

## Reino de sombras

### 1343 DR Año de la Bota

**28 Tarsakh:** Mediada la primavera, se produce una reunión nocturna en la afamada posada de las *Mandíbulas del Dragón* en *Suzail*, la capital del reino de *Cormyr*. Los cinco asistentes tienen historias muy diferentes, pero todos están aquí por una misma razón, la desaparición de varios de sus aliados mientras trataban de desentrañar el misterio que rodea a los ataques sufridos por estas tierras por parte de seres de ultratumba. Tras la victoria de las tropas reales hace meses frente a un ejército de no muertos en las fronteras del oeste, la amenaza parece haberse desvanecido, pero nadie está tranquilo frente a la aparente calma.

La **Orden de los Ojos Vigilantes**, un capítulo de paladines al servicio del **Dios de los Guardianes**, y que junto a otras huestes de la **Iglesia de Helm**, han recibido permiso para asentarse en el antiguo fortín de *Puertabatalla*, junto al *Pantano Vasto*, ha enviado a uno de los sus campeones, **Galahad**, un joven tocado por los *Reinos Lejanos*, e hijo adoptivo del difunto héroe **Ser Cedric Makreides**. Ha viajado junto a su hermanastro **El'Del'tint**, un semielfo de aspecto exótico, quien también muestra las señales de la poderosa sangre dracónica que corre por sus venas. Ambos son acompañados por su ya anciano tutor, **Gonzel Pal'Estra de Orobrilla**, un pequeño gnomo que, muy a menudo, parece quedarse contemplando cosas que sólo él es capaz de ver, ajeno a lo que sucede a su alrededor. Por otro lado, está la **Dama Xuldra Nzssar**, influyente noble aliada y benefactora junto a su marido de los **Hermanos de Sangre**, una famosa compañía aventurera que ha protegido al reino innumerables veces. La acompaña un joven resuelto llamado **Agecra**, quien espera labrarse un futuro a su servicio.

Semanas atrás, **Kargos McNuil**, un antiguo aventurero residente en la aldea de *Hultail*, en la orilla este del lago *Aguadewyvern*, hizo un hallazgo que comunicó a su antiguo compinche, **Cliff Hunches**, uno de los contactos de la **Dama Nzssar** y mentor del joven **Agecra**. **Kargos** no era demasiado específico en su mensaje, pero captó el interés de la noble. Intrigado por sus palabras, **Galahad** se da cuenta de que, aunque la noble pretende desentrañar el misterio de la maldición necromántica que ha provocado los ataques, también existe un motivo personal para su implicación. Ante sus pesquisas, ésta reconoce que **Kargos** envió un objeto que captó su atención. En sus exploraciones por las ruinas de la zona, encontró un antiguo broche de plata con el escudo heráldico antiguo de una rama familiar de los **Bleth**, la familia de su marido.

A pesar de sus explicaciones, **Galahad** no deja de notar que hay otro motivo subyacente en el interés de la noble, pero prefiere respetar su privacidad.

**Xuldra** les explica que **Kargos** solía buscar tesoros antiguos cerca del *Altar Desconocido* y de las *Ruinas Doradas*. Se dice que hay algunos túmulos ocultos en la zona, que datan de la campaña que el **Rey Galaghard III** y el ejército de la **Gloria de Cormyr**, junto con sus aliados elfos, lanzaron contra los ejércitos de los **Señores Brujos del Aguadewyvern**, una cábala de nigromantes a la que vencieron hace más de cuatrocientos años. Tras una serie de combates, las fuerzas de no muertos fueron expulsadas hacia el interior del *Pantano Vasto*. Durante aquel periodo, una floreciente población, *Retiro Dorado*, quedó abandonada, convirtiéndose en lo que ahora se conoce como las *Ruinas Doradas*, un lugar al que aventureros y caza tesoros acuden ocasionalmente en busca de posibles botines ocultos.

Sabedora de que la **Iglesia de Helm** podría estar interesada en los hallazgos de **Kargos**, la **Dama Nzssar** envió un mensaje al **Hermano Vulkan**, el nuevo líder de los paladines del **Centinela**. Éste envió a una monje,

la **Hermana Aronia**, quien parti3 junto a **Cliff** hacia *Hultail* para reunirse all3 con el antiguo aventurero. Tras su llegada a la aldea, dej3 de recibir noticias y transmiti3 su preocupaci3n a los helmitas.

Se ha encargado de su alojamiento, y ha dispuesto tambi3n que puedan unirse a una caravana que va a realizar la ruta desde la capital hasta la villa de *Piedratrueno*, al sur del *Bosque de Hullack*. Precisamente, se trata de la misma caravana con la que viajaron **Cliff** y su acompa1ante. El jefe, un enano llamado **Bort Bargith**, trabaja para el **Coster Comercial Siete Soles**, en el que tiene intereses su marido, y es un individuo de plena confianza.

Adem3s, para ayudarlos en su b3squeda, les entrega una peque1a br3jula de lat3n. Ha sido encantada para que pueda localizar un extra1o talism3n de **Tyche**, una antigua deidad de la fortuna y el infortunio, que **Cliff** encontr3 hace muchos a1os durante sus peripecias por *Sembia*. No obstante, la magia del objeto s3lo tiene un alcance limitado a un centenar y medio de metros.

Cuando la noble se ha marchado ya, **Gonzel**, quien ha estado m3s pendiente de lo que ocurr3a en la posada que de la conversaci3n, parece centrarse de nuevo. De los a1os pasados en *Suzail* recuerda haber escuchado rumores acerca de la **Dama Nzssar**, casada en segundas nupcias con el poderoso **Martos Bleth**. Se dice que la mujer pose3a un negocio de objetos extra1os y ex3ticos en *Puertadeloeste*, y muchos la acusaron desde el primer momento de ser una cazafortunas, e incluso de haber hechizado al noble viudo para ascender en la escala social. Por otro lado, la historia del *Altar Desconocido* tambi3n ha llamado su atenci3n. Ha le3do que se trata de un conjunto de piedras ancestrales consagradas a una deidad que no pertenece a ning3n pante3n conocido en *Faer3n*, por lo que le gustar3a tener la posibilidad de explorarlo y verlo con sus propios ojos.

Por su parte, **Agegra**, quien se ha unido a la expedici3n, les explica que procede de la ciudad portuaria de *Marsember*, donde tuvo un altercado con un se1or del crimen local, el **Gran Maestre Antorcha**. Esta revelaci3n vuelve a sacar de sus enso1aciones al viejo **Gonzel**, quien ha escuchado relatos, ninguno especialmente amable, sobre este misterioso personaje.

**29 Tarsakh**: Podo despu3s de amanecer, **Galahad** decide acudir a la plaza del mercado junto a la *Puerta Este*, donde se encuentran los establos y almacenes en los que se est3 preparando la caravana del **Maestro Bargith**. El enano resulta ser un individuo jovial, que agradece la ayuda del joven campe3n. Su negocio no es muy grande, 3nicamente cuenta con cuatro carrromatos y un equipo de cinco caravaneros. Sin embargo, su peque1a comitiva ha recorrido las *Tierras Centrales Orientales* y *Occidentales* numerosas ocasiones. Tamb3n est3 orgulloso de ser primo lejano de **Bodrin Piedragu3a**, el **Alcalde** de *Piedratrueno*, y su familia se remonta hasta la lejana ciudad perdida de *Tronales*, en los *Picos del Trueno*.

**30 Tarsakh**: Despu3s de que el palad3n les hablase sobre los caravaneros, el resto del grupo se presenta para ayudar a realizar los preparativos de la marcha, lo que les permite ir conociendo un poco m3s a sus compa1eros de viaje. La mano derecha de **Bort** es una mujer de aspecto duro, llamada **Tamli Grent**, que sirvi3 con los **Exploradores Reales** hasta que fue licenciada hace ya una d3cada. Tamb3n est3 **Talair Luzestrellada**, al que todos apodan **Pinche**, un semielfo ya entrado en a1os, algo hurafio y sordo de un o3do, cuya oreja perdi3 en un asalto de orcos hace ya tiempo. Especialmente peculiar es la peque1a **Glunda Hojadeuva**, una gnoma que se encarga de los enormes percherones de tiro que guiar3n los carros de **Bort**. A pesar de que parece diminuta junto a los animales, su tono de voz los mantiene extra1amente d3ciles y calmados. Finalmente, est3n los j3venes gemelos **Redfren**, **Olfert** y **Ulfert**, de *Immermar*. Antiguos pescadores cuya barca de pesca fue hundida hace un a1o en un ataque de lacedones en el lago.

