderosa magia que ha creado a este ser, por lo que la bárbara se enfrenta a ella. Detrás suyo, invocado por **Zelis**, se apresta a ayudarlo un guerrero sagrado, quien también ha caído bajo el influjo de la ilusión del poderoso **Tamaich**.

Surgiendo del túnel como una marea fantasmal, los tres espectros atacan a **Dagar** y a **Zelis**. Los héroes se defienden con acero y magia, siendo especialmente efectivos las descargas de proyectiles arcanos del semiorco y de su compañero **Neo** contra estos seres incorpóreos, así como el propio toque sagrado de **Dagar**, que observa como incluso su hacha mágica no termina de herir de gravedad a las criaturas. Afortunadamente para los aventureros, el toque helado de las hembras ogrillón no les causa más que heridas menores y, aunque **Calamity** y el arconte guerrero permanecen enzarzados en una infructuosa lucha contra el fantasma ilusorio de **Tamaich**, los esfuerzos combinados de los tres aventureros consiguen acabar una por una con los espectros.

Hecho de nuevo el silencio en las cámaras inferiores del túmulo, los héroes comprueban que uno de los pasadizos está inacabado, como si los constructores originales hubieran dejado de excavarlo. Otro está sellado por una losa de piedra circular, similar a las que han encontrado en el nivel superior. Esto deja como única vía de continuación el pasillo oscuro del que vinieron las ogrillones espectrales.

Las tortuosas entrañas del túmulo les conducen hasta una cripta en la que hay tres toscos sarcófagos de piedra. Otro pasillo sale de aquí para internarse más todavía en la tumba. Aparentemente, este es el lugar de reposo de los tres espectros, aunque ninguno de los héroes tiene ánimos como para mover las losas de piedra que los sellan.

Siguiendo el túnel existente, los **Hermanos de Sangre** llegan a una cripta mucho mayor, de la que también sale otro pasillo que parece volver girando en la dirección por la que se aproximaron. Domina la cámara una gran losa de piedra entre dos pilares. Sobre ella descansan el esqueleto de un gran ogrillón, aunque los huesos brillan de una manera extraña, como si hubieran sido pulidos meticulosamente. Porta un pectoral de placas que muestra un agujero en mitad del pecho y junto a él se muestra un espadón enfundado en una vaina algo herrumbrosa. A lo largo del muro hay varios braseros oxidados de hierro, todos apagados.

Durante un instante, los aventureros dudan en perturbar o no los restos de **Tamaich**, pero luego recuerdan que están aquí para recuperar la lanza de plata, el cuerno del unicornio **Iriandel**, si la leyenda que les contó **Barangon** es cierta. Por ello, optan por seguir el único camino abierto, que recorre de nuevo el interior de la tumba hasta llegar a una cámara alargada, sellada por una losa circular, que los compañeros creen que es la que conduce de nuevo a la intersección del pilar serpentíneo. Aquí pueden verse algunos objetos mundanos muy antiguos descansando en un nicho excavado en la tierra. También hay un gran cofre cuya madera está podrida por completo y las argollas del cierre oxidadas. Un mero golpe basta para que el contenedor se desplome, dejando ver su contenido. Además, de algunas telas destrozadas, pueden encontrar algunos objetos y armas en buen estado, varios de ellos que irradian auras mágicas leves. Por otro lado, en una esquina hay una tela deshilachada que envuelve el codiciado trofeo que habían venido a buscar: la lanza de **Turiew**. Se trata de una lanza corta de plata brillante, a pesar del paso del tiempo, dotada de un mango de hueso en espiral.

Es hora de volver y para evitar de nuevo los restos de **Tamaich**, **Zelis** usa sus poderes para teleportarse a sí mismo y a sus tres compañeros al otro lado de la losa de piedra.

Sin embargo, la profanación de la sala de tesoros no ha pasado desapercibida. Apenas han llegado hasta la encrucijada del pilar, cuando las serpientes de hueso talladas emiten una red de descargas electrificantes que llenan toda la sala, llevándose **Calamity** la peor parte. Pero eso no es todo, un temblor sacude todo el túmulo y

un rugido de rabia emerge del túnel oscuro que llevaba a la cripta de **Tamaich**. Parece que por fin el campeón ogrillón se ha despertado de su sueño de ultratumba y esta vez no se trata de ninguna ilusión.

Percibiendo una sombra que se aproxima por el túnel, **Zelis** desata su magia invocando una bola de fuego que arranca un gemido de dolor del malvado caudillo, al tiempo que el grupo entero se retira por el pasillo hacia la cámara que conecta con el nivel superior, donde les aguardan **Elara** y **Wuhlap**.

Precisamente la elfa y el ladrón semiorco tienen sus propios problemas, pues el derrumbe de tierra y pequeñas piedras que cerraba la continuación de la habitación donde se encontraba la losa comienza a agitarse y a desmenuzarse, revelando la presencia de varios cadáveres animados de semiogros que se han levantado de sus tumbas y pugnan por alcanzar a ambos.

La situación abajo se hace más crítica cuando el pilar de las serpientes vuelve a iluminarse y un relámpago de energía alcanza de lleno a **Calamity**, recibiendo también **Neo** parte de las descargas. Entonces surge **Tamaich**, quien ni mucho menos se presenta como los aventureros se esperaban. Yaciente su cuerpo físico, el antiguo guerrero hechicero ogrillón es una criatura preternatural que ahora es pura esencia maligna. Desplazándose por el aire sin esfuerzo se funde en el mismísimo pilar, lo que lo protege de la magia de los héroes. Pero su amenaza no es la única de la que tienen que preocuparse, pues un zombie ogrillón se deja caer ruidosamente por el agujero del que pende la cuerda que usaron para el descenso. Mientras **Calamity** da cuenta ávidamente de varias pociones curativas para sanar los terribles daños sufridos por ambas descargas mágicas, **Dagar**, **Neo** y **Zelis** dan cuenta del no muerto e incluso el semiorco tiene tiempo para invocar un globo de magia protectora. Con su atención desviada por este inesperado oponente, **Tamaich** emerge de una de las paredes y ataca a **Neo** para luego desvanecerse nuevamente en el muro contrario. Su garra incorpórea atraviesa con facilidad al hechicero cormyreano, solidificándose en su interior y causando terribles heridas internas que permanecen abiertas.

Entretanto, **Elara** y **Wuhlap** se enfrenta a otro zombie a la desesperada, aunque entre ambos logran mantenerlo a raya. Un tercero emerge también del pasillo abierto y se deja caer por el agujero, descargando un terrible golpe sobre el desprevenido **Zelis**. Aprovechando que la criatura queda en el suelo, **Neo** conjura unos proyectiles arcanos, que resultan bloqueados por la propia magia defensiva que acababa de desplegar su compañero. De nuevo **Tamaich** surge de la pared para enfrentarse en esta ocasión a **Dagar**, quien sufre a su vez la desgarradora herida causada por las garras de ultratumba del terrible campeón **Sya-Negan**.

Por encima de sus cabezas, **Elara** usa su magia para hostigar al zombie semiogro, lo que permite que el joven **Wuhlap** pueda alcanzar su espalda con intención de apuñalarlo con la daga que ha dejado caer la elfa. El miedo que sigue atenazando a los dos hace que el no muerto resulte más duro de lo normal, pero la **Espadacantarina** se niega a abandonar a sus camaradas a los que escucha luchar desesperadamente en el pozo abierto.

Una vez más, **Tamaich** surge para descargar esta vez su furia contra **Calamity**. La bárbara aguanta la embestida y responde con su propio mandoble. La hoja, encantada por la magia de **Elara**, atraviesa al ogrillón, quien sisea de dolor. Inmediatamente, **Dagar** avanza para apoyar a su compañera y sanar sus heridas. Bloqueada temporalmente la amenaza del caudillo, **Neo** y **Zelis** centran sus esfuerzos en el zombie que acaba de levantarse blandiendo su enorme hacha de guerra. La magia combinada de ambos da de nuevo con sus huesos en el suelo, esta vez para no volver a levantarse de nuevo. Sin embargo, los conjuros dedicados a acabar con el esbirro de ultratumba han permitido que **Tamaich** se vea relativamente libre para centrarse en **Calamity** y **Dagar**, quienes sufren el brutal asalto del no muerto. El recio enano logra soportar el castigo, pero

la cantidad de heridas sufridas anteriormente por la indómita folk se han cobrado su precio y ésta se derrumba pesadamente.

Ajenos a la tragedia que se desarrolla bajo ellos, **Elara** y **Wuhlap** continúan su lucha contra el tercer y último cadáver viviente. La elfa fracasa al tratar de desatar su magia destructiva contra el no muerto, aunque esto logra desviar lo suficiente su atención como para que el ladrón semiorco le aseste un golpe letal que lo deja inerte y fuera de combate por completo.

El ver caer a **Calamity** hace mella en el resto de héroes que luchan por sus vidas en el túmulo inferior. Aunque **Dagar** ha conseguido impactar sólidamente al caudillo de ultratumba con la lanza de plata de **Turiew**, éste no muestra ningún signo de temer el arma de su enemigo caído tiempo atrás. **Neo** y **Zelis** desatan una auténtica tormenta de proyectiles arcanos sobre **Tamaich**, quien absorbe dolorosamente los impactos pero no retrocede en absoluto. Mientras **Dagar** usa sus poderes curativos sobre sí mismo, el ogrillón ataca a la amenaza mayor que suponen los lanzadores de conjuros, volviendo a herir de gravedad a **Neo**. Viéndose incapaz de soportar otro ataque similar, el hechicero usa sus poderes para elevarse a toda prisa hacia la salvación que representa la salida del pozo. Este movimiento deja solos a **Dagar** y **Zelis**, junto con la caída e inmóvil **Calamity**. El mago semiorco se enfrenta a una terrible y trágica elección, pues sólo puede llevarse a uno de ellos con su magia de teleportación, lo que significa condenar casi a ciencia cierta al otro. Finalmente, se decide por ayudar a su compañero todavía en pie y con un rápido gesto toca al guerrero sagrado enano para luego desaparecer ambos un instante después y reunirse con **Elara** y **Wuhlap** en el nivel superior. La última imagen que **Neo** tiene antes de cruzar también la boca del pozo es la de la sombra oscura de **Tamaich** abalanzándose sobre el cuerpo caído de la valiente **Calamity**.

Impulsados por el miedo a que el espectral líder de los **Sya-Negan** pueda surgir inesperadamente del lugar más insospechado, el grupo recorre a toda prisa los túneles del túmulo hasta llegar a la salida del mismo, donde les aguarda el manto de un cielo nocturno. Esto no detiene su carrera, pues saben que los espíritus de los antiguos incursos bárbaros pueden seguir protegiendo estas tierras contra los intrusos. Después de sanar lo mejor que pueden sus heridas, los **Hermanos de Sangre** abandonan a toda prisa este valle maldito, guiados por un atemorizado **Wuhlap**. Cerca de la medianoche, el cansancio comienza a hacer mella en todos y optan por buscar un refugio donde poder pasar la noche.

Apenas han podido acomodarse medianamente para hacer frente a las inclemencias del frío nocturno cuando un viento ululante llega hasta ellos. Cuando las ráfagas se mitigan, dos formas fantasmales emergen de las sombras aullando y gruñendo. Se trata de dos jinetes espectrales, guerreros **Sya-Negan** montados en lobos terribles, que cargan contra los aventureros.

Cansados, heridos y con gran parte de sus reservas de magia consumidas, los compañeros luchan tenazmente contra estos guardianes de ultratumba. Con aceros encantados y magia logran dañar sus esencias malignas hasta que por fin, **Dagar** y **Elara** acaban respectivamente con los espíritus malignos.

La victoria supone un breve respiro, pero suficiente como para decidir que sólo podrán descansar a salvo si se alejan más allá de la influencia maléfica del túmulo de los **Sya-Negan**.

7 Ches: Durante gran parte de la noche y la madrugada, **Wuhlap** guía a los **Hermanos de Sangre** a través de las colinas bajas mientras retoman las rutas que los llevan hacia los pasos de los *Picos del Trueno*. El cansancio, la amargura de la derrota y la rabia por la pérdida de **Calamity** provocan que la travesía esté dominada por un pesado silencio.

El amanecer los sorprende en los riscos, pero los héroes están resueltos a no detenerse más que para breves descansos para reponer fuerzas y tomar algo de alimento.

Durante la marcha matinal, **Neo** vislumbra en la lejanía una gran criatura voladora que sobrevuela los picos cercanos. Afortunadamente, la bestia no parece notar la presencia del grupo o no demuestra interés alguno en el mismo y al cabo de unos minutos desaparece.

Por la noche, **Zelis** aprovecha para conjurar un refugio mágico y poder descansar mejor resguardados del frío clima de las montañas.

10 Ches: Tras varios días de marcha sin incidente, la expedición logra atravesar los *Picos del Trueno* gracias a la orientación de **Wuhlap**. En agradecimiento a la lealtad mostrada por el semiorco, los compañeros lo dejan en libertad despidiéndose de él.

Algo que sí que han notado es que hay una gran cantidad de rastros que descienden de las montañas, como si una fuerza considerable de orcos y otras criaturas hubiera descendido de las mismas. La cautela ha hecho que los compañeros le pidieran a **Wuhlap** que los llevase por una ruta alejada de la cantera donde lo encontraron como prisionero de **Yventhu**, pero no pueden dejar de sospechar que el viejo ogrillón haya podido tener algo que ver en este audaz movimiento.

A primera hora de la tarde, mientras descienden por las colinas que conforman las faldas de la cordillera, una visión quita el aliento a los héroes. En la lejanía, donde una vez se levantaba el *Fuerte Espino*, se eleva una columna de humo negro. Es más, cuando los aventureros van acercándose perciben una neblina baja que cubre una gran extensión de la zona.

Temiendo que el campamento cormyreano que está reconstruyendo la antigua fortificación pueda estar bajo ataque por parte de una horda de humanoides, el grupo opta por rodear la región cubierta por la niebla hasta llegar al bosque. Para moverse a más velocidad usan una serie de corceles mágicos invocados, lo que les permite alcanzar la línea de árboles del límite del *Bosque de Hullack* antes de que la noche haya caído completamente. Durante la travesía su presencia no ha pasado desapercibida para los atacantes, que se confirman como orcos y semiorcos de las montañas, pero la velocidad de las monturas de los héroes evita cualquier combate, dejando tras ellos solamente las llamadas de los cuernos de guerra de los incursores.

Entrada la noche, el grupo aprovecha la cobertura de los árboles y de la propia bruma conjurada por la hueste orca para aproximarse hacia las cercanías del campamento cormyreano. El *Fuerte Espino* dista mucho de estar reconstruido. Actualmente cuenta con una empalizada provisional protegida por un anillo de atalayas de madera desde la que los héroes pueden ver ocasionales flechas o virotes llameantes que son disparados hacia las sombras brumosas. Desde su privilegiado observatorio, pueden distinguir un portón de madera que encara la ruta del camino del bosque, aunque también escuchan a su alrededor los sonidos distintivos de varios grupos de enemigos que al igual que ellos usan la protección de los árboles para acechar. De permanecer allí, es cuestión de tiempo que tarde o temprano sean descubiertos.

Empleando su magia, **Zelis** se transforma en una criatura elemental capaz de moverse por la tierra, lo que le permite llegar hasta el campamento desapercibido. Una vez disipada la alarma inicial creada por su aparición, el mago logra contactar con algunas de las personalidades al mando de la defensa y prestar así cobertura a sus compañeros para que atravesen el centenar de metros largo que hay desde la primera línea de árboles hasta la empalizada.

Al ver la señal convenida en una de las atalayas, el resto de **Hermanos de Sangre** salen a la carrera de su escondite. A pesar de que escuchan varios gritos, gruñidos e incluso el sonido de un cuerno de caza tras ellos, su rápida acción les permite llegar hasta el portón del campamento antes de que los asaltantes puedan reaccionar.

Son recibidos por varios de los líderes cormyreanos. Para su sorpresa, uno de ellos se presenta como **August Dinkle**, antiguo aventurero retirado y tío del propio **Zelis**. Los **Dragones Púrpura** de la guarnición están bajo el mando del **Lionar Borst Kupchak** y cuentan también con un complemento de una pareja de **Magos de Guerra** y sus aprendices, así como con un par de clérigos sanadores de **Chauntea**. Finalmente, hay un pequeño contingente de unos treinta hombres de armas de la familia noble **Bleth** bajo el mando de **Miren Moore**, que prestan protección a los trabajadores contratados por la casa para reconstruir el fuerte y sus alrededores.

Después de que los héroes relaten algunas de sus peripecias, **August** y el **Lionar Kupchak** les explican con algo más de detalle la situación. Hace dos noches, el gran depósito de agua del campamento estalló en llamas, que todavía hoy están activas y que son el origen de la columna de humo que el grupo vio al aproximarse. Sorprendentemente, tanto la madera como las piezas de metal comenzaron a fundirse aunque no se consumieron por completo, sino que gotearon hasta formar una especie de laguna de lava líquida bajo dicho depósito, que no ha llegado a desmoronarse, sino que sigue ardiendo sin terminar de consumirse. Al mismo tiempo, una bruma baja invadió todos los alrededores de la fortificación, aunque sin penetrar en la misma. Momentos después, una numerosa horda de atacantes cargó contra ambas puertas y la empalizada. Sólo la eficaz disciplina de las tropas, que reaccionaron inmediatamente, y la rápida intervención de los **Magos de Guerra** desplegando una potente magia de batalla, evitó que pudieran romper sus defensas en este primer envite. Lograron rechazar a los atacantes, aunque tuvieron más de una docena de bajas, sin contar con bastantes heridos.

La fuerza incursora estaba compuesta principalmente por orcos y semiorcos, aunque también había algún bruto semiogro que se mostraron especialmente peligrosos. Afortunadamente, la descoordinación de la masa enemiga evitó que atacaran todos al unísono, lo que evitó que pudieran haberlos superado por la mera superioridad numérica. No obstante, el **Lionar** no se muestra demasiado optimista, pues que el primer ataque mágico fuera realizado contra las reservas de agua significa que al menos el enemigo cuenta con un estratega relativamente astuto. Además, los soldados tienen orden de quemar los cadáveres de los enemigos caídos, lo que provoca también que los defensores tengan que estar doblemente atentos y provoca una mayor tensión en los hombres.

El oficial cormyreano agradece su presencia y les señala que sus hombres han dispuesto una tienda para que puedan descansar y los emplaza al día siguiente para acudir a una reunión que celebrarán después del amanecer para determinar posibles estrategias.

Antes de retirarse no obstante, un par de sucesos llaman la atención del grupo. Por un lado, al pasar cerca de la zona donde acampan los soldados de la **Casa Bleth** varios de ellos reconocen un enorme cofre metálico que muestra el símbolo de la **Iglesia de Gond**. Ese mismo contenedor o uno idéntico fue parte del botín que encontraron recientemente en los túneles yuan-ti, cuando ayudaron al sacerdote gondiano **Gharri** a acabar con la amenaza de **Yesu Enoquian** y su banda de híbridos. Curioso ante este descubrimiento, **Zelis** pregunta al líder de las tropas nobles por su contenido. La negativa de **Miren Moore** a revelar nada hace sino acrecentar la curiosidad del mago semiorco.

En cuanto al otro acontecimiento peculiar, los aventureros se encuentran con que el tío de **Zelis**, **August**, está asistido por un peculiar ayuda de cámara: un hombre ya mayor, contrahecho y deforme que exhibe también una evidente deficiencia mental. A pesar de ello, el antiguo aventurero lo trata con amabilidad y todos lo llaman cariñosamente **Friki**, que parece ser la única palabra que es capaz de expresar. Intrigados por la naturaleza del tullido, **August** les explica que los exploradores que montaron el campamento inicial lo encontraron vagando

por las colinas cercanas, casi moribundo. Tenía marcas evidentes de haber sido torturado y de haber sufrido un calvario, por lo que cree que seguramente fue hecho prisionero por los orcos. A pesar de su limitadísima inteligencia y expresividad, parece entender palabras sencillas de la Lengua Común y lo cierto es que le ha tomado cierto cariño al jorobado.

11 Ches: Poco antes del amanecer, el grupo es despertado por la actividad del campamento. Después de un frugal desayuno, son conducidos al puesto de mando, donde el **Lionar Kupchak** presenta a todos las opciones. El convoy de víveres, incluyendo un nuevo turno de veinte **Dragones Púrpura** de reemplazo, debería llegar en unos tres días, aunque es muy probable que sea emboscado por las hordas enemigas, por lo que hasta que las tropas del *Alcázar Martilloígneo* notasen que no ha regresado podría llegar a pasar casi una semana. La falta de agua también es un problema grave, aunque de momento el enemigo no ha tratado de provocar un incendio generalizado, lo que llamaría la atención a gran distancia.

En el lado positivo, la llegada de los héroes no sólo incrementa el nivel de las defensas del campamento sino que también puede que haga replantear a los jefes de la horda orca su estrategia, dado que pueden creer que su ataque ha perdido el factor sorpresa y otros refuerzos pueden estar en camino.

Firmemente resueltos a resistir, los **Hermanos de Sangre** toman posiciones para ayudar en la defensa del campamento. Las horas pasan lentamente, llenas de tensión y pronto queda claro que si las huestes hostiles van a realizar un movimiento emplearán la cobertura de la noche para sus propósitos.

Próxima ya la medianoche, los centinelas de las atalayas dan la voz de alarma y todo hombre o mujer del campamento capaz de empuñar un arma corre hacia los puestos de defensa. Los aventureros optan por proteger la trinchera interior situada para contener el acceso a una de las dos puertas que permiten el paso en la empalizada, aunque tanto **Elara** como **Neo** y **Zelis** optan por emplear magia de vuelo para poder moverse con mayor libertad por el campo de batalla y usar también con más efectividad su magia de combate. Gracias al concurso de los aventureros, los cormyreanos rechazan varias oleadas sin sufrir bajas. También la puerta que da al bosque aguanta, reforzada por el contingente de soldados **Bleth**. No obstante, no todo el panorama es completamente positivo. Muchos de los incursores, entre ellos varios ogrillones armados con inmensas hachas y espadones, han logrado trepar por los laterales de la empalizada y han llevado la lucha hasta el interior del campamento, donde la magia de batalla de los héroes y los **Magos de Guerra** es menos efectiva dado que ya se pelea cuerpo a cuerpo. Por otro lado, de forma súbita un estallido de llamas y rocas ígneas envuelve una de las atalayas, calcinando a varios arqueros y a uno de los aprendices de los magos arcanos. Eso quiere decir que por fin **Yventhu** o quienquiera que sea el líder de la horda ha decidido actuar abiertamente.

Mientras los compañeros tratan de contener la infiltración en uno de los costados de la empalizada varios de ellos observan signos de lucha en la gran tienda que actúa como hospital de campaña, donde permanecen los dos clérigos sanadores y varios ayudantes. Rápidamente todo el grupo acude al auxilio de los heridos y sacerdotes. De alguna manera, un par de bárbaros ogrillones y una enorme hembra que porta un pectoral de placas se han abierto camino a través de las líneas de defensa. Varios guardias y heridos, así como uno de los clérigos yacen muertos en mitad de una terrible carnicería, pero el otro curador y un par de soldados todavía resisten.

Sin perder un segundo, **Zelis** conjura un sortilegio que ralentiza a uno de los brutos y a la hembra, a la que reconoce como la esposa y guardaespaldas de **Yventhu**. Al mismo tiempo, **Dagar** y **Elara** entran en el pabellón con sus armas preparadas, mientras **Neo** los apoya con sus proyectiles arcanos. A partir de entonces la lucha se hace encarnizada. Aunque los héroes mantienen a raya a los semiogros, no pueden evitar que los

dos **Dragones Púrpura** que defendían al sanador resulten muertos, destrozados por los inmensos filos de las armas enemigas. Además, **Dagar** siente durante unos segundos como cada uno de sus golpes le provoca terribles dolores internos, como si se volvieran contra él mismo. Afortunadamente, el esfuerzo conjunto de los **Hermanos de Sangre** los lleva a la victoria. **Neo** logra acabar con la terrible bárbara ogrillón y **Elara** y **Zelis** hacen lo propio con los otros dos brutos.

El clérigo superviviente usa sus mermados poderes para sanar lo mejor que puede las heridas del grupo, pero el ataque parece haber finalizado. Varios cuernos de guerra resuenan en la lejanía y los compañeros observan como muchos de los orcos y semiorcos que habían trabado combate en el interior del campamento corren para volver a escalar la empalizada. Los cormyreanos dejan que se vayan, ya que la mayoría están más ocupados en ocuparse de sus heridos o en vigilar los cadáveres de los enemigos caídos.

Apenas unos minutos después, no hay señales de los asaltantes y la propia neblina que rodeaba el campamento parece retirarse un poco, aunque no se desvanece por completo. Tampoco deja de arder el esqueleto del depósito de agua, lo que los defensores aprovechan para arrojar a la base de fuego líquido que lo rodea los cuerpos de todo orco, semiorco u ogrillón que encuentran.

12 Ches: Entrada ya la madrugada las tropas cormyreanas terminan su tarea de asegurar de nuevo todo el perímetro del campamento, cerrando algunas brechas en la empalizada. Todos los heridos están atendidos y los defensores caídos han sido envueltos en sus capas o mantas para poder enterrarlos dignamente. También se ha reducido a cenizas cualquier cadáver enemigo para evitar que puedan regresar de más allá de la muerte. El balance de la lucha no ha estado exento de bajas, pues cerca de una treintena de soldados, incluyendo los dos aprendices de mago y uno de los clérigos sanadores, han perecido en el ataque. A cambio, los **Dragones Púrpura** han contado algo más de un centenar de atacantes abatidos que han sido entregados a las llamas, entre los que murieron frente a las puertas y la empalizada y todos los que llegaron a penetrar en el interior del recinto.

13 Ches: Poco a poco la neblina se va disipando lentamente hacia el este. Varias patrullas enviadas confirman también que no hay señal alguna de la horda enemiga en retirada ni de grupos incursores que hubieran podido quedar rezagados u ocultos. La única señal del ataque continúa siendo la presencia del antiguo depósito de agua, que sigue ardiendo consumiéndose lentamente por los fuegos brujos conjurados por el misterioso **Yventhu**.

14 Ches: A mediodía, una columna de jinetes es avistada desde el sur. Son unos ochenta **Dragones Púrpura** del contingente del **Ejército del Este** desplegado en el *Alcázar Martilloígneo*. Según el **Capitánespada** al mando, la bruma que rodeaba la región fue vista a lo lejos por una patrulla y temieron que el convoy de provisiones para el fuerte hubiera sido atacado. Desgraciadamente no han podido encontrar rastro de los carros ni su escolta, por lo que los dan por perdidos.

Entre los refuerzos se encuentra un personaje conocido para los héroes, especialmente para **Neo**. La robusta y oscura figura del **Hermano Vulkan** destaca sobremanera entre los soldados cormyreanos, más aún porque el paladín de **Helm** va revestido de una coraza completa de placas y porta un enorme martillo de batalla a dos manos cruzado en el espaldar. Tras un efusivo saludo, el helmita les explica que mientras que **Ser Cedric** permanece en *Batallaelevada*, vigilando las rutas junto al *Pantano Vasto*, él y otros miembros de la **Orden de los Ojos Vigilantes** y de la **Iglesia de Helm** han estado ayudando en el *Valle Martilloígneo*, una vez finalizada su misión de ayudar a la milicia de *Tilverton*. Lo cierto es que la situación ha estado bastante tranquila en el este, una vez que la presencia de los dragones metálicos parece haber disuadido a cualquier fuerza enemiga

de volver a atacar dicha región. Al enterarse de las peripecias del grupo y de la importancia de la misión, **Vulkan** se ofrece a acompañarlos para asegurarse de que la lanza de plata llega sana y salva a su destino.

15 Ches: Los **Hermanos de Sangre** son invitados a una reunión de los oficiales cormyreanos. También están presentes varios **Magos de Guerra**, así como **August Dinkle**, el tío de **Zelis**, y **Miren Moore** como representantes de la poderosa **Casa Bleth**. La intención del **Lionar Kupchak** es dejar aquí a las tropas de refuerzo hasta que la situación se estabilice y enviar un mensaje al *Alcázar Martilloógneo* para explicar lo ocurrido y solicitar más trabajadores para acelerar la construcción de las defensas del fuerte.

Respecto al motivo de su presencia, el **Lionar** quiere pedirles un favor apelando a su condición de **Héroes Notables** del reino. Por los archivos del difunto **Ser Tolgreth** sabe que varios de ellos ayudaron a las tropas reales a explorar el bosque y a forjar un alto el fuego con los elfos salvajes que moran en sus profundidades. Dado que el grupo puede moverse como simples aventureros y que cuentan con el respeto de los elfos, además de contar con medios mágicos para viajar con rapidez, les pide que lleven un mensaje urgente a la capital *Suzail*, detallando en profundidad toda la situación de los trabajos de reconstrucción del *Fuerte Espino*, así como el ataque de los humanoides hostiles de las montañas. En el informe incluye una recomendación por la valiente participación del grupo en la defensa del campamento, sin la cual seguramente se habrían perdido muchas vidas.

Por otro lado, como muestra de confianza y para que sean conscientes de la gravedad de la situación, uno de los **Magos de Guerra** procedentes del *Alcázar* les explica que hace unas semanas tuvo lugar una gran batalla al sur de los *Picos del Trueno*. Fuerzas cormyreanas dirigidas por el propio **Rey Azoun IV** y el **Mago Real** derrotaron a un ejército de muertos vivientes al sur de los *Picos Piedravelo*. Las noticias de la contienda pronto se extenderán por todo *Cormyr* y sus vecinos pero lo cierto es que, aunque las tropas reales vencieron, la victoria no se logró sin pagar un alto coste en vidas.

16 Ches: Despidiéndose de los cormyreanos y de **August Dinkle**, los **Hermanos de Sangre**, junto con el **Hermano Vulkan**, se ponen en marcha a lomos de sus monturas mágicamente invocadas.

18 Ches: Sin sufrir ningún incidente durante su travesía, el grupo sale del *Bosque de Hullack* y llega hasta el *Puente de los Albañiles*.

21 Ches: Cerca del mediodía, la expedición llega a la ciudad de *Arabel*, donde escuchan los primeros rumores acerca de la batalla librada por el ejército de *Cuerno Alto*, mandado por el mismísimo **Rey**, y la horda de no muertos que amenazaba las tierras del reino.

23 Ches: Los héroes alcanzan el tranquilo pueblo de *Immermar*.

24 Ches: Descendiendo por el *Camino de Calantar*, llegan a la aldea de *Hilp*.

26 Ches: Finalmente, los compañeros alcanzan su destino, la ciudad de *Suzail*. Sin perder apenas tiempo se dirigen al *Palacio Real*, donde las credenciales que les proporcionaron los llevan ante el propio **Lucius Markarim**, **Señor Magistrado** de la ciudad. Después de examinar el informe que le entregan, el fiel consejero real los invita a alojarse en unas dependencias para huéspedes hasta que pueda transmitir las noticias al **Rey**.

27 Ches: Tras una noche de sueño reparador, el grupo es convocado a una recepción en la que son felicitados personalmente por el propio **Azoun IV** y la **Reina Filfaeril**, quienes reconocen los muchos méritos que los **Hermanos de Sangre** han realizado en favor de *Cormyr* y sus gentes. Como justa compensación a sus esfuerzos, el monarca les ofrece al título de **Caballeros** del reino. No obstante, al ser una figura que conlleva tanto derechos como ciertas obligaciones, les permite que sopesen su ofrecimiento sin temor a que él se sienta ofendido si no es aceptado, pues comprende que para algunos de ellos que no nacieron aquí, tal gesto podría malinterpretarse en sus países de origen. Además, dado que esta es la segunda vez que protegen la región

defendida por el *Fuerte Espino*, **Azoun** les promete tierras a todos los miembros de la compaía aventurera para que puedan asentarse allí una vez que el fuerte esté construido.

Esa tarde, mientras sopesan la oferta del **Rey**, algunos de los héroes optan por visitar algunos de los templos y altares de la capital. Mientras que **Dagar** y **Vulkan** visitan el altar de **Tyr** en la ciudad, **Neo** acude a las *Torres de la Buena Fortuna* para entregar una ofrenda a **Tymora**.

28 Ches: Los aventureros asisten a un servicio religioso en el templo de la **Dama Fortuna** en memoria de la caída **Calamity**.

Esa tarde transmiten al **Señor Magistrado** su decisión. **Dagar**, **Neo** y **Zelis** aceptarán el nombramiento de **Caballero**, mientras que **Elara** lo rehúsa cortésmente.

30 Ches: Tiene lugar una ceremonia oficial pública en la que el **Rey** nombra **Caballeros** al trío de aventureros, al mismo tiempo que elogia los esfuerzos de la compaía en la defensa del *Fuerte Espino*, otorgando tierras a los cuatro miembros activos de los **Hermanos de Sangre**.

1 Tarsakh: Acompañados por el **Hermano Vulkan**, el grupo parte hacia *Robles Negros*. Gracias a la velocidad de sus monturas mágicas, llegan a la pacífica aldea mediana a primera hora de la noche.

Nada más acercarse a la casa de los **Guijarrón**, todos los héroes contemplan como la lanza de plata comienza a brillar con gran intensidad. De hecho, su luz provoca que los dos hermanos buhoneros, **Jimi** y **Vini**, acompañados por el bardo **Barangon**, salgan del edificio para investigar lo que sucede. Al ver a los aventureros, los reciben calurosamente, manifestando también su pesadumbre por la muerte de **Calamity**.

Es el momento de la verdad. Al abrir la cerca del establo, **Trotaárboles** emerge de su interior y se acerca al portador de la lanza plateada. Cuando el caballo gris se aproxima hasta tocar la punta se produce un destello cegador. Al apagarse la luz, frente a ellos se yergue un majestuoso unicornio cuya presencia provoca un sentimiento de paz a todos los que lo contemplan. **Iriandel** baja su testuz a modo de saludo. Los ojos de la poderosa bestia brillan llenos de inteligencia y reconocimiento. Tras una leve mirada a los establos, donde el viejo percherón **Rufus** y la poney **Canelita** contemplan la escena, **Iriandel** sale trotando hacia el bosque y desaparece como un sueño.

