

Por la tierra y el rey...

1343 DR Año de la Bota

2 Martillo: La expedición, junto con varios carromatos del fuerte para poder llevar a los prisioneros que encuentren, llega al campamento abandonado en las colinas de los *Picos del Trueno*.

6 Martillo: El grupo retorna nuevamente a la *Galería de las Maravillas*. Los pasillos y estancias se encuentran tremendamente silenciosos, aunque no hay signos de que nadie haya perturbado la quietud que invade este lugar. Recorriendo las salas, los aventureros encuentran en el nivel inferior un templo dedicado a **Moradin**, que ha permanecido sorprendentemente intacto, ya que ni los hongos ni los mohos que recubren gran parte de paredes, suelos y techos en otras zonas han penetrado aquí. Hay también una amplia cámara llena de redomas de cerámica que contienen una extraña pasta, como si se tratase de algún tipo de cocina o despensa. Un túnel secundario lleva a la otra parte de los talleres, donde permite alcanzar una enorme caverna. En la misma, un amplio bosque de setas, líquenes y hongos se extiende por debajo de la terraza natural hasta donde alcanza la vista. Por lo que pueden sospechar los héroes, la inmensa gruta conduce a los caminos profundos que recorren la legendaria *Suboscuridad*. Lo que sí que es cierto es que aquí tampoco se ven huellas recientes de que alguien haya usado esta salida para regresar a las cavernas bajo las montañas.

De regreso al interior, explorando el pasillo central que conectaba con el laboratorio y las habitaciones de los aprendices, el grupo encuentra las forjas y talleres principales. Una parte central alberga cuatro hornos y dos forjas, dividiendo el lugar en dos estancias, con unas escaleras que descienden a los lugares de trabajo, en las que hay dispuestas varias mesas de piedra, así como otras mesas auxiliares de metal llenas de herramientas de todo tipo, usadas en diversas clases de artesanías posibles. En algunas mesas todavía pueden verse algunos trabajos de escultura o metalurgia que quedaron inconclusos cuando los talleres vieron interrumpida su actividad. En el corredor superior, una serie de cajas metálicas y nichos de piedra albergan diversos tipos de materias primas. Además, el techo está recorrido por varios rieles metálicos que sustentan un sistema de poleas y cadenas que permitirían mover piezas relativamente pesadas o ensamblarlas. Para sorpresa de **Zelis**, tanto las forjas como los hornos todavía muestran leves resquicios de magia residual, lo que indica que su energía procedía de algún tipo de objetos tremendamente poderosos.

Otra cámara auxiliar junto a las fraguas recompensa los esfuerzos del grupo. Aquí encuentran los restos de un gólem de hierro inactivo, que muestra señales inequívocas de haber sido destrozado tras un duro combate. En el extremo final, sentados en unas sencillas sillas metálicas, hay tres humanos conectados a unos contenedores metálicos que parecen transmitirles algún tipo de sustancia alimenticia. Permanecen en una especie de trance y todos ellos evidencian signos de haber sido torturados, aunque no tan profundamente como el desgraciado **Torvic**. Lo que sí que muestran es una masa de cables metálicos injertados en sus cráneos, que hace complicado liberarlos de su sueño artificial sin ponerlos en peligro. El más joven de ellos parece un bárbaro montañés y otro es una mujer de rasgos delicados. El tercero es reconocido por **Moisés** como **Horvet Suder**, un experto prospector de *Piedratrueno* y uno de los últimos miembros desaparecidos de la expedición de **Torvic**.

Con extremo cuidado, **Vulkan** procede a liberar a los tres prisioneros. Tiene éxito con los dos primeros pero, lamentablemente, **Horvet Suder** no sobrevive a la extracción.

En cuanto a la gran cámara de audiencias y exposiciones, todo permanece intacto, en una quietud casi reverencial. Las sombras que dominaban la sala han desaparecido, dejando ver las paredes y techos de piedra

decorados con escenas de distintas artesanías enanas. Las armaduras, armas y otras creaciones siguen aquí, y lo único que les llama la atención son los dos cadáveres derro que encuentran cubiertos de hongos frente a la rampa que conducía a un majestuoso sillón moldeado en la roca. Ambos presentan una única herida punzante en la garganta, el castigo por su intento de traición contra la sombría presencia que los había dominado. No hay rastro alguno de los bailarines ni de los músicos y la ausencia de huellas empieza a hacer creer a los héroes que todo fuera producto de una poderosa magia ilusoria.

Más allá de la gran estancia, hay una cámara que sin duda perteneció al gran maestro de la *Galería de las Maravillas*. De hecho, cuando la inspeccionan, además de una serie de muebles tallados en la propia piedra con exquisita calidad, encuentran un esqueleto de huesos amarillentos que podrían ser los restos del propio **Barek Triongger**. Un antiguo cuadro en bastante mal estado muestra una puesta de sol en las montañas, con una cumbre recortándose por encima de una cordillera más pequeña.