**1 Mirtul**: La caravana abandona *Suzail* siguiendo el *Camino de Calantar*.

**3 Mirtul**: Al atardecer, llegan a la aldea de *Hilp*.

**7 Mirtul:** Siguiendo el *Camino de la Mantícora* hacia el este, llegan a la villa de *Wheloon*. Durante el viaje, **Bort** ha amenizado las jornadas con historias de sus múltiples viajes. También les ha puesto un poco al día acerca de la región que rodea *Hultail*. Al parecer, la aldea no se ha llegado a recuperar del todo de la plaga que se llevó a casi una cuarta parte de los habitantes hace algo más de veinte años. De hecho, hay una zona de cabañas abandonadas en la franja sureste de la población que fue donde se confinó a la mayoría de los enfermos, a los que se les entregaban víveres y medicinas que se dejaban en un mojón a las afueras del pueblo que pronto fue conocido como la **Piedra de la Plaga**. La historia atribuye la enfermedad a una maldición provocada por un tesoro maldito que los pescadores de anguilas recogieron y que pertenecía a los **Señores Brujos del Aguadewyvern**, cuya fortaleza oscura se cuenta que flotaba por encima de las aguas del lago.

**10 Mirtul:** Conforme la luz del sol va decayendo, los carros empiezan a aminorar la marcha para buscar un lugar junto al camino en el que acampar. Un sobrecogedor aullido pone a todo en guardia, provocando que los grandes percherones de tiro pifien asustados. Una docena de formas delgadas y casi fantasmales surgen de la espesura con sus fauces jadeantes. Los compañeros, que viajan en el último de los carros de **Bort**, atisban a ver varios lobos de aspecto famélico y enfermizo que se precipitan hacia los caballos de tiro.

Sin dudarle un instante, **Galahad** desciende del carromato y embraza su escudo a la vez que desenvaina su acero. Por delante de ellos, se oye jurar a **Bort** en la Lengua Enana, y pronto los gritos de combate y los aullidos de las bestias atacantes dominan el aire del atardecer.

Una pareja de lobos se precipita contra el paladín helmita, a la vez que un tercer lobo ataca por el otro lado a uno de los percherones, lo que provoca que **Olfert**, uno de los gemelos, baje empuñando su maza para proteger al animal. **Galahad** se da cuenta de que los lobos, además de estar tremendamente esqueléticos, tienen su piel cubierta de pústulas, e incluso unos enormes tábanos negros parecen revolotear a su alrededor. De hecho, cuando recibe la mordedura de una de las bestias, varias de los desagradables moscardones comienzan a tratar de posarse sobre su herida abierta.

Dentro del carro, **El'Del'tint** levanta la lona para poder ayudar a su hermano, mientras duda entre emplear la magia o recurrir a su arco. Vuelve a escucharse otro aullido espeluznante, que provoca un escalofrío en el semielfo y en **Agecra**, quien se asoma a la parte de atrás del carro. Un enorme lobo de pelaje oscuro se acerca amenazadoramente. De sus quijadas, gotea una sustancia verdosa que brilla en la oscuridad y provoca que la tierra del camino humee al caer sobre la misma.

Mientras el resto de caravaneros defienden desesperadamente sus vidas y sus animales, **Galahad** es acosado por la pareja de lobos y vuelve a recibir otro mordisco. Afortunadamente, desde el pescante, **Gonzel** invoca a **Garl Orobrilla**, y la magia del oráculo restaña las heridas del joven luchador. Con fuerzas renovadas, asesta un golpe con su espada bastarde que casi arranca la cabeza de una de las bestias matándola al instante. Siguiendo su ejemplo, **El'Del'tint** conjura unos proyectiles arcanos que impactan al lobo negro, al que hace frente **Agecra**, quien ha descendido y empuña ahora estoque y daga. La tenebrosa criatura le propina una dentellada, y el cormyreano siente como el ácido que baña los colmillos de la bestia quema su piel desgarrada.

**Olfert** descarga un potente mazazo contra el lobo famélico que sigue atacando al caballo de tiro, una presa fácil, cuyo miedo hace que el carro se bambolee por momentos. En la parte trasera, **Agecra** no logra asestar un golpe limpio al lobo oscuro y, aunque una de las flechas de **El'Del'tint** se clava en su lomo, éste no cesa en su empeño de tratar de derribar al humano. Justo entonces, tras abrir en canal al segundo lobo con su espada bastarda, **Galahad** se une a la lucha. También **Olfert** aplasta el cráneo del tercer lobo famélico, pero viendo que sus camaradas están sufriendo apuros en los otros carromatos, sale corriendo hacia el inicio de la caravana. Aun viéndose rodeado, el lobo de pelo oscuro no se amilana. De repente, vomita un chorro de ácido

que impacta a **Agecra** y a **El'Del'tint**, abrasando gravemente al semielfo. Por suerte, **Gonzel** está rápido para ayudar a sus pupilos, y la magia divina de **Orobrilla** sana la horrenda quemadura caustica del hechicero.

La lucha continúa por unos instantes, pero los tres aventureros van debilitando a la bestia hasta que **Agecra** le clava su daga profundamente en la garganta, retirándola antes de que el ácido pueda dañar la hoja.

El horrendo estertor del animal moribundo resuena en la noche y desencadena una curiosa reacción en los lobos enfermizos restantes que todavía atacaban a los miembros de la caravana, huyendo a toda prisa en la creciente oscuridad de la noche próxima. Atrás quedan otros cinco animales cubiertos de llagas en las que se siguen posando los enormes moscardones.

Apenas han podido recuperar el aliento, cuando resuena un grito agudo de **Glunda**, cuando se escucha como se quiebra la madera y saltan los eslabones de metal de la cadena de uno de los tiros y los percherones, heridos, asustados y azuzados por los tábanos salen al trote por el camino perseguidos por la pequeña gnom, uno de los gemelos y **Tamli**, la mano derecha de **Bort**.

El enano se acerca junto a **Olfert** para asegurarse de que están bien, y les agradece su ayuda para proteger su caravana del ataque de las bestias. En todos sus viajes, no había visto nada semejante. Los lobos parecen desde luego enfermos, pero las moscas que festejan en sus heridas infectadas no parecen para nada naturales, como tampoco lo es el lobo negro que escupía ácido. Mientras **Gonzel** atiende las heridas de **Agecra**, **Galahad** y **El'Del'tint** ayudan a los caravaneros a desbloquear otro de los carromatos, que ha quedado encajado entre unas rocas al asustarse sus caballos, y se dedican luego a cavar una fosa donde quemar los cadáveres de todos los lobos abatidos para evitar que la enfermedad que parece afligirles pueda extenderse. Posteriormente, comienzan a preparar un campamento, a la vez que disponen un perímetro de hogueras por si los lobos restantes pudieran volver para atacar a los animales de tiro.

Una hora larga más tarde, los otros miembros de la caravana regresan con los percherones que se escaparon, ya más calmados merced a los cuidados de **Glunda**. El resto de los animales se encuentran bien, gracias a que **Galahad** ha empleado sus poderes curativos para sanar las mordeduras y evitar que los tábanos pudieran infectarlas.

**11 Mirtul:** A medio tarde avistan la aldea de *Hultail* en cuyos muelles empiezan a regresar las barcas de pesca que han salido a faenar. Los vecinos saludan calurosamente a **Bort** y a sus hombres, a quienes conocen merced a los numerosos viajes que la caravana realiza en ambas direcciones. El enano les explica que la **Dama Nzssar** se ha encargado de que su estancia corra de su cuenta y los conduce a la *Posada de las Seisvelas*, donde podrán descargar algunas mercancías, aunque la mayor parte de su cargamento va destinado a *Piedratrueno* y a las tareas de reconstrucción del *Fuerte Espino* en la frontera oriental del *Bosque de Hullack*. Agradecido por su inestimable ayuda en la lucha contra los lobos, **Bort** insiste en que esta noche los invitará a un banquete en su honor.