Una vez repuestos de la impresión por lo ocurrido, los **Guijarrón** invitan al grupo a celebrar con ellos la sanación del unicornio. Ni que decir tiene que, como es habitual dada la hospitalidad de los medianos, la bebida y la comida corren en abundancia durante toda la noche y parte de la madrugada. Durante la fiesta, **Barangon**, quien se muestra especialmente jovial, les comenta que el regreso del unicornio es una noticia que se extenderá por todo el antiguo *País del Bosque*, lo que tendrá muchas repercusiones entre los seres feéricos e incluso los Sy-Tel-Quessir del *Bosque de Hullack*. Asimismo, el bardo se ofrece como intermediario para ser el heraldo de lo ocurrido y transmitir la buena nueva, pidiéndoles un plazo de tres lunas para regresar y contarles la reacción de las fatas, elfos y otras criaturas silvanas.

5 Tarsakh: Por la noche, fiel a su promesa, **Barangon** regresa a *Robles Negros*, reuniéndose con el grupo en el parador de la *Guardia del Sendero*. Les pide que lo acompañen hasta el límite del bosque, donde ha organizado una reunión con alguien que puede hablar por gran parte de los seres feéricos que todavía no han caído bajo el influjo total de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. También les explica que ha dado su palabra de que no habrá ningún tipo de violencia ni amenazas durante el encuentro y él odia romper sus promesas.

Estas palabras causan cierto resquemor en los aventureros, pero todos acceden a acompañar al elfo hasta las cercanías del *Bosque del Rey*. Entonces, una figura envuelta en un halo luminoso surge de entre los árboles. Para sorpresa de **Dagar**, **Elara** y **Zelis**, se trata ni más ni menos que de **Cyflymder**, el hechicero sidhe que

hizo huir al grupo en el antiguo círculo druidico al norte de *Piedratrueno* y que estaba detrás de la magia onírica que afectó a los niños del orfanato del pueblo.

Se produce entonces un cierto momento de tensión entre **Zelis** y la alta fata, pues el mago semiorco recuerda que ha sido el responsable también de los ataques a los humanos que se internaban en el bosque, provocando el cierre de la ruta del este. **Cyflymder** se defiende, pues cuando rememora el episodio en el que el grupo se enfrentó a él, en el que pereció el jergali **Grif Hala**, les espeta que el inquisidor resurgió como una criatura muerto viviente que además estaba poseída por algún tipo de ser diabólico, lo que no corrobora que los humanos han tratado de llevar la maldición al interior del bosque. Tiene entonces que mediar **Barangon** para calmar un poco los ánimos, lo que hace que el sidhe cese inmediatamente en sus acusaciones y adopte una posición más conciliadora.

Cyflymder les explica que su participación en la vuelta de **Iriandel** ha demostrado a los seres feéricos que no todas las razas jóvenes son responsables de la maldad que pugna por destruir esta tierra. El unicornio no sólo es un poderoso agente de las fuerzas de la naturaleza, sino que también es un símbolo para los que se oponen al yugo de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Como gesto de buena voluntad, el sidhe les ofrece dos cosas. Primero promete encargarse de **Vardak**, el hechicero semielfo de sangre feérica que destruyó el *Fuerte Espino* y al que **Elara** y **Zelis** ya se enfrentaron. **Vardak** está al servicio de la oscura deidad de las fatas y es una muestra de lo que ocurre a aquellos que abandonan los caminos del bosque. Como aprendiz de **Ilkanir**, un gran hechicero Sy-Tel-Quessir y a su vez antiguo aprendiz suyo, ve cierta justicia poética en que el maestro de su maestro sea quien ponga fin a sus desmedidas ambiciones. Su segundo gesto es una advertencia. Hace algunos años, un aventurero amigo de las fatas, **Neidrel**, fue engañado y cayó bajo el influjo de agentes de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Actualmente es un peón de las fatas oscuras y sabe que se ha hecho pasar en los últimos tiempos por **Cuchilla Azul**, un legendario ladrón y asaltador de caminos del pasado. Hace poco tiempo estuvo en la comunidad feérica que gobierna con la intención de reclutar guerreros para un ataque en tierras humanas, concretamente en una localidad en las montañas del oeste llamada *Grangaunt*. Al escuchar este nombre, una pequeña campanilla resuena en las mentes de **Elara** y **Zelis**, pues ambos recuerdan que al asaltar la fortaleza de **Vardak** encontraron un mapa de *Cormyr* en el que precisamente dicha villa se encontraba señalada como si fuera un lugar de especial importancia en los planes del hechicero.

Antes de finalizar la reunión, **Zelis** ofrece también al sidhe una señal de buena fe. El mago semiorco sospecha que el pobre **Friky** podría tratarse de **Fridkin** el viejo druida gnomo de los bosques que los ayudó durante su periplo por el *Bosque de Hullack* y la defensa del *Fuerte Espino* y que fue capturado por el infame **Vardak**. Tras su huida, todos los **Hermanos de Sangre** lo daban por muerto pero puede ser que no fuera así. Efectivamente, **Cyflymder** le confirma que conociendo la retorcida mente de **Vardak**, puede que el semielfo considerada un castigo más terrible para el druida el privarlo de sus poderes y de su mente y encerrarlo en el cuerpo de un humano deforme. Si esto es cierto, **Fridkin** era un antiguo amigo, aunque los acontecimientos desatados por la maldición lo convirtieron en su rival. Sin embargo, sigue teniendo su respeto y nada le gustaría más que reforjar su antigua amistad con el gnomo de los bosques.

Finalizado el encuentro, **Cyflymder** regresa al bosque y los héroes vuelven a la casa de los **Guijarrón**, donde sopesan cuales van a ser sus siguientes pasos.

6 Tarsakh: Un nuevo día amanece y el grupo se despide de la pareja de hermanos medianos que han sido sus amables anfitriones durante su estancia en el pueblo. Quien ha vuelto a desaparecer es **Barangon**, aunque por lo que empiezan a conocer del bardo elfo, parece que esto es algo típico en él.

7 Tarsakh: Gracias a las monturas mágicas invocadas, el grupo llega a las ruinas de *Zundle*.

8 Tarsakh: Los compaeros llegan a *Minroe*, un pequeo pueblo minero en las faldas de los *Cuernos Tormentosos*.

10 Tarsakh: Internndose por el *Paso del Viento Oscuro* alcanzan *Peasco Calavera* sin incidentes.

11 Tarsakh: La siguiente etapa del viaje es la aldehuela de *Hacha Vieja*.

13 Tarsakh: Finalmente, los **Hermanos de Sangre** y **Vulkan de Helm** llegan a la villa de *Grangaunt*, que recibe su nombre por la familia cormyreana que la fundó largo tiempo ha. Con la llegada de la primavera la localidad es escenario de un festival que reúne a bastante gente de la región e incluso de algunas ciudades de las *Tierras Centrales Occidentales* por lo que sus calles están bastante concurridas y hay artistas ambulantes y mercaderes vendiendo sus productos en las plazoletas.

Dada la gravedad de la amenaza que pueden representar las fatas, los héroes deciden presentarse primero ante el **Señor, August Grangaunt**, quien los recibe cortésmente, mostrando especial deferencia hacia **Neo** y **Vulkan**. Al enterarse de la posibilidad de que **Cuchilla Azul** o alguien que se hace pasar por dicho criminal pueda atacar la villa no duda en poner los recursos de su guarnición a disposición de la compañía, dada la condición de **Caballeros** de varios de sus miembros.

Los aventureros le interrogan también acerca de posibles objetivos que pudieran haber atraído a **Neidrel**. El **Señor** confiesa que la única reliquia mágica que él conoce es la **Hoja de la Quebrada**, una espada ancestral que ha pasado de generación en generación en su familia y que se dice que tiene un gran poder contra seres malvados. La leyenda familiar relata que el fundador de la villa la usó para destruir a un demonio que asolaba la región y que había surgido de las profundidades de la *Grieta de la Fortuna Perdida*. Por otro lado, también les menciona que en el templo de **Selúne**, la *Casa de la Lunasaliente*, también se guarda un objeto que tiene cierta relación con la tradición de la localidad, especialmente con estos festivales estacionales, la **Llave Vernal**. Cuando finaliza la reunión con el **Señor** las primeras sombras nocturnas se están extendiendo por todas partes. Aprovechando que el culto de la **Dama Blanca de la Noche** suele permanecer abierto prácticamente todo el día, **Neo** y **Vulkan** acuden a visitar el templo, mientras el resto del grupo se dedica a la difícil tarea de encontrar alojamientos libres en la atestada villa.

Las calles de *Grangaunt* rebosan con todo tipo de actuaciones, canciones y muestras de alegría por la llegada de la primavera y moverse por ellas resulta complicado, aunque el aspecto del grupo provoca que la mayor parte de los presentes se aparten respetuosamente de su paso. Cuando se encuentra cerca ya de una de las tabernas más famosas, los *Doce Caballeros Bailarines*, una pelea masiva estalla en su interior, extendiéndose rápidamente por los alrededores. Prefiriendo no implicarse en la misma, **Dagar**, **Elara** y **Zelis** contemplan como la multitud se lía a golpes hasta que un fuerte contingente de **Dragones Púrpura** de la **Guardia** logra reunirse como para intervenir con garantías de detener la trifulca.

Ajenos a todo esto, ya que los rumores de la bronca quedan algo apagados por la lejanía y los otros ruidos propios del festival, **Neo** y **Vulkan** se presentan ante **Ilmanu Luuko**, **Estrellaplateada** de **Selúne** y sacerdote a cargo del templo. El buen clérigo agradece el aviso de los héroes, aunque su templo es humilde y el único tesoro que poseen de cierto renombre es la **Llave Vernal**, aunque su valor radica más en la fe de las buenas gentes de la villa en el objeto y su leyenda que en el verdadero poder de la reliquia. La tradición dice que el fundador del templo la trajo hace varios siglos y desde entonces la gente de la villa que sigue las tradiciones de la **Doncellalunar** creen que su poder les protege de las violentas tormentas que se abaten en los *Cuernos Tormentosos*, así como de las inclemencias del duro invierno o las lluvias torrenciales.

Mientras el **Estrellaplateada** les explica todo esto, un grito de terror resuena inesperadamente en los jardines que rodean el templo. Al asomarse al porche abovedado de la entrada, los aventureros y **Luuko** contemplan

como un asustado acólito trata de huir de una masa de tierra y piedras que emerge junto a él hasta alcanzar casi los tres metros de altura, adoptando también una forma humanoide. Sin mediar aviso alguno, el elemental de tierra se lanza contra la entrada del templo, donde **Neo**, **Vulkan** e **Ilmanu Luuko** se enfrenta al mismo. La fuerza de la embestida arrolla al selúnita, descargando luego un fuerte golpe contra el hechicero cormyreano. **Vulkan** reacciona descargando un golpe con su gran martillo que arranca trozos del elemental pero que no parece hacerle mella. Por su parte, **Neo** intenta descargar su magia contra el mismo, pero el escaso espacio que hay en la entrada provoca que fracase al usar sus poderes al tiempo que mantiene la guardia para evitar que la criatura aborte su conjuro. **Luuko** trata de disipar al ser invocado desde el suelo, pero no logra derrotar el poder de quien ha llamado al elemental, quien se ceba brutalmente con **Neo**, que cae al suelo inconsciente. **Vulkan** sigue descargando golpe tras golpe sobre el coloso de tierra, pero este continúa haciendo caso omiso del paladín, dirigiendo ahora su ira contra el clérigo selúnita a sus pies. El **Estrellaplateada** vuelve a fracasar en disipar al elemental y opta por canalizar las energías curativas de la **Doncellalunar** para sanar sus heridas y las del caído **Neo**. Afortunadamente para el sacerdote, un nuevo martillazo de **Vulkan** lo hace derrumbarse definitivamente antes de que pudiera volver a atacarlo, pues sus fuerzas estaban ya casi al límite.

Al apagarse los ruidos de la lucha en el jardín, llegan hasta ellos los gritos de varios acólitos que acuden al lugar de los hechos. Uno de ellos viene corriendo de la parte trasera del recinto donde ha descubierto a dos guardias muertos. Otro jardinero más joven asegura haber visto a una figura embozada en una capa levitar prácticamente desde una de las vidrieras abiertas del templo. Al llegar al suelo salió a la carrera topándose con los guardias que acudían atraídos por los gritos del combate que se producía a las puertas. Una especie de sombra cayó sobre ambos y el desconocido cruzó espadas como un rayo con los soldados. Apenas unos segundos después, ambos hombres de arma estaban en el suelo abatidos. El desconocido llegó hasta el muro trasero de los terrenos del templo y entonces se desvaneció por completo.

Al examinar el interior del templo, **Luuko** informa apesadumbrado a todos que la **Llave Vernal** ha desaparecido. El sagrario está abierto y la protección mágica y la cerradura de la vitrina donde se exponía han sido insuficientes para detener al intruso, quien parecía saber también que existía un aura que evitaba la presencia de seres malignos en el santuario, dado que la criatura invocada era un elemental. Su intención es dar la noticia inmediatamente al **Señor** para que ponga en alerta a sus tropas, aunque pide a todos que guarden silencio sobre el robo para evitar alarmar a la población.

Entretanto, el resto del grupo ha sido testigo de como los **Dragones Púrpura** se llevaban arrestados a casi una treintena de participantes en la pelea, lo que ha provocado que muchos de sus efectivos estuvieran enfrascados en dicha tarea. Al reunirse de nuevo con sus compañeros en una de las plazas de la villa, parece claro que todo formaba parte de una maniobra de distracción para dejar desguarnecidas las calles durante el asalto al templo de **Selúne**.

Ya entrada la noche, el grupo logra alojamiento en la *Logia de los Acechavenados*, un refugio frecuentado por cazadores y viajeros y dirigido por **Ost Untamoinen**, un antiguo cazador y guía retirado. Al preguntarle **Elara** por leyendas y mitos de la región, el veterano semielfo le explica que las gentes de la zona siempre han mirado con cierto temor las inmediaciones de la *Grieta de la Fortuna Perdida*, aunque él personalmente jamás ha encontrado ninguna criatura oscura o demoníaca en sus viajes en el pasado. También hay algunos otros puntos ricos en historias lúgubres, como la buitrera cercana al pueblo de *Peñasco Calavera*.

14 Tarsakh: Después del desayuno, el grupo acude al templo de **Selúne** donde se reúnen con **Ilmanu Luuko**, quien ha rezado durante toda la noche a la **Doncellalunar** para solicitar una plegaria que le muestre el destino

de la **Llave Vernal**. La diosa le ha mostrado una montaña cuya cumbre estaba cubierta de nieve y en la cual se vislumbraba un pequeño glaciar en una de las caras de la cima.

Poco después de abandonar el templo un mensajero del **Señor** se acerca a los aventureros solicitando su presencia en el castillo. **August Grangaunt** les informa que una pareja de jinetes de hipogrifo vio a un grupo de media docena de individuos sospechosos que se movían por un sendero de montaña al noreste de la villa poco después de amanecer. Al verse descubiertos, uno de ellos conjuró una neblina mágica que cubrió una parte de la cornisa ocultándolos. Aunque los soldados se mantuvieron en vuelo rodeándola, cuando el viento la disipó no había ni rastro de los extraños.

Tras exponer estos hechos, el **Señor** manifiesta que ha mandado patrullas a caballo para controlar las carreteras y también ha enviado mensajes a las poblaciones más al norte para que estén en alerta. Desgraciadamente, con muchos de los efectivos militares desplegados con los ejércitos reales, la mayoría de villas y pueblos del reino han visto mermadas sus guarniciones. En todo caso, supone que los asaltantes usarán caminos y sendas de montaña, evitando las rutas más conocidas. Ha dispuesto una recompensa por recuperar la **Llave Vernal** y capturar al criminal conocido como **Cuchilla Azul** o quien se hace pasar por el mismo y supone también que la **Iglesia de Selúne** se mostrará agradecida por la recuperación de la reliquia.

Decididos a detener a **Neidrel** y los suyos, los **Hermanos de Sangre** revisan sus opciones. Pueden seguir la pista del avistamiento de los jinetes de grifo, que conduce hacia las cercanías de la *Grieta de la Fortuna Perdida*. Por otro lado, conocen el posible destino del ladrón, aunque como bien señala **Vulkan**, las adivinaciones no siempre son totalmente claras. Por ello, **Elara** opta por ofrecer un trabajo como guía al curtido **Ost Untamoinen**, quien acepta el encargo por 200 piezas de oro y los emplaza para que hagan los preparativos para partir antes del amanecer del día siguiente.

15 Tarsakh: Guiados por el veterano **Untamoinen**, los aventureros parten siguiendo el posible rastro de **Neidrel** y su grupo hacia las montañas al este de la villa. Para ganar tiempo, conjuran unas monturas mágicas que les permitirán seguir la ruta durante un buen trecho, girando luego por una senda de cazadores que el guía semielfo conoce.

16 Tarsakh: Con las últimas luces del atardecer, el grupo se acerca a la *Grieta de la Fortuna Perdida*, divisando un puente colgante de cuerdas y maderas y que permite salvar una quebrada de casi una treintena de metros de anchura. Al otro lado se divisa un pequeño refugio de montaña, una construcción que sorprende a **Ost Untamoinen**, aunque el semielfo reconoce que han pasado varios años desde que recorrió esta ruta por última vez.

El puente se bambolea levemente, mecido por los vientos de las montañas, por lo que cruzarlo no está exento de cierto riesgo, especialmente si se lleva equipo pesado. Para comprobar la estabilidad, **Ost** se acerca al borde de las tablas. El semielfo llama entonces la atención de los héroes. En el fondo del barranco, de cerca de medio centenar de metros de profundidad, se vislumbra la silueta quemada de una criatura, un hipogrifo. Incluso más allá, a poca distancia de la bestia, puede verse el cadáver de su jinete.

Neo se dispone a conjurar su magia para poder volar a inspeccionar la escena cuando una terrible bola de fuego estalla en mitad del grupo, provocando a todos y especialmente a **Elara**, graves quemaduras. Rápidamente, todos se ponen en alerta, desplegándose para evitar se un blanco fácil. **Vulkan** invoca una oleada de energía curativa que restaña en parte los tremendos daños sufridos por todos. Por su parte, **Neo** se aparta del borde, al tiempo que **Elara** se deja caer por la grieta invocando al tiempo un conjuro de vuelo que le permite planear sobre el abismo. Mientras, **Dagar** y **Zelis** permanecen en un segundo plano, tratando de avistar a su atacante. Una figura embozada ha surgido del interior de la cabaña y les está disparando con un

arco desde el otro lado del puente. Uno de los proyectiles se clava dolorosamente en **Neo** y un segundo ataque impacta también a **Vulkan**, aunque el resto de flechas pasan inofensivamente.

Entretanto, **Elara** tiene también graves problemas. Cuando la **Espadacantarina** trata de elevarse, una criatura elemental desciende sobre ella como un torbellino de aire puro, atrapándola en su vórtice y haciéndola girar descontroladamente.

En el riesgo, el resto del grupo continúa pasándolo mal. **Neo** lanza una bola de fuego contra el arquero del otro lado del cañón, pero su conjuro es bloqueado por una defensa mágica. A su vez, el misterioso mago que los ataca invoca su propia bola de fuego que, aunque menos dañina que la inicial, sigue desgastando a los aventureros y provoca que **Ost** tenga que escapar para salvar la vida. También **Zelis** intenta usar uno de sus pergaminos arcanos cuando una flecha surge de las rocas cercanas al puente hiriéndolo de gravedad y provocando que caiga al suelo inconsciente. Sólo la rápida intervención de **Vulkan** evita que el mago semiorco perezca por el certero disparo. Rápidamente **Dagar** y el paladín de **Helm** se disponen a hacer frente a este nuevo atacante, quien se mantiene a distancia hostigándolos con su arco.

La situación es grave pero, por fortuna, los atacantes también han gastado gran parte de sus reservas mágicas y no parecen decididos a combatir hasta la muerte. El arquero del otro lado de la grieta desaparece de la vista del grupo y el otro encapuchado huye al verse frente a los dos paladines, lo que permite que los aventureros se puedan replegar unos metros hasta una cobertura de rocas y allí sanarse. Es entonces cuando se dan cuenta de la ausencia de **Elara**.

El cuerpo de la intrépida elfa yace en el fondo del cañón, a pocos metros del jinete de hipogrifo y su montura. Sin dudarle un instante, **Neo** desciende para auxiliar a su compañera, pero se encuentra con que la **Espadacantarina** está muerta, por lo que sólo puede recuperar sus restos para poder proporcionarle una sepultura.

Para evitar una segunda emboscada, el grupo decide retroceder por el camino hasta una terraza de roca más fácilmente defendible y donde **Zelis** puede conjurar también su refugio mágico.

17 Tarsakh: Tras enterrar a **Elara** entre las rocas de la montaña, los compañeros regresan hasta el puente colgante, donde descubren que tampoco hay rastro de la cabaña al otro lado de la grieta. **Neo** se encarga también de recoger el cuerpo del **Explorador Real** muerto y así poder enterrarlo también en la montaña. No hay rastro alguno de los misteriosos atacantes, aunque sin duda eran hombres de **Neidrel**, dejados atrás para impedir que nadie pudiera seguir a su líder. El propio puente ha sido manipulado maliciosamente, pues varias tablas están sueltas y para provocar la caída de cualquiera que las hubiera pisado llevando demasiado peso. Por fortuna, la entrenada vista de **Ost** descubre la trampa sin problemas y sus expertas manos reparan los tabloncillos para volver a propiciar un paso seguro.

Al otro lado, el avezado guía descubre dos rastros, uno que conduce hacia el norte, hacia el *Paso del Viento Oscuro*, y otro más antiguo que parece descender por los pliegues del terreno hacia las profundidades de la *Grieta de la Fortuna Perdida*.

Esta última senda despierta las sospechas de los aventureros, pues todos recuerdan las leyendas que el propio **Untamoinen** les contó sobre la región. Por todo ello, el grupo decide descender para seguir este misterioso camino, que baja y baja muy por debajo del nivel del cañón sobre el que se extiende el puente colgante.

Después de casi dos horas de bajada, por una grieta tremendamente estrecha en algunos puntos, la expedición se interna por una cueva que continúa descendiendo poco a poco, hasta llegar a una repisa natural frente a un pozo que cae hasta más allá de donde alcanza la vista o cualquier iluminación mágica.

Una voz resuena entonces en las mentes de los presentes, saludando cortésmente a **Dagar** y **Vulkan** como hermanos de la **Cruzada Resplandeciente** y previniendo al resto de que cualquier intento de continuar adelante será castigado duramente. Soplados por esta presencia inesperado, los paladines saludan al misterioso guardián, que se manifiesta como una criatura de aspecto angelical. El ser celestial les previene de que un demonio de los reinos lejanos se halla prisionero en las profundidades de la sima. Demasiado peligroso para desterrarlo y permitirle regresar al *Abismo*, los miembros de la **Cruzada Resplandeciente** lo confinaron hace siglos para contener su maldad.

Antes esta revelación, los héroes comienzan a sospechar que los planes de **Neidrel** incluyen sin duda alguna al oscuro preso de las profundidades de la montaña. Al preguntar al guardián al respecto, éste les confirma que un peregrino de la **Cruzada** se presentó hace poco tiempo con intención de interrogar a la criatura cautiva, aunque él le previno acerca de las tretas del demonio. Está más allá de su cometido el saber qué le preguntó, pero les confirma que el peregrino regresó sano y salvo al mundo de la luz. Escuchando esto, **Zelis** espeta al celestial que ha sido engañado, pero éste simplemente contempla dicha posibilidad como imposible, aduciendo a su vez que las palabras del semiorco son especialmente poco dignas de confianza por su propia aura.

Antes que entrar en una discusión con el guardián, **Dagar** y **Vulkan** le preguntan si pueden ver al prisionero a lo que el celestial accede, invocando su magia sobre ambos paladines. Inmediatamente, los dos guerreros sagrados comienzan a descender suavemente por el pozo hasta desaparecer en la negrura.

Al cabo de un buen rato, cuando ya el resto de sus camaradas comienzan a temerse lo peor, el enano y el chultano emergen de nuevo flotando lentamente hasta llegar a la repisa. Más allá del foso encontraron una puerta sellada por las custodias sagradas de la **Cruzada Resplandeciente**. Tras ella se escondía una cámara llena de sombras de la que emergió una voz femenina y seductora. Siguiendo el consejo del guardián celestial, ninguno de los dos osó cruzar el umbral. La demonia prisionera se regodeó de haber revelado secretos al anterior huésped, revelando que sabía de su verdadera naturaleza. No pueden fiarse de la veracidad de sus palabras, pero la criatura parecía regocijarse en que **Neidrel** estaba a punto de liberar a un **Duque del Viento** de su prisión en un glaciar en lo alto del *Monte Shalandragar*, algo que desataría el caos en la región sin duda alguna. También se refería a **Neidrel** como el **Tres Veces Traidor**, porque había traicionado antaño a su amante, posteriormente a sus hermanos de sangre y ahora iba a hacerlo también con su ama. De ser esto cierto, está claro que el plan del semielfo implica liberarse del yugo de la **Reina del Aire y la Oscuridad**, aunque eso no excluya que gente inocente vaya a sufrir en el proceso.

Tras despedirse del ángel guardián, el grupo regresa a la superficie de la *Grieta de la Fortuna Perdida* dirigiéndose hacia el *Paso del Viento Oscuro* en pos de los pasos de **Neidrel**.

18 Tarsakh: Cerca del mediodía los aventureros pasan por el pueblo minero de *Minroe*, donde **Ost** pregunta a algunos de sus conocidos. Uno de los capataces recuerda haber visto a un semielfo con aspecto de juglar preguntando por una mina abandonada al norte de la población. Le advirtieron de que la explotación estaba cerrada y que internarse en la mina era peligroso, pero el forastero no pareció darle importancia. De eso hace ya un par de días.

Por otro lado, **Untamoinen** también les presenta a **Conn Soutom**, ayudante del **Alguacil** del pueblo y antiguo miembro de la famosa compañía mercenaria de las **Garras de la Wyverna**. El guía les comenta que es un experto arquero y un tipo de fiar que podría serles de ayuda, especialmente ahora tras la pérdida de la pobre **Elara**. Viendo que el consejo de **Ost** es bastante acertado, **Neo** contrata al antiguo mercenario por 200 piezas de oro para que los acompañe a la cumbre del *Shalandragar*.

Se plantea ahora una disyuntiva. Pueden seguir la pista de la mina abandonada o dirigirse directamente al monte que vislumbró el clérigo de **Selûne** en la visión otorgada por la diosa. Finalmente, es esta segunda opción la escogida por los aventureros que quedan en partir con las primeras luces del día siguiente.

19 Tarsakh: Aprovechando las monturas mágicas invocadas la expedición atraviesa a gran velocidad el *Paso del Viento Oscuro* llegando a las inmediaciones de la fortaleza de *Escudocuerno*.

20 Tarsakh: Los compañeros comienzan a ascender lentamente por las faldas del *Monte Shalandragar*. Casi al atardecer, encuentran una cordada que asciende hasta un pináculo cerca ya de la cima, aunque algo expuesto al clima. Más allá, la cumbre está completamente nevada e incluso se vislumbra un glaciar similar al que **Ilmanu Luuko** describió en su visión.

Debido a la escasez de luz, los héroes acuerdan instalar el refugio mágico de **Zelis** en este punto, aunque el mago semiorco inspecciona las cercanías del glaciar transformado en un pequeño elemental de aire para asegurarse de que no hay ningún peligro acechándoles.

21 Tarsakh: Tras la salida del sol los aventureros escalan los últimos metros de subida por la nieve hasta llegar a una grieta que se interna en las profundidades del glaciar que rodea la cima del *Shalandragar*. El pasadizo helado recorre varias decenas de metros hasta llegar a una serie de ramales que parecen extender como un pequeño laberinto de hielo. En algunos puntos, el hielo incluso parece emitir una cierta luz azulada, aunque la temperatura pese a ser fría es relativamente soportable.

Al acercarse a la encrucijada de túneles, una pequeña criatura alada, una especie de diablillo de hielo, emerge de uno de los pasillos y sale huyendo a toda velocidad con un grito agudo al verlos. Rápidamente, los aventureros siguen su estela hasta que surgen al exterior de los túneles. Contemplan un pequeño valle nevado en el que se levanta un bosque de árboles de hielo por el que el pequeño ser desaparece.

Descendiendo con cautela por la ladera helada, el grupo llega hasta el bosquecillo. Apenas han avanzado una decena de metros por el peculiar paisaje nevado cuando varias figuras humanoides emergen de detrás de los troncos congelados. Son humanoides pero distan mucho de ser humanos, pues sus pieles de color blanquiazul y el fulgor gélido de sus ojos anuncian que pertenecen a los reinos lejanos más allá de *Faerûn*. Su líder, un guerrero que porta un escudo y una espada bastarda hechos de hielo azul se presenta en una lengua extraña, pero luego comienza a usar la Lengua Común con un extraño acento. El ser se presenta como el **Capitán Glaudro**, fiel servidor del **Duque** que gobierna esta prisión helada. Les da la bienvenida en nombre de su señor y les invita a acompañarlos para presentar sus respetos y, en su caso, prestar juramente de lealtad si lo consideran oportuno.

Los héroes se muestran confusos ante las palabras de **Glaudro**. Éste sonríe con expresión de cierta amargura al escucharlos y les explica la situación con mayor detalle. Se encuentran en una prisión a la que fue desterrado el **Duque** por un horrible crimen que cometió contra su familia. Él y sus hombres, como soldados y servidores fieles a su señor, lo acompañan en su destierro que dura ya siglos. En ocasiones, algunos moradores del plano material encuentran la entrada al glaciar que alberga su prisión y quedan cautivos al igual que ellos. No obstante, la prisión no deja de albergar algunos peligros. De manera desconocida para él y su señor, criaturas de hielo y aire a veces logran penetrar en los túneles helados de la cárcel y atacan a los moradores no elementales de la misma. Por ello, el **Duque** ofrece su protección a cualquiera que preste juramento de lealtad y fidelidad hacia su persona.

Deseosos de conocer más sobre este extraño lugar, los aventureros aceptan la invitación del **Capitán Glaudro** y lo acompañan a entrevistarse con su señor, a excepción de **Conn** y **Ost** que permanecen en el bosquecillo custodiando sus armas y objetos mágicos junto con dos de los guerreros humanoides.

Después de seguir un pequeña laberinto de túneles a los que acceden desde otro de los lados del valle, **Glaudio** los lleva hasta una gran caverna en la que hay tres lagunas de agua. Curiosamente dos de ellas burbujan como si el agua estuviera bastante caliente, lo que sorprende un poco en este insólito lugar. Al fondo de la caverna se levanta un enorme trono de hielo, en el que se sienta un fornido humanoide de piel azulada que sobrepasa los tres metros de altura. A pesar de su aspecto, el ser elemental irradia una cierta aura de respeto y viste una túnica ricamente decorada. Se presenta como **Duque** de la casta **Houdeam** y los invita a establecerse en los confines de la prisión helada que ahora los retiene a todos. Parece preocuparse poco por los acontecimientos del exterior, aunque sí que les ofrece su protección contra las criaturas de hielo que a veces deambulan por los túneles y el bosque, siempre y cuando le juren lealtad. Por algún extraño motivo, las palabras del **Duque del Viento** parecen portar la esperanza de que aquellos que le sirvan podrían escapar de su encierro en un futuro no muy lejano.

Intrigados por este inesperado giro de los acontecimientos, los héroes solicitan al ser algo de tiempo para meditar su oferta y son guiados por el **Capitán Glaudio** y sus hombres de regreso al bosquecillo, donde se reúnen de nuevo con sus otros dos compañeros. Aprovechando la situación, inquieren un poco a su acompañante sobre los otros habitantes de la cárcel elemental, así como de la presencia reciente de otros visitantes. **Glaudio** les explica que el número de moradores del plano elemental ha variado con el paso del tiempo. Actualmente, hay una docena de presos que comparten la prisión, aunque sólo ocho de ellos han jurado lealtad a su señor. Cuatro son los restos de una banda de asaltadores de caminos que se ocultaron en estas cuevas para escapar de sus perseguidores. Otros dos son una pareja de bárbaros de las montañas que vinieron aquí siguiendo la leyenda de la montaña, lo mismo que un par de gnomos. Todos ellos viven en las cuevas en el valle del bosque helado y están bajo la protección del **Duque**. El cuarteto restante son los restos de una compañía aventurera que vino aquí en busca de tesoros y magia. Son los únicos que se han mantenido al margen de todos, habiéndose hecho fuertes mediante magia y trampas en una sección más apartada de los pasadizos. Respecto a la presencia de nuevos visitantes, **Glaudio** mantiene un silencio incómodo pues su lealtad a su señor le impide responder a dicha cuestión, remitiéndoles a que hablen directamente del asunto con el **Duque**. No obstante, al describir la caverna del trono helado, **Ost Untamoinen** no puede dejar de reconocer un objeto que se exhibía en uno de los reposabrazos: una especie de esfera de hilo de plata en la que brillaba una curiosa luz mágica de color azulado. Ante el asombro de todos, el veterano guía les confirma que se trata ni más ni menos de la **Llave Vernal**.

Tras despedirse de **Glaudio**, los compañeros deciden ir a visitar la zona de las cuevas, donde se encuentran con **Geppa** y **Teko**, dos jóvenes bárbaros procedentes del **Clan Donchar** de los *Picos del Trueno*. Por el relato que cuenta la muchacha, quien parece ser más abierta y locuaz que su callado acompañante, ambos llevan aquí mucho tiempo y tuvieron que prestar juramente de lealtad al **Duque del Viento** para evitar que los bandidos los tomasen como prisioneros para su sádico divertimento.