7 Martillo: Tras haber curado a los cautivos supervivientes, éstos recuperan las fuerzas, así como sus recuerdos. No obstante, gran parte de las torturas sufridas y de los hechos acaecidos aquí les resultan extraños, como si los hubieran vivido en medio de una pesadilla. El joven bárbaro es **Halcóncantor**, un cazador del **Clan Tarkesh**, quien fue capturado mientras perseguía una presa por las montañas cercanas. La mujer es **Nassa Ilbrand**, una clériga de **Leira**, la **Dama de las Nieblas**, procedente de la ciudad sembita de *Ordulin*. Ambos recuerdan también que sus sueños parecían verse pacificados por la canción y la música de una hermosa elfa, que portaba una capa tejida de puras sombras, quien se presentó a ellos como la **Dama Morilaeth**. Incluso los derro y sus sirvientes troll parecían temerla y creen que sólo su voluntad evitó que fueran asesinados como otros prisioneros con los que compartieron cautiverio.

8 Martillo: Una vez que los aventureros han explorado por completo todo el complejo de la *Galería de las Maravillas* es tiempo de regresar, por lo que el grupo se pone en marcha no sin tomar precauciones contra una posible emboscada.

11 Martillo: Una vez más, la expedición regresa al mundo exterior tras alcanzar las *Cavernas Velapétrea*, donde pasan la noche. Durante la marcha, **Nassa Ilbrand** les ha revelado los motivos que la trajeron a este remoto lugar. Su deidad, **Leira**, le previno mediante señales del regreso de un poder relacionado con el *Plano de las Sombras*. Sin embargo, su magia divina fue insuficiente para penetrar en la telaraña de sombras que ocultaba a este enemigo desconocido. Sospecha que fue el responsable de la desaparición de un contingente de **Yelmos** al noroeste del país y teme que sea sólo el principio de un plan mucho más siniestro. Mientras investigaba, percibió como un hilo de sombras se desgajaba de la maraña que cubría toda la región, dirigiéndose a las montañas. Con la esperanza de poder descubrir a qué se enfrentaba, viajó hasta aquí, pero no pudo evitar caer bajo el influjo de los ataques oníricos y ser capturada por los derro durante la noche.

14 Martillo: Por fin, el grupo y sus acompañantes regresan a la seguridad del *Fuerte Espino*, donde son recibidos por la **Ornión Prideholm** y **August Dinkle**. Está también presente una comitiva enana, enviada por el **Consejo de Ancianos** del *Alcázar Martilloígneo* para hacerse cargo del maltrecho **Torvic Melenarasgada**. Los enanos se muestran educados pero distantes y fríos, por lo que parece claro que la decisión de explorar los antiguos talleres artesanos de **Barek Triongger** a espaldas de los clanes enanos exiliados no ha sentado demasiado bien a éstos. No obstante, los aventureros se muestran cooperativos, dando los máximos detalles de lo que encontraron allí, aunque omiten que la desaparición de la magia que impulsaba las fraguas y hornos del complejo haya podido ser obra de la misteriosa **Dama Morilaeth**. También deciden entregar a los enanos los planos transcritos que conducen a la *Galería de las Maravillas*, incluyendo las gemas semipreciosas cuya luz les resultó indispensable para atravesar las protecciones que la protegían.

16 Martillo: **Halcóncantor**, el joven cazador, se despide de los héroes agradeciéndoles una vez más su rescate. El bárbaro se manifiesta en deuda con ellos y promete llevar el relato de sus hechos a los suyos.

18 Martillo: El grupo decide partir de regreso al corazón del reino, pues hay asuntos que les reclaman allí. También **Nassa Ilbrand** regresa a su hogar en *Sembia* asegurándoles su ayuda si alguna vez se deciden a combatir a la amenaza sombría que ahora se cierne sobre la nación de mercaderes, pero que pronto podría extenderse por las tierras vecinas.

20 Martillo: Tras haber visitado brevemente el antiguo campamento base santificado por el poder de **Torm**, el grupo llega al *Valle Martilloígneo*, aunque prefieren evitar el alcázar para no provocar ninguna reacción airada por parte de los enanos que moran en él.

23 Martillo: Los compañeros llegan a *Piedratrueno*, donde son cordialmente recibidos por su **Alcalde, Bodrin Piedraguía**, quien está ansioso en escuchar el devenir de las peripecias del grupo y de la expedición de **Torvic Melenaragada**.

26 Martillo: Los aventureros alcanzan el pueblo de *Ghars*, que parece estar recuperándose poco a poco de los daños sufridos durante los ataques de los hombres lagarto del *Pantano Vasto*.

28 Martillo: Finalmente, la expedición llega a *Batallaelevada*, donde **Vulkan** se separa de sus camaradas para viajar al cercano castillo de *Puertabatalla* y ocuparse de mantener organizados y activos a los miembros de la **Orden de los Ojos Vigilantes**. Tal y como le prometió el **Rey**, hay un destacamento de **Dragones Púrpura** desplegado temporalmente en la aldehuela, lo que aliviará las tareas de vigilancia de los helmitas.

4 Alturiak: Los aventureros, junto a **Moisés** y **Vulkan**, abandonan *Batallaelevada*, camino de la capital del reino.