Mientras el jefe de la caravana y **Galahad** van a informar al **Alguacil** local acerca de la presencia de las maltrechas bestias, el resto de los compañeros y de los miembros de la caravana aprovechan para dejar los carros en el patio de la posada y llevar los animales a los establos adyacentes. Al entrar en la sala común, **El'Del'tint** y **Agecra** ven que hay media docena de lugareños jugando al dominó, un par de sirvientes, uno de ellos un mediano, y un musculoso y malencarado individuo que parece el matón del local que se les queda observando de como si su presencia fuera una molestia. Cuando el semielfo lo menciona, **Ulfert**, uno de los gemelos, le comentan que el tipo es **Hallod**, un tipo de mala reputación pero que ladra más que muerde. Por su parte, **Gonzel** aprovecha para subir a la habitación doble que les han asignado y descansar de nuevo en un colchón hasta la hora de cenar.

El **Alguacil** de la aldea es **Rolth Garley**, quien se muestra sorprendido y especialmente preocupado al escuchar su relato. La presencia del extraño lobo negro podría indicar que las temibles fatas gélidas del *Bosque de Hullack* podrían estar implicadas, pero desde que se declaró la tregua entre los seres ancestrales y la corona, no se ha producido ningún nuevo ataque por su parte. Hace tiempo, escuchó relatos de druidas oscuros que eran capaces de transformar a los animales a su servicio en horrendas bestias, pero dicho relato procedía de los bajos fondos de *Marsember*, ubicándose en las oscuras catacumbas de la urbe portuaria. Lo cierto es que la presencia de estos animales podría tener que ver con la desaparición hace unas semanas de un lugareño y de una pareja de visitantes que se hospedaban en las *Seisvelas*. Inmediatamente, **Galahad** se da cuenta de que el **Alguacil** se está refiriendo a **Kargos McNuil**, **Cliff Hunches** y la **Hermana Aronia**. Mostrando cierto interés, averigua que **Kargos** había frecuentado hace poco las *Ruinas Doradas*, así llamadas por el ladrillo de color amarillento que se usó antaño en su construcción. No obstante, el veterano aventurero era conocido por deambular por toda la región en busca de tesoros ocultos y otras oportunidades de negocio. Al día siguiente, promete organizar una partida de rastreo que irá al lugar donde fue atacada la caravana, con la intención de rastrear al resto de los animales huidos y tratar de cazarlos antes de que puedan causar más daño o extender su dolencia.

De regreso a la posada, **Bort** les presenta su propietaria, **Delma Fulst**, hija mayor del fundador del establecimiento, y a **Amora Kasillan**, una amnita de piel morena a la que declara como la mejor cocinera de la región. La sala común comienza a llenarse de lugareños. Los gemelos **Olfert** y **Ulfert** están jugando animadamente a los dados y emborrachándose con uno de los vecinos locales. Incluso hay un bardo semielfo que está entonando de manera desigual una balada en la que ensalza la victoria del **Rey Azoun** y de los **Dragones Púrpura** frente a las huestes de no muertos en la gran batalla que tuvo lugar hace unos meses en los *Picos Piedravelo*. Sin embargo, otro personaje llama momentáneamente la atención de **Galahad**. Se trata de un hombre de unos cuarenta años cuyos ropajes, aunque de buena calidad, han visto ya tiempos mejores. Parece estar apurando ávidamente su jarra de cerveza, haciendo caso omiso de la regañina que parece estar echándole una de las camareras jóvenes. Lo que extraña al paladín es que, por un instante, ha reconocido el colgante con el símbolo de **Torm**, el **Dios del Deber**, asomarse por encima del cuello del jubón del desconocido.

La velada transcurre plácidamente, y **Bort** no repara en agasajar a sus invitados. Los parroquianos también están muy animados y la cerveza y el vino corren a raudales. Justo después de que les sirvan el postre y unos vasitos de aguardiente, uno de los camareros choca fortuitamente con el pescador con el que están jugando los gemelos, derramándole las jarras que llevaba en la bandeja. Éste se vuelve y le asesta un puñetazo que lo tumba aparatosamente. De inmediato, el resto de lugareños, muchos de ellos bastante bebidos, inician una trifulca. **Galahad** se sube a la mesa y trata de calmarlos, pero sus palabras se ven ahogadas por el ambiente cargado de alcohol y ganas de pelea. Pronto los héroes se ven inmersos en una monumental bronca tabernaria, en la que llueven los golpes por doquier. Vuelan varias jarras, una de ellas impactando con fuerza en la joven camarera, lo que provoca huya del local. También **Delma**, la propietaria, sale corriendo en busca de ayuda. Otros, como el bardo semielfo, prefieren esconderse en lugar seguro para evitar males mayores.

Los aventureros, **Bort** y los gemelos se defienden a duras penas, aunque los vecinos incluso se golpean entre ellos en el fragor de la contienda. El hidalgo tormita recibe varios golpes que dejan noqueado, al igual que el desgraciado camarero que desató las iras del pescador borracho. Por fortuna, **Galahad** demuestra ser un coloso de ébano, y sus poderosos puños tumban uno tras otro a varios de los locales, mientras **Agecra** consigue intimidar a otro con más sentido común o menos alcohol ingerido para que salga corriendo de vuelta

a casa. **El'Del'tint** está atento para evitar que los rodeen, y **Gonzel** apresta sus curaciones para mantenerlos en pie. Pronto la lucha se transforma en una batalla entre lugareños y forasteros, y **Bort** y sus chivos se ven en apuros. El enano cae inconsciente debido al tremendo castigo recibido, y **Ulfert** recibe un feo sillazo que lo deja inconsciente con una fea herida en la cabeza, aunque **Gonzel** está atento para emplear su magia y evitar una desgracia. **Galahad** y **Agecra** continúan derribando a cuantos oponentes se cruzan con ellos, hasta que un grito autoritario resuena en el exterior, y **Rolth Garley**, el **Alguacil** de la aldea, llega a la carrera acompañado por **Delma Fulst**.

Mientras el guardia abronca a los vecinos, **Gonzel** se ofrece para usar su magia y recuperar las magulladuras de los heridos. Por suerte, no ha habido ningún herido grave, pero sí muchos desperfectos. Los camorristas son expulsados afuera, donde los más enteros ayudan a llevar a los borrachos a sus casas, mientras **Rolth** promete que sus mujeres van a saber de esto, y tendrán que pagar los daños, así como una multa por el altercado. También hace su aparición **Tamli Grent**, la segunda de **Bort** quien, junto con el resto de miembros de la caravana, se encontraban bebiendo en la taberna cercana de los *Huesos del Dragón Azul* y han acudido a la carrera cuando escucharon que había una pelea. Tranquilizados por **Bort**, se llevan a los gemelos al patio exterior, para que se recuperen de las contusiones.

Más tranquilos, **Bort** insiste en acabar la cena, agradeciendo de nuevo al grupo que lo hayan defendido a él y a sus muchachos. Brinda por ellos y por su éxito futuro.

Unos segundos más tarde, después de que el enano haya empezado a degustar ávidamente el postre, el mercader comienza a toser, al tiempo que su rostro enrojece como si no pudiera respirar. Alarmados, los compañeros tratan de ayudarlo, pensando que se ha podido atragantar con algo. Al ver cómo su lengua comienza a inflamarse y tomar una tonalidad azulada, **Gonzel** sospecha que puede tratarse de un envenenamiento, pero poco pueden hacer por él. Aunque **Rolth**, **Delma**, y **Tamli** acuden al escuchar el revuelo, menos de un minuto más tarde **Bort Bargith** yace muerto sobre la mesa.

El **Alguacil Garley** parece sobrepasado por los acontecimientos, aunque tiene el suficiente ánimo como para reunir a todos fuera de la posada, donde todavía se recuperaban de la pelea muchos de los vecinos locales. Interroga a los diversos grupos, finalizando por el resto de miembros de la caravana, a los que pide que no abandonen la aldea durante la investigación, aunque sí que le promete a **Tamli** que les entregará los objetos personales de su jefe, aunque ordena a la propietaria de las *Seisvelas* y a un par de lugareños que cubran el cuerpo del difunto y lo lleven a la sala fría de la bodega, para evitar que se deteriore hasta determinar qué hacer con el mismo o qué tipo de sepultura se le da.