Al preguntarle por los aventureros, la joven **Geppa** les cuenta que apenas han visto a uno de ellos, un fornido hombre de armas que lleva una cicatriz que le cruza la cara y que de vez en cuando recorre el bosque helado. Él y sus compañeros se han atrincherado en los túneles al sur del pequeño valle helado y por lo que ella y **Teko** han visto, han llenado los accesos de trampas e incluso algunas runas mágicas similares a las existentes en los pasadizos que llevan a los aposentos del **Duque**.

El paso del tiempo en el interior de la prisión es apenas imperceptible. Después de descansar y recuperar los conjuros gastados, el grupo le pide a **Geppa** que los guíe hasta la entrada de los túneles donde suelen ocultarse los aventureros. Por lo que les revela la hechicera bárbara, al parecer se trataba de una pequeña

compaña, pero algunos de ellos resultaron muertos al combatir con las criaturas de hielo que surgen entre las grietas de la prisión o al enfrentarse a otros monstruos que también entraron en las cuevas y quedaron atrapados.

Efectivamente, tal y como les describió la chica, al cabo de un buen rato de caminar por los pasadizos el grupo llega hasta un túnel helado en cuya pared se vislumbra grabado en el hielo una extraña marca rúnica, rellenado el bajorrelieve con lo que parece sangre seca. Tras dar varias voces, una alta figura emerge al final del túnel. Es un humano, un alto guerrero que porta un pectoral de placas y blande una gran hacha de doble filo. El extraño se presenta como **Karwyn** y demanda saber el motivo de la presencia del grupo. Cuando le cuentan todo acerca de la **Llave Vernal** y de la próxima liberación del **Duque**, el guerrero parece meditabundo por momentos. Por un lado parece aliviado por la posibilidad de escapar, pero también por otro deja claro que estas noticias provocarán que su grupo acceda a jurar lealtad al poderoso ser elemental, algo que habían estado evitando hasta ahora, aunque no revela el motivo.

Viendo que su reunión termina de manera infructuosa, los compañeros regresan hasta el bosque de árboles de hielo, donde le piden al **Capitán Glaudro** que arregle una reunión, si es posible, con **Neidrel Quinn**. Sus sospechas de la presencia del semielfo en la prisión se ven confirmadas totalmente cuando el noble guerrero accede, prometiéndoles llevarles a su presencia cuando acabe su período de patrulla de los túneles del complejo.

Tras descansar de nuevo en las cuevas en lo alto de la ladera del pequeño valle, los **Hermanos de Sangre**, junto con **Conn** y **Ost Untamoinen**, se reúnen con el **Capitán Glaudro** y media docena de sus soldados, quienes les guían a través de los pasadizos hasta una cueva de hielo. El interior de la misma está decorado con varias esculturas tremendamente realistas. La mayoría de ellas representan aspectos de la naturaleza, pequeñas plantas y animales, aunque otras muestran algunas escenas tremendamente sombrías, que destilan la amargura interior de su creador.

Mientras contemplan las improvisadas obras de arte, una figura se hace visible repentinamente frente a ellos, como si hubiera estado protegida por un manto de invisibilidad. Viste ropas oscuras aunque va enfundado en una colorida capa azul. Su rostro está pálido y sus ojos transmiten una increíble tristeza. El semielfo se presenta como **Neidrel Quinn** y se muestra sorprendido de que alguien haya sido capaz de seguir sus pasos. No obstante, la presencia del **Capitán Glaudro** y sus soldados, así como su estatus de invitado del **Duque** le confieren una protección de la que es consciente por lo que no se muestra amedrentado por la presencia de los aventureros.

Cuando le interrogan por sus intenciones, **Neidrel** parece desahogar sus sentimientos. Su antiguo amor, **Tressa Kelrand**, una paladina de **Torm** que enderezó su vida, cayó presa de las maquinaciones de las fatas oscuras hace ya años. Para liberarla tuvo que cometer actos terribles, pero sus planes siempre se vieron frustrados en última instancia y por ello la **Reina del Aire y la Oscuridad** no cumplió su promesa de devolvérsela. Está harto de ser un peón en el juego de ambiciones que se desarrolla día a día por parte de los poderosos. Se enteró de la existencia de esta prisión elemental y pretende liberar al **Duque del Viento** a cambio del secreto para manipular el **Hielo Brujo** donde está atrapada su amor perdido. Podría entregarlos a una muerte cierta revelando al **Duque** sus intenciones de recuperar la **Llave Vernal** pero, a cambio de su silencio y de la promesa de regresar a liberarlos cuando el ser elemental y sus sirvientes se hayan marchado, **Neidrel** les pide que le ayuden a liberar a **Tressa** del lugar donde está confinada junto a otros cautivos de la **Reina del Aire y la Oscuridad**. Se trata de una tierra mágica, ubicada entre el mundo terrenal y el reino feérico donde moran las fatas y otras bestias mágicas. Allí gobierna una de los vástagos de la **Reina**, esperando el

momento también para atacar el mundo de los humanos, responsables de la maldición que asola el antiguo *País del Bosque*.

Ante esta revelación, el grupo le pide a **Neidrel** tiempo para meditar su oferta y le solicitan al **Capitán Glaudro** una audiencia con el **Duque**. El callado guerrero y sus hombres no parecen haberse enterado de nada de lo que han hablado los compañeros con el semielfo, dado que únicamente son capaces de comunicarse con ellos en la Lengua Común y de forma relativamente limitada. De no ser así, los aventureros suponen que han decidido guardar silencio ya que si el poderoso señor elemental supiera sus planes toda la misión acabaría seguramente en un trágico desastre.

Algún tiempo después, fiel a su palabra, **Glaudro** los lleva a presencia de su señor. Junto al poderoso **Duque del Viento** descansa la **Llave Vernal**, cuyo interior refulge con una mística luz azulada. Intentando mantener un tono lo más cortés y respetuoso posible, los aventureros explican al ser que todavía están sopesando prestarle juramento pues antes quieren saber si las tierras del reino de *Cormyr* sufrirán algún daño por su parte cuando se libere. El **Duque** se muestra algo sorprendido por la pregunta, pero manifiesta que no le importan nada los reinos de las razas mortales que los rodean. Su propósito es prepararse para reclamar la herencia que por justicia le pertenece. Según su historia, pertenece a una familia noble de los de su raza, los vaati. Uno de sus hermanos maquinó contra él para engañar a su padre y arrebatarle el honor que le correspondía por derecho, por lo que se ganó su odio. Sin embargo, su inexperiencia le llevó a cometer un acto equivocado y deshonoroso. En lugar de desafiar abiertamente al culpable y retarlo a un duelo de honor, se dejó mal aconsejar y usó otro método para acabar con su amenaza. Por dicha causa fue exiliado junto a sus fieles servidores a esta prisión elemental. Una vez se libere pretende formar un ejército que lo ayude a regresar a su hogar, en los reinos lejanos más allá de este mundo, y reclamar el puesto que merece. Una guerra está cerca y amenaza a todo el multiverso conocido. Pronto las legiones de **Miska** se levantarán al servicio de la **Reina del Caos** y sólo un líder fuerte podrá reunir a los **Duques del Viento** para enfrentarse de nuevo a este mortal enemigo. También les previene que dicho conflicto afectará por igual a las razas mortales e inmortales por lo que harían bien en aceptar su ofrecimiento y unirse a su estandarte.

Algo confusos por la declaración de intenciones del vaati, los héroes se excusan ante el mismo y se retiran de nuevo hacia su refugio en el pequeño valle helado, prometiendo al **Duque** que tomarán una decisión próximamente. Cuando se encuentran atravesando el bosque gélido, una explosión de esquirlas de hielo sale disparada de entre los troncos, hiriendo como metralla a varios de los aventureros. Un instante después, una masiva figura vagamente humanoide hecha de hielo emerge de entre la nieve atacando a **Neo**. El grupo reacciona con celeridad y el elemental es rápidamente abatido por una combinación de rayos ígneos conjurados por **Zelis** y varios flechazos certeros de **Conn**. A pesar de todo, este encuentro constata las palabras de **Glaudro** en las que les advertía sobre los peligros de la prisión a causa de las criaturas que en ocasiones logran penetrar en la misma.

Después de descansar y recuperarse del encuentro con el ser de hielo, los compañeros esperan a ver de nuevo al **Capitán Glaudro** patrullando con sus soldados la zona del bosque helado. Gracias al elemental, consiguen reunirse nuevamente con **Neidrel Quinn** para transmitirle su decisión de aceptar la oferta del semielfo, esperando que éste los rescate una vez que el **Duque del Viento** y sus huestes abandonen la prisión.

Tras esto, al grupo sólo le queda esperar acontecimientos protegidos en la ladera norte del valle, desde donde observan ocasionalmente a los bandidos o a la pareja de bárbaros.

A estas alturas los héroes han perdido ya por completo la noción del paso del tiempo y su monotonía se ve rota cuando varios soldados elementales se acercan a las cuevas para hablar con los bandidos y con **Geppa** y **Teko**. Un rato después, la media docena de humanos acompaña a los guerreros de piel blanquiazul hasta el fondo del valle, donde al cabo de un rato se reúnen con varios soldados más y con un cuarteto de individuos que suponen que se tratará de los aventureros supervivientes.

Pasado un tiempo, la alta figura del **Duque del Viento** emerge también de los pasadizos. Le acompaña todo su séquito en el exilio, casi un centenar de soldados y sirvientes. Toda la comitiva recorre el bosque hasta los túneles del otro lado del valle, desapareciendo por los mismos al cabo de unos minutos.

Algún tiempo más tarde, un débil temblor empieza a sentirse en el interior de la prisión. Poco a poco, la intensidad del mismo va ganando fuerza, hasta que los compañeros se ven obligados a abandonar la cueva en la que se refugian por miedo a que pueda derrumbarse. Lo cierto es que algunos de los túneles al fondo del valle sí empiezan a hundirse, en medio de nubes de hielo y nieve. Una grieta de hielo se abre en mitad del valle y varias figuras comienzan a emerger de la misma. Para cuando terminan de surgir el temblor se ha disipado, pero los pasadizos que conducían a las cámaras del **Duque** han quedado completamente sellados por la piedra helada. De la grieta han surgido cuatro grandes elementales de hielo y tres figuras que los héroes reconocen como vaati.

Uno de ellos repara en la presencia del grupo y comienza a ascender en solitario hacia ellos. A pocos metros de donde se encuentran esperándolo con cautela la criatura se detiene y hace un gesto de paz mientras les habla en una extraña lengua, similar a la que usaban **Glaudio** y sus guerreros. Al comprobar que no entienden sus palabras, el ser elemental comienza a usar una arcaica forma de la Lengua Común. Pertenece a la raza de los vaati, concretamente a la casta **Bledrudeam**, que construyó la prisión elemental en la que estaba encerrado un peligroso traidor de su raza. Al enterarse de la liberación del **Duque**, el vaati se muestra claramente preocupado. Les pide perdón por haberse visto envueltos involuntariamente en un conflicto que no les afectaba y les ofrece llevarlos con él al otro lado de la grieta mediante su magia y abrir un portal para que puedan regresar a su mundo.

Viendo sinceridad en las palabras del guardián, el grupo acepta su oferta y le acompañan de regreso al valle. Sin embargo, cuando los soldados que lo acompañan hacen ademán de descender de nuevo por la fractura hecha en el hielo sucede algo inesperado. Una oleada de energía emerge de la grieta, una mezcla de frío y electricidad barre todos los alrededores con una potencia tal, que los dos vaati son prácticamente desintegrados. Al mismo tiempo, el **Bledrudeam** queda bastante malherido y un fulgor extraño aparece en los ojos de los elementales de hielo, que se giran al unísono hacia el grupo anunciando que sus intenciones han pasado a ser hostiles.

Este giro de los acontecimientos provoca que el vaati restante salte desesperadamente al interior de la sima, aunque los héroes ya no llegan a comprobar si llega a sobrevivir a las energías mortíferas que han emergido de la misma, pues los elementales de hielo se aproximan a ellos. De nuevo, **Neo** es el que sale peor parado en el choque inicial, pues un tremendo golpetazo da con sus huesos por tierra. Además, el frío toque de los seres provoca que varios de los aventureros que reciben heridas de los mismos queden temporalmente ralentizados, por lo que la lucha es incierta. Afortunadamente, **Zelis** es capaz de invocar su magia de vuelo y ponerse fuera del alcance de las criaturas, hostigándolas incesantemente con su poderosa magia de fuego. También **Conn**, **Dagar** y **Vulkan** hacen frente a los monstruos de hielo, manteniendo una línea defensiva. Aunque varios de los compañeros sufren graves heridas, especialmente **Neo**, **Ost** y **Vulkan**, poco a poco las criaturas comienzan a caer una a una, quedando destruidas en el suelo helado como meros montones de hielo y nieve.

El combate acaba con la victoria de los aventureros y mientras los restos de los elementales quedan hechos añicos en el valle, **Vulkan** se ocupa de sanar las heridas de sus camaradas y las suyas propias.

El miedo palpable en los ojos del **Bledrudeam** al enterarse de la liberación del **Duque** y los suyos y la desesperación mostrada al intentar llevar la noticia a los suyos incluso a pesar de tener que saltar a la mortífera grieta les hace pensar sobre las auténticas intenciones del vaati que ahora anda suelto por los *Reinos*. En todo caso, ya no vale la pena preocuparse de otra cosa que no sea si **Neidrel Quinn** cumplirá con su palabra y regresará para liberarlos y entregarles la **Llave Vernal**.

El tiempo continúa pasando de una manera extraña en el interior de la prisión. Los compañeros entrenan, estudian e intercambian relatos en un intento de pasar las horas muertas pero la desesperación va haciendo presa poco a poco de sus corazones y mentes.

Cuando empezaban a perder la esperanza de que el volátil semielfo hiciera honor a su pacto, una figura emerge súbitamente del túnel por el que marchó el **Duque del Viento** y sus seguidores. **Neidrel** ha cumplido su promesa y está dispuesto a llevarlos de regreso a la cumbre del *Monte Shalandragar*.

22 Mirtul: Después de cruzar la entrada al glaciar, precedidos por el semielfo que sostiene la **Llave Vernal** en su manos enguantadas, el grupo siente de nuevo la fría brisa de las montañas pero en esta ocasión pueden asegurar que nunca el aire les supo tan agradable.

Según las explicaciones de **Neidrel** ha pasado casi un mes desde que entraron en el glaciar, por lo que es posible que se hayan producido algunos acontecimientos durante su ausencia, aunque el semielfo se muestra totalmente hermético respecto a la localización del **Duque del Viento** y el pequeño ejército vaati. Promete contactar con ellos en el futuro para proporcionarles una manera de atravesar los antiguos portales feéricos y poder llegar a las tierras del velo donde está prisionera su amada, junto con otros cautivos del **Hielo Brujo** de la **Reina del Aire y la Oscuridad**.

Las noticias del semielfo provocan que los aventureros se den prisa en su vuelta a tierras cormyreanas, pues si es cierto que la **Llave Vernal** posee magia protectora contra las inclemencias del clima de los *Cuernos Tormentosos* su presencia en el templo de **Selúne** puede ser muy necesaria con la primavera en curso y las fuertes tormentas que la acompañan habitualmente sobre esta región. Por ello, descienden del *Monte Shalandragar* y bordean el camino de montaña hasta la *Carretera Alta* sin detenerse en la fortaleza de *Escudotrueno*.

23 Mirtul: Los compañeros llegan al pueblo de *Peñasco Calavera*, donde discretamente tratan de enterarse si ha ocurrido algún suceso recientemente que pudiera ser resultado de la intervención del **Duque del Viento** o de sus seguidores. Afortunadamente para sus conciencias, los rumores que les transmiten los lugareños giran más en torno a un ataque de muertos vivientes, antiguos pescadores ahogados en el *Aguadewyvern*, ocurrido en la costa cerca de *Immermar*.

24 Mirtul: El grupo alcanza la aldehuela de *Hacha Vieja*.

26 Mirtul: Las monturas mágicas llevan a los héroes hasta las cercanías de *Grangaunt* en apenas dos jornadas. Una vez en la villa, mientras uno de los soldados de las puertas avisan al **Señor August Grangaunt**, el grupo aprovecha para visitar la *Casa de la Lunasaliente*, donde **Ilmanu Luuko** los recibe sorprendido, pues al haber pasado tantos días pensaba que una tragedia se había abatido sobre el grupo. Al ver de nuevo la **Llave Vernal** su rostro se ilumina de júbilo, manifestando que las gentes de *Grangaunt*, así como la **Iglesia de la Dama de Plata**, están en deuda con ellos.

Posteriormente, los **Hermanos de Sangre** son recibidos en el castillo de *Grangard* por el **Señor**, estando también presentes **Conn Soutom**, **Ost Untamoinen** y **Vulkan de Helm**. Es precisamente el paladín de la

Orden de los Ojos Vigilantes quien relata todo lo ocurrido a **August Grangaunt**, que escucha silenciosamente las peripecias sufridas por los aventureros durante la recuperaci3n de la **Piedra Vernal**. Al enterarse de que quien se hace pasar por el m3tico **Cuchilla Azul** no es otro que **Neidrel Quinn**, buscado por su implicaci3n en la masacre del **Carnaval de L3grimas** en *Piedratrueno* hace unos a1os, se muestra visiblemente encendido. Comprende que las circunstancias presentes en la extra1a prisi3n elemental en el *Monte Shalandragar* obligaron al grupo a moverse con cautela para recuperar la reliquia de **Selune**. No obstante, tambi3n manifiesta que la memoria de los soldados abatidos por la banda de **Neidrel**, as3 como la de otros inocentes que sufrieron por sus acciones, merece justicia.

Como si quisiera reafirmar sus palabras, el **Se1or** les explica que sus hombres encontraron las dos tumbas cerca de la *Grieta de la Fortuna Perdida*: la que pertenec3a a **Elara** y la del **Explorador Real** que montaba el hipogrifo abatido. M3s tarde, un grupo de **Dragones P3rpura** fueron emboscados en una mina abandonada al norte de *Minroe*, pereciendo tambi3n media docena de soldados, sepultados al desmoronarse parte de la estructura de entrada o asesinados a flechazos aquellos que lograron salvarse del derrumbe.

Al preguntarle por otros acontecimientos que hayan llegado hasta 3l, **August Grangaunt** s3lo puede confirmarles el ataque de muertos vivientes producido en *Immermar*, aunque por fortuna s3lo se trat3 de una incursi3n menor, llevada a cabo por zombies y algunos necr3fagos acu3ticos.

28 Mirtul: Agradecido por la recuperaci3n de la **Llave Vernal**, el **Estrellaplateada Luuko de Selune** les entrega un cofre con una veintena de pociones curativas de la reserva del templo. Tambi3n promete enviar al resto de santuarios de la regi3n noticias sobre su providencial acci3n.

2 Kythorn: Tras despedirse del **Se1or Grangaunt** y de **Ost Untamoinen**, el grupo parte acompa1ando a **Conn Soutom** a la peque1a poblaci3n minera de *Minroe*. El antiguo mercenario parece estar considerando unirse a la compa1a aventurera, dado que su situaci3n como ayudante del **Alguacil** del pueblo es simplemente temporal.

3 Kythorn: Los h3roes descansan en la peque1a poblaci3n de *Hacha Vieja*.

4 Kythorn: El grupo llega a *Pe1asco Calavera*, donde se reaprovisionan antes de partir para recorrer el *Paso del Viento Oscuro*.

7 Kythorn: A mediod3a la expedici3n alcanza el pueblo de *Minroe*, donde les cuentan de primera mano las noticias sobre la emboscada sufrida por los soldados del **Rey** en la mina abandonada.

9 Kythorn: Despu3s de que **Conn** arregle algunos asuntos familiares y laborales con el **Alguacil** del pueblo, los aventureros abandonan *Minroe*, camino de *Suzail*.

10 Kythorn: Los compa1eros descansan en las ruinas de *Zundle*.

11 Kythorn: Finalmente, el grupo llega a la capital del reino, donde planean realizar algunas gestiones de la compa1a aventurera, adem3s de solventar los diversos asuntos personales que cada uno de ellos tiene en su agenda.

12 Kythorn: Tras visitar al **Heraldo Real** para incluir a **Conn** en los papeles de la compa1a, los h3roes aprovechan para elevar sus plegarias en los diversos templos de la capital. Mientras que **Conn** y **Neo** acuden a las *Torres de la Buena Fortuna* en busca de la bendici3n de **Tymora**, **Dagar** y **Vulkan** visitan el altar de **Tyr**, el **Dios Justo**.

14 Kythorn: Despu3s de debatir entre ellos, los **Hermanos de Sangre** resuelven aceptar la oferta del **Hermano Vulkan** para prestar sus servicios a la **Iglesia de Helm**, establecida en las cercan3as del *Pantano Vasto*, cerca de la aldehuela de *Batallaelevada*.

16 Kythorn: Los compa1eros hacen noche en la aldea de *Hilp*.

19 Kythorn: La siguiente etapa de su itinerario es la villa de *Wheloon*.

22 Kythorn: Finalmente, la compañía aventurera llega a *Batallaelevada*, presentándose en el castillo de *Puertabatalla*, a las afueras de la aldehuela, donde son cordialmente recibidos por **Ser Cedric Makreides** y los otros integrantes de la **Iglesia de Helm**.

Tras manifestar su deseo de unirse a la misión helmita, auspiciados por el **Hermano Vulkan**, **Ser Cedric** les da la bienvenida, asegurándoles que su concurso será vital para el éxito de sus esfuerzos por mantener a salvo tanto la frontera del reino como la ruta comercial a *Sembia*. En los últimos meses, las fuerzas que tenían su base en el antiguo castillo han mermado notablemente y la situación no parece que vaya a mejorar. **Balathiel Gavan**, **Sumo Observador de Helm**, partió hace unas semanas junto con varios clérigos menores y algunos hombres de armas hacia la fortaleza de *Cuernio Alto*, donde emprenderá una tarea encomendada por el propio **Rey**. Eso ha provocado que sólo queden algunos sacerdotes de menor rango, así como algunos paladines de la **Orden de los Ojos Vigilantes** y un puñado de guerreros iniciados bajo su mando. Aunque han contado con la ayuda de varios miembros del culto de **Eldath**, que les han ayudado en las tareas de restaurar la *Casa Holken*, el monasterio de la **Diosa de las Aguas Cantarinas**, que fue redescubierto en el interior de la ciénaga, lo cierto es que no puede contar con los benevolentes clérigos y druidas a la hora de planificar acciones de combate.

En cuanto a la situación actual, hay rumores de que los hombres lagarto del **Clan de la Piedra Rota** están volviéndose cada vez más belicosos. Por otro lado, la compañía aventurera de la **Hermandad de la Cinta Carmesí**, que ha colaborado con ellos durante los últimos años, lleva varias semanas sin dar señales tras internarse en el pantano. No son novatos en estas lides, pero trataban de encontrar la guarida de una pareja de dragones negros que **Ser Cedric** sospecha que tienen su cubil en el interior de la marisma. El paladín cree que son responsables de un ataque meses atrás sobre el *Alcázar Martilloígneo*, por lo que encomendó a los aventureros la tarea de encontrar su escondite y regresar para montar un asalto a gran escala contra las bestias. La ayuda de la **Dama Adele Astrein**, **Señoraestrella** de la **Academia de Contemplaestrellas**, un colegio arcano establecido hace ya varios años cerca del límite oriental del pantano, ha sido bastante importante, pues sus magas han protegido a los trabajadores de poblaciones como *Ghars* a mantener los caminos y a drenar algunas zonas de la marisma pactadas con los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**, con quienes mantienen una alianza bastante estable. No obstante, **Ser Cedric** se muestra algo preocupado, pues sabe por algunos de sus mensajeros que la **Dama Astrein** enfermó recientemente, rehusando los servicios sanadores que le ofrecieron. Finalmente, aunque no parece tener relación directa con su situación al borde del *Pantano Vasto*, lo que sí que ha observado en las últimas semanas es que decenas de elfos, la mayoría presuntamente guerrilleros que operaban clandestinamente en la vecina *Sembia*, han regresado para dirigirse al *Valle Martilloígneo*. Por una parte, esto le ha alegrado pues no veía con buenos ojos el derramamiento de sangre y los ataques indiscriminados que los elfos estaban provocando en el vecino país. Sin embargo, por otra parte teme que su marcha a las tierras de los **Adragón** sea el anuncio de que una nueva amenaza se cierne sobre *Cormyr* y sus aliados.

24 Kythorn: El grupo parte como escolta de **Ser Cedric**, quien pretenden entrevistarse con los líderes de la **Tribu de las Tres Torres** para ver si pueden mediar para rebajar la tensión emergente con el vecino **Clan de la Piedra Rota**.

26 Kythorn: Al atardecer el grupo llega a las *Verrugas*, unas pequeñas colinas que dejan un valle interior donde se levantan varios monolitos con inscripciones élficas.

Esa noche un pequeño grupo de cazadores hombres lagarto amistosos se acercan a su campamento. Tras intercambiar saludos con **Ser Cedric**, las criaturas prometen guiarlos al día siguiente hasta la ubicación principal de la **Tribu de las Tres Torres**. Es evidente para todos que los hombres lagarto muestran un respeto casi reverente por el paladín, a quien se dirigen por un extraño nombre en su lengua. Al preguntarle a **Ser Cedric**, éste les explica que el apodo significa algo parecido al **Asesino-de-Fantasmas** en la Lengua Común. Le fue impuesto después de que se enfrentase a un dragón espectral que atacó la tribu hace ya varios meses. El espíritu maligno era el responsable de haber perturbado y manipulado los sueños del antiguo **Rey** de la tribu para guiarlos a atacar a los humanos del exterior del pantano.

27 Kythorn: La expedición llega a la aldea de la **Tribu de las Tres Torres**, donde son recibidos por **Hossk**, el **Rey**, y por **Ssij**, un anciano chamán de **Semuanya**. Ambos se muestran contentos de ver a **Ser Cedric** y acceden a enviar algunos mensajeros al **Clan de la Piedra Rota** para averiguar el motivo por el que están tomando la senda de la guerra.

Al preguntarles acerca de noticias recientes en la región, el **Rey** les explica que los cenagosos, sus enemigos ancestrales, se han retirado a las profundidades de la ciénaga. No obstante, otros clanes de hombres lagarto que siguen a **Sess'innék**, una oscura deidad guerrera, parecen haberse vuelto más activos y osados y sus cazadores han visto sus marcas en las proximidades del territorio de la tribu. Además, **Sutholo**, el más grande cazador de las **Tres Torres** lleva semanas desaparecido y no tienen noticias suyas, después de que remontase el río hacia el interior del pantano en busca de nuevas presas. No es raro que se ausente durante un cierto tiempo, pero a menudo suele enviar mensajes a los chamanes sobre sus descubrimientos mediante animales de la ciénaga.

Viendo que esta es una buena oportunidad para granjearse las simpatías de los hombres lagarto, los héroes se ofrecen a seguir los pasos del cazador perdido y averiguar su paradero. **Ssij** se muestra tremendamente complacido y llama a una joven hembra a la que presenta como **Ssisine**, quien podrá servirles como guía ya que conoce muchos de los secretos del pantano. **Ser Cedric** permanecerá en la aldea con el **Rey** y el **Gran Chamán**, estrechando los lazos diplomáticos con la tribu, aunque también planea si es posible visitar la *Casa Holken*.

28 Kythorn: Después de practicar un poco con **Ssisine** el manejo de las toscas canoas que usan los hombres lagarto, el grupo parte por el río en busca de **Sutholo**. El calor, la humedad y los insectos son bastante agobiantes, aunque gracias a la magia de **Neo** y **Zelis** el grupo puede protegerse contra los dos primeros, lo que hace su travesía bastante más llevadera.

29 Kythorn: Al atardecer, los compañeros ven algunas manchas oscuras en el agua del río, así como varios peces muertos flotando y otros pequeños animales también muertos en las orillas.

Esa noche, **Zelis**, quien ha recogido una muestra del agua negra, realiza algunos experimentos mágicos y alquímicos con ella, pero no logra determinar si se trata de un veneno o de algún tipo de sustancia natural o creada por alguien.

30 Kythorn: La expedición llega a una bifurcación en el río, junto a la que hay un pequeño tótem hecho con una jabalina clavada, el cráneo de un pequeño animal y varios huesos atados. Uno de los ramales está visiblemente más contaminado que el otro, cuyas aguas se muestran relativamente limpias. Al ver el tótem, **Ssisine** les explica que es una de las señales de **Sutholo**, para que sepan que tomó el camino de las aguas oscuras, por lo que el grupo enfila sus canoas hacia esta zona que cada vez exuda un olor a corrupción y pestilencia más evidente.

Algo más adelante, una visión sorprende a todos. Un enorme cocodrilo yace muerto en la ribera, cubierto de alimañas, moscas y mosquitos que también han perecido al tratar de alimentarse de sus restos. El reptil muestra un impresionante mordisco que casi lo ha partido completamente por la mitad, lo que parece asustar a **Ssistrine**, además de aumentar las sospechas del grupo sobre la posibilidad de que al menos uno de los dragones negros de los que hablaba **Ser Cedric** pueda haberse ocultado en esta zona.

Por la noche, su guía encuentra una zona de tierra firme relativamente seca donde dejan las canoas, pues el resto del camino pueden hacerlo siguiendo la ribera del río, dado que no se fía de las aguas negras.

1 Flamarul: Continuando a pie, el grupo encuentra otra marca que confirma el paso de **Sutholo**, en este caso un tótem hecho con varias pieles de serpiente que cuelgan de la rama baja de un árbol.

2 Flamarul: Cerca del mediodía, los aventureros se topan con una escena impactante. De la rama de un árbol cercano a las aguas de la ciénaga cuelga el cadáver descompuesto de un cerdo salvaje. Al lado del tronco, justo bajo el animal, se vislumbra una jaula de madera recia que había sido disimulada expertamente por varias enormes hojas y ramas más delgadas. Un ingenioso mecanismo de contrapeso hacía subir la jaula, cuya base estaba erizada de puntas afiladas hacia la superficie, dejando asomar más de la mitad de su altura. Al mismo tiempo, de un par de troncos de punta afilada habían caído en un movimiento pendular empalando a cualquier criatura capturada lo suficientemente grande como para no esquivarlos. Lo cierto es que al inspeccionar el interior se puede ver claramente que tanto los troncos como las púas de la base están bañados en sangre seca e incluso restos de carne pútrida. Sin embargo, la jaula está vacía, y los barrotes de la parte trasera que da al río han sido destrozados desde el interior haciendo gala de una terrible fuerza. **Ssistrine** señala orgullosamente la trampa, un testimonio a la destreza del legendario **Sutholo**. Es difícil no obstante discernir la presa que perseguía el cazador, aunque la hembra lagarto logra encontrar una inmensa escama reptiliana de color pardusco entre el barro del interior de la jaula. Este hallazgo disipa los temores sobre la amenaza de los dragones negros aunque, por el tamaño de la escama, deja abierta una posibilidad quizás igual de terrible.

3 Flamarul: A media tarde los compañeros contemplan como el río forma un pequeño lago antes de continuar su camino entre la tupida vegetación pantanosa. En mitad de la laguna formada cuyas aguas están totalmente ennegrecidas puede verse una pequeña isla en la que crece un enorme árbol y donde también se distingue una sencilla choza. Toda la isleta está rodeada por una curiosa empalizada de ramas y lianas, muchas de las cuales parecen adornadas con los cráneos de diversos animales. **Ssistrine** les confirma que es un refugio de cazadores, consagrado a **Semuanya** y frecuentemente usado por **Sutholo** cuando se dedica a cazar por la región.

La joven chamán se sumerge en la oscura marisma y nada hasta la isla sin ningún problema. Tras inspeccionar la choza, sale de nuevo y hace gestos hacia los aventureros al tiempo que grita el nombre de **Sutholo**.

Gracias a la magia de **Neo**, **Vulkan** vuela sobre el lago junto con el hechicero cormyeano y se reúnen con su guía. Efectivamente, en el interior de la choza encuentran a un corpulento hombre lagarto tendido en un sencillo camastro de hojas y ramas. La criatura está inconsciente y su piel terriblemente pálida. Muestra una fea herida cortante infectada en una de sus piernas y respira con dificultad, como si estuviera gravemente enfermo. En el interior hay también montones de extrañas hierbas secándose, toscos tarros de arcilla, así como multitud de animales disecados o partes de ellos, como huesos, dientes y garras o pieles de todo tipo.

Confirmando que no hay peligro alguno el resto del grupo es transportado en volandas por **Vulkan** hasta la isla, donde se preparan para pasar la noche antes de regresar con el cazador herido.

Durante la inspección de la choza, **Zelis** percibe un aura mágica en un objeto envuelto en unas grandes hojas verdes. Se trata de un fragmento transversal de corteza de árbol en el que se ha grabado un curioso mapa que

muestra un río atravesando un bosque y al final del mismo una ciudadela de altas torres. Unas runas en Espruar, el alfabeto élfico, señalan el nombre de la misma como el de *Aeltais*.

4 Flamarul: Durante la madrugada, **Ssistrine** y **Zelis** montan guardia en el exterior de la choza escrutando continuamente las sombras que envuelven la marisma. Mientras recorre el perímetro vallado por los extraños tótems de **Sutholo**, el semiorco percibe un movimiento entre las aguas negras, cerca de la orilla. Al enfocar con más atención se da cuenta de que un enorme ojo encendido en un brillo malévolo lo contempla antes de sumergirse de nuevo. Por un breve instante, el mago ha contemplado la imagen de un colosal cocodrilo cuyo lomo escamoso estaba cubierto de heridas, ramas rotas y cicatrices abiertas.

Rápidamente **Zelis** regresa a la choza para advertir a sus compañeros del peligro. Todos se ponen en guardia durante el resto de la noche pero por fortuna no se produce ningún ataque. Para sorpresa de todos, la aparentemente endeble empalizada ha sido capaz de mantener alejada a la enorme bestia.

Con las primeras luces del alba el grupo se pone en marcha, usando su magia voladora para salvar las ahora cada vez más amenazadoras aguas del lago. Una vez en tierra, **Ssistrine** fabrica unas improvisadas angarillas y **Dagar** y **Vulkan** se van turnando en llevar al febril **Sutholo**, cuyo estado parece empeorar poco a poco.