7 Alturiak: El grupo llega a la villa de *Wheloon*, donde cada vez son más frecuentes los relatos acerca de extraños avistamientos y sonidos procedentes del *Aguadewyvern*.

11 Alturiak: La expedición alcanza *Hilp*, en los límites del *Bosque del Rey*.

12 Alturiak: Decididos a buscar a alguien que pueda conocer más sobre la extraña elfa que mencionaron los cautivos liberados en la *Galería de las Maravillas*, los héroes visitan la aldea mediana de *Robles Negros*, donde son recibidos por **Jimi Guijarrón**, quien los hospeda en su casa. Las cosas no les han ido mal a los dos hermanos, cuyo negocio prospera poco a poco. De hecho, **Vini** se encuentra recorriendo otras comunidades del *Bosque del Rey* junto con su fiel percherón **Rufus** y la pony **Canelita**.

Pero a quien realmente buscan los aventureros es al bardo elfo **Barangon**, quien casualmente sigue atormentando a los viajeros y cazadores que frecuentan el parador de caza de la *Guardia del Sendero*. El peculiar elfo los saluda al tiempo que se interesa por sus aventuras más recientes. Cuando le mencionan el nombre de **Morialeth**, rememora una antigua leyenda de una comunidad de elfos del *Bosque de Arnothoi*, el último bastión que resistió frente a la invasión sembita antes de que se firmase la paz entre humanos y elfos y éstos últimos se retirasen a los *Valles* o se retirasen hacia el oeste. Según la historia, el **Coronal** de dicha comunidad se valió de un poderoso conjuro de **Alta Magia** para trasladar el asentamiento entero hasta *Faerie*, la dimensión mágica habitada por las fatas, evitando así que sus lugares sagrados fueran profanados. En aquel relato se mencionaba a una de sus hijas, **Morilaeth**, cuya voz era capaz de calmar y dominar a cualquier fiera o bestia, mundana o mágica. Respecto a la historia, es cierto que **Rauthauvyr**, llamado el **Cuervo**, fundador de *Sembia*, presionó duramente a las comunidades elfas de la región para que le permitieran construir caminos que fomentaran el comercio y permitieran crecer a las colonias humanas de la costa. Hubo enfrentamientos y lucha, pero al final los elfos se doblegaron, prefiriendo evitar una guerra abierta que probablemente no hubieran podido ganar. Aún así, la historia de los resistentes del *Bosque de Arnothoi* es un relato que se pierde entre la realidad y la fantasía, por lo que no podría asegurar que dichos eventos realmente se produjeran.

14 Alturiak: Tras despedirse de **Barangon** y de **Jimi Guijarrón**, el grupo regresa a *Hilp*.

16 Alturiak: Finalmente, los aventureros regresan a *Suzail*, la capital del reino, donde se hospedan en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*.

17 Alturiak: Los héroes reciben una carta del **Señor Magistrado Lucius Markarim** en la que los emplaza a una recepción en palacio dentro de dos días.

Aprovechando el momento para visitar las oficinas del **Heraldo Simonge Natharil**, **Moisés Jason** se une a los aventureros, convirtiéndose en un nuevo miembro de los **Hermanos de Sangre**.

19 Alturiak: Tiene lugar una recepción oficial del grupo, incluyendo a **Vulkan** y a **Conn Soutom**, quien ha venido desde *Minroe*. Para sorpresa de todos es el propio **Rey Azoun IV** quien les muestra su agradecimiento por los esfuerzos del grupo en proteger a los habitantes de *Cormyr*. Por ello, el **Rey** les ofrece el título de **Caballero** a cualquiera de ellos que lo desee y que todavía no ostente dicha condición. Además, la Corona se ofrece a construir una base para la compañía aventurera, financiando además al grupo con un porcentaje de los impuestos reales obtenidos por el comercio en la localidad elegida. A tal fin, **Azoun** les explica que tiene dos ubicaciones en mente, aunque se muestra flexible a nuevas sugerencias. Por un lado está el *Fuerte Espino*, en la frontera oriental del *Bosque de Hullack*, que protege la frontera del reino junto a los *Picos del Trueno* y la ruta comercial hacia los *Valles* más meridionales. Por otro, está la aldehuela de *Batallaelevada*, al sur del *Pantano Vasto* y junto a la frontera con *Sembia*.

La decisión es compleja, pues en ambos lugares los compañeros han conocido amigos y aliados, y las dos regiones son especialmente importantes para el futuro de *Cormyr*. Finalmente, tras una votación interna, los **Hermanos de Sangre** optan porque su futura base se construya en *Batallaelevada*, cerca del castillo de *Puertabatalla*, el nuevo hogar de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, los guerreros sagrados al servicio de **Helm**. De hecho, siendo el **Vigilante** quien advirtió la amenaza del ejército de muertos vivientes jergali que se abatió como una marea oscura sobre la frontera del reino, es muy posible que la **Iglesia de Helm** sea la primera línea de defensa contra la amenaza que se esconde en las profundidades del *Pantano Vasto* o contra este nuevo enemigo retornado de las sombras que ha surgido en la nación vecina de *Sembia*.