Una vez hecho esto, ya a solas con el grupo, les explica que da por sentado que ellos no han tenido nada que ver, dada su filiación a la **Iglesia de Helm**, y les pide ayuda para resolver el crimen. Tiene medios para enviar un mensaje al **Magistrado Mubbage Cranberry** en *Arabel*, pero éste puede tardar una semana en llegar desde la ciudad al otro lado del lago. Por otro lado, mañana iba a enviar a sus ayudantes y a varios cazadores locales a rastrear al resto de los lobos enfermos que atacaron la caravana, una amenaza que no puede ignorar. Él también es consciente de sus limitaciones y siente que este asesinato excede a sus habilidades, mientras que ellos cuentan con recursos mágicos para ayudarlos en la investigación.

Los héroes aceptan sin dudar la petición del **Alguacil**, quien se marcha para asegurarse que el resto de vecinos llegan sanos y a salvo a sus casas.

**Tamli Grent** les pide entonces que se unan al resto de miembros de la caravana, que se han reunido en el patio junto a los establos y los carromatos para montar un improvisado campamento donde pasar la noche. Una botella de vino de fuego élfico pasa de mano en mano mientras recuerdan anécdotas sobre el jovial

enano. Luego, la veterana **Exploradora Real** pide a los aventureros que descubran al responsable de la muerte de su jefe para hacer justicia. También se ofrece a mostrarles las pertenencias de su baúl, por si pudieran arrojar algo de luz sobre el porqué de la muerte de su amigo.

Lo cierto es que el mercader guardaba varios objetos especialmente peculiares, sin contar con la colección de anillos mágicos menores que portaba, que le han sido entregados de vuelta a **Tamli**, después de que el cadáver fuera llevado a la bodega de las *Seisvelas*. Sí que llama la atención de **Agecra** un libro de contabilidad, en la que se detallan los movimientos de la caravana y de las mercancías que transportaba que abarca los últimos años.

Posteriormente, antes de retirarse a descansar pues ya está cercana la medianoche, el grupo baja a ver los restos del muerto, no sin antes revisar la cocina para examinar la comida y bebida que sirvieron en el fatídico postre. Tal y como sospechaban, el bol del que comió **Bort** presenta un extraño aroma a flores. En cuanto al cuerpo, el frío de la sala en la que lo han guardado ha hecho que su piel vaya palideciendo, pero la lengua continúa hinchada con un extraño color azul, que confirma la presencia de ponzoña según **Gonzel**, aunque el gnomo no puede determinar la naturaleza exacta del veneno.

**12 Mirtul:** Prevenidos ante cualquier posible traición, el grupo, a excepción de **Gonzel**, se ha turnado para hacer guardias durante la noche, aunque **Delma** ha cerrado con llave las puertas de la posada y es la única que ha quedado en el edificio.

Al día siguiente, mientras la posadera les prepara un desayuno, **Agecra** les explica que ha descubierto algunas cosas interesantes en el libro de apuntes del **Maestro Bargith**. En los tres años anteriores, la caravana del enano visitó *Hultail* en veintidós ocasiones y hace año medio comenzó a traer y entregar envíos etiquetados como "Reactivos" a un cliente marcado como "H", para un total de catorce envíos, que juntos suponen una cifra nada desdeñable, aunque tampoco una fortuna. De hecho, la última de estas entregas coincide en fechas con la anterior visita de la caravana, cuando acompañó a los desaparecidos.

Cuando están a punto de salir a empezar sus investigaciones, **Delma Fulst** se acerca nerviosa a su mesa para pedirles un favor. Su padre, **Targen**, el fundador de la posada, es un hombre ya mayor y cuya mente está fallando, más aún tras la muerte de su esposa. Su hermana y ella se encargan de cuidarlo, pero que el negocio de su vida se haya convertido en la escena de un crimen y que el responsable pueda ser alguno de sus vecinos, es algo que puede afectarle profundamente. Está pensando en cómo contarle las noticias, pero mientras tanto, podrían acompañarlo a dar una vuelta por el pueblo. **Targen** siempre fue un hombre audaz y conoce las historias de la región y a todos los que viven aquí, por lo que podrían distraerlo a la vez que les puede ayudar a que los locales se sientan más predispuestos a ayudarles en sus pesquisas.

El grupo se muestra un poco suspicaz, porque llevarse al anciano podría exponerlo a algún peligro inesperado, pero también sopesan la utilidad que representa, así como el valor de hacer un favor a la posadera, por lo que aceptan su encargo. No obstante, antes de ir a buscarlo, vuelven al patio de los establos, donde algunos de los caravaneros se están recuperando de la resaca de la noche anterior. Al preguntar a **Tamli** por los apuntes que aparecen en el libro, ésta reconoce que **Bort** no siempre fue un santo respecto a quién vendía sus mercancías, pero sí que es cierto que nunca se metió en traficar con nada ilegal. Las entregas que se muestran en esta aldea siempre las realizaba sólo, aunque recuerda que, por lo regular, solía llevarse uno de los carros con tres o cuatro cajas grandes cada vez.

Reunidos nuevamente con **Delma**, la posadera los lleva hasta el otro lado de la plaza mayor, donde se levanta la tienda de suministros que regenta su hermana **Kalara**. Al llamar a su padre, un joven empleado saca una tosca silla de ruedas de madera, en la que se sienta un hombre casi octogenario, aunque todavía conserva

unos briosos cabellos blancos. Cuando el anciano escucha que los héroes son aventureros y miembros de la **Iglesia de Helm** que defiende las fronteras orientales del reino y el *Pantano Vasto* en *Puertabatalla*, sus ojos se iluminan por la emoción como si fuera un muchacho.

**Targen** les explica que él levantó las *Seisvelas* junto con su hermano hace ya casi cincuenta años. Perdió a gran parte de su familia en el **Año del Sabueso Negro**, cuando incursiones de gnolls y kobolds descendieron rodeando el *Bosque de Hullack* y pusieron en peligro la región. Él fue movilizado con el resto de la milicia, pero sorprendentemente, ninguna de las criaturas llegó a atacar el pueblo, desapareciendo como si se las hubiera tragado la tierra.

Al acercarse a los suburbios del sureste de la aldea, donde el grupo vio una serie de cabañas en mal estado y, aparentemente, abandonadas, vislumbran un mojón alisado que está enterrada en la tierra como si delimitase la zona. El anciano les explica que es la llamada **Piedra de la Plaga**, donde los aldeanos dejaban víveres y medicinas a los afectados por una extraña enfermedad que se abatió sobre *Hultail* hace algo más de 20 años. Los rumores cuentan que su origen procedía de una maldición desatada por unos restos encontrados en las profundidades del *Aguadewyvern*, pertenecientes a los desaparecidos **Señores Brujos**. Los enfermos fueron confinados en esta parte del pueblo, para evitar que el mal se extendiera. Recuerda que hubo acusaciones de brujería contra la curandera local, una elfa llamada **Silwyth**, encabezadas por el **Capellán Bolgrist de Tempus**. Sin embargo, tanto la elfa como el clérigo contrajeron la enfermedad y murieron, lo que hizo desesperar a los lugareños. Una desgracia, pues **Silwyth** tenía una hija pequeña que desapareció también en los bosques, seguramente devorada por los animales o muerta de hambre. Por suerte, poco tiempo después, la plaga remitió de manera tan repentina como cuando se desató.

Mientras escuchan el relato del anciano, cuya silla se encarga de empujar **El'Del'tint**, les parece ver una figura deambulando entre las cabañas destartaladas, pero para cuando quieren fijarse en ella, ésta ha desaparecido. Más adelante, ya en las afueras de la aldea, **Targen** los conduce por la llamada *Senda del Pastor Borracho*, que asciende a una colina donde pastan los pocos rebaños de ovejas y cabras de los granjeros locales.

Cuando le preguntan si existe algún santuario en la aldea, el anciano les cuenta la leyenda del **Anillo de Espadas**, que asegura que en la orilla del lago puede encontrarse un altar consagrado a **Tempus**, y que un creyente del **Señor de la Batalla** puede convocar un círculo de 9 espadas mágicas, forjadas cada una de ellas para matar a tipo de bestia.