Deteniéndose sólo lo imprescindible para descansar y beber algo de agua, el grupo recorre un buen trecho del camino de regreso, pero la oscuridad comienza a cernirse sobre ellos por lo que deciden recurrir a las ramas altas de los árboles para pasar la noche, usando tramos de cuerda para asegurarse a los troncos y no caerse durante el sueño.

5 Flamarul: La madrugada transcurre de forma lenta, repleta de numerosos sonidos que invaden la ciénaga. La tensión existente hace que cada ruido parezca esconder una amenaza y ciertamente durante la noche **Neo** escucha el inconfundible sonido de vegetación y ramas al quebrarse en las cercanías de la orilla del río. Sin embargo, ninguno de los aventureros tiene la presencia de ánimo suficiente como para abandonar su refugio en lo alto del árbol e inspeccionar la zona.

Al amanecer, los temores de la noche parecen haberse disipado y **Vulkan** desciende para ayudar al resto del grupo a continuar la marcha. Repentinamente, una masa de ramas, vegetación y barro estalla en una vorágine de movimiento lanzándose contra el helmita. Unas enormes y terribles mandíbulas emergen del amasijo, revelando la figura de un colosal saurio que atrapa al paladín entre sus dientes, desgarrando su carne dolorosamente. Sorprendidos por la inesperada aparición de la criatura, todos los compañeros comienzan a soltarse de las cuerdas que los aseguran para unirse a la lucha. **Dagar** es el primero en hacerlo, pero cae al suelo pesadamente al tratar de descender con rapidez en auxilio de su camarada. Mientras, **Vulkan** deja de tratar de soltarse de las fauces para concentrar sus esfuerzos en sanar sus propias heridas para dar tiempo a sus aliados a atacar a la bestia, cuyo hedor a ultratumba es evidente ahora a sus ojos. De hecho, un aura de malignidad casi palpable emana de la misma. La fe en el **Dios de los Guardianes** hace inmune al paladín a este miedo atroz, pero sus compañeros se ven obligados a hacer acopio de toda su fuerza de voluntad para no verse afectados. Superando el miedo que irradia **Neo** se acerca al monstruo volando, pero la temible cola del reptil restalla en el aire impactándole con fuerza, por lo que el hechicero se ve obligado a mantener la distancia. Por su parte, **Conn** pone su arco a trabajar apenas sus botas tocan el suelo y una oleada de flechas comienzan a clavarse en el torso de la criatura, allí donde los maderos de la trampa destrozaron su coraza escamosa. Siguiendo su ejemplo, **Dagar** avanza para ayudar a **Vulkan**, quien sigue usando desesperadamente sus poderes curativos para frenar los destrozos que las mandíbulas del cocodrilo siguen infligiéndole. Providencialmente para el helmita, la aparición de **Zelis** logra sacarle del apuro. El mago semiorco trata de liberar a su compañero mediante su magia de teleportación y aunque falla en su primer

intento, pues tocar al paladín hace que se acerque peligrosamente a los temibles dientes, eventualmente consigue tocar al chultano, desapareciendo ambos y reapareciendo a varios metros de la contienda.

Enfurecido por haber perdido a su presa, el monstruoso saurio no muerto se ceba con **Dagar**, quien soporta estoicamente el asalto como puede. Por detrás del enano, tanto **Conn** como **Neo** siguen disparando ininterrumpidamente tanto flechas mundanas como proyectiles arcanos que van minando las energías impías que impulsan a la bestia. Aún así, el coloso pone en graves apuros a **Dagar**, lo que obliga a **Zelis** a acudir raudo en ayuda del guerrero sagrado de **Moradin** para evitar que las mandíbulas lo destrocen. Afortunadamente para todos, **Vulkan** entra en acción en ese momento. Enfurecido por las heridas sufridas y por no haber podido si quiera oponer resistencia al asalto traicionero del monstruo, el paladín se lanza con su enorme martillo cargado de energía divina. Haciendo caso omiso del coletazo de la criatura que trata de frenarlo, descarga su arma en un terrible golpe que rompe por completo el espinazo de la bestia impulsado por el poder de **Helm** y provocando que la luz malévolamente que iluminaba las pupilas del saurio se apague para siempre.

Después de curar lo mejor que pueden las heridas sufridas durante la lucha, el grupo continúa su periplo de regreso.

6 Flamarul: A mediodía llegan hasta la zona donde dejaron las canoas, retomando su viaje río abajo.

7 Flamarul: A pesar de no haber resultado herido por la temible bestia, **Zelis** comienza a sentirse algo mal, por lo que sospecha que ha podido verse infectado por las aguas negras. **Sutholo** está también muy débil, pero aguanta todavía como si su espíritu se negara a rendirse.

8 Flamarul: Ya de tarde, la expedición llega hasta las cercanías del asentamiento de la **Tribu de las Tres Torres**, donde son rápidamente recibidos por **Hossk**, **Ssij** y un druida llamado **Cebo-de-Serpiente**, a quienes **Ssiirine** explica rápidamente todo lo ocurrido. Sin perder tiempo, **Ssij** se dedica a cuidar del maltrecho **Sutholo** y promete a **Zelis** que al día siguiente pedirá a **Semuanya**, su deidad protectora, para que vierta sus energías curativas sobre él también.

Por otro lado, el **Rey Hossk** les explica que **Ser Cedric** se encuentra ausente, pues partió con una pareja de guías a inspeccionar algunas ruinas de los **Antiguos**, como los hombres lagarto denominan a los elfos. No obstante, los cazadores que envió al **Clan de la Piedra Rota** han regresado. Al parecer, los humanos invadieron su territorio y por ello han tomado las armas, habiendo habido ya varias muertes entre ambos bandos.

9 Flamarul: Tras la ceremonia curativa de **Zelis**, el grupo se reúne con **Ssij** para consultarle sobre la putrefacción del río. El chamán les explica que **Sutholo** se recuperará también en unos días, ya que él sería el único que podría guiarles con garantías por el peligroso pantano, más aún siendo los dominios del **Clan Hacha de Sangre**, quienes siguen el camino de la guerra de **Sess'innek**, una sangrienta deidad de su pueblo. También les explica que la **Tribu de las Tres Torres** se mantiene independiente también del **Clan de la Piedra Rota**, aunque es sabido que el **Rey Hossk** ha enviado una propuesta de matrimonio a **Lasska**, una de las líderes guerreras de dicho clan.

10 Flamarul: Gracias a la magia curativa de **Ssij** y a la ayuda del **Hermano Vulkan**, **Sutholo** recupera las fuerzas y puede hablar con el grupo, confirmando gran parte de lo que los aventureros habían ya supuesto. Tras encontrar las primeras manchas de agua negra remontó el río por el pantano hasta la isla refugio. Al ver encontrar en la zona el rastro de una lagarto gigante, decidió cazar a la bestia, pues su presencia era una amenaza en la región. Su elaborada trampa tuvo éxito en capturar y matar a la criatura, pero él no contaba con la magia maléfica de los espíritus de la marisma, que revivieron al monstruo, dotándolo con la fuerza para

romper su jaula y casi acabar con él. A duras penas pudo regresar a su refugio, donde empleó todas las pócimas curativas y hierbas que tenía, encomendando luego su espíritu a **Semuanya** cuando las fuerzas comenzaron a abandonarle.

14 Flamarul: Recuperado por completo de la terrible enfermedad que lo afligía, **Sutholo** accede a llevarlos río arriba para explorar la zona contaminada por el agua negra.

17 Flamarul: La expedición llega hasta la bifurcación del río, donde encuentran a **Ssistrine** y a otros dos hombres lagarto montando guardia ante cualquier amenaza para la tribu.

19 Flamarul: Después de haber dejado las canoas con la joven druida y sus acompañantes, el grupo alcanza a pie la isla refugio de **Sutholo**.

21 Flamarul: Gracias al conocimiento del legendario cazador, los héroes se van internando cada vez más en la marisma, donde comienzan a encontrar cráneos y otros restos de animales, presas y señales de advertencia a la vez de que están entrando en los dominios del **Clan del Hacha de Sangre**. Aquí la contaminación del río es más evidente, aunque ello no parece amedrentar a los hombres lagarto, pues desde la orilla pueden distinguir una canoa larga con cinco de estos seres patrullando el curso del río.

Esa noche el grupo experimenta la terrible de que se enfrentan a fuerzas ciertamente sobrenaturales. Mientras en la lejanía se escuchan cánticos y gritos de júbilo y celebración por parte de los hombres lagarto de la zona, un viento helado comienza a mover las ramas a su alrededor. Momentos más tarde, una sombra enorme pasa volando por encima de ellos dejando tras de sí un aura gélida que no puede proceder de ninguna criatura viviente. **Sutholo** comienza a susurrar asustado, farfullando que el **Asesino-de-Fantasmas**, como los hombres lagarto apodan a **Ser Cedric** destruyó a una criatura igual que atacó su aldea muchas lunas atrás.

22 Flamarul: Conforme el grupo se adentra en territorio hostil, **Sutholo** les advierte que las probabilidades de toparse con guerreros del **Clan del Hacha de Sangre** se hacen muchísimo mayores y no es optimista ante un combate en mitad de tierra enemiga. Por ello, el cazador se ofrece a guiar a uno o a dos de ellos hasta donde pueda para poder averiguar el origen de las aguas negras. **Conn** se ofrece voluntario, pues el mercenario es quizás el más dotado para seguir el ritmo del hombre lagarto que los guía. Momentos más tarde, ambos desaparecen en medio de la espesura de la ciénaga.

Ya ha atardecido cuando los héroes contemplan aliviados como **Sutholo** y **Conn** regresan hasta el punto de reunión donde el resto de aventureros han permanecido ocultos. Lo cierto es que **Conn** tiene bastantes cosas que contarles, pues su descubierta les ha llevado a atravesar terreno vigilado por los feroces guerreros del **Clan del Hacha de Sangre**, aunque afortunadamente gracias a su sigilo han podido evitar ser descubiertos. Siguiendo hacia la cabecera del río, **Sutholo** y él descubrieron un pequeño ramal totalmente ennegrecido, que es el causante de la corrupción de las aguas. Este afluente parte de una laguna bajo una cascada, ubicada en una pequeña colina natural al fondo de una hondonada donde pueden verse algunas chozas recientemente levantadas y varias piedras monolíticas similares a los restos élficos que pudieron ver en las *Tres Verrugas*. Aquí no vieron demasiados hombres lagarto, seguramente porque la propia infección de las aguas hace difícil cazar y pescar en la zona o recoger plantas comestibles. Lo sorprendente es que el salto de agua procede de una pequeña cueva cerca de la cima de la colina, pero su origen es un misterio. Además, el agua de la misma está limpia, siendo en el interior de la laguna donde parece corromperse por algún impío motivo.

24 Flamarul: Los compañeros regresan a la isla refugio, donde pasan la noche.

26 Flamarul: La expedición recoge las canoas en la horquilla del río, donde **Ssistrine** continúa con su labor de centinela.

29 Flamarul: Finalmente, el grupo regresa al campamento de la **Tribu de las Tres Torres** donde hallan a un preocupado **Ser Cedric**, quien temía por su seguridad dada la cantidad de tiempo que han estado ausentes. El paladín y **Ssij** se muestran alarmados por las noticias que traen. La infección del río avanza muy lentamente y no es una amenaza inminente, pero la presencia de otro dragón fantasmal sí impacta tremendamente al helmita, quien manifiesta su deseo de inspeccionar con sus propios ojos la zona. Por otro lado, **Ser Cedric** está inquieto por el hecho de que cormyreanos y hombres lagarto hayan entrado en conflicto en el límite oeste del pantano. No ha pasado demasiado tiempo desde que los moradores de la marisma atacasen anteriormente a caravanas y viajeros hasta que pudo lograrse una tregua y cualquier acto de agresión o violencia puede echar por tierra los esfuerzos pacificadores realizados. Por ello encarga al grupo que acuda a toda prisa a **Ghars**, el mayor pueblo de la zona, donde el **Alcalde** podrá ponerles al tanto de la situación. Él regresará al pantano con **Sutholo**, pues quiere investigar el origen del mal que se está extendiendo en el corazón de la ciénaga. Una vez evaluada la situación acudirá al *Castillo Neryntar*, donde se encuentra la **Academia de Contemplaestrellas** para interesarse por la salud de la **Dama Astrein**. Si la situación en el pantano se encuentra controlada, pueden reunirse con él allí.

1 Elesias: Guiados por una pareja de cazadores hombres lagarto los aventureros llegan al límite occidental del *Pantano Vasto*, donde invocan sus monturas mágicas para avanzar con mayor rapidez hacia **Ghars**.

Ya ha oscurecido cuando las luces de un fuego lejano llaman su atención. Al acercarse, comprueban que se trata de una granja, una de las muchas que salpican las tierras de cultivo y pastos de la región. El edificio principal está en llamas y en la lejanía se escuchan entremezclados gritos de horror y los balidos aterrorizados de los animales de rebaño. Una docena de guerreros hombres lagarto están atacando el lugar, zahiriendo a los granjeros maliciosamente mientras destruyen su hogar y asesinan a sus animales.

Viendo a compatriotas suyos en apuros **Zelis** lanza una bola de fuego que genera una oleada de impacto alrededor de los atacantes, derribando a dos de ellos y a una de sus víctimas. Aunque algunas de las criaturas se amedrentan por este despliegue de magia y la inesperada aparición de los aventureros, varios de ellos atacan al grupo, arrojándoles jabalinas o blandiendo afiladas hachas de hoja de piedra. No obstante, está claro que la partida de ataque se trata más de un grupo de individuos exaltados que de una horda de guerreros, puesto que pronto la mayoría de los hombres lagarto se dan a la fuga, excepto dos que quedan inconscientes y otro que resulta muerto en el combate. El granjero abatido, un hombre de mediana edad, ha resultado muerto debido a un terrible impacto que le ha dejado moratones por todo el cuerpo. Junto a él lloran desconsoladamente una mujer y un par de niños adolescentes.

Mientras sus compañeros atan a los prisioneros y **Vulkan** consuela a los supervivientes de la familia, **Neo** trata de apagar las llamas que se van extendiendo por la granja con su magia, pero desgraciadamente su conjuro de hielo sólo ayuda a derribar el tejado, cuyas vigas habían comenzado ya a debilitarse, lo que causa el hundimiento generalizado de la casa principal.

Poco menos de media hora más tarde una columna de jinetes se aproxima al galope. Se trata de una decena de soldados de la guarnición del pueblo. Su líder, un **Primer Espada** al frente de los reducidos efectivos dejados tras la movilización general de tropas en el reino, les agradece su intervención, sin la que ningún miembro de la familia habría tenido oportunidad de sobrevivir. También les explica que en los últimos días la escalada de ataques por parte de los hombres lagarto del pantano ha dado lugar a que el **Alcalde, Hingus Mallory**, decretase la alerta de la milicia y recomendase la evacuación de las granjas y cabañas más alejadas del núcleo del pueblo. No obstante, muchos de los granjeros se han mostrado reticentes a abandonar sus

hogares, como ha sido el desgraciado caso de esta noche. En total, con la muerte de **Jonas Maxwell**, el padre de familia fallecido, las incursiones de hombres lagarto se han cobrado dieciocho vidas confirmadas.

De regreso a *Ghars*, el **Primer Espada** les indica que debe informar al **Consejo** y agradecería su presencia, dada su experiencia de primera mano y su condición de aventureros expertos e incluso de **Caballeros** y su servicio a la **Iglesia de Helm**.

Hingus Mallory, **Alcalde** de *Ghars*, es un veterano licenciado con honores en los **Dragones Púrpura**, que ahora se encarga de cuidar las tierras familiares. Como hombre que ha visto acción, se muestra agradecido por la ayuda de los **Hermanos de Sangre**, aunque les explica que la situación es complicada. La guarnición del pueblo se ha reducido a la mitad y sólo la ayuda de varias magas de la **Academia de Contemplaestrellas** ha permitido que los trabajadores de la población puedan seguir realizando sus tareas a las afueras del pueblo. De hecho, ha mandado un mensaje a *Puertabatalla* con la esperanza de que la **Orden de los Ojos Vigilantes** pudiera enviar ayuda. Con él están también **Trond Svenson**, el **Alguacil** y herrero del pueblo, así como **Osborn Culomanzana**, un mediano que actúa como **Secretario** del **Consejo**.

Al parecer, desde hace dos meses los hombres lagarto de la ciénaga se han ido mostrando cada vez más belicosos. Las cuadrillas de trabajo no han sido atacadas, aunque la presencia de soldados y de magas ha sido sin duda disuasoria para las criaturas. Antes de que los ataques se generalizasen, los hombres lagarto trataron de establecer algún tipo de negociación, que resultó ser una emboscada en la que murieron o desaparecieron dos primos de **Culomanzana**. De hecho, el propio mediano es quien narra la situación, pues él era uno de los tres miembros del **Consejo** presentes cuando un extraño hombre lagarto se presentó en el pueblo ondeando un sucio trapo de tela en una rama. Decía ser un mensajero del **Clan de la Piedra Rota** y exigía una reunión en un antiguo molino de agua en ruinas cerca del límite este del pantano. Debido a la ausencia del resto del **Consejo**, **Osborn** y los otros dos miembros, **Hamish Godbrok** y el clérigo de **Chauntea Ernest Semblantealegre**, decidieron al azar quién iría a recoger las peticiones de las criaturas. Él perdió y fue al encuentro con sus dos primos. Una vez allí, se vieron envueltos en un combate de forma inesperada. Vio como uno de sus parientes caía con la cabeza abierta de un hachazo y el miedo lo invadió, huyendo a toda velocidad. Desconoce el destino de su otro primo, pero asume que lo más probable es que esté también muerto. A partir de entonces, los ataques de los hombres lagarto se han ido incrementando, volviéndose cada vez más y más osados.

Como agradecimiento por su ayuda, **Hingus** arregla que el grupo pueda hospedarse sin coste en la posada de la *Guadaña de Plata* y les pide que estén disponibles para asistir a una reunión de emergencia del **Consejo** que tiene previsto celebrar al día siguiente.

Al salir de la casa del **Alcalde**, **Conn** explica a sus compañeros que ha percibido que **Osborn** omitía ciertas cosas en su relato, además de mostrarse demasiado parco en algunas de sus explicaciones, lo que para él son indicios de que podría estar mintiendo u ocultando algo. No obstante, el mediano dejó caer al final de la conversación que podrían pasar por su local para refrescarse un poco, lo que parece implicar que está deseoso de sincerarse, al menos en privado. Por ello, después de que **Dagar** termine de hablar con el **Primer Espada** de los **Dragones Púrpura** acerca de la situación de las tropas del pueblo, el grupo decide acudir al *Carro de Manzanas*, un peculiar negocio, parte tienda, parte taberna y parte burdel, en el que son cordialmente recibidos por **Osborn**. También hay presentes varios lugareños que discuten sobre las noticias del reciente ataque, dejando claro que los ánimos de la población están ya encendidos por las últimas muertes.

Sin nadie que los moleste, el mediano les explica que piensa que los hombres lagarto se han visto insultados cuando los trabajadores del pueblo comenzaron a realizar trabajos de drenaje en las tierras junto al pantano.

Durante muchos meses gran parte de la población se vio beneficiada por el oro procedente de la **Academia de Contemplaestrellas**, ya que las magas requirieron sus servicios para rehabilitar el castillo en el que se albergan y también para abrir una ruta relativamente transitable hasta el mismo a través de la marisma. Con la finalización de los trabajos la economía del pueblo comenzó a verse resentida. Algunos miembros del **Consejo** comenzaron a sopesar la posibilidad de expandir las tierras cultivables y hacer una carretera secundaria que favoreciera el tránsito de caravanas con la población. Entre los más interesados estaban **Cedric Thornton**, un terrateniente de la zona, y **Hamish Godbrok**, un enano mercader que mueve todo tipo de mercancías.

Ya entrada la noche, el grupo decide retirarse para descansar a la espera de que el nuevo día arroje luz sobre toda esta inesperada trama de sucesos.

2 Elesias: Después de desayunar, el grupo es convocado de nuevo a la mansión del **Alcalde**, donde está reunido todo el **Consejo** de *Ghars*, así como el **Primer Espada** a cargo de la guarnición. La muerte de **Jonas Maxwell**, un granjero muy querido en el pueblo, ha sido la gota que ha colmado el vaso. **Hingus Mallory**, como antiguo oficial de los **Dragones Púrpura**, hace gala de una cierta iniciativa militar y de claras dotes de mando. La población no puede esperar a que el siguiente ataque suponga la avalancha de una horda de centenares de individuos asaltando el pueblo durante la noche. Es necesario tomar la iniciativa. Es consciente de que no puede pretender derrotar por completo a los hombres lagarto en su terreno, pero la ayuda de las **Hermanas-Estrella** y de los aventureros podría darles la posibilidad de alcanzar su poblado principal y acabar con sus líderes, lo que provocaría seguramente la desbandada del clan y luchas internas entre los monstruos. A pesar de que es consciente de que varios de ellos son **Caballeros** e incluso hay presente un paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, el **Consejo** está dispuesto a ofrecerles una suma como aventureros y **Héroes Notables** a cambio de su ayuda.

Lo cierto es que se trata de una decisión difícil, ya que los compañeros habrían preferido evitar un mayor derramamiento de sangre. Pero las palabras del **Alcalde** no dejan de estar cargadas de razón. La situación ya ha crecido hasta un punto probablemente de no retorno y lo único que les puede quedar es asegurarse de que los habitantes del pueblo cormyreano no sufran más daños, eliminando la amenaza que hoy por hoy representan los hombres lagarto. Es por esta razón que los **Hermanos de Sangre** acceden a la propuesta del **Consejo** de ciudadanos.

Visiblemente satisfecho, **Hingus Mallory** los emplaza a todos en dos días para preparar la campaña y dispone que se despachen mensajeros para avisar a las cuadrillas de trabajadores en el límite del pantano y también al **Castillo Neryntar** para solicitar la ayuda de la **Academia de Contemplaestrellas**.

Tras la reunión, acude a los barracones de los **Dragones Púrpura** donde, merced a la magia de **Zelis**, **Conn** interroga a los hombres lagarto prisioneros. Se trata al parecer de un joven cazador y de un guerrero veterano, éste último bastante hostil hacia los humanos. Según sus palabras, las gentes del pueblo invadieron sus tierras y a pesar de que sus líderes, **Ssyryn** y **Naamani**, trataron de parlamentar con ellas, éstas les traicionaron vilmente. Una terrible hembra poseída sin duda por los espíritus malvados de la ciénaga surgió atacando a los guerreros que fueron a negociar. Aprovechando la confusión, uno de los hombrecillos enviados por la gente de carne blanda escapó, pero los otros fueron vencidos. Uno de ellos yace preso a la espera de que **Naamani** decreta el fin de la senda de **Semuanya** y los guerreros del **Clan de la Piedra Rota** abracen los caminos de **Sess'innek**. Pronto se enviarán mensajes a otros clanes y la sangre de los carnes blandas pagará la afrenta recibida. Estas amenazas no parecen impresionar a los **Dragones Púrpura** cuando **Conn** las traduce y sólo la mediación de **Zelis** logra posponer que las criaturas sean ajusticiadas para calmar los ánimos del pueblo.

Perplejos ante las afirmaciones de la criatura, los compaeros regresan al *Carro de Manzanas* para entrevistarse con **Osborn**. El hombrecillo no niega la presencia de la mujer quien, segun su relato, aparecio de la nada como un demonio salido de los infiernos y comenzo a repartir muerte por doquier. No obstante, **Conn** percibe que el mediano esta ciertamente asustado por algo. Adem as, pese a que le mencionan que uno de sus primos podria estar todavia con vida, parece mas convencido de la necesidad de acabar con la amenaza de los hombres lagarto que de salvar la vida a su pariente.

Esa tarde el grupo aprovecha para pasarse por el almacen de **Hamish Godbrok**, el mercader miembro del **Consejo**. El enano saluda respetuosamente a **Dagar** y confirma la version de **Osborn** acerca de como se presento ante ellos el extraño hombre lagarto que vino a establecer la reunion que desemboco en la emboscada. Efectivamente, el y el clerigo de **Chauntea**, **Ernest Semblantealegre**, estaban presentes, dado que el **Alcalde Mallory** y el **Alguacil Svenson** habian viajado a *Piedratrueno* para reunirse con el **Alcalde** de dicha localidad. Los tres se jugaron al azar quien asistiria al encuentro, resultando perdedor el mediano, quien evidentemente no se mostro demasiado contento por la perspectiva. Siente lo ocurrido pero deja claro que la situacion era inevitable. Todavia hay mucha sangre derramada que no ha recibido justicia. El mismo, hace unos pocos años, perdi a buenos amigos durante los ataques que los hombres lagarto realizaron a las rutas fuera del pantano, antes de que la **Iglesia de Helm** lograra pacificarlos y llegar a una tregua con ellos. Otros muchos lugarenos perdieron a familiares y compaeros y los ataques recientes no han hecho sino abrir estas viejas heridas. No es un guerrero, y no entrara en la cienaga, pero si que aportara los recursos suficientes como para equipar la milicia o que se les pague a ellos mismos como aventureros profesionales que son.

La entrevista con el enano no ha resultado como nadie esperaba, pero antes de que anochezca los compaeros deciden visitar tambien a **Cedric Thornton**, otro de los miembros del **Consejo**. Este pudiente granjero lleva toda la vida en *Ghars*, cultivando las tierras de su familia que se remonta hasta la fundacion del pueblo. Ciertamente esta a favor de acabar con los hombres lagarto, pues muchos de los lugarenos asesinados eran amigos y conocidos. Al preguntarse por los motivos por los que se autorizaron los trabajos de drenaje en el limite del *Pantano Vasto*, reconoce que varios individuos del **Consejo**, especialmente aquellos con intereses comerciales como **Frobert Crimson**, el propietario de la *Guadana de Plata*, como **Hamish Godbrok** u **Osborn Culomanzana**, parecian atraidos por la idea, aunque el mas entusiasmado era el clerigo de **Chauntea** local, **Ernest Semblantealegre**.

Esa noche los heroes deciden volver a pasarse por el *Carro de Manzanas*, donde **Conn** disfruta de los servicios de una de las prostitutas locales y aprovecha para poder reunirse a solas con **Osborn** lejos de miradas y oidos indiscretos. Quizas por primera vez el mediano se muestra entonces enteramente honesto, pues le deja entrever que durante su vida cometi muchos errores, lo que le hizo relacionarse con gente poco recomendable que le prestaron fuertes sumas de dinero. Tras establecerse hace años en *Ghars*, sus antiguos socios volvieron a contactar con el y comenzaron a pedirle pequenas cosas a cambio de su antiguo patrocinio. En los ultimos meses, varias mujeres despampanantes se han presentado en su establecimiento, haciendose pasar por meretrices itinerantes en busca de empleo. Bajo dicha tapadera **Osborn** cree que se esconde el siniestro **Culto del Dragon**, una oscura organizacion que cada vez esta extendiendo mas y mas su poder y que recientemente incluso fue capaz de poner en jaque a tropas sembrianas en el *Valle de la Pluma*. La mujer que aparecio durante la emboscada de los hombres lagarto era sin duda uno de los agentes del **Culto** y el teme que pueda estar vigilandolo para acabar con su vida si lo considera un cabo suelto.

3 Elesias: Antes de regresar a la posada y a pesar de estar pasada ya la medianoche, **Zelis** propone una idea algo descabellada: visitar a **Madre Grundy**, una anciana mujer que tiene la reputacion de ser una especie de

bruja o curandera local. Su choza está casi destartalada y es bastante pintoresca por estar cubierta las ventanas de macetas con flores marchitándose, sin mencionar el sombrero cuervo que los observa desde el borde de una de las tejas junto a un agujero del tejado. **Zelis** es el único que entra dado el excéntrico comportamiento de la vieja, quien parece estar casi totalmente ciega y sorda. De hecho, sorprende al semiorco que el cuervo entra en la casa revoloteando hasta posarse en una de las vigas, por lo que sospecha que puede tratarse de alguna especie de familiar o compañeros animal de la anciana, si ésta posee realmente poderes mágicos. Sus preguntas conllevan revelaciones por parte de **Madre Grundy**, aunque siempre por un precio en piezas de oro. La extraña mujer le confirma que ha percibido la presencia de una criatura maléfica en el pueblo, como así atestiguan sus macetas con flores marchitas. También le ofrece averiguar más sobre dicho ser, siempre que regrese al día siguiente, cuando su fiel **Quoth** pueda regresar de las tierras de los espíritus con la información. Intrigado por sus palabras, **Zelis** acepta y promete regresar con las primeras luces del día.

Fiel a su palabra, el mago semiorco regresa poco después del amanecer, encontrando a la anciana prácticamente sentada en la misma posición en su desvencijado sofá. La vieja bruja le explica que **Quoth**, que parece ausente por primera vez en la conversación, ha podido ver a través de los muchos disfraces que usa el ser, siempre de mujeres bellas y atractivas. Sin embargo, su fiel familiar ha detectado el aroma de una semidemonio, la semilla impía originaria de la unión de un mortal y un morador de las tierras caídas e infernales.

Esta inesperada revelación no trae sino nuevas dudas y preocupaciones acerca de los propósitos ocultos en toda esta disputa, cuyo devenir hacia un conflicto a mayor escala parece imparable. Los gritos lejanos procedentes de la plaza principal del pueblo, donde se está ajusticiando a los dos hombres lagarto, no hacen sino confirmar los deseos de los habitantes de *Ghars* por vengar a sus muertos recientes.

Una vez impartida la justicia del **Rey**, el grupo se reúne con el **Alcalde, Hingus Mallory**, a quien revelan sus teorías acerca de la posible intervención de agentes del **Culto del Dragón** para fomentar las hostilidades entre ambas comunidades. Lo cierto es que el **Alcalde** se muestra escéptico sobre las fuentes de donde proceden dichas informaciones. Aún que tuvieran razón, su responsabilidad es la seguridad de los habitantes del pueblo y la amenaza de los hombres lagarto, haya sido o no condicionada, es un hecho que no puede ignorar. Cuando le preguntan por sus planes de batalla, el veterano **Dragón Púrpura** accede a adelantarles la estrategia que ha diseñado para tratar de debilitar las ansias guerreras del **Clan de la Piedra Rota**. Su intención es abandonar los trabajos de drenaje y represa en el límite del pantano y reunir una fuerza compuesta por unos setenta hombres de la milicia popular, los veinticinco efectivos de la guarnición de **Dragones Púrpura**, junto con el apoyo que las magas de la **Academia de Contemplaestrellas** puedan enviar y la propia compañía de los **Hermanos de Sangre**. Eso seguramente provocará que los hombres lagarto que vigilan dicha obra se entretengan inspeccionando el lugar. Probablemente destruirán parte de lo construido, pero es un sacrificio a realizar para lograr una victoria decisiva y en el futuro siempre puede volver a reconstruirse. Con todo ello, él personalmente dirigirá un contingente principal, que se dedicará a avanzar por terreno no demasiado difícil sin adentrarse demasiado en el pantano, con la intención de llamar la atención de la máxima cantidad de hombres lagarto. Si puede contenerlos esto dejará desprotegida su aldea principal, e incluso si las cosas fueran mal dadas siempre podrían retirarse a campo abierto donde no cree que las criaturas los sigan. Aprovechando esta distracción, un pequeño grupo de milicianos, principalmente cazadores que conocen bien las zonas más comunes de la ciénaga, junto con un pelotón de **Dragones Púrpura** para protegerlos y los propios aventureros avanzarán hacia dicha aldea, donde eliminarán su santuario y a sus chamanes, preferiblemente a su gran chamán que suele ser el guía espiritual del clan, lo que romperá su espíritu combativo y seguramente

propiciará disputas internas entre ellos para reclamar dicho título. En su caso, sus hombres tendrán instrucciones de tratar de acabar también con cualquier líder guerrero al que se enfrenten, en busca del mismo objetivo.

Meditando sobre el plan del **Alcalde**, el grupo le anuncia que aprovecharán sus monturas mágicas para visitar antes el *Castillo Neryntar*, prometiendo reunirse con las fuerzas locales antes de que se aproximen al *Pantano Vasto*.

Al atardecer, los aventureros se internan por un camino que se adentra en la ciénaga. Para su sorpresa, cada varias decenas de metros se levanta una especie de baliza metálica en la que se distingue el símbolo de una luna y estrellas que refulge con una fría luz mágica iluminando sendero hasta conducirlos a las puertas del antiguo *Castillo Neryntar*.

Tras anunciarse a las centinelas de la pequeña fortaleza, el puente levadizo es bajado y los héroes son invitados a esperar por las gentiles **Hermanas-Estrella** en la sala común del torreón principal, donde cerca de una veintena de adolescentes y jóvenes mujeres están reunidas cenando. Su llegada levanta todo tipo de cuchicheos y comentarios, aunque las estrictas profesoras del colegio arcano mantienen el orden hasta que el grupo puede acceder a un aula para entrevistarse allí con la **Dama Adele Astrein**.

La **Señoraestrella** de la **Academia de Contemplaestrellas** es una mujer de porte elegante, pero los rumores acerca de la enfermedad que sufre son ciertos. A pesar de vestir impecablemente y de mostrar un exquisito maquillaje, la astróloga muestra visibles síntomas de no encontrarse bien, aunque ella le resta importancia al hecho, atribuyéndolo al precio que, en ocasiones, se cobran sus investigaciones mágicas. La maga les confirma que ya ha enviado ayuda a las buenas gentes de *Ghars*, con quienes les une un pasado reciente de amistad y colaboración desde la fundación de la escuela. De hecho, dos de sus **Hermanas-Estrella** más veteranas, acompañadas de sendas aprendices y de una de sus guardaespaldas personales, acompañaron a los trabajadores y soldados para reunirse con la tropa organizada por el **Alcalde Mallory**.

En otro orden de cosas, los héroes comparten también con la decana de la academia arcano sus sospechas sobre la implicación del **Culto del Dragón**, aunque la **Dama Adele** no da gran valor a las revelaciones efectuadas por **Madre Grundy**, ya que la brujería carece de cualquier base científica para ella. Sí que les confirma que existen conjuros capaces de revelar la auténtica forma de un cambiaformas o criatura con capacidades polimórficas, pero dicha magia suele estar fuera del alcance de la mayoría de los magos corrientes. No obstante, también les explica que su responsabilidad es para con sus estudiantes y protegidas y para sus vecinos de *Ghars*, por lo que únicamente pueda apoyarles en su lucha contra la amenaza que representan los hombres lagarto, recordándoles que incluso la **Tribu de las Tres Torres** realizó numerosas acciones hostiles en el exterior del *Pantano Vasto* hasta que pudo ser pacificada y posteriormente mantuviera una tregua pacífica con los miembros de la **Iglesia de Helm** y los elfos.

Finalizada la reunión, la **Señoraestrella** les invita a que pernocten en los barracones construidos en el exterior del castillo, aunque bajo la vigilancia de las torres del mismo, ofrecimiento que es aceptado por el grupo.

4 Elesias: Es hora de regresar para reunirse con las fuerzas cormyreanas. Los **Hermanos de Sangre** y **Vulkan** cabalgan bordeando el límite de la marisma, pasando incluso cerca de la zona donde los trabajadores de *Ghars* estaban realizando sus tareas de drenaje.

Es media tarde cuando se topan finalmente con la fuerza expedicionaria de **Hingus Mallory**, que suma casi un centenar de combatientes. Su presencia aumenta visiblemente los ánimos de muchos de los presentes, especialmente los milicianos del pueblo.

Por la noche, el **Alcalde** les vuelve a explicar con más detalle el plan que les esbozó el día anterior, presentándoles también a **Jakus McFee**, líder de los trabajadores y de la milicia popular, quien será su guía para recorrer el pantano en busca de la aldea principal de los hombres lagarto. **Jakus** conoce de la existencia de una laguna a un día más o menos de camino hacia el interior. Aunque hace un par de años que no se ha internado tan profundamente en la marisma, piensa que es muy probable que el campamento de los hombres lagarto esté en las cercanías de una gran masa de agua. Además, el grupo conoce también **Almeira** y **Bernadette**, las dos **Hermanas-Estrella** de las **Contemplaestrellas**.

5 Elesias: Llegados al límite occidental del *Pantano Vasto*, los aventureros se separan de la fuerza principal. **Hingus Mallory** los despide deseándoles buena suerte en su empeño. Les acompañan también una decena de milicianos, dirigidos por **Jakus McFee**, y cuatro **Dragones Púrpura** más acostumbrados a patrullar las cercanías de la ciénaga.

Después de unas tres horas de marcha, comienzan a ver señales en la vegetación y los árboles del pantano en forma de huesos y pieles de animales expuestas para indicar que están entrando en el territorio del **Clan de la Piedra Rota**. El rodeo que dado y la guía de **Jakus** les ha permitido avanzar sin toparse con ningún hombre lagarto que pudiera delatar su presencia.

Desafortunadamente, el desvío tomado por el cazador demuestra ser un arma de doble filo pues, conforme las sombras del atardecer van cayendo sobre la ciénaga, **Jakus** reconoce haberse extraviado. Para evitar moverse en la oscuridad, la expedición decide pasar la noche en un tramo relativamente seco y esperar al día siguiente para buscar la laguna perdida.

6 Elesias: Tras desandar parte del camino y buscar señales que ayuden a **Jakus** a orientarse, la patrulla de incursión reanuda su avance. Un par de horas después, **Jakus** y **Conn**, que avanzan un poco destacados, se topan con la vanguardia de un grupo de hombres lagarto y la lucha se desata rápidamente. Las criaturas dan la alarma sonando una especie de cuernos de caza y su llamada es respondida en las cercanías, lo que parece confirmar la proximidad de la aldea o de al menos un campamento de dichos seres.

Para no quedarse bloqueados por la resistencia de los defensores, los cormyreanos avanzan en una doble columna, disparando los arqueros de la milicia y manteniendo la línea los **Dragones Púrpura**. Los héroes son quienes demuestran ser el punto de desequilibrio en el combate. El **Hermano Vulkan** usa sus poderes para imbuir a toda la columna de una luz celestial que los ayude en la refriega, al tiempo que, junto con **Jakus McFee**, se dedican a apoyar a **Conn Soutom**, quien demuestra manejar su arco como un verdadero maestro. Por detrás de ellos, **Dagar** y el compañero elemental que ha invocado ayudan a resistir a los cormyreanos, mientras que **Neo** y **Zelis** emplean su magia contra los atacantes. Varias grupos de hombres lagarto los van hostigando desde la distancia hasta que finalmente algunas criaturas son lo suficientemente intrépidas o fanáticas como para abandonar la cobertura de la espesura y buscar el cuerpo a cuerpo. A lo largo de la escaramuza, se les unen más guerreros, así como enjambres de tábanos y un lagarto gigante que se lanza a la carga contra la vanguardia de la patrulla, por no hablar de una extraña y horrible bestia montada por un lancero hombre lagarto cuyos ojos emiten cada cierto tiempo un rayo verdoso que paraliza a sus víctimas.

El combate es extremadamente duro y en algunas partes incluso los héroes pasan apuros graves. **Conn** está a punto de perder su preciado arco cuando uno de los hombres lagarto tratar de rompérselo a la desesperada para tratar de frenar la terrible efectividad del arquero. El **Hermano Vulkan** se ve envuelto por varios de los enjambres, provocando que el paladín permanezca totalmente descolocado durante varios momentos de la lucha. Pero quien se lleva la peor parte es **Neo**, pues el hechicero sufre los efectos del terrible rayo verde de la aberración surgida de la espesura, por no hablar de las acometidas de su jinete, quien se ceba en el

cormyreano. Afortunadamente, aunque sufre graves internos consigue sobreponerse al dolor y a la parálisis y seguir combatiendo. Su concurso, el del resto de los héroes y el de los milicianos y soldados cormyreanos consiguen poner en fuga a los pocos hombres lagarto que sobreviven a este primer pero letal embate, que se salda con la muerte de una veintena de enemigos, entre guerreros y criaturas. Sin embargo esta victoria no se ha logrado sin sacrificio, pues cuatro de los milicianos y un **Dragón Púrpura** yacen en el suelo de la marisma para no volverse a levantar nunca.

Decididos a no perder el factor sorpresa, los compañeros se apresuran a sanar las heridas recibidas y a mantener la presión, siguiendo el camino de huida de los hombres lagarto que escaparon a este primer combate. Su tesón se ve recompensado cuando **Jakus McFee** les llama mientras se asoma a través de unos arbustos cercanos a una especie ribera arbolada de aguas pantanosas. Desde este punto de observación puede observarse la laguna de la que hablaba el cazador y junto a ella la aldea de las criaturas, donde varias decenas de las mismas están evacuando el lugar, tanto mediante canoas como echando directamente al agua y nadando por una especie de canal que comunica con el lago. La mayoría de los hombres lagarto parecen no combatientes, aunque algunos guerreros parecen estar protegiendo la retirada. Para evitar desgaste innecesario, la expedición decide esperar unos minutos para que los seres se retiren y entonces cruzan el medio centenar de metros que los separa de las primeras chozas.

La aldea parece completamente desierta, aunque por precaución los milicianos y **Dragones Púrpura** mantienen un retén de guardia, evitando internarse por entre las primitivas construcciones. En la orilla fangosa del lago quedan todavía dos canoas y a varias decenas de la misma se vislumbra un pequeño islote terroso, que forma como una pequeña meseta sobre las aguas. Por su forma, **Zelis** sospecha que se trata de algún tipo de construcción artificial, presumiblemente realizada mediante magia. De hecho, el mago semiorco usa un conjuro de vuelo para sobrevolarla, lo que le permite comprobar que hay una serie de extrañas marcas dibujadas en la superficie superior del islote, aunque no termina de identificarlas.

Mientras tanto, los aventureros deciden usar las dos canoas, junto con cuatro milicianos, para llegar hasta esta extraña construcción. El resto de miembros de la patrulla permanece en la ribera, vigilantes ante cualquier señal de que los hombres lagarto puedan regresar.

Cuando las embarcaciones se encuentran a mitad de la travesía un golpe seco hace cabecear a una de ellas, proyectando a uno de los milicianos a las aguas pantanosas. Desde su privilegiada perspectiva **Zelis** observa una gran sombra que parece dirigirse hacia el desafortunado, quien trata de nadar para alcanzar de nuevo la canoa. Un segundo después, algo tira de él bajo las aguas y el hombre desaparece para siempre, engullido por la marisma.

Este contratiempo significa un duro golpe para la moral de los combatientes que acompañan a los **Hermanos de Sangre**. Más aún, el compañero elemental de **Dagar** tampoco emerge de las aguas, pues el paladín enano lo había mandado para que recorriera el fondo del lago hasta el islote. Sin embargo no es momento para lamentaciones, más aún habiendo llegado tan lejos en su misión, de la que pueden depender las vidas de muchos de los habitantes de *Ghars* y sus alrededores.

Tras embarrancar las canoas en la orilla formada por barro húmedo, el grupo se da cuenta que toda la isla parece haber sido extraída directamente de la tierra fangosa de las profundidades del pantano. A pesar de ello, la parte central está algo más seca y solidificada, mostrando la entrada de un corredor que se interna en el interior de la estructura principal. Dicho pasadizo llega a una especie de antecámara repleta de postes en los que se muestran los cráneos de diversos tipos de criaturas, incluyendo algunos indudablemente humanos. También hay algunos talismanes primitivos, así como varias armas e incluso un escudo confeccionado con el

caparazón de una gran tortuga espinosa. Sorprendentemente varios de los objetos emanan leves auras mágicas por lo que los héroes sospechan que puede tratarse de ofrendas de los hombres lagarto, ya que este lugar parece ser algún tipo de santuario.

Al pasar un umbral hacia la siguiente sala, una especie de jaula confeccionada con lanzas emerge de ambos lados de las paredes, aprovechando el material blando del que están formadas. **Dagar** es quien tiene la mala fortuna de quedar ensartado entre las afiladas puntas, que afortunadamente para él no están emponzoñadas.

Superada la trampa, la siguiente sala confirma a todos que se encuentran en una especie de templo de **Semuanya**, pues hay una representación de la deidad de los hombres lagarto junto a varios toscos bancos moldeados con barro endurecido desplegados frente a la estatua. Otro pasadizo irregular continúa internándose más y más hacia el centro del islote.

El corredor finaliza en lo que parece una amplia caverna en cuyas esquinas pueden verse otras estatuas que representan a diversas criaturas reptilianas del pantano. En el otro extremo se vislumbra otro pasillo, más allá del cual **Vulkan** cree escuchar el sonido apagado de un chapotear de agua.

Apenas el guerrero sagrado de **Helm**, acompañado por **Dagar** en cabeza, ha entrado en la gran estancia cuando un brillo verdoso se enciende en las cuencas oculares de las cuatro estatuas, que se activan como si una voluntad invisible las animase. Rápidamente tanto los aventureros como sus aliados se ponen en acción. **Zelis**, quien continúa volando con su cabeza rozando el húmedo y blando techo de los pasadizos, conjura una telaraña, pero el estatua del lagarto gigante a la que impacta es demasiado grande y fuerte como para verse retenida, aunque su acción logra ralentizarla lo suficiente para que sólo tres de ellas puedan converger para atacar a los dos paladines. **Dagar** es quien se lleva la peor parte, aunque el enano y su camarada helmita consiguen mantener a raya a las estatuas, que parecen un cruce entre elementales de tierra y barro y meros construcciones animadas. El resto de sus compañeros van penetrando en la caverna para sumar sus esfuerzos a la lucha, pero tampoco los guardines del santuario están solos. Del pasadizo al otro lado de la sala emerge un relámpago que atraviesa dolorosamente las filas del grupo. **Neo** contraataca con su propia magia destructiva, invocando una bola de fuego que estalla a espaldas de dos de las estatuas de arcilla, que continúan centrando su atención en **Dagar** y **Vulkan**. Mientras, **Zelis** conjura una neblina en la entrada del otro extremo, con la esperanza de que eso bloquee la visión del misterioso atacante. Es entonces cuando un rostro serpentino de escamas verdeazuladas emerge entre los vapores neblinosos. Sus facciones son vagamente humanoides pues incluso un haz de cabellos trenzados y decorados con cuentas metálicas y trozos de hueso remata su cabeza, sin embargo, el resto del cuerpo parece pertenecer a una gran serpiente gigante. La criatura emite un extraño siseo y una nueva descarga recorre la gruta provocando terribles daños a los héroes, especialmente a **Dagar** y a uno de los milicianos, que cae al suelo convulsionándose.

La lucha entra en una fase crítica, pues las estatuas parecen regenerar lentamente parte de las heridas recibidas, aunque sus movimientos no son tampoco demasiado coordinados, por lo que los aventureros pueden desplegarse para apoyar a quienes les hacen frente, lo que permite que **Dagar** pueda sanar parte de sus heridas y que el cazador caído pueda recuperarse en parte. **Neo** y **Zelis** siguen empleando su magia contra los guardianes elementales, al tiempo que **Conn**, **Dagar**, **Vulkan** y los intrépidos milicianos les hacen frente con sus aceros. Sin embargo, la extraña criatura serpentina también emplea sus propios conjuros, hostigándolos con proyectiles arcanos y flechas ácidas. No obstante, los mayores recursos de los aventureros poco a poco comienzan a marcar la diferencia y uno a uno los reptiles de arcilla van siendo destruidos por los conjuros de **Neo** hasta que el último de ellos se desmorona convertido en un montón de lodo informe tras recibir un poderoso golpe del martillo del **Hermano Vulkan**.

Viendo próxima la derrota de sus protectores, la criatura, que **Zelis** ha identificado como alguna especie de naga, se ha dado a la fuga más allá del túnel cubierto de niebla por lo que, una vez restañadas en la mayor medida posible las heridas sufridas, la expedición se dispone a perseguirla hasta el interior del santuario.

Un pasadizo serpenteante da a otra estancia en la que se ve un foso cubierto de agua en el que hay un canal bajo la superficie. Una débil luz verdosa parece provenir de más allá de este pasillo subacuático, que es la única vía de escape que ha podido seguir la naga. El agua aquí está relativamente limpia, por lo que no parece que el foso esté conectado con las aguas cenagosas de la laguna, formando una red completamente independiente de la misma.

Es **Conn** quien abre la marcha valerosamente, seguido por el resto de sus compañeros y de los tres milicianos supervivientes. Al emerger, la visión que contempla el antiguo mercenario cormyreano le deja momentáneamente sin palabras.

Ante sus ojos se abre una extensa caverna casi al final de la cual se levanta una estatua arcillosa de **Semuanya** que alcanza casi el techo a casi cuatro metros de altura. Por delante de la misma hay una charca de aguas turbulentas de la que emerge la naga, quien está intercambiando palabras en un lenguaje siseante con un enorme hombre lagarto armado con una especie de lanza corta barbada. Las paredes y parte del techo de la cámara están cubiertas de enredaderas, en algunas de las cuales cuelgan diversas formas atrapadas como si fueran una especie de capullos vegetales. Al ser consciente de la presencia del antiguo mercenario y de los aventureros que le van siguiendo, la naga emite un silbido seco y parece musitar unas palabras arcanas, al tiempo que el fornido hombre lagarto carga hacia ellos.

La lucha estalla de nuevo, con **Vulkan** haciendo frente al temible guerrero, mientras que **Conn** dispara repetidas veces contra la naga, quien parece estar protegida por magia ilusoria que proyecta su imagen aleatoriamente, haciendo que algunas de las flechas del cormyreano yerren el blanco. También **Neo** y **Zelis** contribuyen con sus conjuros, desgastando a los seres reptilianos con su magia. Por su parte, **Dagar** y el trío de milicianos son los últimos en incorporarse a la contienda. Para sorpresa del enano, mientras avanza para ayudar a su camarada paladín, recibe el impacto de un dardo barbado en el cuello, al tiempo que una voz chillona los conmina a abandonar el santuario que están profanando. Los héroes que alzan la vista hacia el origen de los gritos atisban a distinguir con sorpresa la pequeña figura de un mediano cubierta de barro seco, que permanece protegida entre una serie de lianas y enredaderas colgantes por encima de sus cabezas. El pequeño parece ajeno a considerarse un prisionero, arrojándoles dardos continuamente mientras les impreca por atacar a su cuidadora, quien está claro que ha conseguido hechizarlo de alguna manera. No obstante, una vez perdido el factor sorpresa los ataques del hombrecillo no son sino una mera molestia para los héroes, quienes centran su atención en la naga y en el gran hombre lagarto.

El combate va inclinándose poco a poco hacia el bando de los aventureros, pese a que las dos criaturas defienden ferozmente el santuario de su deidad. **Zelis** invoca un felino celestial para presionar a la naga, pero el animal queda atrapado en cuanto sus garras se hunden en la charca cenagosa, teniendo que ser rescatado por el propio mago. A pesar de este pequeño revés, la superioridad numérica y de recursos de los héroes termina imponiéndose. Un golpe de hacha de **Dagar** derriba al enorme bruto de la lanza y pocos segundos después una flecha disparada por uno de los milicianos hace caer a la naga, que se hunde lentamente para desaparecer en las turbulentas aguas de la poza. Derrotados los guardianes, el grupo puede volver su atención hacia el mediano retenido, quien está fuera de sí por la muerte de la naga, lo que los obliga a reducirlo a base de magia no letal hasta que consiguen dejarlo inconsciente. Los milicianos lo reconocen como **Ronnie Culomanzana**, uno de los primos de **Osborn**.

El santuario de **Semuanya** queda prácticamente en completo silencio, a excepción del sonido goteante que proviene de los techos o el murmullo de las aguas de la charca. Sigue persistiendo la sensación de que se encuentran en un lugar místico, por lo que el grupo decide abandonarlo sin causar ningún destrozo o expolio. La travesía de regreso a la orilla está dominada por el nerviosismo, pero ninguna criatura ataca las canoas durante su vuelta, por lo que pueden reunirse sin problemas con los milicianos y **Dragones Púrpura** que han estado protegiendo la zona de la ribera.

Guiados nuevamente por **Jakus MacFee**, la expedición abandona las inmediaciones de la aldea, tratando de seguir una ruta que los saque de la marisma pero que evite a los grupos de hombres lagarto que puedan estar volviendo a su aldea tras sus enfrentamientos con la fuerza principal cormyreana liderada por el **Alcalde Mallory**.

7 Elesias: La noche ha transcurrido en una tensa calma, en la que cualquiera de los sonidos del pantano ha sido causa de sobresalto para los centinelas que velaban el descanso del grupo.

Con las primeras luces del alba, la partida se pone de nuevo en marcha, con **Jakus** apretando el paso sin descanso hasta que todos vislumbran como la vegetación y el terreno pantanoso se va espaciando una vez alcanzados los límites de la ciénaga.

Está comenzando a atardecer cuando en la lejanía observan un grupo de hombres de armas que se acercan a ellos, resultando ser una patrulla de **Dragones Púrpura** que permanecen desplegados en las inmediaciones del campamento cormyreano, donde son rápidamente acompañados para que puedan llevar las noticias del éxito de su misión.

Son recibidos ansiosamente por **Hingus Mallory**, quien está acompañado por el **Primer Espada** de la guarnición de **Dragones Púrpura** y por las **Hermanas-Estrella Almeira** y **Bernadette**, de la **Academia de Contemplaestrellas**. Su relato causa un júbilo evidente en el semblante del veterano soldado, quien los felicita por su esfuerzo, lamentando la muerte de los caídos. Ellos también han tenido casi una quincena de bajas, habiéndose demostrado fundamental la presencia de las magas para repeler a la horda de hombres lagarto que cayó sobre ellos. Afortunadamente, la mejor situación táctica y la previsión de tener despejada una vía de retirada les permitió desgastar al enemigo y abandonar la lucha antes de que pudieran reagruparse y tratar de desbordarlos por mera superioridad numérica.

En cuanto al mediano que rescataron, maniatado y amordazado por **Jakus** para evitar que pudiera delatarlos durante su regreso por el pantano, es liberado bajo la custodia de las magas, que trataran de disipar el conjuro de hechizo que lo dominaba, aunque no se ha mostrado violento en las últimas horas, desde que recupero el conocimiento.

8 Elesias: La mayor parte de la milicia regresa a *Ghars*, quedando un retén de soldados para vigilar las inmediaciones del pantano en previsión a un posible ataque desesperado de represalia por parte de los hombres lagarto.

Cuando llegan al pueblo, todos quedan sorprendidos al ver el establecimiento del *Carro de Manzanas* convertido en un amasijo de tabloncillos y restos ennegrecidos, algunos todavía humeantes. Según los testigos presentes, dos noches después de la marcha de la fuerza expedicionaria se desató un terrible incendio en el edificio. Afortunadamente era ya muy tarde, por lo que no había clientes, pero el **Osborn Culomanzana** y las tres muchachas que trabajaban para él no tuvieron tanta suerte, habiendo encontrado sus cuerpos carbonizados entre los escombros.

Esa noche, mientras descansan en la posada de la *Guadaña de Plata*, **Zelis** pide al resto de sus compañeros que lo acompañen a la cabaña de **Madre Grundy**. El mago les explica que a mediodía se presentó en el

destartalado hogar de la anciana para solicitar sus servicios de brujería, pero la ausencia de su cuervo y otros detalles le dieron una sensación extraña, como si algo no terminase de cuadrar. Abandonó rápidamente el lugar con una excusa con la promesa de regresar a medianoche para completar su transacción.

Al llegar a la choza de la vieja bruja, los aventureros se dan cuenta de que el lugar está desierto. Un fuerte olor parece dominarlo todo, aunque ciertamente ya de por sí el interior de la cabaña era una amalgama de aromas distintos, por lo que es casi imposible identificarlo. **Zelis** es el primero que descubre la horrible verdad al inspeccionar el caldero de la anciana, donde encuentra muerto a **Quoth**, el cuervo familiar de la bruja. Una inspección más profunda del lugar les permite descubrir el cadáver de la propia **Madre Grundy** oculto debajo de las tablas bajo el camastro. El estado de descomposición parece indicar que llevaba ya varios días muerta, por lo que queda la duda de si el último encuentro que tuvieron con la mujer antes de partir hacia el *Pantano Vasto* fue con la auténtica bruja o con el engendro demoníaco que se hizo pasar por ella.

9 Elesias: El descubrimiento del cuerpo de la anciana, unido al incendio y las muertes ocurridas en el *Carro de Manzanas* han producido cierto desconcierto en la población. Ni **Madre Grundy**, ni **Osborn Culomanzana** y sus chicas eran demasiado queridos entre los locales, pero sus misteriosas muertes arrojan nuevas sombras cuando la amenaza de los hombres lagarto parecía haber desaparecido.

Sospechando que algo extraño se esconde en todo esto, **Zelis** solicita permiso al **Alcalde** para comenzar a revisar las cuentas de las obras que el pueblo estaba acometiendo en el límite del pantano.

12 Elesias: Los días transcurren en calma y las buenas noticias son que las patrullas no han visto rastro alguno de actividad por parte de los hombres lagarto. La zona de las obras de drenaje y represa ha sufrido algunos daños debido al vandalismo de las criaturas pero, por suerte, ninguno de los desperfectos es de suma importancia.

Pero no todos los problemas se ven resueltos. La investigación de **Zelis** ha sacado a la luz que la contabilidad de la tesorería del pueblo ha sido manipulada, arrojando un desfase de unas 5.000 piezas de oro que han desaparecido de las arcas del **Consejo**. Al exponer los hechos al **Alcalde Mallory**, éste se muestra tremendamente sorprendido. Quien actuaba como **Secretario** no era otro que el difunto **Osborn Culomanzana**, quien era el encargado de transcribir los acuerdos y tenía acceso a la tesorería. No obstante, a pesar de este contratiempo inesperado, **Angus Mallory** se reafirma en su promesa de recompensar los servicios de los **Hermanos de Sangre** y les entrega una carta de crédito por valor de 2.000 piezas de oro.

15 Elesias: Viendo que la situación en la región parece haber llegado a una calma sostenida, las **Hermanas-Estrella Almeira** y **Bernadette** manifiestan su deseo de regresar al *Castillo Neryntar* junto con sus aprendizas. Recordando las palabras de **Ser Cedric**, quien designó el colegio arcano de las magas astrólogas como punto de reunión, los héroes les ofrecen acompañarlas, despidiéndose también del **Alcalde** y los otros miembros del **Consejo de Ghars**.

17 Elesias: Al atardecer los aventureros y las magas llegan a la sede de la **Academia de Contemplaestrellas**, donde son invitados a alojarse en los barracones exteriores.

Tras relatar a la **Dama Astrein** los sucesos acaecidos en *Ghars* y en el *Pantano Vasto*, la maga los invita a que participen en una pequeña actividad de sus alumnas, en la que las dos aprendices que acompañaron a las **Hermanas-Estrella** narrarán sus experiencias durante la misión, compartiendo así sus vivencias con el resto de las **Niñas-Estrella**.

19 Elesias: Durante la estancia de los héroes en el *Castillo Neryntar*, éstos no pueden dejar de observar que el estado de salud de la **Señoraestrella** parece haber empeorado ligeramente. No obstante, a pesar de los

amables ofrecimientos por parte de varios de los miembros del grupo, la astróloga rechaza cortésmente su ayuda, al igual que hiciera anteriormente con los paladines y los clérigos de la **Iglesia de Helm**.

22 Elesias: **Ser Cedric**, acompañado por dos guías hombres lagarto, llega finalmente a las inmediaciones del colegio arcano. Tras despedirse de sus acompañantes, presenta sus respetos a la **Dama Astrein** y se reúne con los héroes a los que pregunta por los acontecimientos ocurridos en *Ghars*.

Después de un extenso relato, el paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes** se muestra de acuerdo con la actuación de la compañía, aunque no deja de recelar sobre la historia de la criatura demoníaca, a la que nadie llegó a ver jamás, ni de la que tampoco hubo prueba alguna. No obstante, el conflicto desatado podría muy bien servir a los fines del **Culto del Dragón**, más aún si el lugar que vieron **Conn** y **Sutholo** era algún tipo de santuario impío donde el río pantanoso veía corrompidas sus aguas.

Respecto a su propia travesía a lo largo de la marisma junto con el cazador hombre lagarto, **Ser Cedric** les confirma sus peores rumores. Aunque no ha llegado a ver al dragón espectral que mencionaron, los indicios le hacen pensar que puede ser el mismo ser que atacó antaño el poblado de la **Tribu de las Tres Torres**. En aquella ocasión, su presencia inesperada y la ayuda del chamán **Ssij** le permitieron derrotar a la criatura, pero está claro que si se trata de un monstruo lo suficientemente poderoso, es muy probable que para acabar con el mismo permanentemente haya que destruir sus restos, santificarlos, o bien destruir algún talismán impío, dependiendo del tipo de muerto viviente en el que se haya convertido. La colina con el salto de agua donde el arroyo pantanoso se corrompía podría ser muy bien la mejor pista sobre la posible guarida del dragón, ya que sus restos o la energía necromántica que emana podrían ser la causa de la maldición que se extiende por la ciénaga. Si sus sospechas son ciertas, es necesario actuar con rapidez, antes de que el poder del monstruo se extienda y atraiga a más clanes de hombres lagarto bajo su estandarte. Ha logrado convencer a **Sutholo**, quien se ve a sí mismo como una especie de guardián del pantano, para que los lleve hasta los límites del territorio del **Clan del Hacha de Sangre**. Una vez allí, deberán infiltrarse con rapidez para evitar ser descubiertos por los hombres lagarto que han caído bajo el influjo de la bestia. Si consiguen destruirla para siempre, **Ser Cedric** piensa que también podrán evitar que la contaminación del pantano siga adelante.

Por otro lado, viendo la maltrecha situación de **Neo**, quien todavía está convaleciente por los efectos del rayo mortal que la abominación que montaba el líder de los hombres lagarto proyectó contra él, el paladín le ofrece acompañarlo al castillo de *Puertabatalla*, donde el sacerdote **Balathiel** dejó algunos pergaminos sanadores, entre los cuales había uno con la magia necesaria para restaurar su salud. El resto del grupo acuerda con el paladín y su camarada esperarlos en el *Castillo Neryntar*, si bien **Dagar** y **Zelis** manifiestan su deseo de visitar brevemente el cercano pueblo de *Piedratrueno* para buscar noticias sobre otros sucesos que hayan acontecido en el reino.

23 Elesias: **Ser Cedric** y **Neo** por un lado, y **Dagar** y **Zelis** por otro, abandonan el *Castillo Neryntar*, quedando en el mismo **Conn** y el **Hermano Vulkan**, quienes ayudan a las buenas **Hermanas-Estrella** en sus quehaceres diarios.

28 Elesias: **Dagar** y **Zelis** vuelven de su visita a *Piedratrueno*, donde han podido entrevistarse con el **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, quien les ha puesto al día sobre la situación en la región. Tanto el *Valle Martilloígneo* como el *Bosque de Hullack* parecen estar en relativa calma, y la reconstrucción del *Fuerte Espino* avanza a buen ritmo, habiéndose detenido por completo los ataques de las fatas, aunque por seguridad el **Rey** ha ordenado mantener en alerta a la guarnición del pueblo.

Más peliagudas son las nuevas que le siguen llegando del interior del reino. Las poblaciones alrededor del *Aguadewyvern* han seguido reportando todo tipo de fenómenos extraños e inexplicables, así como la

desaparición ocasional de alguna embarcación pesquera. Tras el ataque de criaturas muerto vivientes acontecido el año pasado en *Immermar*, las tropas reales patrullan las orillas del lago y se ha prohibido faenar hasta nueva orden.

29 Elesias: Los **Hermanos de Sangre** vuelvan a reunirse de nuevo con el regreso de **Neo** y de **Ser Cedric**. Ambos traen también noticias preocupantes, pues no se ha sabido nada de la **Hermandad de la Cinta Carmesí**, una compañía aventurera que llevaba colaborando con la **Iglesia de Helm** desde su establecimiento en *Puertabatala*. Siendo ya veteranos en el *Pantano Vasto*, partieron hace ya semanas para tratar de descubrir la guarida de una pareja de dragones negros que los helmitas sospechan que se esconden en la marisma y que estuvieron detrás del ataque sufrido por el *Alcázar Martilloígneo* tiempo atrás. La ausencia total de noticias hace temer lo peor a **Ser Cedric**.

30 Elesias: Después de despedirse de la **Dama Adele Astrein** y de las **Hermanas-Estrella** que han sido sus cortesanas anfitrionas durante estos días, el grupo y **Ser Cedric** parten hacia la zona del *Pantano Vasto* conocida como las *Verrugas*, cerca de donde está ubicado el poblado principal de la **Tribu de las Tres Torres**.

1 Eleint: Conforme se acercan a su destino, la expedición se topa con varios cazadores hombres lagarto amistosos, que los guían hasta su destino, siendo recibidos una vez más por **Hossk, Rey** y líder guerreero de la tribu, así como por el anciano chamán de **Semuanya, Ssij**. Ambos coinciden en que el regreso del dragón fantasmal es un mal presagio. Unido a la enfermedad que el río está propagando, así como el hecho de que muchos de los clanes menores estén adoptando los ritos del salvaje dios **Sess'innek**, provoca que muchos de los suyos comiencen a replantearse si seguir las enseñanzas de **Semuanya** es lo más sabio.

2 Eleint: Tras ser provistos de víveres y canoas por parte de los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**, el grupo se pone en marcha bajo la experta guía de **Sutholo**.

9 Eleint: Después de varios días de trayecto, en los cuales han podido comprobar que la contaminación del río pantanoso continúa avanzando lentamente, **Sutholo** los conduce hasta el límite del territorio del **Clan del Hacha de Sangre**. Una vez allí, el cazador les desea buena suerte en su empresa y promete esperarlos durante varios días.

Una vez solos, los aventureros deciden marchar cerca de la orilla del río hasta encontrar el pequeño afluente contaminado del que les habló **Conn**. Precisamente el arquero y **Ser Cedric** avanzan en cabeza, siempre alertas ante cualquier señal de peligro.

Ya pasado el mediodía, mientras caminan cerca de la ribera, **Conn** percibe el sonido de unos remos en el agua, y rápidamente todos se ocultan entre la vegetación cercana. Momentos después aparece una canoa de hombres lagarto, todos ellos armados y luciendo pinturas de guerra. Las criaturas patrullan con atención ambas riberas y una de ellas los señala ostensiblemente al descubrir su escondite.

Es momento de actuar antes de que los seres puedan escapar o dar la alarma. Antes de que los seres reptilianos puedan reaccionar, **Conn** incrusta un par de flechas en el pecho del que los ha descubierto, al tiempo que **Neo** y **Zelis** hacen estallar sendas bolas de fuego sobre la canoa. El hombre lagarto alcanzado por los disparos cae pesadamente al agua, mientras que otros tres quedan humeando recostados en el interior de la tosca embarcación, cuya madera húmeda emite vapor por doquier. Sólo uno de los seres, el que parece el líder e iba encaramado a la proa de la canoa ha sobrevivido a este terrible embate. No obstante, antes de que pueda reaccionar, un preciso disparo de **Vulkan** le clava profundamente una flecha en el costado. A pesar de ello, el hombre lagarto consigue hacer sonar un cuerno de caza y posteriormente saltar a las aguas, protegiéndose con el costado de la embarcación. Sin perder tiempo alguno, **Conn** se lanza al río nadando vigorosamente para alcanzar la canoa y poder hacerse con el control de la misma. Mientras, **Neo** se eleva

sobre las aguas merced a su magia, vigilando su superficie en busca de señales del último hombre lagarto. Por su parte, **Zelis** se teleporta a la orilla contraria, desde la que escudriña el río también, pero las aguas son tan oscuras que es incapaz de distinguir nada. **Dagar** y **Ser Cedric** permanecen también alertas en la ribera, en alerta por si la llamada del cuerno atrae a nuevos enemigos.