También les explica que algo más lejos, el camino continúa y se interna en un pequeño bosquecillo donde se encuentra el *Viejo Peirón*, un altar monolítico dedicado a **Mielikki, Nuestra Señora del Bosque**. Los lugareños suelen hacer aquí pequeñas ofrendas, especialmente para tener una caza fructífera y, a menudo, las parejas de jóvenes acuden aquí para achucharse. De hecho, les confiesa que él y su esposa **Reganna** perdieron la virginidad en ese mismo lugar.

La nostalgia hace que **Targen** les pida que lo lleven hasta el antiguo altar, aunque esto supone un paseo de más de un cuarto de hora empujando su silla. Por fortuna, la senda está relativamente bien despejada, y el traqueteo de la silla no parece molestar al entusiasmado anciano.

Conforme se acercan entre los árboles al sitio que les han descrito, escuchan un zumbido desagradable que les recuerda a los tábanos que azuzaban a los lobos famélicos. Tal y como se temían, junto a una roca primitiva que se levanta incrustada en la tierra, yace el cadáver de un oso pardo cuyo pelaje está descolorido y lleno de llagas abiertas en las que se posan los moscardones. Al acercarse en guardia, perciben el olor a descomposición que emana del cuerpo de la criatura. Quedan restos de sencillas ofrendas alrededor de la piedra, pero lo que les llama la atención es una runa dibujada con lo que parece sangre seca. Sorprendido,

**Gonzel** la identifica como una runa primigenia que simboliza la sangre, como elemento vital, una fuente de magia. Entonces, una figura parece materializarse de entre los arbustos al otro lado del pequeño claro. Viste ropajes de forestal y que empuña un extraño arco largo. Por un momento, recuerdan que **Rolth** contó a **Galahad** que sus ayudantes y algunos cazadores locales habían visto en la aldea y por sus alrededores a una elfa Silvana, pero la desconocida muestra rasgos humanos.

La cazadora les acusa de ser los culpables de haber perturbado el equilibrio y de estar detrás de la perversión de la naturaleza que se está produciendo en este lugar. Mientras protegen al asustado **Targen**, los compañeros tratan de razonar con ella y **Galahad** le asegura a la extraña mujer que no son responsables de la muerte del oso, ni de nada de lo que les acusa. Pero la exploradora, aunque se muestra menos hostil, no cesa en sus recriminaciones. Según sus palabras, aquí tuvo lugar un acto abominable contra el ciclo vital, algo que perturbó el *VeLo*, engañando a la muerte. Sólo los humanos son tan inconscientes en sus actos, y también fueron ellos los que despertaron la maldición necromántica que despertó a los no muertos por todos los confines del reino y más allá. Una amenaza que no ha desaparecido, sino que se ha vuelto más consciente de su poder, aguardando su momento. Los otros que llegaron a esta piedra antigua también buscaban lo mismo, una de las llaves para cruzar el *VeLo*, y volver a cometer el pecado de antaño que hizo añicos la balanza entre la vida y la muerte en la región. Les conmina a marcharse y a no volver jamás. Aquellos que buscan ya están muertos o condenados.

Intrigados por las palabras y la forma de expresarse de la misteriosa guardabosques, los héroes tratan que les explique de qué está hablando, pero esto colma la paciencia de la mujer, cuyos rasgos se difuminan para exhibir una pálida piel azulada y unos ojos llameantes. Mientras los aventureros se mantienen a la defensiva, ella invoca la presencia de un espíritu animal que venga al caído y, súbitamente, la forma etérea de un enorme oso se materializa frente a ellos con un gruñido muy real.

Los compañeros se aprestan a combatir a la criatura llamada desde los *Reinos Lejanos*. **Agecra** y **Galahad** acometen al animal con sus armas, mientras **El'Del'tint** le clava profundamente una flecha que lo hace recular de dolor pese a su aspecto etéreo. Sin embargo, las zarpas de la bestia también se muestran peligrosamente afiladas, y pronto **Gonzel** tiene que recurrir a la magia sanadora de **Orobrilla** para curar a sus pupilos.

El combate prosigue sin cuartel. Por fortuna para ellos, la extraña fémina se ha desvanecido entre la vegetación, dejando la lucha al espíritu oso, que no muestra ningún temor, pese a que los aceros de los héroes y la magia arcana de **El'Del'tint** lo van debilitando poco a poco, hasta que, finalmente, una descarga de proyectiles arcanos del hechicero lo abate, haciendo que su forma física se desvanezca por completo de regreso al lugar desde el que fue llamado.

Finalizado el combate, **Galahad** y **Gonzel** curan las heridas recibidas, y se dan cuenta entonces de que el pobre **Targen** se ha desmayado. Mientras lo reaniman, **Gonzel** aprovecha para sacar una hoja de pergamino y copiar el diseño de la runa que está pintada en el monolito sagrado.

Tanto el oráculo gnomo como **El'Del'tint** han reconocido los rasgos de la extraña fémina de los relatos que **Balathiel Garvan**, el líder de los sacerdotes de **Helm** en *Puertabatalla*, les contaba antaño. Era una caminante de la ceniza, una servidora de las parcas, los guardianes inmortales y guías de las almas tras la muerte. Su presencia aquí y la hostilidad que mostraba no puede augurar nada bueno.

Increíblemente, el anciano **Targen** no recuerda nada cuando recupera la consciencia ya en la senda de vuelta a la aldea. De hecho, su frágil mente divaga, contándoles de nuevo algunas de las historias que les había relatado durante el viaje de ida. Aprovechando un poco la situación, visto que no parece haber sufrido daño

alguno, los aventureros deciden que les indique donde está el hogar de la joven camarera que huyó durante el combate.

La chica se llama **Trin Sathern** y vive en una pequeña casa junto a los muelles. Su familia posee una barca de pesca y han salido a faenar, por lo que está sola. Todavía muestra en la cara el moratón producido por la jarra que le impactó en durante la pelea de la noche anterior. La joven les explica que recuerda haber pedido a **Ser Lawren Krent** que dejase de beber, pero el caballero no le hizo caso. Durante el servicio, **Amora**, la cocinera, preparaba la comida, **Phinick**, el pinche la emplataba, y ella la servía. De las bebidas se encargaba el otro camarero, **Kolnral** y, en algunos momentos que había más trabajo, **Delma** les ayudaba a ambos a servir los platos y las jarras.

La verdad es que **Trin** parece bastante ingenua y honesta. Los compañeros se dan cuenta de que siente lástima, y quizás algo más, por **Ser Lawren Krent**, quien suponen que es el hidalgo tormita que recibió la paliza durante la reyerta. Ni siquiera era consciente de que ella podía ser sospechosa de envenenar al enano y, al igual que **Delma**, la propietaria, le parece imposible que alguno de sus conocidos pueda ser un asesino.

Acercándose ya la hora de comer, el grupo lleva a **Targen** de regreso con sus hijas, que se muestran agradecidas de que los compañeros se hayan ocupado de animar a su anciano padre. **Delma** les revela que **Phinick**, el pinche mediano, no ha regresado a la posada. Normalmente, le deja alojarse en un cobertizo que hay en el altillo de los establos, pero nadie lo ha visto. Cuando le preguntan por **Ser Lawren Krent**, la mujer no parece tenerlo en demasiada estima, pues piensa que su presencia está perjudicando a **Trin**, quien bebe los vientos por el él. Precisamente, escuchó que el hidalgo tuvo un altercado que casi pasó a mayores con **Kargos McNuil** hace unas semanas. No sabe dónde vive, aparte de las *Seisvelas*, sólo puede arrendarse alguna habitación en la taberna de los *Huesos del Dragón Azul*, aunque sabe que el caballero vendió al llegar su caballo y su silla de montar y prácticamente se lo ha gastado todo en bebida, por lo que también pudiera ser que estuviera malviviendo en alguna de las casas abandonadas de la parte sureste de la aldea.

Antes de comer algo, deciden registrar el cuartillo en el que vive el desaparecido **Phinick**. No parece haber nada extraño, pero **Agecra** descubre un fondo hueco en la encuadernación de una novela barata y encuentra en su interior un pedazo de pergamino doblado con tres piedras semipreciosas.