Pasan los segundos y **Conn** logra encaramarse a la embarcación, dirigiéndola ayudado por un remo hacia la orilla en la que le espera **Vulkan**. Entonces se produce una breve conmoción, cuando un hombre lagarto emerge cerca de donde se encuentra **Ser Cedric**. Para sorpresa de todos, la criatura todavía lleva las flechas de **Conn** clavadas y su piel está horriblemente quemada. Sus ojos están carentes de vida, pero se mueve mecánicamente hacia el paladín, que lo recibe con un tajo de su espada. El zombie en que se ha convertido el hombre lagarto logra ganar la ribera y ataca torpemente a **Ser Cedric**, quien pronto se ve auxiliado por **Dagar**. Entretanto, **Neo** ha volado hasta el otro lado del río para recoger a su compañero **Zelis**, y ambos regresan flotando suavemente por encima de la superficie, mientras que **Conn** va aproximando la canoa poco a poco hacia la orilla.

La lucha prosigue y antes de que el zombie pueda llegar a alcanzar a alguno de los dos paladines, un nuevo espadazo de **Ser Cedric** la hace caer de nuevo, esta vez para siempre. Pero el caballero cormyreano apenas puede relajarse, pues otro hombre lagarto no muerto emerge cerca suyo. Se trata sin duda del líder de la embarcación, ya que todavía lleva clavado el certero proyectil de **Vulkan**, que finalmente acabó con su vida. En su nueva existencia de ultratumba, el ser echa mano de su hacha de guerra de piedra afilada, atacando furiosamente a **Dagar**, quien recibe un par de potentes hachazos antes de que **Ser Cedric** acabe también con la criatura.

Después de limpiarse las heridas recibidas, una medida en previsión de la contaminación necromántica que transportan las aguas del río, los aventureros esconden la canoa y los cadáveres de las criaturas lo mejor que pueden. Mientras están dedicados a esta tarea, un cuerno resuena en las inmediaciones, por lo que el grupo se aventura en la espesura con la intención de alejarse rápidamente de la ribera donde son más fáciles de descubrir. Durante varias horas, **Conn** guía a sus compañeros a través de la ciénaga, un periplo que resulta tremendamente dificultoso en muchas ocasiones, ya que la vegetación y el terreno pantanoso les obliga a menudo a desandar el camino recorrido. Afortunadamente, el sonido de los cuernos de caza queda atrás al cabo de la segunda hora de marcha, pero el inconveniente es que los héroes pierden la referencia del río.

Es media tarde cuando **Conn** logra llevar de nuevo a la expedición hasta la zona del río, aunque el grupo decide mantenerse a distancia de la orilla, donde es más fácil que pudieran caer en una emboscada o ser vistos por centinelas ocultos.

Para cuando está oscureciendo en el pantano, los héroes alcanzan la bifurcación en la que se distingue perfectamente como el río principal baja limpio pero sus aguas son contaminadas por un pequeño afluente que procede de la parte más profunda del pantano. La vegetación alrededor de este pequeño riachuelo está toda consumida y agostada, y son visibles también los cadáveres putrefactos de pequeños animales cerca de las aguas corrompidas. La proximidad de la noche les obliga a buscar un sitio donde guarecerse, aunque la zona es bastante inhóspita, por lo que el campamento que establecen es ciertamente precario.

Las sombras nocturnas se han extendido ya sobre ellos, cuando un sonido inquietante sobresalta a todos. Desde la profundidad de la espesura se escucha el retumbar de unos tambores, que se extiende por la marisma, silenciando todo signo de vida a su alrededor. Un par de horas después, el sonido se detiene, lo que es de agradecer para los nervios de los aventureros. Sin embargo, la calma que sigue es sólo el prelude de una tempestad de oscuridad. Primero **Ser Cedric**, y luego **Dagar** y **Vulkan**, perciben como una presencia

abrumadoramente maléfica se aproxima a ellos. Los tres paladines temen por momentos que su propia aura de bondad haya actuado como un faro para la criatura de negrura que se aproxima, pero ya no es tiempo para la duda, sino para luchar contra un mal que amenaza con consumir toda la región inevitablemente si los héroes no lo detienen.

La tensión invade la marisma hasta que, repentinamente, varias figuras surgen de entre la vegetación arrojando jabalinas contra los compañeros que mantenían vigilado el lado del riachuelo de aguas negras. La lucha se generaliza cuando una oleada de media docena de hombres lagarto, mostrando pinturas guerreras y siseando amenazadoramente, cargan contra el campamento. Los héroes organizan la defensa en tres frentes, con **Dagar** y su compañero elemental defendiendo el lado izquierdo, el **Hermano Vulkan** el centro y **Ser Cedric** el izquierdo. **Conn**, **Neo** y **Zelis** permanecen vigilantes, atentos a la aparición del dragón no muerto.

La aparición de la bestia viene precedida de un viento gélido que mueve la vegetación a espaldas de los héroes. A diferencia del ser descrito por **Ser Cedric**, el enorme dragón no es enteramente espectral. Por debajo del aura fantasmal se adivina un esqueleto insustancial de huesos que lo impulsan de una forma relativamente física, aunque está claro que se trata de un espíritu que todavía no se ha materializado completamente. Su mera visión provoca un estremecimiento en **Conn** y el aliento de la criatura, un rayo de energía oscura que sale zigzagueando de sus fauces, impacta a **Zelis** consumiendo parte de la energía vital del mago. A pesar de ello, el semiorco se sobrepone y logra conjurar a un guerrero celestial para que les ayude a defender el campamento contra la oleada de hombres lagarto. Viendo a este terrible oponente, **Ser Cedric** se apresura a acabar con el primer enemigo que ha llegado al alcance de su espada y conmina a alguno de los usuarios de magia del grupo aventurero a que invoquen un sortilegio de vuelo sobre él, dado que el dragón se mantiene volando sobre ellos, usando su enorme alcance para descargar una tremenda dentellada sobre **Zelis**, quien se apura en ponerse a cubierto, lejos de los oscuros colmillos semiespectrales.

Mientras, **Neo** descarga sus proyectiles arcanos contra los hombres lagarto que asaltan a sus compañeros en la vanguardia, suponiendo que el aura mágica del dragón fantasmal será demasiado potente como para ser traspasada por su magia. Sin embargo, su acción sí llama la atención de la bestia, que ataca al hechicero cormyreano despiadadamente.

Contemplando la delicada situación, también **Vulkan** redobla sus esfuerzos, derribando a un guerrero hombre lagarto con el que estaba trabado, y maniobra para poder ayudar a **Ser Cedric**. Otro hombre lagarto más es abatido por los certeros disparos de **Conn**, lo que parece aliviar por unos instantes la presión sobre los héroes. Pero esta sensación se torna amarga cuando otros tres guerreros emergen de las aguas contaminadas a espaldas del grupo, atacándoles con lanzas cortas emponzoñadas. La refriega se torna desesperada, pues aunque **Zelis** ha logrado mediante su magia que **Ser Cedric** se eleve por el cielo, la velocidad del dragón le permite esquivar al paladín, atacando nuevamente a **Neo**, quien se ve abocado a refugiarse junto a uno de los árboles del pantano, encomendándose a un manto de invisibilidad para protegerse. No obstante, nadie se rinde ni abandona la esperanza. **Ser Cedric** invoca un rayo de pura luz divina que daña por primera vez a la bestia de ultratumba, lo que infunde ánimos a todos. El compañero elemental de **Dagar** destroza con sus puños pétreos a otro hombre lagarto, al mismo tiempo que **Zelis** desencadena un relámpago que hiere gravemente a un enorme bruto surgido de la ciénaga. Esta resistencia parece enfurecer al dragón, quien vuelve a picar sobre la posición de **Neo**. Su salvaje dentellada hace que un estallido de sangre salpique toda la zona, pues el hechicero permanecía invisible a los ojos de sus compañeros.

Al escuchar el grito agónico de su camarada y contemplar los resultados de la carnicería, los héroes hacen acopio de toda su determinación. **Dagar** acaba con otro de los hombres lagarto y **Zelis** abrasa terriblemente

con un par de rayos ígneos al enorme guerrero que está trabado en una brutal lucha con **Vulkan**. En cuanto a **Ser Cedric**, el paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes** empuña su espada, que brilla con la luz divina del **Centinela**. A pesar de recibir un tremendo mordisco al acercarse al dragón, el cormyreano descarga su hoja sobre la bestia, intercambiando ambos una lluvia de golpes, en la que el humano parece llevar la peor parte. Pero **Ser Cedric** no combate solo. Una nueva descarga del arco de **Conn** atraviesa las escamas quemadas del enorme bruto acabando con él para siempre, lo que libera a **Vulkan** para que pueda emplear sus dones curativos sobre su hermano de armas y fe. Por su parte, **Zelis** invoca sus esferas eléctricas para apoyar a sus camaradas, al tiempo que su guerrero celestial continúa firme protegiendo uno de los flancos de los paladines. Como si la voluntad de todos los héroes diera fuerza a su golpe, la espada de **Ser Cedric** atraviesa el aura fantasmal y los huesos del cuello del enorme dragón espectral que ruga de rabia y frustración una vez más antes de desvanecerse en el aire nocturno del pantano. Los pocos hombres lagarto que todavía combatían parecen confundidos por la muerte de la criatura, quien seguramente pensaban que era la personificación de su oscura deidad. Asustados por la desaparición del dragón espectral, huyen a toda velocidad para desaparecer entre la vegetación y las aguas de la marisma.

Tras sanar las heridas recibidas los héroes repasan su situación. Con **Neo** muerto, sus posibilidades de éxito han descendido, sin embargo puede que no tengan otra oportunidad de llegar a la guarida de la bestia o incluso que si no terminan la misión, ésta pueda volver a regenerarse, como ya sucedió cuando **Ser Cedric** acabó con ella durante la incursión de la misma al poblado principal de las *Tres Torres*. Es por ello que los compañeros deciden seguir el ramal contaminado con el propósito de que los lleve hasta la colina que les describió **Conn**.

En cuanto al difunto **Neo**, el grupo guarda sus pertenencias para poder hacérselas llegar a su familia en *Suzail*. Además, **Ser Cedric** invoca una plegaria a **Helm** que evitará que su espíritu o sus restos puedan levantarse como una criatura no muerta. Hecho esto, el helmita envuelve el cuerpo del hechicero en una manta y lo transporta con el propósito de poder enterrarlo dignamente o de realizar al menos un funeral adecuado más adelante.

10 Eleint: La travesía que sigue por la ciénaga está dominada por un silencio sepulcral, roto únicamente por el ruido provocado por la propia marcha a través de la vegetación y el terreno pantanoso. **Ser Cedric**, merced a su magia divina, ayudado por **Dagar** y **Zelis** que guían a **Conn** y **Vulkan**, dirige el avance en mitad de la oscuridad, con la esperanza de que su llegada pase inadvertida a cualquier hombre lagarto que pueda permanecer en las chozas que **Conn** y **Sutholo** observaron al pie de la colina.

Unas tres horas después, el riesgo tomado se ve recompensado. El sonido cada vez más cercano de una cascada les advierte de que se acercan a su destino. Minutos después, a la luz de una luna menguante pueden observar, una colina que domina una pequeña laguna, donde cae un salto de agua que emerge de casi la cúspide de la pequeña formación de tierra y roca. Más allá pueden verse media docena de chozas, aparentemente abandonadas, así como un círculo de piedras monolíticas muy similares a las que observaron en el pequeño valle de las *Verrugas*, cerca del poblado principal de la *Tribu de las Tres Torres*.

Al aproximarse cautelosamente, **Conn** enciende una luz mágica, atento a cubrirla a la menor señal de haber sido descubiertos. El antiguo mercenario atisba a distinguir dos caminos que acceden a la colina rocosa. Uno de ellos la rodea hacia su parte trasera, aunque es difícil saber si la senda sube o no hasta la cima. El otro es una repisa estrecha que va subiendo lentamente hasta desaparecer por detrás de pequeña cascada.

Suponiendo que esta segunda ruta podría llevar a un escondite a cubierto tras la cortina de agua, el grupo comienza el ascenso lentamente, ya que la piedra de la cornisa está resbaladiza a causa de la humedad. Tal y

como sospechaban, la luz de **Conn** va dejando entrever la entrada de una amplia cueva, invisible desde el exterior debido a la dispersión de las gotas de agua que caen en abanico desde una altura superior de la pared. Alcanzado el umbral, todos contienen el aliento. Frente a ellos se abre una amplia caverna de altos techos. Al fondo de la misma, hay una especie de balastrada rocosa que permite ascender hasta un mirador de piedra que domina la estancia. Pero lo más impresionante se halla en mitad de la gruta. El esqueleto de un enorme dragón los mira con aspecto amenazador. Los huesos están cristalizados, fruto de algún tipo de magia desconocida, pero a pesar de ello, el interior de los mismos parece pulsar con un halo negro, como si estuvieran dotados de un aura maléfica. La sensación de maldad aquí es palpable para los tres paladines presentes, quienes se dan cuenta de que es el efecto de esta aura lo que sin duda alguna corrompe las aguas de la laguna que se extiende bajo la entrada de la cueva.

Apenas han entrado en esta sobrecogedora guarida de maldad cuando las cuencas del dragón parecen refulgir nuevamente y un par de runas dibujadas en las paredes del umbral se iluminan. Un sortilegio protector apaga la luz de **Conn**, disipando también la magia de **Ser Cedric** que le permitía ver en la oscuridad y un conjuro de **Zelis** que desvelaba criaturas invisibles al mago. Inmediatamente, dos figuras salen de sus escondites a ambos lados de las rampas de ascenso. Sus pasos van acompañados del inconfundible tintinear metálico de una armadura de anillas de metal y enarbolan unos grandes espadones de hoja culebreante. Momentos más tarde, otra figura, ésta cubierta con una túnica y portando una extraña máscara, se asoma por un instante al mirador de piedra para luego desvanecerse.

Rápidamente, **Conn** dispara tres flechas en rápida sucesión que aciertan a uno de ellos, mientras que **Zelis** convoca unas esferas con energía de descarga alrededor del otro atacante. Es entonces cuando las cuencas del esqueleto parece refulgir con mayor intensidad y el mago semiorco siente por un instante como una voluntad maligna trata de penetrar en su mente. Por su parte, **Ser Cedric** descarga un poderoso golpe de su espada contra una de las garras delanteras de hueso. El miembro cristalizado se agrieta y la energía oscura estalla con una onda expansiva que daña a todos los presentes a su alrededor. Por su parte, **Dagar** y **Vulkan** se aprestan a hacer frente a los furibundos atacantes, que ahora han visto reforzadas sus filas con otros dos guerreros. A la luz mágica encendida de nuevo por **Conn**, sus adversarios muestran un aspecto horrible. Puede decirse que antaño fueron humanos, pero grandes trozos de piel de su cara y brazos han asumido una cobertura escamosa que los hace medio reptiles. Además, muestran unos ojos amarillentos y unos dientes afilados que confirman que hace tiempo que abandonaron su humanidad.

En ese instante, una línea de ácido concentrado recorre el campo de batalla abrasando a **Ser Cedric** y a **Zelis** principalmente. Por encima de ellos aparece flotando la figura de la máscara, con todo su cuerpo recorrido de una energía arcana. Cuando las esferas de **Zelis** lo tocan, el extraño no hace ademán de esquivarlas, sino que permite que las bolas de descarga lo toquen sin sufrir daño alguno.

La lucha prosigue y **Ser Cedric** hace valer su destreza y veteranía, derribando a uno de los fanáticos atacantes. A pocos metros, **Vulkan** imita a su mentor, hundiendo el pecho a su adversario con su enorme martillo de guerra. Sin embargo, la victoria todavía está lejos de los héroes. Un aura de oscuridad envuelve a uno de los dos zelotes caídos y su cadáver se convulsiona. Como impulsado por un resorte, el guerrero muerto vuelve a levantarse y se une de nuevo a la refriega, junto con los otros dos humanos mutados. Mientras, sopesando que el enmascarado es el adversario más peligroso, fuera del propio esqueleto del dragón, **Zelis** invoca un globo protector. Sin embargo, su magia no puede detener el siguiente conjuro del cultista, que exhala un aliento abrasador que obliga al semiorco a usar sus aptitudes arcanas para teleportarse a la entrada de la cueva. Por su parte, **Ser Cedric** usa sus poderes de paladín para descargar energía positiva sobre la garra de

hueso que había golpeado anteriormente. Como si dicha energía fuera anatema para los restos impíos, el hueso cristalizado se deshace por completo, dejando el esqueleto de la bestia sin una de sus extremidades, aunque todavía le rodea un aura sombría que parece conferirle la energía para mantener su malévolos voluntad intacta. De hecho, del esqueleto emana una oleada de energía negativa que daña a todos los héroes próximos al mismo.

Cerca del paladín, tanto **Dagar** como **Vulkan** combaten con resolución y tenacidad, consiguiendo derribar a los otros dos guerreros mutantes. A pesar de este revés, los cultistas no se rinden tampoco. El enmascarado ataca a **Ser Cedric** con un toque que drena las energías vitales del helmita, mientras que las energías necrománticas convocadas por el esqueleto del dragón envuelven a otro de los caídos. Al ver esto, **Dagar** se apresura a decapitar el cadáver de uno de los enemigos derrotados, con la esperanza de que esto pueda evitar esta impía resurrección. Por su parte, **Conn** continúa disparando sus letales flechas, tanto contra el enmascarado como contra el muerto viviente que lucha contra **Vulkan**. También **Zelis** se une a este esfuerzo, conjurando sus proyectiles arcanos al tiempo que salta de un lugar a otro teleportándose para evitar ser un blanco fácil para el enmascarado o para el propio dragón. Viéndose cada vez más amenazado, otra descarga de energía negativa irradia del dragón de cristal, debilitando más y más a todos los presentes y forzando a **Ser Cedric** y **Vulkan** a emplear sus poderes curativos. Precisamente el helmita más joven consigue tumbar una vez más al zelote muerto viviente al que se enfrentaba. El cadáver se deshace esta vez en una masa de cenizas negras, dejando tras él simplemente sus ropas y pertrechos. Es una breve victoria, pues el cuerpo del último mutante derrotado se anima levantándose y empuñando su temible espadón. Quien cada vez se ves más apurado es el propio **Ser Cedric**. Aunque su espada ha herido al zelote muerto viviente con quien se enfrenta, la magia necromántica del líder cultista lo está debilitando cada vez más, hasta el punto de que el valiente helmita se derrumba al ser blanco de otro de los conjuros del enmascarado. Apenas un momento después, otra onda de energía negativa baña la caverna, para desesperación de los aventureros, que cada vez ven menos posibilidades de triunfo.

Pero la esperanza se reaviva en los instantes siguientes. **Dagar** canaliza la energía sagrada de **Moradin** para destruir una de las patas traseras del esqueleto, que se mantiene en pie sólo gracias a la energía del espíritu que alberga. Una nueva descarga de proyectiles arcanos hace que el cuerpo de otro de los muertos vivientes quede reducido a polvo y cenizas, mientras que las flechas de **Conn** y el poderoso martillo de **Vulkan** tumban al enmascarado. Se produce una última oleada de energía impía, pero estos son los últimos esfuerzos del dragón por alargar su existencia de ultratumba. Otro conjuro de magia de batalla de **Zelis** desintegra al guerrero cultista restante y la cueva queda vacía de enemigos, aunque no de amenazas.

Sin perder tiempo, **Dagar** y **Zelis** emplean sus poderes divinos y su magia arcana respectivamente para completar la destrucción del enorme dragón esquelético. Esta vez no hay desafíos ni muestras de furia, sino que espíritu maléfico se desvanece en completo silencio, como atestiguan **Dagar** y **Vulkan**, quien rápidamente ha destrozado el cráneo del enmascarado para evitar que pudiera ser reanimado por la magia necromántica del monstruo de ultratumba.

No obstante, este triunfo no ha quedado exento de dolorosas pérdidas. **Ser Cedric** yace muerto en el suelo de la gruta, más allá de los poderes curativos de su camarada **Vulkan**. El helmita ha cumplido con su misión, aunque para ello tuviera que sacrificarse a sí mismo.

Examinando a sus adversarios, o lo poco que queda de los cuerpos que no se levantaron como muertos vivientes, los compañeros se dan cuenta de que todos ellos presentan rasgos dracónicos. Es más, todos llevan colgando al cuello unos extraños talismanes confeccionados con una larga garra cristalizada, como si hubieran

establecido algún tipo de vínculo con el esqueleto del dragón. Están imbuidos por poderosa magia impía, por lo que **Vulkan** se hace cargo de su custodia para poder destruirlos o ponerlos a buen recaudo donde no puedan resultar perniciosos. El aspecto de los enemigos y la presencia del dragón no muerto hace evidente que la presencia del **Culto del Dragón** en el *Pantano Vasto* no era un mero rumor, como la **Orden de los Ojos Vigilantes** ya se temía. Afortunadamente, con la destrucción del espíritu dracónico y de la célula de sectarios, los hombres lagarto del **Clan del Hacha de Sangre** habrán perdido a sus poderosos aliados, por lo que es muy probable que sus pretensiones de conquista se vean mermadas. Por otro lado, la ausencia del aura necromántica que irradiaba de los huesos cristalizados seguramente evitará que la corrupción que afectaba a las aguas del arroyo se extienda por el resto de la ciénaga.

Precavidos ante cualquier posible trampa que los cultistas hubieran podido dejar atrás, los supervivientes examinan el resto de la colina. En el nivel superior hay una pequeña cámara, con signos de haber sido usada por los miembros del **Culto del Dragón** como alojamiento desde hace bastante tiempo. Pero es más arriba donde los aventureros encuentran un foco de magia ancestral que los deja sorprendidos. Se trata de una estancia de roca pulimentada, cubierta de símbolos de caligrafía élfica. Al traducirlos gracias a uno de sus pergaminos arcanos, **Zelis** se da cuenta de que se trata de plegarias a **Rillifane Rallathil**, la deidad elfa de la naturaleza. Sin embargo, lo que verdaderamente llama la atención de todos es la roca exquisitamente tallada con la forma de un pez que domina el centro de la cámara. De su boca surge un chorro de agua que es recogido por un canal en el suelo hasta llegar al borde de la repisa de roca, donde se abre en una especie de delta que permite que las aguas salgan al exterior en un abanico abierto. Esta fuente mágica es sin duda el origen del salto de agua que vieron, y de hecho sus aguas alimentan esta parte de la marisma, aunque es muy probable que originariamente, tal y como han escuchado en las historias antiguas, antes del surgimiento del *Pantano Vasto* toda esta zona fuera parte de uno de los bosques élficos.

El último nivel de la colina conduce hasta otra repisa que da al exterior de la misma. Probablemente conecte con la otra senda que vio **Conn** al aproximarse. No obstante, los aventureros evitan salir por aquí, al darse cuenta de que hay otras dos runas talladas disimuladamente en la roca, todavía activas con la magia del hechicero enmascarado.

Es por ello, que el grupo decide pasar la noche en el exterior, tras hacerse cargo de los cuerpos de **Ser Cedric** y **Neo**. Desde la cima de la colina pueden vigilar gran parte de la marisma, y también se encuentran lejos de la gruta, donde todavía se percibe el hedor a muerte.

Con los primeros rayos del sol, los héroes se ponen en marcha. Al comprobar que la laguna bajo la cascada se encuentra totalmente limpia, sus corazones se llenan con cierto orgullo, pues gracias a ello el *Pantano Vasto* quedará libre de la corrupción necromántica que portaban dichas aguas.

Es el momento de partir. **Vulkan** sabe que **Ser Cedric** le comentó que si el lugar que vieron **Conn** y **Sutholo** estaba demasiado expuesto, rodeado de hombres lagarto hostiles, había que contemplar la posibilidad de no regresar por la marisma, sino dirigirse al noreste siguiendo el río principal, con la esperanza de alcanzar el límite oriental del pantano y remontar al río hacia su nacimiento en las montañas. Sin embargo, no parece que los hombres lagarto que escaparon de la lucha de la noche anterior hayan podido volver con refuerzos, dado que la ciénaga se encuentra en relativa calma. Además, transportar los restos de **Ser Cedric** y **Neo** por terreno desconocido puede ser problemático, mientras que si consiguen volver al punto donde los espera **Sutholo**, tendrán la posibilidad de volver aprovechando las canoas que quedaron al cuidado del cazador.

Finalmente, los aventureros se deciden por esta última opción, improvisando una camilla para transportar los cuerpos que van arrastrando alternativamente entre **Dagar** y **Vulkan**, mientras que **Conn** y **Zelis** permanecen alertas a ambos lados de la marcha.

11 Eleint: Aunque el avance del grupo es lento y cauteloso, los aventureros sacrifican períodos de descanso para tratar de llegar con la mayor celeridad a su destino. Por suerte, tras ellos la ciénaga permanece silenciosa, más allá de los sonidos de las criaturas habituales que moran en la misma.

Su esfuerzo se ve recompensado casi al anochecer, cuando la familiar figura de **Sutholo** emerge entre la vegetación pantanosa para saludarles. El hombre lagarto se muestra entristecido por la muerte de **Ser Cedric**, pero al relatarle la muerte del dragón espectral, así como constatar que las aguas del río cada vez bajan menos corrompidas, el cazador manifiesta que el difunto paladín tuvo una buena muerte.

Sin embargo, tanto el cuerpo del helmita como el de **Neo** se encuentran ya en proceso de descomposición y los aventureros se dan cuenta de que será difícil poder llevarlos en condiciones a *Cormyr* para darles una sepultura digna. Podrían arriesgarse a llevarlos hasta el poblado de la **Tribu de las Tres Torres**, con la esperanza de que el chamán **Ssij** pueda conocer algún tipo de magia que preserve los ya maltrechos cuerpos. Por otro lado, **Sutholo** les aconseja dejarlos en el pantano, para que el abrazo de **Semuanya** permita que sus restos pasen a formar parte de la propia vida de la marisma, como el resto de animales y plantas. Como otra opción, también les ofrece llevar los cuerpos en la segunda canoa hacia lo que el llama la gran casa de piedra, donde hay otros humanos amigos del **Asesino-de-Fantasmas**. Es entonces cuando **Vulkan** recuerda que **Ser Cedric** le habló sobre la *Casa Holken*, un santuario fortificado de **Eldath**, que había sido redescubierto por miembros de la **Iglesia de Helm**, y que estaba siendo drenado de las aguas que lo cubrían, así como rehabilitado, santificándose de nuevo algunas zonas que habían sido mancilladas por espíritus servidores de **Myrkul**, el **Señor de los Huesos**.

Sopesando sus opciones, finalmente el grupo decide que **Sutholo** se lleve una de las canoas y transporte los dos cuerpos para que los sacerdotes de la benevolente **Eldath** puedan darles sepultura sagrada. El **Hermano Vulkan** se hace cargo de los objetos más personales, con la intención de devolverlos a la **Iglesia de Helm** o bien, entregarlos a las respectivas familias de los caídos.

Después de despedirse de **Sutholo**, los aventureros se embarcan en la segunda canoa y descienden lentamente por el río pantanoso, dejándose arrastrar plácidamente por sus aguas.

14 Eleint: Durante su periplo por el río, el grupo se topa con varios cazadores de la **Tribu de las Tres Torres** que los reconocen como aliados y les ofrecen guiarlos hasta el poblado principal.

16 Eleint: Cerca del mediodía, los héroes llegan a su destino, siendo recibidos por el **Rey Hossk** y por el anciano chamán **Ssij**. De hecho, este último había recibido una visión de **Semuanya** en la que la diosa le había mostrado la muerte del dragón fantasmal y del **Asesino-de-Fantasmas**, así como la purificación de las aguas de la marisma. Los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres** honrarán siempre el recuerdo de **Ser Cedric**, a quien consideraron un amigo y un gran guerrero. También les ofrecen su hospitalidad mientras lo deseen, así como renovar la tregua con la **Iglesia de Helm**.

18 Eleint: Tras pasar día y medio como invitados de las pintorescas celebraciones de los hombres lagarto, los **Hermanos de Sangre** y el **Hermano Vulkan** parten hacia la *Academia de las Contemplaestrellas*.

20 Eleint: La expedición avista nuevamente los muros del *Castillo Neryntar*, donde son recibidos calurosamente por las **Hermanas-Estrella** y por la **Dama Astrein**, quien lamenta la muerte de **Ser Cedric**, con quien había compartido frecuentes conversaciones en los últimos años.

22 Eleint: La necesidad del **Hermano Vulkan** de regresar a *Puertabatalla* para poner en regla todos los asuntos pendientes de la **Orden de los Ojos Vigilantes** hace que el grupo se ponga en marcha hacia la aldehuela de *Batallaelevada*, abandonando el *Pantano Vasto*.

24 Eleint: Gracias a las monturas mágicas invocadas por **Zelis**, los aventureros viajan velozmente hasta la pequeña población cormyreana, donde **Vulkan** se hace cargo de las órdenes y tareas rutinarias de los pocos hombres de armas y clérigos que han permanecido aquí. Desgraciadamente, la compañía aventurera de la **Hermandad de la Cinta Carmesí** no ha regresado, por lo que ha sido dada por desaparecida en las profundidades de la marisma.

Otra noticia que causa cierta inquietud en todos son los rumores llegados desde la vecina *Sembia*. Al parecer, un contingente entero de **Yelmos** que patrullaba al norte del pueblo de *Saerb*, en la frontera con el *Valle Alto*, desapareció completamente sin dejar rastro alguno hace dos semanas. Las autoridades sembitas echan la culpa a los guerrilleros elfos, si bien es cierto que desde hace meses no ha habido ningún reporte de actividad o ataque alguno por su parte.

27 Eleint: Una vez asegurada la continuidad de las labores de vigilancia por parte de las tropas helmitas del castillo de *Puertabatalla*, los aventureros parten hacia la capital del reino, donde esperan poder descansar y reclutar nuevos apoyos tras sus aventuras en el *Pantano Vasto*.

30 Eleint: A primera hora de la tarde, los compañeros llegan a la villa de *Wheloon*, que se está preparando para la celebración de la festividad de la *Buena Cosecha*.

4 Marpenoth: Con el otoño ya entrado, el grupo llega a la aldea de *Hilp*, donde **Dagar** se despide de ellos para realizar algunas gestiones en *Robles Negros*.

7 Marpenoth: Finalmente, la expedición avista las murallas de *Suzail*, la capital del reino. Al atravesar la *Puertaeste*, uno de los **Dragones Púrpura** que se encuentran destinados allí les comunica que hay una misiva a nombre de la compañía aventurera de los **Hermanos de Sangre** que pueden recoger en las oficinas del **Heraldo Real**.

Visitando dichas dependencias, los héroes recogen una carta sellada con el símbolo de **Gond**. Se trata de un mensaje de **Gharri de Gond**, sacerdote del **Portador de Maravillas** y **Mayor de Tilverton**, al que algunos de ellos conocieron durante su estancia en dicha villa. En la misma, les reitera su agradecimiento por la ayuda que prestaron para acabar con los asaltos cometidos por **Yesu Enoquian** y sus esbirros y les comunica que ha enviado al altar de **Waukeen** en *Marsember* un artefacto gondiano creado por él mismo que espera que pueda serles de ayuda en sus futuras aventuras. Antes de marchar, los aventureros aprovechan también para hacer efectivo el pago de 2.000 piezas de oro que el **Alcalde Mallory** acordó para ellos a costa del *Tesoro Real*.

8 Marpenoth: Tras haber encontrado alojamiento en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, el grupo se dedica durante los días siguientes a realizar algunas gestiones para sus respectivos fines.

Conn visita el templo de las *Torres de la Buena Fortuna*, buscando entrevistarse con los sumos sacerdotes de **Tymora**.

Por su parte, **Vulkan** tiene el triste deber de comunicar las muertes de **Ser Cedric** y **Neo** a sus respectivas familias, que se muestran profundamente conmovidas. De hecho, la muerte del paladín de **Helm** es un duro golpe también para muchos ciudadanos, que consideraban al caballero como un héroe, habiendo abandonado la comodidad de su posición social para tomar las armas y los votos del **Vigilante**, protegiendo al reino y a sus gentes.

Finalmente, **Zelis** permanece largas horas encerrado en su habitación, transcribiendo escritos arcanos en pergaminos con la finalidad de disponer de un repositorio de magia en caso de emergencia.

11 Marpenoth: Con la vuelta de **Dagar**, el grupo vuelve a estar completo, aunque **Vulkan** todavía no es un miembro de pleno derecho de los **Hermanos de Sangre**. Sin embargo, su condición de paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes** le permite acompañar a los aventureros sin ningún problema.

De hecho, es el propio **Vulkan** quien debe certificar la carta de pago que la **Iglesia de Helm** tenía previsto entregar a la compañía como pago a sus servicios en el *Pantano Vasto*. Para evitar problemas, **Zelis** sugiere al helmita visitar a **Martos Bleth**, uno de los líderes de la influyente **Casa Bleth** y además miembro del consejo del **Coster Comercial Siete Soles**.

La reunión no puede ir mejor, pues el noble manifiesta su total apoyo a la causa de la **Orden de los Ojos Vigilantes** prometiendo su apoyo personal y financiero en el caso de que los gremios mercaderes no estuvieran dispuestos a sufragar la cantidad de 5.000 piezas de oro que proponía **Vulkan** en su solicitud.

12 Marpenoth: Mientras que **Dagar** y **Zelis** permanecen en la capital, el primero acudiendo al taller del maestro herrero del **Rey** para que refuerce el encantamiento de su armadura y el segundo estudiando un nuevo conjuro adquirido, **Conn** y **Vulkan** viajan hasta la ciudad portuaria de *Marsember*, con la intención de recoger el artefacto del que **Gharri** hablaba en su mensaje.

16 Marpenoth: Al anochecer, **Conn** y **Vulkan** se reúnen con el resto de sus camaradas en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*. Su visita a *Marsember* ha transcurrido sin incidentes. Los buenos clérigos de **Waukeen** custodiaban el envío de **Gharri**, quien había aprovechado la ruta de una caravana de confianza que había pasado por *Tilverton* para trasladar el objeto y un pergamino con unas palabras de agradecimiento e instrucciones para emplearlo. Se trata de un pequeño cetro gondiano fabricado a partir de una serie de tuercas decoradas con runas mágicas que permiten al usuario activar diversos poderes divinos menores.