Intrigados por el hallazgo, el grupo repone fuerzas y se dirige de vuelta a la barriada abandonada, donde vislumbran salir un hilillo de humo de la chimenea de una cabaña en la que se percibe que se ha intentado reparar los cierres de algunos ventanales.

En el interior observan las piezas de una armadura laminada desperdigadas por la sala principal, así como una espada larga envainada en una esquina polvorienta. El sitio huele a cerrado e incluso a vómito en uno de los rincones apartados. **Lawren Krent** los mira con ojos enrojecidos, mientras trata de calentar un pequeño caldero en la chimenea encendida con unas tablas encendidas.

Desde el primer momento, está claro que el tormita arrastra una enorme culpa interior y es un hombre que se ha abandonado a sí mismo. Aun así, los recibe con cortesía. Reconoce que tuvo una pelea con **Kargos McNuil**, pero fue debido a la amistad que los unía. Hace años, en otra vida, cuando **Kargos** era un aventurero, recorrieron juntos los caminos en varias ocasiones. Ahora, **Kargos** vivía obsesionado con encontrar una antigua fuente de magia. Decía que había encontrado un patrón poderoso, que lo iba a convertir en un hombre muy rico. Pero había descubierto algo oscuro, en los bosques alrededor de la aldea. A pesar del peligro, se internaba a menudo en las *Ruinas Doradas*, hasta que hace unas semanas, se desvaneció, junto con una pareja de forasteros que venían de *Suzail*.

Respecto a dichos desaparecidos, le contaron que el dueño de la taberna tuvo que echar a **Kargos McNuil** y a un par de forasteros porque estuvieron molestando al **Abuelo Mascapiedra**, un venerable enano al que todos en la aldea tratan con especial cariño.

Por la forma de hablar de **Lawren Krent**, **Galahad** se da cuenta de que el caballero fue un paladín del **Dios del Deber**, e intenta apelar a su orgullo para que les acompañe. Pero el hidalgo afirma que ya no es ningún **Ser**, ni ningún paladín. Por su causa, por fallar en el momento de la verdad, murieron personas que estaban bajo su protección, y no desea ser responsable de sus muertes si siguen los pasos de su amigo.

Viendo que el paladín caído no va a ayudarlos, los aventureros encaminan sus pasos a la taberna de los *Huesos del Dragón Azul*, donde escuchan una voz conocida nada más entrar. Se trata del bardo que actuaba la noche anterior en las *Seisvelas* y que, al igual que durante la velada pasada, no parece despertar demasiada atención entre los pocos vecinos que se encuentran en el local. Sin embargo, el semielfo se presenta efusivamente, agradeciéndoles que evitasen que pudieran golpearlo durante la pelea. Su nombre es **Flonk** y, cuando le mencionan al **Abuelo Mascapiedra**, señala a un ancianísimo enano que está fumando una pipa cerca de las brasas de la chimenea apagada en la sala contigua. Según el juglar semielfo, los parroquianos cuentan que encontraron al enano hace más de una década vagando por los bosques cercanos. Ahora vive gracias a la caridad de los vecinos, especialmente del difunto **Maestro Bargith**, y de otros enanos itinerantes. Sólo parece entender el Enano y el pobre parece estar ya bastante senil.

Al aproximarse, **Gonzel** les explica que la charretera raída que porta el enano es parte del uniforme de los cuerpos auxiliares de la **Gloria de Cormyr**, el ejército real del reino, y que dicha insignia se remonta a más de 400 años. Es milagroso que el enano haya sobrevivido y conoce pocos casos de individuos tan longevos entre los de su raza.

Por suerte, **Agegra** conoce el idioma y con bastante tacto intenta llamar la atención del anciano. Éste reacciona y se golpea débilmente el pecho con orgullo, mientras masculla lo que parece ser su nombre, **Kwon**. Luego pregunta al joven, a quien debido a su limitada visión ha confundido con un enano, por su clan. Él se abre el tabardo para mostrar en su arrugado hombro un antiguo tatuaje que se asemeja a un casco o yelmo y exclama con más vehemencia que es **Kwon Yelmo-de-Hierro**. Al mostrar el tatuaje, los aventureros no dejan de evitar darse cuenta de que lleva una pequeña ficha de piedra colgada al cuello con un cordel. Grabada en bajo relieve hay un extraño diseño, que **El'Del'tint** y **Gonzel** reconocen como una runa primigenia, concretamente, la que simboliza la vida, la fuerza vital. Inconscientemente, el erudito gnomo saca la hoja de pergamino en la que copió la runa que encontraron en el peirón del bosque. Por un instante, **Kwon** no parece reconocer los trazos, tal vez debido a la catarata que nubla uno de sus ojos. Pero entonces, da un respingo y comienza a chillar al tiempo que agarra la placa de piedra de su cuello como si temiera que pudieran arrebatarla.

Los gritos del anciano atraen la atención de todos los presentes y el dueño de la taberna les pide que dejen tranquilo al pobre enano y se marchen de su establecimiento. Mientras se disculpan, el hombre se queja de que **Kargos McNuil** ya le provocó una crisis de ansiedad al **Abuelo** días atrás, cuando intentó cogerle su amuleto.

Lo ocurrido parece añadir nuevas incógnitas al misterio que rodea la desaparición de **Kargos** y los otros. Por todo ello, deciden volver a las *Seisvelas* y luego informar de sus hallazgos al **Alguacil Garley**.

Ya cerca de la posada, se encuentran con **Glunda**, la gnoma responsable de los animales de la caravana, quien les cuenta que a primera hora de la tarde vieron merodeando a **Phinick**, el pinche mediano desaparecido. Sabiendo que podía ser sospechoso de estar implicado en la muerte de **Bort**, los gemelos le

dieron el alto, y el hombrecillo sali3 huyendo disparado. Trataron de perseguirlo pero, todav3a algo mermados por la resaca de la noche anterior, lo perdieron entre las casas y campos cercanos.

Adem3s, **Delma** los espera junto al joven **Edra Wythe**, el mozo de cuadras de la posada, quien hab3a venido para ayudar a cuidar a los animales de tiro de la caravana. El chico encontr3 los restos de un peque1o vial de barro roto a una veintena de metros m3s all3 del recinto de los establos. Cuando le entregan los fragmentos, **Galahad** todav3a puede percibir ligeramente el mismo aroma que not3 cuando examin3 el postre envenenado de **Bort**.

Con todo esto, los h3roes se re3nen con **Rolth Garley**, a quien le relatan detalladamente sus descubrimientos, aunque omiten la presencia de la caminante de la ceniza y las runas primigenias que parec3an estar buscando **Kargos** y sus compa1eros. El **Alguacil** se muestra sorprendido cuando le entregan las gemas semipreciosas y los restos del vial roto. No sab3a mucho de **Phinick**, pero desde luego, su actitud indica que puede estar relacionado con el asesinato, por lo que estar3 alerta, aunque sus ayudantes siguen fuera, junto a la partida de caza que sali3 esta ma1ana para rastrear a los lobos enfermos.

Con las primeras sombras nocturnas cern3ndose sobre la aldea, los aventureros regresan a las *Seisvelas* donde planean preparar una celada por si el escurridizo mediano trata de regresar al lugar.

La primera vigilancia la hacen **Agecra** y **Galahad**. El joven humano se esconde en mismo altillo, mientras que el palad3n se queda en una habitaci3n del tercer piso de la posada, dejando la puerta abierta que lleva al cobertizo sobre los establos, a unos pocos metros de distancia.

**13 Mirtul:** Pasada la medianoche, un d3bil ruido alerta a **Agecra**. Acostumbrados ya sus ojos a la oscuridad de la estancia, percibe como la trampilla de acceso al altillo desde el patio de los establos comienza a abrirse lentamente. El joven se aparta para colocarse en un lateral, pero cuando la portezuela se abre, dejando ver la luz de la hoguera y las l3mparas del campamento de los caravaneros, se topa con la mirada de **Phinick**, el pinche mediano, quien abre los ojos como platos por la sorpresa. No obstante, el hombrecillo se repone del susto y se deja resbalar por los asideros laterales de la escalera hasta el suelo. **Agecra** da un grito de alarma, lo suficiente como para poner en guardia a **Galahad**, quien acude raudo mientras su compa1ero comienza a bajar tambi3n por la escalinata.

A pesar de sus cortas piernecillas, el miedo da alas a **Phinick**, quien atraviesa el patio antes de que ninguno de los miembros de la caravana de **Bort** pueda desperezarse del sue1o y reaccionar y cruza al otro lado de la calle, entre los puestos vac3os de la lonja de pescado. Le sigue **Agecra**, quien ha tenido que bajar m3s lentamente, pero no lo ha perdido de vista, a pesar de que apenas hay iluminaci3n en las calles de la aldea. **Galahad** lo sigue a su vez, algo m3s lento por la armadura que porta, pero gracias a la visi3n que le otorga su sangre celestial, es capaz de distinguir a su camarada sin problemas.

La persecuci3n se desarrolla hasta las afueras de la poblaci3n, atravesando casi el mismo camino hacia el bosquecillo que recorrieron con **Targen Fulst** por la ma1ana. Afortunadamente, la agilidad de **Agecra** le permite alcanzar al fugado antes de que pueda llegar a la espesura, donde las probabilidades de perderlo hubieran sido mucho m3s altas. Para evitar provocar la alarma de los habitantes de la granja cercana, **Galahad** lo conmina a mantenerse el silencio. **Phinick** est3 tan asustado y es tan impresionable que se queda en un estado catat3nico ante la imponente presencia del helmita y ambos aventureros optan por llevar al mediano con calma de regreso a la posada para poder interrogarlo.

Ya cerca del edificio, ven que sus compa1eros, **El'Del'tint** y **Gonzel**, junto a **Delma**, los est3n esperando en las puertas del patio. Est3n intentando mantener calmados los 3nimos de los hombres de **Bort**, que se al enterarse del regreso del peque1o pinche de cocina, parecen dispuestos a hacerle confesar su implicaci3n en el

asesinato de su jefe a cualquier coste. La intervención de **Tamli Grent**, la lugarteniente del enano, es decisiva, pues la veterana **Exploradora Real** impone su disciplina, ordenándoles que dejen actuar a los héroes.

Visto que la posada no es el lugar adecuado para realizar el interrogatorio, el grupo opta por llevar a su prisionero a los barracones del **Alguacil** local. Les acompaña **Delma Fulst**, quien sigue incrédula ante la idea de que el pequeño **Phinick** pudiera estar detrás del envenenamiento de uno de sus huéspedes.

**Rolth Garley** los recibe sorprendido, pero el **Alguacil** pronto toma las riendas del interrogatorio, mostrando tal autoridad que el asustado mediano comienza a confesar entre sollozos. Hace unos 3 años que fue desterrado de su localidad natal, *Robles Negros*, por la matriarca de **Yondalla**, miembro del **Consejo de Personas Notales** de la aldea mediana. Su crimen fue robar las mismas piedras semipreciosas que le encontraron. Como castigo por su codicia y como recordatorio del hogar al que había renunciado, la sacerdotisa le permitió conservar el botín. No sabe cómo, pero **Hallod** se enteró al poco de empezar a trabajar en las *Seisvelas* y amenazó con contárselo. El miedo a que volvieran a expulsarlo se apoderó de él y, desde entonces, ha estado realizando pequeños favores y pasándole información al matón sobre los huéspedes que llegan a la aldea. El mismo día que llegaron los aventureros con la caravana de **Bort**, incluso antes de que los carros estuvieran cerca, **Hallod** se pasó por el local y le dio un vial. Según él, era para gastar una broma al enano, ya que su contenido le provocaría unas diarreas incontrolables, como venganza por un trato que se había torcido con el mercader. Debido al miedo que le inspiraba el hombretón y a la amenaza constante de revelar su pasado, aceptó, vertiendo el contenido del vial en el postre de **Bort** antes de que lo sirvieran. Cuando estalló la pelea, huyó y, al enterarse de la muerte del **Maestro Bargith** se asustó y se ocultó hasta que el hambre le hizo tratar de regresar a hurtadillas a la posada.

Tras la confesión del mediano, **Rolth** decide encerrarlo en una de las dos celdas que existen en los barracones. A sabiendas o no, ha sido cómplice de un asesinato, y el magistrado decidirá su castigo cuando llegue a *Hultail*. Por otro lado, con sus ayudantes fuera de la aldea en la partida de caza de lobos, necesita ayuda para detener a **Hallod**. Siempre ha escuchado rumores de que el tipo podía estar metido en algo turbio, pero nunca hubo pruebas, sólo rumores de que tenía conexiones con los bajos fondos de *Suzail* y *Marsember*. Se dice que vive en una casa destartada del suburbio abandonado del sureste, pero el lugar podría ser peligroso si es quien está detrás de la muerte de **Bort Bargith**. Al escuchar esto, **Phinick** confiesa que el matón se vanagloriaba de haber establecido un escondite en el sótano y la bodega de una de las casas y que incluso lo había conectado con un túnel natural existente.

Con toda la trama desvelándose ante ellos, los aventureros están más que dispuestos a acompañar y ayudar al **Alguacil**, pero le piden que espere al amanecer para poder recuperar las energías mágicas que gastaron durante el día, a lo que el guardia accede, aún a pesar de correr el riesgo de que la captura de **Phinick** se haga pública y **Hallod** pueda huir. Irá a buscarlos con la primera luz del día, pero les recomienda que se aseguren de que ninguno de los caravaneros de vaya de la lengua acerca del mediano.

Fiel a su palabra, al alba **Rolth Garley** los está esperando pertrechado para una posible pelea, y los guía hasta una casa destartada, junto a un enorme sauce muerto. El segundo piso del edificio se ha derrumbado, dejándolo casi en ruinas. Las ventanas están todas tapiadas con paneles de madera, y la puerta principal está entreabierta, aunque parece sujeta con una cuerda enrollada para evitar que se portee.

Al explorar el exterior, descubren abundantes huellas que rodean la casa, todas ellas dejadas aparentemente por la misma persona. No obstante, la puerta entreabierta no les da buena espina y, **Agecra** la examina con detenimiento. Tal y como se temían, la cuerda queda lo suficientemente tensa como para poder disparar algún tipo de resorte, y el joven cree atisbar por el hueco de la hoja que está asegurada a algún dispositivo

disimulado entre los ladrillos de la pared contraria. Protegido por su escudo, **Rolth Garley** corta la cuerda con su espada, y un virote se clava en el ajado marco de madera. El **Alguacil** entra entonces, pero el interior de la casa es una colección de escombros por un lado, que bloquea el acceso al resto de la sala común. Por el otro, la cocina y despensa están vacías y no hay signo de que nadie haya vivido en dichas habitaciones en mucho tiempo. Como abrirse paso entre los cascotes podría provocar que se terminase de derrumbar el resto de la techumbre, los aventureros buscan una vía alternativa de acceso, alguna entrada secreta que **Hallod** haya podido usar con frecuencia.

Sus esfuerzos se ven recompensados cuando **El'Del'tint** se da cuenta de que el cierre de uno de los paneles es relativamente nuevo, frente al resto de materiales oxidados. **Galahad** consigue forzarlo con una palanca y comprueban que el panel está ingeniosamente dispuesto de tal manera que una bisagra permite levantarlo hacia arriba y que vuelva a caer abatido para que nadie vea el acceso abierto desde el exterior. **Rolth** y **Agecra** entran a un pasillo entre los cascotes, por el cual pueden gatear pegados al muro interior de la casa. Apenas han recorrido unos pocos metros cuando el **Alguacil** pisa una tabla que se hunde, y un resorte metálico golpea con fuerza la pared sobre él, provocando que el bloque del techo sobre el pasillo se hunda. Por suerte, **Agecra** consigue retirarse a tiempo, aunque el guardia cormyreano recibe el doloroso impacto de parte de los restos. Una vez asentado el polvo que ha levantado esta nueva trampa, comprueban que **Rolth** está bien, aunque magullado. Iluminados por las luces mágicas conjuradas por **El'Del'tint** y **Gonzel**, giran por el pasillo por encima de los restos y dan con una trampilla de madera que conduce al sótano de la casa. Mientras **Rolth** retira con cuidado el panel de la ventana cercana para que la luz natural ilumine el interior, **Agecra** abre la trampilla, cuya oxidada manija provoca un estremecedor chirrido.