18 Marpenoth: Como máximo representante de la **Orden de los Ojos Vigilantes** en *Cormyr*, **Vulkan** se reúne con **Simonge Natharil**, **Heraldo del Rey**, quien le promete desplegar a un destacamento de diez **Dragones Púrpura** en la aldehuela de *Batallaelevada* para que puedan apoyar a los efectivos de la **Iglesia de Helm**.

20 Marpenoth: Ese mediodía un mensajero trae una carta para **Dagar de Moradin**, escrita por **Bodrin Piedraguía**, **Alcalde** de *Piedratrueno*. En ella, le solicita que viaje cuanto antes al pueblo para tratar con él un asunto urgente, en el que podría ser necesaria también la participación de los **Hermanos de Sangre**. El guerrero sagrado recuerda entonces que, durante su reciente estancia en la zona poco después de los acontecimientos en la frontera entre el *Pantano Vasto* y *Ghars*, el enano le habló sobre los planes de un ingeniero enano del *Alcázar Martilloígneo* para buscar en los *Picos del Trueno* la ubicación de unos antiguos talleres de la época dorada de la desaparecida *Tronales*.

22 Marpenoth: Los héroes abandonan *Suzail*, siguiendo el *Camino de Calantar* hacia el noreste.

24 Marpenoth: El grupo pasa la noche en la aldea de *Hilp*.

27 Marpenoth: Una vez más, los aventureros cruzan la aldea de *Wheloon*, donde abandonan el *Camino de la Manticora* para viajar hacia el *Bosque de Hullack*.

30 Marpenoth: La siguiente etapa de su viaje los lleva a la aldea de *Hultail*, a orillas del *Aguadewyvern*.

3 Uktar: Por fin, la expedición llega a *Piedratrueno*, donde son amistosamente recibidos por **Bodrin Piedraguía**, quien arregla alojamientos para ellos en el establecimiento local de la *Posada del Unicornio Plateado*, invitando al grupo a cenar con él para explicarles la situación.

Por la noche, tras un banquete espléndido, **Bodrin** les pone al corriente de todo lo que él sabe. Cuatro meses atrás, se presentó ante él un enano llamado **Torvic Melenarasgada**, solicitando permiso para investigar el cercano *Oráculo de Gorm*, cuya estructura se encuentra en los límites meridionales del bosque. Por lo que puedo sonsacarle, buscaba pistas sobre la ubicación del taller de uno de sus antepasados, un artesano de

renombre llamado **Barek Triongger**, cuyas obras se remontan a los años de esplendor de la mítica ciudad enana de *Tronalares*, cuando ésta todavía comerciaba con las tierras circundantes. **Torvic** tenía la teoría de que los talleres de su pariente, un lugar conocido como la *Galería de las Maravillas*, se encontraban escondidos en algún punto de los *Picos del Trueno*, al norte del *Valler Martilloígneo*. En todo caso, tras visitar las salas del antiguo puesto del **Eternamente Vigilante**, **Torvic** contrató a varios trabajadores y marchó de regreso al *Alcázar*, donde pensaba completar la expedición con hombres de armas y guías que conocieran bien las montañas.

Hace ahora mes y medio, un grupo de soldados cormyreanos que regresaban del *Valle Martilloígneo* trajeron a un prisionero para que se hiciera cargo de él. Al parecer, las patrullas del **Señor** del *Alcázar* lo habían encontrado deambulando al pie de las montañas. Se trataba de **Wystorn Telfyr**, uno de los miembros de la expedición de **Torvic**, nativo de *Piedratrueno*. El hombre estaba enloquecido, siendo necesario reducirlo para que no hiciera daño a nadie. Traía con él un fajo de pergaminos que describían un atrevido laberinto de túneles y galerías en un lugar llamado las *Cavernas Velapétrea*, al sur de la *Brecha del Trueno*. Además, portaba una extraña gema que emitía una pálida luz fosforescente. Por lo que puede decirles, éstas piedras suelen encontrarse en zonas profundas de la *Suboscuridad* y aunque no son especialmente valiosas sí que son raras. Supone que **Wystorn** robó estos objetos, pero no entiende el porqué o si fue voluntariamente o como parte de la locura que le afectaba. Lo único que sabe es que el descubrimiento de la *Cámara de las Maravillas* podría ser una baza importantísima en las relaciones con los clanes enanos del *Alcázar Martilloígneo*. De plantearse establecer una alianza permanente con ellos, revelarles su ubicación podrían decantar la decisión del **Consejo de Ancianos**, y actualmente *Cormyr* necesita de todos los aliados posibles.

Finalizado el relato de **Bodrin**, **Zelis** le pide permiso para visitar al día siguiente al prisionero, con el fin de poder averiguar más cosas sobre lo que pudo sucederle.

4 Uktar: En los barracones de la guarnición, los aventureros interrogan al trastornado **Wystorn**, y **Zelis** trata sin éxito de usar su magia para hechizarlo. Realmente el individuo parece alternar momentos profundos de introspección con pequeños estallidos violentos. De hecho, los **Dragones Púrpura** lo han tenido que atar para evitar que se haga daño a sí mismo al golpear los barrotes de su celda. También les explican que a menudo habla y grita en sueños, mencionando en muchas ocasiones el estar escuchando una música o viendo una luz que sólo él percibe y que manifiesta que proceden de una misteriosa mujer.

Viendo que todos sus intentos por comunicarse de manera coherente con el preso fracasan, los aventureros solicitan a **Bodrin** provisiones y deciden seguir los pasos de la expedición de **Torvic**.

7 Uktar: El grupo avista las impresionantes murallas y torres del *Alcázar Martilloígneo*, siendo recibidos en audiencia por el propio **Señor Arkhus Adragón** y por su consejero **Mentos Balaklav**. Éste último es quien más sabe acerca de los propósitos de **Torvic Melanarasgada**, pues contrató los servicios de varios mercenarios para que lo acompañasen al norte, aunque su intención era la de usar el *Fuerte Espino*, que está siendo reconstruido desde hace algunos meses, como campamento base en su búsqueda de la entrada de los túneles de las *Cavernas Velapétrea*.

9 Uktar: El nuevo destino del grupo es el *Fuerte Espino*, cuyas defensas han sido reforzadas desde que varios miembros de la compañía aventurera lo visitaron durante la búsqueda del cuerno de **Iriandel**. Aquí son recibidos amistosamente, especialmente **Zelis**, que se reencuentra con su tío, **August Dinkle**, quien sigue desempeñando las labores de capataz de las obras de reconstrucción en nombre de la **Casa Bleth**.

August se muestra como un anfitrión solícito, presentándoles también a otras personalidades relevantes que se encuentran en el lugar. La nueva **Ornión** destinada al mando de las tropas es **Kira Prideholm**, una

Exploradora Real que dirige una fuerza de unos sesenta soldados. A su servicio está un viejo veterano del fuerte originario, el capellán castrense retirado **Arpaj de Torm**, quien se ha vuelto a asentar aquí con la esperanza de que los colonos regresen a la región. También está presente otro clérigo del **Dios Verdadero** llamado **Moisés Jason**, un antiguo pupilo de **Arpaj** que ha estado sirviendo hasta hace poco en los ejércitos del **Rey**.

Al revelarles el motivo de su viaje, **August** les explicará que **Torvic** y su expedición totalizaban una quincena de individuos, contando una pareja de enanos que lo acompañaban, varios trabajadores especializados en minería, así como hombres de armas y guías. Los lideraba **Jorlin Merisk**, un antiguo mercenario de cierta reputación que había estado sirviendo como explorador para los **Dragones de la Tormenta** del *Alcázar Martilloígneo*. Permanecieron afincados en el fuerte durante un par de semanas, hasta que establecieron un campamento al este, al pie de los *Picos del Trueno* desde donde realizaban sus exploraciones en busca de los túneles que los enanos ansiaban encontrar. No tuvieron ningún percance destacable, pues las poblaciones de orcos y ogros de las montañas se han visto muy mermadas desde el ataque al *Alcázar Martilloígneo* y al propio fuerte. Las patrullas de **Exploradores Reales** contactaban habitualmente con ellos cuando recorrían la zona y periódicamente también, varios miembros de la expedición acudían al fuerte en busca de provisiones y otros enseres que les pudieran hacer falta. Hace unos dos meses más o menos, todo contacto se perdió. Los soldados encontraron los restos del campamento, como si lo hubieran levantado llevándose casi todo con ellos, por lo que supusieron que se habían internado definitivamente en las *Cavernas Velapétrea*. Como la zona es peligrosa, pues se han visto señales de la presencia de criaturas peligrosas que suelen aventurarse por las noches más allá de dichos túneles, no han podido destinar esfuerzos a buscar a la expedición, de la que no han vuelto a saber nada más. La situación se ha complicado todavía más hace unas dos semanas, pues una de las patrullas encontró los caballos y mulas de **Torvic** y sus hombres vagando por las llanuras, sin sillas ni arreos de monta, como si los hubieran espantado o dejado libres. Lo que es peor es que la patrulla que periódicamente vigila esa parte de los *Picos del Trueno* debería haber regresado hace ya tres días, lo que es sumamente extraño, pues los soldados tienen órdenes de evitar cualquier enfrentamiento siempre que puedan e informar de todo lo que pueda parecerles extraño.

10 Uktar: Tras manifestar su deseo de visitar la zona del campamento abandonado de **Torvic Melenaragada** y los suyos, la **Ornión** les asigna a tres guías militares para que puedan ayudarles a encontrar el lugar y éstos a su vez informen de sus progresos si descubren algo. El clérigo guerrero de **Torm**, **Moisés Jason** manifiesta su ofrecimiento de acompañarlos y contribuir con su brazo armado y sus poderes al éxito de la misión.

11 Uktar: Al anochecer, los **Hermanos de Sangre** y sus acompañantes alcanzan un repecho en una terraza natural de una de las primeras colinas que ascienden hacia las montañas donde encuentran la antigua ubicación del campamento de la expedición de **Torvic**. Para sorpresa de todos, hay numerosas manchas de sangre seca por todo el lugar, como si se hubiera producido una lucha feroz. Sin embargo, la oscuridad de la noche hace que dejen la búsqueda de rastros para el día siguiente.

12 Uktar: Con las primeras luces, los aventureros investigan los alrededores del campamento hasta que consiguen descubrir un rastro de sangre antiguo que sube por una loma hacia el interior de las colinas. Como la exploración puede ser peligrosa, el grupo sugiere a los exploradores que regresen al fuerte con todas las monturas para informar a la **Ornión** de lo que han descubierto.

Mientras los soldados preparan los caballos y recogen los pertrechos, los compañeros, junto con **Moisés Jason**, se ponen en marcha. Tras unos minutos, parece claro que quien recorrió este camino arrastró los

cuerpos usando mantas u otros enseres pues, aunque hay numerosos indicios de sangre, la terrible lucha que sugería el estado del campamento sólo puede presagiar que el lugar fue testigo de una auténtica masacre. Después de recorrer apenas un kilómetro, una pequeña hondonada les muestra una imagen de pesadilla. Una serie de cadáveres humanos y de caballos están despedazados formando un extraño símbolo que sugiere una especie de espiral. Lo cuerpos han sido cruelmente mutilados, y algunos incluso tienen marcas de que se han arrancado sus entrañas y grandes pedazos de carne. Las terribles heridas sugieren que se emplearon hachas u otras afiladas hojas para dicha carnicería. Los restos de uniformes que portan los cuerpos sugieren que se trata de la media docena de cormyreanos de la patrulla perdida de *Fuerte Espino*. Desde lo alto de la colina, **Vulkan** vislumbra la horrenda imagen y en su recuerdo se aviva una de las antiguas lecciones de **Balathiel Garvan**, en las que el clérigo de **Helm** les hablaba sobre un poder conocido como la **Umbr**a, una fuerza sombría que acechaba entre la luz y la oscuridad.

Gracias a la pericia de **Conn** y **Moisés**, el grupo descubre un pequeño reguero de gotas secas que se interna por una quebrada que parte de la parte baja de la hondonada. Siguiendo el estrecho desfiladero, se dan cuenta de que finaliza en una pared rocosa un par de decenas de metros más adelante, aunque un amontonamiento de rocas sugiere que alguien excavó y escondió algo aquí. Temiendo una emboscada, los héroes permanecen alertas mientras **Conn** quita las rocas y puede percibir algo metálico al fondo del agujero. Se trata de una daga ensangrentada que ha sido usada para cerrar un saco en cuyo interior encuentran cerca de una docena de talismanes y símbolos religiosos de todo tipo, algunos incluso hasta pertenecientes a deidades enanas. El porqué alguien ha dejado estos objetos, carentes de cualquier magia percibida por **Zelis**, es una incógnita, pero la masacre de la patrulla indica que los aventureros se enfrentan a algo más siniestro de lo que pensaban.

Al regresar a lo alto de la colina, una visión en la lejanía llama la atención de **Zelis**, cuando éste mira hacia el lugar donde se ubicaba el campamento de la expedición de **Torvic**. Los caballos que han usado para llegar hasta aquí junto con los soldados no se ven por ningún lado, pero sí que ve una figura rodeada por otras que parecen atacarla como una manada de lobos. Es entonces cuando un grito lejano resuena en el aire de las montañas, conforme los exploradores cormyreanos son asesinados en la distancia por los misteriosos atacantes.

Sin perder tiempo alguno, **Conn**, **Moisés** y **Zelis** salen a la carrera, seguidos a cierta distancia por **Dagar** y **Vulkan**, a quienes sus armaduras pesadas lastran a la hora de moverse con rapidez. Mientras recorren la quebrada hasta la colinilla donde montaron el campamento, una flecha alcanza a **Moisés**. El clérigo no afloja el paso, pero varias decenas de metros más adelante un nuevo disparo le impacta. Para cuando el trío de aventureros asciende hacia la loma, no se escucha ningún sonido de combate en los alrededores, y un tercer disparo acierta el tormita. Parapetándose en las rocas, los héroes descubren los cuerpos de dos de los soldados cormyreanos, caídos en mitad de un enorme charco de sangre. En la lejanía, **Zelis** vislumbra una nube de polvo, dejada probablemente por las monturas que han sido espantadas, tal y como ya ocurrió anteriormente. De hecho, el semiorco acierta a vislumbrar el cadáver del tercer **Explorador Real** al pie de la senda que conduce al campamento. Sin embargo, cuando se dispone a bajar, una nueva flecha, salida aparentemente de la nada, se le clava dolorosamente en el hombro, obligándole a regresar a la protección de las rocas.

Para cuando llegan **Dagar** y **Vulkan** no se han producido nuevos disparos, pero el grupo tampoco logra descubrir al tirador oculto. Después de sanar las heridas recibidas, **Vulkan** propone enterrar los cuerpos de los cormyreanos al pie de la colina, usando la propia elevación como cobertura. Hay un claro rastro de sangre

goteante que desciende por el camino principal hacia el cañón que se interna en las montañas, pero los aventureros deciden dejar su exploración para más adelante.

Una vez enterrados los muertos, **Conn** sigue el rastro hacia el este, mientras que sus camaradas permanecen vigilantes a los riscos que los rodean. El antiguo mercenario va avanzando y encontrando varios caminos que se abren frente a ellos, siempre adentrándose cada vez más en la región montañosa de los *Picos del Trueno*. Finalmente, tras perder el rastro principal, consiguen encontrar otro más antiguo, pero ya en una zona muy alejada del lugar del ataque. Sospechando que podría tratarse de un rastro dejado por las patrullas de exploración de la propia expedición de **Torvic**, los compañeros deciden regresar sobre sus pasos hasta la primera encrucijada que encontraron, tratando de usar el legajo de pergaminos que llevaba el prisionero enloquecido de *Piedratrueno* como referencia para descubrir si puede tratarse de un mapa que ilumine su recorrido por este laberinto pétreo.

Atardece para cuando los héroes regresan al silencioso campamento, donde descansan un poco antes de seguir en dirección sureste. De nuevo, **Conn** va en cabeza, ayudado por **Moisés**, tratando de descubrir cualquier señal o pista que revele el paso de los misteriosos atacantes que asesinaron a los soldados. Sus esfuerzos se van viendo recompensados cuando descubren las huellas de un grupo de humanoides que descienden por un terraplén hasta un pequeño cañón donde se adivina la entrada de una caverna. El rastro parece dirigirse hacia dicha gruta, por lo que los aventureros avanzan alertas en previsión de una posible emboscada. **Conn**, quien ha conjurado varias luces mágicas para iluminar el interior, avanza junto a **Vulkan**. Tras ellos van **Moisés** y **Zelis**, con **Dagar** cerrando la marcha.

Entonces un temblor sacude la cueva, esparciendo nubes de polvo y pequeñas piedrecillas sobre todos. Un rugido resuena en el exterior, conforme una roca de gran tamaño desciende rodando por la ladera arrastrando una avalancha de tierra y rocas más pequeñas y amenazando con sepultarlos a todos bajo toneladas de piedra. Todos los héroes reaccionan instintivamente en apenas unos segundos. Luego la marea cae sobre ellos, sumiendo a algunos en la oscuridad y separándolos unos de otros.

Conn y **Vulkan** han podido internarse hasta un pequeño corredor, escapando de la peor parte del derrumbe que ha afectado principalmente a la zona de la entrada de la cueva. El mercenario trata de iluminar con sus luces mágicas, pero el polvo levantado tarda en asentarse. Varios angustiosos segundos más tarde, una figura surge entre los restos. Se trata de **Moisés Jason**, quien conjura su propia luz mágica para escudriñar la cueva, pues no hay señales ni de **Dagar** ni de **Zelis**.

Precisamente el paladín de **Moradin** ha sido el único que ha escapado del derrumbe corriendo hacia el exterior de la cueva, justo un instante antes de que una enorme piedra y una marea de rocas más pequeña y tierra arrastrada sellase la entrada de la misma. Sin apenas tiempo para recuperarse, dos flechas se clavan dolorosamente en su cuerpo y una figura emerge en lo alto de la loma de la que desciende el camino a este pequeño cañón. Al mismo tiempo, el enano escucha gritos y señales de movimiento a ambos lados de la grieta, como si todo el lugar cobrase vida al revelarse un puñado de enemigos ocultos por el terreno. Sin perder tiempo, invoca a su compañero elemental y busca la protección de la pared rocosa, aunque no puede evitar que el temible arquero vuelva a acertarle con otra ronda de disparos.

Dentro de la gruta, **Zelis** emerge entre los restos del derrumbe para tranquilidad de sus compañeros. El semiorco ha podido recurrir a su magia, transformando su cuerpo en una criatura elemental, lo que le ha permitido liberarse de la prisión de roca y tierra que lo asfixiaba. No obstante, el destino del desaparecido **Dagar** es una incógnita para el grupo, por lo que los compañeros comienzan a investigar desesperadamente entre los escombros mientras **Conn** vigila el estrecho túnel que se adentra en la montaña.

En el exterior, **Dagar** empieza a verse en apuros pues de ambos extremos del cañón surgen dos humanos cubiertos de sangre y suciedad, con ojos enloquecidos que se abalanzan hacia él. Además, el misterioso arquero continúa hostigándolo, aunque la posición defensiva del enano evita ofrecer un blanco fácil y le permite no verse alcanzado por todos sus disparos. Afortunadamente para el guerrero sagrado, un enorme elemental de tierra invocado por **Zelis**, emerge atravesando el derrumbamiento como si se tratase de un simple muro de agua líquida. Momentos después, el propio mago se asoma, aunque al ver la situación vuelve al interior de la gruta para buscar al resto de aventureros. En cuanto a **Dagar**, la llegada del elemental de tierra del semiorco y su propio compañero elemental consiguen evitar que se vea rodeado por sus adversarios, cuya apariencia salvaje y asilvestrada encogería el ánimo de muchos otros. Tampoco puede bajar su guardia, pues el arquero se muestra implacable, hostigándolo en cuanto puede.

Apenas unos segundos más tarde, las fuerzas de la batalla se equilibran cuando **Zelis** y los demás aparecen teleportándose en mitad de la quebrada, justo a tiempo para ver como de uno de los lados descienden vociferando un par de enanos y otros tres humanos completamente fuera de sí. Son recibidos con sendos mandoblazos por **Moisés** y **Vulkan**, al tiempo que **Conn** empieza un duelo a distancia con el arquero.

La primera victoria cae del lado de los héroes cuando el enorme elemental de tierra tumba a uno de los atacantes, dejándolo sin sentido. El propio **Zelis** descarga una oleada de proyectiles arcanos de fuerza, con la intención de dejar también fuera de combate al arquero, pero éste aguanta el castigo y sus flechas impactan en rápida sucesión a **Conn**, derribando al mercenario. Viendo la peligrosidad de este rival, **Zelis** opta por volver a hundirse en la tierra, no sin antes lanzar una bola de fuego de fuerza contra los enanos, justo antes de que se precipiten contra sus compañeros.

Cerca de la pared del cañón, **Dagar** y su compañero elemental combaten perfectamente coordinados, lo que permite al enano acabar con uno de sus oponentes. Esto le da un respiro, aunque la amenaza del arquero continúa presente. Por otro lado, la mayoría de los fanáticos están descargando su violenta ira en **Moisés**, quien comienza pasar apuros, obligando a **Vulkan** a usar sus aptitudes curativas para ayudar a sus camaradas. Mientras, aprovechando la cobertura que ofrece su propia criatura invocada, **Zelis** emerge y desata un látigo ígneo que atraviesa el campo de batalla abrasando a varios de los enloquecidos asaltantes. Su propio elemental acaba con otro de ellos, lo que permite a **Moisés** usar su propia energía sanadora. Gracias a la ayuda de sus aliados **Conn** recupera el sentido y, tras aferrar su arco, se arrastra a lo largo de la ladera hasta encontrar un buen ángulo para disparar contra el arquero enemigo. Desgraciadamente, su flecha yerra el blanco y éste continúa acribillando al grupo, obligando de nuevo a zambullirse en la piedra a **Zelis**.

La lucha sigue incierta pues los salvajes atacantes son extremadamente fuertes, rápidos y resistentes, a pesar de combatir de manera directa. **Conn** sigue decantando la balanza en favor del grupo cuando sus flechas derriban a otro de los enloquecidos. Sin embargo, un segundo más tarde una flecha del arquero le alcanza otra vez, volviéndolo a tumbar. La situación se hace crítica cuando también **Moisés** cae sangrando a tierra, tras recibir una maraña de terribles golpes por parte de los adversarios que lo rodeaban. Esto obliga a **Vulkan** a hacerles frente, al tiempo que **Zelis** envía a su elemental contra el arquero, quien dispara una flecha a bocajarro contra la criatura para luego dejar caer el arco y desenvainar rápidamente dos espadas.

Los héroes resisten, con **Dagar**, su compañero elemental y **Vulkan** combatiendo mano a mano y la magia de **Zelis** apoyándolos desde la retaguardia. Un relámpago de fuerza del mago debilita lo suficiente a los enanos como para que el paladín de **Helm** pueda tumbar a uno de ellos con un golpe plano de su mandoble. Otro de los asaltantes, un humano, cae también con el cráneo aplastado por un golpe del compañero elemental servidor de **Moradin**. Parece como si las tornas de la contienda cambiasen, pues aunque el arquero demuestra

ser también tremendamente rápido y peligroso manejando su combinación de espada larga y corta, el enorme elemental de tierra logra absorber los golpes y destrozarle el pecho con un terrible sonido de aplastamiento y huesos rotos. No obstante, la caída de su aparente líder no hace mella en las ansias violentas del resto de los enloquecidos que tienen que ser despachados uno a uno. **Vulkan** acaba con otro de ellos y la magia de **Zelis** deja fuera de combate al segundo enano, lo que deja a los aventureros victoriosos aunque maltrechos.

Una vez que **Conn** y **Moisés** están recuperados de las heridas recibidas, es el momento de examinar a sus atacantes. Todos ellos parecen haber vivido en condiciones infrahumanas durante largo tiempo. Sus ropas están desgarradas, muestran multitud de cortes y pequeñas heridas cicatrizadas y están llenos de suciedad y sangre seca. Hay un total de cinco humanos muertos, uno de ellos el temible arquero, al que **Conn** logra reconocer como **Jorlin Merisk**, uno de los lugartenientes de la antigua **Compañía Mercenaria de las Garras de la Wyverna**. Otro humano y los dos enanos están inconscientes, por lo que son atados para evitar que puedan atacar al grupo o huir. Parece claro que la expedición de **Torvic** encontró algo inesperado que trastornó de alguna manera a gran parte de sus miembros, aunque aún quedan varios desaparecidos, entre ellos el propio ingeniero enano.

Decididos a averiguar lo ocurrido, **Moisés** despierta a uno de los prisioneros. Al igual que ocurrió con el preso de *Piedratrueno*, el hombre se muestra ido, mencionando incoherencias acerca de una extraña luz y una música que rodean a una misteriosa dama. También se intuye que la ira y la hostilidad continúan ardiendo en su interior. Cuando el individuo comienza a cantar una extraña tonada los compañeros optan por amordazarlo y controlar periódicamente el estado de las ligaduras de los tres cautivos.

13 Uktar: Tras pasar la noche resguardados en una de las quebradas naturales de las colinas en la falda de los *Picos del Trueno*, **Conn** da un pequeño susto al grupo. El mercenario no se levanta antes del amanecer como es costumbre y cualquier intento por despertarlo es infructuoso, hasta que pasadas casi dos horas él mismo sale de su sopor. Tanto él como **Vulkan** han tenido un sueño intranquilo, en el que algo los perseguía entre las sombras, aunque no parece haber hecho mella física en ellos. No obstante, este hecho, conectado con el estado mental de los supervivientes de la expedición desaparecida, preocupa sobremanera de a los héroes, que deciden regresar a *Fuerte Espino* con los prisioneros.

15 Uktar: Los compañeros alcanzan *Fuerte Espino*, donde se entrevistan inmediatamente con la **Ornión Kira Prideholm** y con el tío de **Zelis**, **August Dinkle**. Cuando les presentan a los cautivos, todos ellos reconocidos como miembros de la expedición de **Torvic**, estos les comunican que dos días atrás, llegó un mensaje de **Bodrin Piedraguía** desde *Piedratrueno* en el que se les informaba de que el prisionero se había suicidado arrancándose su propia lengua durante la noche. Por ello, los guardias extreman las precauciones para evitar que puedan hacerse daño a sí mismos o a cualquiera de sus cuidadores.

16 Uktar: Tras haber meditado sobre el relato de los aventureros, la **Ornión** decide enviar al cautivo humano a *Arabel*, donde los **Magos de Guerra** podrán tratar de descubrir con mayor precisión el tipo de locura que le afecta. En el caso de los enanos, al pertenecer a los clanes asentados en el *Alcázar Martilloígneo*, enviará un mensaje a sus superiores para que determinen qué hacer con ellos.

Por otro lado, **Moisés** usa sus poderes sanadores para eliminar los efectos de las pesadillas sufridos por **Conn** y **Vulkan**, aunque esto consume sus últimas reservas del componente necesario para dicha plegaria.

17 Uktar: Los aventureros abandonan el *Fuerte Espino* dirigiéndose de nuevo hacia los *Picos del Trueno*.

19 Uktar: Cerca del anochecer, llegan al campamento abandonado, donde pasan la noche.

20 Uktar: Aunque ninguno de los héroes ha experimentado pesadillas, sí que es cierto que todos ellos han tenido una sensación de intranquilidad durante sus sueños, por lo que sospechan que de alguna manera la

fuerza oscura que afectó a los miembros de la expedición ha incrementado su alcance, o bien fijado su interés en esta región.

Con estos pensamientos rondando, los compañeros deciden regresar a la cueva donde sufrieron la emboscada, donde llegan cerca del atardecer. No hay signos de que nada ni nadie haya estado aquí durante su ausencia, aunque los cadáveres de los enloquecidos sí muestran señales de haber sido pasto de algunos carroñeros. Al ver esto, el grupo decide enterrar dignamente los restos de los caídos y rezar para que sus almas alcanzasen la paz que no conocieron al final de su existencia. Posteriormente, gracias a una exploración aérea de **Zelis** y a que el mago semiorco invoca a otro elemental de tierra enorme, pueden descubrir una grieta que se abre en la ladera trasera de la montaña, donde un pasadizo desciende hasta la cueva interior donde quedaron atrapados por el derrumbe. Desde este punto, hay un sendero de montaña que asciende hacia las primeras cimas de los *Picos del Trueno*. Por lo que ha podido ver **Zelis**, el camino asciende hasta una repisa de roca donde se abren dos rutas. Una sigue rodeando la cornisa de la montaña, ascendiendo poco a poco. La otra se interna por entre lo que parece un pequeño cañón rocoso, atravesando este primer macizo montañoso. Considerando que moverse con poca luz por sitios desconocidos puede ser extremadamente peligroso, el grupo decide acampar aquí. La noche transcurre con cierta tranquilidad, aunque quienes montan guardia no pueden dejar de notar que sus camaradas se mueven intranquilos durante sus sueños.

21 Uktar: Con las luces del amanecer, los aventureros se topan con una desagradable sorpresa. **Zelis** ha experimentado horribles pesadillas en la que algo lo perseguía por unos oscuros túneles, hasta que sólo una extraña música parecía apartar las sombras que lo acechaban. Pero es **Vulkan** quien parece estar peor, como le ocurrió a **Conn** días atrás. El helmita no se despierta y sus compañeros son incapaces de sacarlo de su estado de sueño. **Zelis** llega incluso al extremo de causarle un pequeño corte con una daga, pero el paladín no responde. Tras dos horas angustiosas, **Moisés** toma la determinación de rezar a **Torm** suplicando una plegaria curativa que tal vez pueda sacarlo del trance. Sus oraciones se ven recompensadas cuando **Vulkan** abre de nuevo los ojos. Ha experimentado la misma pesadilla que la otra vez, aunque mucho más intensa.

Este suceso alarma sobremanera a los aventureros. Sin saber exactamente a qué se enfrentan, no saben muy bien cómo contrarrestar esta amenaza. **Zelis** recuerda por sus conversaciones con el **Mago de Guerra** del fuerte que permanecer en vela podría ser una solución, aunque eso les llevaría eventualmente a sufrir los efectos del cansancio por la privación del sueño. Además, tanto él mismo como **Conn** necesitan dormir para poder usar su magia arcana, por lo que sería una desventaja para enfrentarse a cualquier amenaza futura. Cuando el semiorco habló con el **Mago de Guerra** sobre la posible naturaleza de las pesadillas y la locura que provocan, éste recordó que la ciudad portuaria de *Marsember* fue atacada por pequeños grupos de derro, aberraciones dementes que viven en las profundidades de la tierra, aunque desconocía si son poseedores una magia onírica tan poderosa como para enloquecer y dominar a alguien a distancia.

Finalmente, tras sopesar regresar de nuevo al *Fuerte Espino*, el grupo decide investigar al menos la zona del cañón rocoso. Después de recorrer casi doscientos metros entre los riscos rocosos, **Vulkan** se da cuenta de que una serie de matorrales bajos han sido colocados a modo de maraña en el borde de una terraza natural, como si formasen una barrera para ocultar un puesto de vigilancia.

Al ascender al lugar, los aventureros se topan ni más ni menos que con el campamento de los enloquecidos. Hay varias mantas tiradas por el suelo, algunas armas de reserva y otros utensilios, un par de aljabas llenas de flechas, así como restos de comida, que señalan la presencia de casi una decena de individuos. Es más, junto a las flechas, seguramente el lugar que pertenecía a **Jorlin Merisk**, hay un par de moldes para fabricar puntas de flechas y una bolsita en la que encuentran media docena de piedras semipreciosas que brillan tenuemente

como la que les entregó **Bodrin Piedraguía**. Pero quizás lo más horroroso es la pequeña grieta que descubren apartada a algo más de una veintena de metros por encima del risco. Cubierta también de matorrales, da a una cueva natural donde el grupo encuentra la macabra despensa de los supervivientes a la expedición, cuya locura los había conducido al canibalismo.

El camino por el cañón lleva a un valle interior, pero los héroes piensan que es poco probable que la expedición original de **Torvic** siguiera esta senda. La ubicación del campamento de los supervivientes puede deberse a que se encuentra en un lugar bastante céntrico, dominando una amplia región al inicio de las montañas, por lo que sospechan que la entrada a las *Cavernas Velapétrea* no puede hallarse demasiado lejos. No obstante, la amenaza siempre presente durante sus sueños hace que el grupo decida regresar.

Ya ha anochecido para cuando llegan al campamento, pero los aventureros prefieren no arriesgarse y no dormir esa noche allí, sino que optan por andar durante toda la madrugada camino al fuerte.

22 Uktar: Algo después de amanecer, **Zelis** conjura su refugio mágico y el grupo pasa toda la mañana y las primeras horas de la tarde descansando sin verse perturbados por nada.

23 Uktar: A primeras horas de la mañana los héroes regresan a *Fuerte Espino*. La **Ornión** y el tío de **Zelis** les informan que el prisionero humano fue trasladado sin incidencias hacia *Arabel*, mientras que los enanos serán enviados al *Alcázar Martilloígneo* con el carro que periódicamente va en busca de suministros. Al escuchar esto, los compañeros se ofrecen a recoger dichas provisiones, así como a trasladar ellos personalmente a los dos prisioneros, a lo que la oficial cormyreana accede gustosamente.

Por otro lado, **Moisés** les informa que podrían aprovechar el viaje para adquirir componentes, pues los enanos de dicho lugar pueden ser la fuente más cercana del polvo de diamante usado para invocar la poderosa magia curativa necesaria para eliminar la semilla de locura causada por las pesadillas. Asimismo, **Vulkan** sugiere también la posibilidad de usar una plegaria divina para santificar una zona de descanso, lo que implicaría conseguir un costoso incienso y que el clérigo tormita meditase durante un tiempo como ofrenda al **Dios Verdadero**.

24 Uktar: Los **Hermanos de Sangre**, junto con **Moisés** y **Vulkan**, parten con un carronato y una serie de despachos oficiales entregados por la **Ornión Prideholm** destinados a los jefes de las tropas cormyreas acantonadas en el *Alcázar Martilloígneo*.

26 Uktar: Cerca del mediodía, el grupo se topa con una patrulla montada de **Dragones de la Tormenta**, quienes los escoltan hasta las inmediaciones de la villa, donde comprueban que sigue desplegado un auténtico campamento militar cormyreano rodeando las murallas de la zona norte y este.

Una vez dejado el carro a los intendentes y entregadas las órdenes e informes a los oficiales del **Ejército del Este**, el grupo acude a la fortaleza para presentar sus respetos al **Señor Adragón**. Éste no se encuentra presente, pero sí su fiel consejero **Mentos Balaklav**, quien los recibe respetuosamente, ofreciendo una cordial bienvenida a **Zelis**, acordando aposentos para todos ellos en la posada de la *Guarida del Dragón* como muestra de hospitalidad. Además, el anciano accede a actuar como intermediario y propiciar una reunión con representantes de los clanes enanos, así como comprar el equipo mágico del difunto **Jorlin Merisk**, que los aventureros tienen en su poder, por un justo precio.

Tras agradecer su calurosa acogida, los compañeros, a excepción de **Zelis**, quien se queda conversando con el mago, abandonan el lugar y se dirigen a la *Casa Nentir*, una conocida sala de festejos donde celebran sus últimas aventuras.

27 Uktar: Durante el desayuno, **Zelis** comparte con el resto de sus camaradas algunos detalles de su entrevista con **Mentos Balaklav**. El mago está ciertamente preocupado por el despertar de un antiguo poder al

otro lado de las montañas hace unos meses. Podría estar relacionado con el símbolo de la **Umbra** que encontraron en las colinas, pero también podría ser una coincidencia. Lo cierto es que la magia onírica siempre ha sido patrimonio y dominio de las fatas y otros seres feéricos, por lo que **Mentos** le ha aconsejado que consulte tal vez con algún elfo, aunque también le ha prevenido que muchos de los guerrilleros elfos acampados al otro lado de la muralla sur no son especialmente amistosos con los humanos, ni siquiera con los cormyreanos, y mucho menos con alguien de sangre orca. También le ha explicado que **Barek Trionger**, el legendario artesano enano que construyó la *Galería de las Maravillas*, tuvo fama de ser un grandioso artesano, que tuvo sus diferencias con el **Rey de Tronales**, lo que le llevó a abandonar la ciudad y a esconder su taller en las profundidades de las montañas.

A primera hora de la tarde, **Dagar** y **Vulkan** se entrevistan con **Bjork Escudotrueno**, thane del **Clan Escudotrueno** y miembro del **Consejo de Ancianos** de los enanos. Le acompaña también un joven clérigo, **Knut Martillo-de-Moradin**. Los enanos escuchan atentamente el relato de los paladines y agradecen honestamente que hayan traído a dos de sus hermanos perdidos durante la expedición de **Torvic**, planeada por el propio **Consejo**. Acuerdan que los enanos enloquecidos serán trasladados de los barracones de los soldados del **Señor** a las dependencias subterráneas de la colonia para que los clérigos del **Mordinsamman** se ocupen de ellos. Prometen recompensar a los aventureros generosamente por su gesto, aunque **Vulkan** no deja de detectar la intención del enano de mayor rango de que el grupo no se implique y la búsqueda de la *Cámara de las Maravillas*, considerándolo un tema que debe implicar únicamente a los enanos del *Alcázar Martilloígneo*, un punto en el que **Bjork** se niega a ceder pese a los intentos de diplomacia de **Dagar** y del propio **Vulkan**.

28 Uktar: Ese día, varios miembros del grupo acuden al altar de **Helm** en la villa, donde son recibidos amistosamente por el sacerdote a cargo, quien muestra especial deferencia ante el **Hermano Vulkan**, como miembro de la **Orden de los Ojos Vigilantes** y lamenta la reciente muerte de **Ser Cedric**, quien permaneció algunas semanas defendiendo el valle junto con algunos de sus hombres ganándose el respeto del propio **Señor Adragón** y de muchos de sus hombres. El clérigo accede a proporcionar a **Moisés** los raros inciensos y componentes necesarios para invocar una plegaria capaz de santificar una zona. También comparte con **Vulkan** su preocupación por una fuerza sombría que ha aparecido en el este, en *Sembia*. Tanto él como alguno de los otros clérigos presentes del **Centinela** han recibido visiones premonitorias de que algo ha sido despertado al otro lado de las montañas. De momento, no parece que haya algo que pueda desafiar a las poderosas fuerzas que protegen el *Alcázar Martilloígneo*, más aún después de haber rechazado un ataque de dragones, una incursión duergar y un asalto de muertos vivientes y de orcos, ogros y gigantes. Pero no deja de ser extremadamente alarmante que una amenaza haya surgido prácticamente de la nada.

29 Uktar: Los compañeros son llamados de nuevo a la fortaleza del alcázar, donde son recibidos una vez más por **Mentos Balaklav**, quien les entrega 2.000 piezas de oro por la armadura y la espada mágica que le entregaron, así como una bolsa con polvo de diamantes por valor de 1.500 piezas de oro, que son un presente de los enanos del **Consejo de Ancianos** como recompensa por rescatar a los suyos.

Con estos nuevos componentes, **Moisés** sana los leves síntomas de locura que afectaban a **Vulkan** y **Zelis**, y guarda el resto en previsión a que puedan ser necesarios para afrontar la oscuridad que se esconde en las montañas.

30 Uktar: Tras recoger el carro cargado de provisiones y algunos pertrechos, el grupo abandona el valle regresando de nuevo al *Fuerte Espino*.

2 Noctal: Los héroes llegan al puesto cormyreano, donde ponen al día a la **Ornión** y a **August Dinkle** de sus actividades en el *Alcázar Martilloígneo*.

3 Noctal: Tras hablar con el buen clérigo **Arpaj de Torm**, **Moisés** pasa toda la jornada en recogimiento y oración en el altar de **Torm** para solicitar una plegaria de santificación.

4 Noctal: Habiendo recibido el favor del **Dios del Deber**, el grupo parte una vez más hacia los *Picos del Trueno*.

6 Noctal: Los aventureros regresan al campamento base de la expedición, donde **Moisés** comienza los preparativos del ritual que le llevará todo el día. Como precaución, todos los héroes deciden mantenerse en vela hasta que la ceremonia esté completada.

7 Noctal: Realizada la plegaria, el grupo descansa durante el resto del día, estudiando los legajos de pergaminos una vez más, aunque sin lograr descubrir ningún nuevo detalle que pueda arrojar luz sobre la ubicación de las *Cavernas Velapétrea*.

8 Noctal: La noche transcurre plácidamente en el campamento consagrado sin que nadie experimente ningún sueño o pesadilla extraño. Los compañeros se internan a través del laberinto de cañones y quebradas pero conforme pasa el día no logran encontrar ningún indicio de la expedición de **Torvic**, por lo que regresan a la seguridad de su refugio divino para poder descansar sin que ningún peligro amenace sus sueños.

9 Noctal: La exploración del laberinto de cañones y quebradas continúa sin demasiado éxito a lo largo de toda la jornada. Lejos del campamento, el grupo opta por resguardarse del frío clima pero permanecer toda la noche en vela.

10 Noctal: Al atardecer, los aventureros regresan a su campamento base.

11 Noctal: El invierno comienza a extender sus garras por las montañas, y una persistente aguanieve se convierte en una desagradable compañera de los héroes durante su periplo por la región. En esta ocasión es **Dagar** quien guía la marcha, pero el enano se pierde entre estas desconocidas montañas, lo que obliga al grupo a volver a pasar la noche entera sin dormir por miedo a las pesadillas recurrentes.

12 Noctal: El mal tiempo continúa durante todo el día, reduciendo la visibilidad de la marcha y obligando a algunos de los aventureros a usar magia para poder soportar sus inclemencias. **Moisés** toma el relevo de **Conn** y **Dagar**, guiando a sus camaradas. Desgraciadamente, el clérigo de **Torm** también se ve desorientado en este lugar lo que obliga de nuevo al grupo a descansar guarecidos precariamente. Afectados ya por el cansancio, algunos de los aventureros deciden arriesgarse y buscan el descanso de un sueño reparador.

13 Noctal: La noche transcurre sin incidencias, aunque **Conn** ha vuelto a experimentar la misma pesadilla. Guiados de nuevo por el antiguo mercenario, los compañeros consiguen salir finalmente de las montañas y regresar al campamento, donde se refugian de la persistente lluvia.

14 Noctal: Los aventureros despiertan contemplando un manto de nieve caída durante la noche. Sopesando la dificultad de moverse en la zona con un clima tan adverso, deciden regresar al *Fuerte Espino* y reaprovisionarse.

15 Noctal: A media tarde el grupo regresa al puesto fortificado cormyreano, donde son recibidos por la **Ornión** y por el tío de **Zelis**, quienes se interesan por los avances en su búsqueda. Desgraciadamente, los héroes tienen pocas novedades positivas que comunicarles.

Sin embargo, durante esa noche **Vulkan** realiza un descubrimiento crucial. Al observar durante unos momentos el legajo de mapas y planos incoherentes que encontraron al enloquecido a la luz de la piedra semipreciosa brillante que porta, el paladín se da cuenta de que aparece un trazo de tinta oculta hasta ahora que muestra una ruta mucho más legible y comprensible para todos. Colocando los planos en orden y tomando el

campamento base de la expedición como referencia, estos permiten ubicar la entrada a las *Cavernas Velapétrea* a más o menos un día de marcha por una cañón que todavía no habían investigado. A partir de allí, los planos muestran un recorrido a través de túneles y cuevas que implican tres jornadas de viaje, atravesando varios puntos señalados como la *Cueva de los Pescadores Cavernarios* y el *Lago de los Suspiros*, hasta llegar a una especie de risco subterráneo sobre una gran caverna en la que una especie de muro natural está marcado como la entrada a la *Galería de las Maravillas*.

Tras comunicar a sus compañeros su hallazgo, el regocijo vuelve a llenar los corazones de los aventureros, que se preparan para partir al día siguiente de vuelta a los *Picos del Trueno*.

17 Noctal: El grupo regresa al campamento base donde pernoctan protegidos del clima cada vez más hostil que azota las montañas.

18 Noctal: Siguiendo las indicaciones de los planos, los aventureros logran alcanzar al finalizar la tarde una serie de cuevas interconectadas por pequeños túneles que se adentran progresivamente en la roca de la montaña.

19 Noctal: La noche en las *Cavernas Velapétrea* demuestra no estar más allá del alcance del oscuro poder de las pesadillas y tanto **Conn** como **Vulkan** vuelven a experimentar los malos sueños.

La marcha por los túneles se torna verdaderamente claustrofóbica conforme se van internando más y más en las profundidades de la tierra, bajo toneladas de roca.

Después de varias horas de tenso avance, el grupo encuentra una pequeña cueva natural al lado del pasadizo que siguen. Hay claros indicios de que parte de la pared lateral se derrumbó, revelando entre los restos los cuerpos descompuestos de dos grandes criaturas de exoesqueleto quitinoso. A unos pocos metros hay también un amontonamiento de rocas, como si alguien hubiera enterrado allí un cuerpo. De hecho, en el propio mapa se señala la pérdida de uno de los miembros de la expedición de **Torvic**. Parece evidente que se toparon con esta pareja de depredadores subterráneos y pudieron derrotarlos, aunque no sin sufrir al menos una baja. Mientras exploran el lugar, **Dagar** descubre unos restos metálicos en la profundidad del derrumbe, donde encuentra un esqueleto de un enano junto a una cota de mallas larga destrozada, un escudo grande de metal abollado y la cabeza de un hacha de batalla.

20 Noctal: Las horas de descanso transcurren y en esta ocasión es **Dagar** quien sufre los efectos de las pesadillas, que siguen siendo principalmente las mismas que han experimentado otros compañeros.

El itinerario atraviesa una serie de galerías y encrucijadas de túneles y pequeñas grutas que desorientan a **Moisés**, quien avanza en cabeza guiando a los demás. Esto provoca que el grupo tenga que retroceder numerosas veces, hasta que finalmente deciden volver a la *Cueva de los Pescadores Cavernarios*.

21 Noctal: Es el propio **Moisés** quien durante su sueño sufre las pesadillas sombrías, lo que le obliga por precaución a usar una de sus plegarias curativas sobre sí mismo.

El siguiente punto del itinerario marcado es el llamado *Lago de los Suspiros*. Después del fracaso del día anterior, el grupo logra avanzar siguiendo algunos puntos marcados en los mapas, hasta que finalmente llegan a una amplia gruta que alberga una laguna de aguas cristalinas que reflejan las luces del grupo de un modo espectacular, formando un caleidoscopio de luz en las paredes y techos de piedra. No obstante, hay una advertencia en el plano de **Torvic**, que indica que la expedición tuvo que huir del lugar. De hecho, hay dos bultos tirados en el suelo, aparentemente dos cuerpos humanoides. Desde la entrada, **Zelis** no percibe ningún aura mágica, pero sí que logra ver una especie de runa pintada en la pared sobre la laguna, que muestra un estilizado diseño desconocido para él.

Sospechando algún tipo de trampa relacionada con la luz, **Vulkan** propone que el grupo pase a toda prisa iluminando su avance únicamente con las piedras semipreciosas de la expedición original. Su propuesta no deja de ser extraña, pero en todo caso funciona, pues los aventureros logran atravesar toda la caverna sin sufrir ningún tipo de mal.

22 Noctal: Esta noche es **Conn** quien vuelve a sufrir los efectos de las pesadillas, aunque de alguna manera el ex mercenario parece haberse habituado a los malos sueños. **Moisés** vuelve a guiar a la expedición, pero el tormita no termina de conseguir orientarse con los mapas, por lo que deben volver hasta una encrucijada natural donde el sacerdote detecta trazas de que uno de ellos ha sido ensanchado de forma especialmente habilidosa para ocultar los rastros de artesanía artificial. El camino sigue hasta que finalmente se abre a una enorme caverna subterránea, recorriendo un risco por encima del profundo acantilado, hasta que finaliza abruptamente en una pared de piedra sin salida aparente. Una densa cortina de moho, líquenes y hongos cubre la roca a lo largo de la pared, aunque es evidente que alguien ha intentado recortar grandes fragmentos de los mismos en la parte final.

Siguiendo la idea inspiradora de **Vulkan**, el grupo apaga las luces que llevan, alumbrando únicamente el lugar con la tenue luminiscencia que emiten las piedras de las profundidades. De alguna manera, su luz hace reaccionar a los hongos y musgos, que se retraen dejando al descubierto una imagen grabada en la piedra del muro. El motivo muestra a un enano de aspecto regio, portador de una corona, arrodillándose ante otro que lleva el mandil de un artesano. Junto a ambos hay una serie de runas enanas que **Dagar** detecta que podrían presionarse para formar una frase, la clave sin duda para abrir el acceso a la *Galería de las Maravillas*.

Por precaución, los compañeros optan por atar a **Dagar** y sujetar la cuerda en caso de que el enano vea peligrar su equilibrio, especialmente al hallarse tan cerca del precipicio. Sus temores resultan estar bien fundados, pues cuando **Dagar** pulsa las runas en el orden que cree correcto, la sección entera del muro sale proyectada hacia el exterior del risco, empujando al enano al abismo. La cuerda que lleva logra retenerlo, aunque no evita que el guerrero sagrado se golpee dolorosamente contra la cornisa pétreo, pero sí lo ha salvado de una caída posiblemente letal.

Tras izar a su camarada, el grupo aguarda pacientemente a que el muro impulsado por la trampa vuelva a su lugar de origen, recogido merced a un ingenioso mecanismo oculto. Es tiempo de un segundo intento y esta vez la combinación de runas es la correcta. El ingenio de los aventureros se ve recompensado cuando el muro frontal comienza a deslizarse dejando ver un pasadizo decorado con bajorrelieves que muestran imágenes de la historia y cultura enanas.

Al entrar, todos perciben un intenso olor dulzón, pues muchas de las paredes y techos están invadidos por colonias enteras de hongos y mohos, que también cubren algunas losas del suelo. Junto a la entrada secreta, una cámara adjunta alberga una pesada maquinaria de engranajes que supuestamente hacen mover tanto la puerta secreta como el bloque de piedra de la trampa. En la pared del fondo de dicha habitación, dos grandes palancas metálicas podrían servir para activar o bloquear dichos mecanismos.

El túnel continúa hacia el interior. A sus espaldas, la pared de roca vuelve a deslizarse para sellar de nuevo el acceso al complejo. El pasadizo da a una especie de antesala, de la que parten dos corredores. Pero antes de que el grupo dude por cual de ellos seguir, un grito ahogado llega hasta ellos desde el pasillo que se abre frente a ellos. Por unos momentos, los héroes guardan silencio y luego **Dagar** escucha claramente una maldición en Enano, antes de que las palabras sean acalladas. Sin perder un ápice de tiempo, los aventureros avanzan. Detrás de una cortina de filamentos vegetales el pasillo revela una macabra mezcla de cámara de torturas y laboratorio. En las mesas se amontonan todo tipo de redomas y herramientas alquímicas, junto con

utensilios de tortura y lo que parecen tablillas de arcilla escritas. La sala está separada en dos por un corredor lateral y otros dos túneles conectan con la misma. Cuando **Moisés** y **Vulkan**, quienes abren la marcha, llegan aquí, varios dardos de ballesta salen de la oscuridad, impactando al paladín, al tiempo que dos enormes figuras humanoides de piel gris se asoman por los dos túneles y avanzan ferozmente atacando con garras y colmillos. Reconociendo a las bestias como un tipo de troll, **Zelis** descarga sobre uno de ellos dos rayos ígneos que lo hacen gruñir de dolor. En segunda oleada, **Dagar** consigue vislumbrar el fondo de la habitación, en la que hay una mesa en la que yace atado un enano con el cráneo rasurado, del que salen extraños cables. En ese instante, un humanoide de piel pálida y enormes ojos blancos bulbosos emerge de una puerta entre abierta al otro lado del laboratorio y proyecta a su vez un rayo de fuego que impacta al enano.

La lucha continúa, con ambos troll combatiendo contra **Dagar**, **Moisés** y **Vulkan**, que a su vez son apoyados por la magia de **Zelis**, quien invoca sus esferas de descarga. Por su parte, el humanoide pálido cuenta con otros de los suyos que aprovechan la oscuridad y las sombras de la estancia y los pasillos para disparar pequeños dardos de ballesta contra los aventureros. Los proyectiles van recubiertos de algún tipo de ponzoña, pero afortunadamente el veneno no logra debilitar a los héroes, quienes reconocen a sus asaltantes por los relatos que han escuchado acerca del ataque derro contra la ciudad portuaria de *Marsember* hace pocos años. El derro hechicero dispara una ráfaga de proyectiles arcanos contra **Dagar** y desaparece de la vista. En primera línea, **Moisés** y **Vulkan** continúan conteniendo a los troll grises, pero el tormita es quien lleva la peor parte, cuando un violento garrazo lo derribo. Por fortuna, **Conn** aparece con su arco desde atrás para sumarse al combate y también **Dagar** vuelve su atención al monstruo que ha derribado a su aliado. Está claro que muchos de los golpes y conjuros han herido gravemente a las criaturas, pero sus heridas siguen cerrándose a buen ritmo, lo que hace pensar a los aventureros que el fuego no resulta letal para ellos, como normalmente cuentan los relatos que lo es para los troll. Por su parte, otro hombrecillo delgado y pálido surge al final del pasillo y conjura una especie de mortaja de llamas que rodea a **Vulkan**, causándole leves quemaduras, aunque por suerte las ropas y el equipo del paladín no llegan a prender en llamas.

Uno de los troll es derribado por el hacha de **Dagar**, mientras que **Conn** avanza para proteger la retirada de **Moisés**, a quien **Zelis** saca de la zona de combate para hacerle beber posteriormente una poción curativa. El derro hechicero continúa usando su magia de fuego contra **Vulkan**, quien sigue luchando su troll. Sin embargo, para sorpresa de todos, especialmente de **Conn**, el troll caído vuelve a cobrar vida, lanzando un vicioso zarpazo, que yerra por poco al arquero. Finalmente, es **Dagar** quien pone fin de una vez por todas a la criatura, decapitándola en el suelo una vez que **Conn** le ha incrustado varias flechas para dejarla de nuevo inmóvil. El otro monstruo corre la misma suerte momentos después, siendo aplastado su cráneo más allá de la regeneración por el gran martillo de guerra de **Vulkan**.

La muerte definitiva de ambos troll parece provocar que los derro se vuelvan más cautelosos. El hechicero que ha estado hostigando a **Vulkan** huye girando la esquina del pasillo final, mientras que varios globos de sombras aparecen para bloquear la visión de los héroes, excepto en el caso de **Dagar** y **Zelis**, cuyos ojos están acostumbrados a penetrar la oscuridad. Maniobrando para descubrir los enemigos que se ocultan más allá de esta estratagema, el mago semiorco se topa con otro derro hechicero, quien invoca sobre él otra aura abrasadora de la que **Zelis** consigue escapar. La respuesta del mago toma la forma de sendos rayos ígneos que impactan al derro, aunque el fuego no parece dañar a la criatura que emite una risilla histérica al sentir el calor. Por su parte, **Moisés** aprovecha los momentos de respiro que sus aliados le han dado para usar sus plegarias curativas y tratar de recuperarse del terrible castigo que ha sufrido a manos de los troll.

Viendo que la visión de sus compañeros está limitada por los globos de sombras, **Dagar** cruza uno de los umbrales del laboratorio y se enfrenta al hechicero derro, golpeándolo con su hacha con un tajo largo, que lo deja a cierta distancia de la aberración. Esto no detiene al hombrecillo, cuyos brazos se alargan de forma inhumana, al tiempo que sus dedos son recorridos por destellos de electricidad. El conjuro de descarga hiere y sorprende al guerrero sagrado de **Moradin** por partes iguales, haciéndole recordar que no debe subestimar a este enemigo. También **Conn** se mueve por la parte trasera del laboratorio, cerca de una mesa auxiliar sobre la que está tendido y diseccionado un enorme lobo terrible. Al pasar cerca de una de las puertas que llevan a unas cámaras laterales, varios derro armados con enormes cuchillas dotadas de afiladas púas se lanzan contra él y contra **Dagar**. Se produce un terrible intercambio de golpes, en el que los aventureros, apoyados también por las esferas de descarga de **Zelis** y por el propio mago, van imponiéndose poco a poco.

Al otro lado del pasillo, **Moisés** y **Vulkan** escuchan el sonido del combate de sus compañeros con los derro, pero el paladín no olvida que al menos otra de las criaturas se ha escondido en el pasillo más alejado. Temiendo que pueda ir a buscar refuerzos o a dar la alarma a otras partes del complejo, el helmita avanza girando la esquina para verse con un tramo de escaleras de piedra que ascienden a un rellano en el que le aguarda otro derro portando una de sus extrañas cuchillas con púas. Al subir los escalones, el paladín siente que se resbala por momentos, pues la parte final de la escalera está cubierta de una sustancia aceitosa. A pesar de ello, sus reflejos consiguen mantenerle el equilibrio, lo que provoca que el derro emita un grito de decepción y le ataque furibundamente. Tras **Vulkan** aparece también **Moisés**, quien escucha la advertencia de su compañero acerca de los traicioneros escalones. Entre los dos luchadores sagrados el derro no tiene ninguna oportunidad y cae derribado por un mandoblazo del clérigo tormita.

En el laboratorio, la lucha se ha saldado con otros tres derro muertos, aunque no hay ni rastro del hechicero aberrante al que se enfrentó **Dagar**, por lo que suponen que puede haberse escondido o haber huido en durante la refriega.

En las salas auxiliares se ven lo que parecen ser antiguas dependencias, seguramente de los aprendices y ayudantes originales del maestro **Triongger**. En las estanterías o tirados por el suelo hay numerosos tratados de artesanía escritos en Enano, que cubren todo tipo de artes, como la forja de armas y armaduras, metalurgia, ingeniería, talla de gemas, y otras relacionadas. Actualmente, parece ser que eran ocupadas por los derro, pues hay también muchas tablillas de arcilla escritas en una extraña lengua angulada, que **Zelis** cree reconocer como Aklo.

El enano sujeto a la mesa ha sido tremendamente maltratado pero parece estar vivo y podría ser el mismísimo **Torvic Melenarasgada**. Lleva una extraña máscara facial que le cubre la boca y son visibles extraños injertos en su cráneo, rasurado y cubierto de cicatrices. Los clavos de su cabeza están conectados mediante cables metálicos a unas extrañas cajas de forma trapezoidal. Al examinarlo, **Moisés** usa sus poderes para sanar sus heridas, pero no está seguro de poder retirar los injertos sin poner en peligro su vida.

Por otra parte, está claro que al menos dos derro han escapado y las escaleras que vigila ahora **Vulkan** parecen ascender a un nivel superior. Hay también unas dobles puertas que cierran el pasillo central del laboratorio, aunque también es cierto que el grupo dejó atrás sin explorar otro corredor principal cuando entraron en el complejo. Es momento de decidir el curso de acción de los héroes.

El maltrecho **Torvic** está inconsciente, pero extraerlo de la mesa a la que está conectado podría poner en peligro su vida. Por otro lado, la huída de los derro es probable que haya provocado que el grupo haya perdido el posible factor sorpresa, por lo que deben actuar con rapidez.

Siguiendo el tramo de escaleras que sube, curiosamente completamente limpio de la presencia de hongos y mohos, el grupo alcanza un pasillo que finaliza en unas dobles puertas metálicas, laboriosamente ornamentadas e iluminadas tenuemente por una serie de pequeñas bolas de luz mágica. Al acercarse, todos escuchan el sonido amortiguado de una melodía etérea que identifican como la música que escucharon durante sus pesadillas.

Sospechando la existencia de una posible trampa, **Conn** trata de abrir una de las hojas con cuidado, pero apenas ha tocado con sus manos el metal, unas runas intrincadas se brillan centelleantes y un estruendo lo sacude, haciéndole sangrar copiosamente por la nariz y los oídos. El trueno mágico se ha escuchado sin duda alguna pero todo el complejo, pero cuando sus ecos se disipan, todavía sigue escuchándose la extraña música más allá de las puertas. Tenaz en su empeño, el mercenario entreabre la hoja metálica mientras **Moisés** se coloca a su espalda y lo sana con su magia curativa.

Frente a los ojos de **Conn** se abre una escena ciertamente surrealista. Una enorme sala de audiencias y exposiciones se extiende a lo largo de más de una treintena de metros, aunque las paredes y techos parecen estar envueltos en extrañas sombras. Del techo cuelgan elaboradas lámparas de metal cuyas luces brillan débilmente con un fuego azulado. A lo largo del salón, hay expuestas vitrinas con escudos, estandartes y panoplias de armas y armaduras montadas, así también como otras herramientas y objetos que el aventurero no es capaz de identificar. Todo parece estar en perfecto estado, completamente limpio y brillante. Al fondo hay una especie de tarima de piedra, a la que se accede por una sencilla rampa, donde un globo de sombras se arremolina ocultando el lugar preferencial que ocuparía el maestro artesano. Cerca de dicho puesto de privilegio, hay un pequeño atril donde un cuarteto de músicos elfos toca distintos instrumentos, produciendo la etérea música que ahora los aventureros escuchan con mayor nitidez. Al son del compás de dicha melodía bailan varios humanoides de distintas razas, humanos, enanos, gnomos y medianos, todos ellos vestidos con ropas ceremoniales. Además, frente al comienzo de la rampa, **Conn** distingue un cuerpo en el suelo, en medio de un charco de sangre cada vez más extenso.

Sin embargo, los héroes apenas tienen tiempo de sorprenderse, pues **Zelis** los alerta de que la alarma mágica que colocó en el laboratorio por si alguien se aproximaba al enano cautivo se ha disparado. Antes de que puedan bajar a toda prisa para proteger al prisionero, escuchan el inconfundible sonido de que alguien se aproxima por las escaleras silbando y tatareando despreocupadamente la misma tonada que tocan los músicos elfos en el salón de audiencias. Mientras el grupo se dispone a lo largo del pasillo para enfrentarse a cualquier amenaza que pudiera surgir de la sala, **Conn** y **Vulkan** se adelantan para proteger los escalones. Un derro, uno de los hechiceros que escaparon, se presenta ante ellos. No obstante, los enormes globos oculares de la criatura, normalmente blancos y sin pupilas, ahora están cubiertos de una especie de sombras líquidas, que cambian continuamente de forma y densidad. Cuando ésta habla, está claro que las palabras no son suyas, sino que pertenecen al misterioso ser que ha morado en las pesadillas del grupo y que parece estar detrás de la locura y el desastre de la expedición de **Torvic**, así como de la muerte de los soldados cormyreanos.

La entidad les propone un acuerdo. No está aquí para ser su enemiga, sino para recuperar algo que le pertenece de las antiguas salas enanas. Incluso parece mostrarse disgustada por las prácticas de sus maliciosos servidores derro, quienes maquinaban traicionarla. A cambio de que se marchen y le dejen acabar su tarea durante nueve días, les permitirá llevarse al maltrecho **Torvic** e incluso rescatar al resto de prisioneros que tiene. Asimismo, también manifiesta que no le interesa nada de las creaciones del antiguo maestro **Triongger**, que también podrían recuperar. De lo contrario, un combate significará la muerte de muchos y

aunque no parece amenazadora, sí que se muestra firme en que defenderá a toda costa lo que ha venido a buscar.

El grupo se encuentra de nuevo en una encrucijada. **Dagar** y **Zelis** abogan por combatir al miserioso ser, responsable ya de muchas muertes, mientras que **Moisés** y **Vulkan** opinan que rescatar con vida a los cautivos es más importante que frustrar los planes del desconocido. Es **Conn** quien deshace el desempate, retando a la mente que se esconde tras el derro a mostrarse tal y como es y a enfrentarse a ellos. El mercenario empuña entonces su arco, como si fuera a disparar contra la aberración de las profundidades pero, un segundo después, se gira hacia el paladín helmita, con sus ojos bañados en sombras como los del pequeño y malévolo hombrecillo, y le dispara una flecha a bocajarro.

Inmediatamente, el resto de aventureros entra en acción. **Zelis** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos de fuerza, con la intención de dejar fuera de combate a su aliado y tumbarlo, pero su magia no es suficiente. Tampoco **Dagar**, ni **Moisés** o **Vulkan** son capaces de desarmarlo antes de que el mercenario dispare una segunda flecha al helmita. Un instante después, **Conn** recupera la normalidad, como si hubiera sido una marioneta bajo la voluntad sombría de la misteriosa fuerza que acecha en los salones. El derro, que ha permanecido como un mero espectador durante la breve refriega, repite su ofrecimiento por una última vez.

Tremendamente impactado por la experiencia sufrida, **Conn** es el primero que opta por abandonar este lugar que ya comienza a considerar maldito. El resto de sus compañeros le sigue, aunque hacen un alto en el laboratorio para que **Vulkan** pueda liberar con sumo cuidado al pobre **Torvic Melenarasgada**, quien continúa todavía inconsciente. **Moisés** le ayuda, buscando algunos enseres para confeccionar una improvisada camilla con la que transportarlo durante el viaje de regreso.

Una vez fuera del complejo de talleres, los aventureros se alejan durante varias horas de camino para evitar que la misteriosa fuerza de la *Galería de las Maravillas* pueda tratar de traicionarlos.

23 Noctal: Los sueños de los héroes transcurren tranquilos, lo que confirma que hasta ahora, la entidad sombría ha mantenido su palabra.

Después de que **Moisés** emplee su magia curativa para sanar a **Conn** y a **Vulkan**, los compañeros comprueban que **Torvic** ha recuperado el conocimiento, aunque la máscara facial amortigua sus gritos y gruñidos, pues la cordura del desgraciado enano ha quedado dañada más allá de los poderes sanadores del clérigo tormita.

Extremando las precauciones, el grupo se pone en marcha de regreso a la superficie.

26 Noctal: Al anochecer, un cielo estrellado da la bienvenida de nuevo al mundo exterior, más allá de los oscuros y agobiantes túneles que parecían esconder todo tipo de amenazas. Durante los períodos de descanso en su travesía, los sueños de los héroes no han sido perturbados, lo que les ha permitido recobrar cierto grado de confianza, a excepción de **Conn**, quien continúa afectado por el terrible episodio en el que su mente fue anulada por el control del misterioso ser sombrío.

29 Noctal: La expedición regresa finalmente al *Fuerte Espino*, donde relatan todas las vicisitudes de su viaje al tío de **Zelis**, **August Dinkle**, y a la **Ornión** de los **Exploradores Reales**, **Kira Prideholm**. Ambos se muestran sorprendidos por los hallazgos de los aventureros, aunque se alegran de que estén bien y de que hayan podido rescatar al cautivo enano, a quien efectivamente identifican como **Torvic Melenarasgada**, el líder de la expedición enana. Para tratar de suavizar cualquier posible conflicto con los enanos del *Alcázar Martilloígneo*, la **Ornión** enviará al día siguiente un mensaje a su **Consejo de Ancianos**, con el fin de que puedan enviar emisarios que se encarguen del ingeniero.

En cuanto a los héroes, éstos exponen su deseo de regresar a la *Galería de las Maravillas* para rescatar al resto de prisioneros. Al escuchar esto, la **Ornión** les ofrece que media docena de soldados les acompañen y establezcan un pequeño puesto intermedio al menos en el campamento base de la expedición original, protegido ahora por los efectos del santuario de **Torm** creado por **Moisés Jason**.

30 Noctal: El último día del año, los aventureros parten de regreso a las *Cavernas Velapétrea*, junto con un pelotón de **Dragones Púrpura**. **Conn Soutom** no les acompaña, pues el antiguo mercenario ha decidido viajar a *Suzail* para solicitar la ayuda de los clérigos de **Tymora** y posteriormente regresar a *Minroe* para pasar un tiempo con su familia.