La luz de su lámpara ilumina una escalera de madera sujeta por pernos oxidados a la pared de roca. Curiosamente, alguno de los tramos de madera parece haber sido reparado recientemente, lo que delata que ha sido usada con regularidad. Abajo se entrevé una antesala frente a una puerta vieja de madera en cuya rendija se percibe una luz fluctuante cuando el joven aventurero aparta el foco de su linterna.

**Rolth** y **Agecra** comienzan a bajar, seguidos por **Galahad**, **Gonzel** y, finalmente, **El'Del'tint**. Al abrir la puerta, se topan con un amplio sótano iluminado por varias antorchas laterales. Hay una puerta de madera recia y reforzada con bandas de metal al otro lado de la estancia. Varias cajas de madera y barriles están alineados en el muro a su derecha. El ambiente está cargado por el humo y por un olor animal. De hecho, unos gruñidos llaman su atención. A su izquierda hay una verja tras la que se agolpan varios perros que los miran ansiosos. Entonces, se escucha el sonido metálico de eslabones moviéndose por detrás de la pared de piedra y los barrotes empiezan a ascender. **Rolth** entra con el escudo alzado y preparado para la acometida de los sabuesos. Recibe al primero con un certero espadazo, pero pronto se ve rodeado por los perros. Hay cuatro en total que ladran y muerden al **Alguacil** y a **Agecra**, que lo sigue empuñando su estoque.

La lucha es breve y letal. Apoyados por **Galahad** y la magia de **El'Del'tint**, los aventureros acaban con los animales, aunque tanto **Agecra** como **Rolth Garley** han sufrido mordeduras de diversa consideración.

Mientras **Gonzel** se ocupa de los heridos, **Galahad** se da cuenta de que la puerta reforzada tiene una mirilla abierta, por la que se vislumbra un pequeño pasillo y otra sala subterránea, probablemente la bodega de la que habló **Phinick**. Quien liberó a los perros es posible que estuviera espiándolos desde aquí, alertado sin duda por el derrumbe que provocaron en el piso superior al activarse la segunda trampa.

Mientras **Agecra** inspecciona el mecanismo de la cerradura de la puerta, **El'Del'tint** inspecciona por encima el contenido de las cajas y barriles. Hay algo de comida y agua almacenada para los perros guardianes, pero su en el fondo de una de las cajas que parecía vacía, encuentra dos pequeñas redomas de barro fino entre el

mullido de paja, ambas marcadas con un extraño símbolo. Aunque no es capaz de identificarlas, el diseño le recuerda a los artefactos explosivos alquímicos que ha visto alguna vez en *Suzail*. Al romperse el recipiente, liberan una reacción de energía que daña a su objetivo y, seguramente, a aquéllos a su alrededor.

Después de un par de minutos manipulando el cierre con sus ganzúas, **Agecra** siente con satisfacción que el cerrojo interno de la puerta se descorre. Junto a la puerta un torno sujeta una cadena que se inserta en la pared contigua, sin duda el mecanismo usado para subir y bajar los barrotos de la perrera.

Con las armas dispuestas para una posible emboscada, los héroes entran en la cámara subterránea, que está dividida en tres áreas. Frente a ellos, hay una alacena en la que se ven provisiones almacenadas. La parte principal de la bodega alberga un catre, y una chimenea sencilla, que parece conectar con la propia chimenea de la casa. Hay algo de equipo desperdigado junto a la pared, entre el que destaca un rollo de cuerda y un martillo de picapedrero. Al fondo de la sala una de las paredes da a un foso, del que emana un olor desagradable, aparentemente usado por **Halod** como letrina. En el muro contrario han abierto un agujero, que se adentra en lo que parece una caverna natural alargada. Quien soltase a los perros se ha dado a la fuga y les lleva cierta ventaja, por lo que los aventureros optan por seguir adelante sin perder tiempo en registrar el lugar. La caverna continúa por un pasadizo que, finalmente llega hasta un cruce de corredores naturales, que forman un pequeño laberinto. Por suerte, el suelo es de tierra, no sólo roca, por lo que pueden rastrear los distintos ramales en busca de huellas. Aunque esto les lleva cierto tiempo, su perseverancia les permite seguir un rastro reciente, aunque también se dan cuenta de que ha y huellas antiguas que van y vienen por esta ruta, señal de que se ha empleado habitualmente.

Tras atravesar otro cruce de túneles, su camino los lleva hasta una cueva más amplia, en la que se levantan algunas estalagmitas en el suelo, que bordean un estanque de aguas minerales. Al fondo, se vislumbran los restos de otras formaciones de piedra que bloqueaban la salida de la gruta, hacia otro pasillo que continúa. Parece ser que quien llegó hasta aquí se abrió camino a martillazos en busca de una salida.

Apenas han entrado en la caverna cuando un fulgor azulado refulge bajo las aguas y una serpiente emerge mostrando sus colmillos y un extraño cascabel en la cola. Centellas de energía azul recorren todo su cuerpo, mientras los mira con malicia. Mientras sus camaradas la rodean para enfrentarse a ella, **El'Del'tint** prueba a arrojarle una de las redomas que encontró en el sótano. El recipiente se rompe y una llamarada de fuego envuelve a la serpiente, que se ve obligada a sumergirse para intentar apagar las llamas que la abrasan.

La criatura vuelve a emerger, lanzándose contra el hechicero, al que clava sus colmillos, propinándole también una dolorosa descarga eléctrica. Rápidamente, **Agecra**, **Galahad** y **Rolth** se adentran en el estanque rodeando a la bestia, que se defiende salvajemente, hincando sus colmillos en los atacantes, aunque recibe múltiples golpes. En un arrebato final, concentra una centella relampagueante que sale disparada de su cascabel impactando a **Galahad** y a **Gonzel**, pero el paladín consigue rematarla con un tajo que le corta limpiamente la cabeza.

Malheridos por la energía elemental que rodeaba a este extraño ser, **Gonzel** se ve obligado a recurrir a las últimas plegarias sanadoras de **Orobrilla** para sanar a sus compañeros y pupilos. Entretanto, **Galahad** percibe algo raro bajo las aguas. En el centro de la pequeña laguna, hay un esqueleto cuyos huesos parecen totalmente calcificados. Un objeto sobresale junto a la caja torácica y el campeón tantea hasta sacar del fondo una daga curva cuya hoja parece estar bañada en plata y haber aguantado sorprendentemente bien el paso del tiempo, tal vez por las propiedades de estas aguas subterráneas.

Aunque el pequeño oráculo ha empleado sus conocimientos sanadores y sus poderes curativos, **Rolth** y **Agecra** todavía están algo maltrechos, especialmente el **Alguacil**. Pero si quieren tener esperanzas de detener

a **Hallod**, no pueden descansar y perder más tiempo, por lo que siguen a través del pasadizo abierto entre las estalagmitas hechas añicos.

El túnel se vuelve a interconectar con varios pasadizos naturales, pero consiguen seguir el rastro principal sin muchos problemas. Unos minutos más tarde, comienzan a percibir aire fresco, así como el reflejo de luz natural más adelante. El corredor asciende hasta abrirse al interior de la boca de una cueva. En mitad de la misma crece un gran árbol, más allá del cual hay un estanque. Un sendero junto a la orilla, junto a una pared de musgo permite salir al exterior.

El **Alguacil Garley** avanza en cabeza con su escudo dispuesto, pero se detiene junto a la entrada. La caverna está repleta de dos hileras de cajas, pero el guardia ha conseguido ver lo que parece un cordel tensado que recorre la estancia a un pie del suelo junto a la entrada. Apenas ha alertado de la presencia de la trampa a sus compañeros, cuando un proyectil de ballesta se clava profundamente en su costado y una voz desafiante resuena, retándolos a acabar con su persecución. La figura calva y musculada de **Hallod** se yergue parapetada junto al tronco del árbol, preparándose para recargar.

**Agecra** y **El'Del'tint** avanzan más precavidos, parapetándose en las cajas de madera. El semielfo lanza su segunda redoma de fuego alquímico, pero ésta estalla a los pies del malhechor, provocándole sólo una quemadura leve. Ahogando una maldición por el dolor, **Rolth** avanza sorteando las cajas, seguido por los héroes. Cuando cruza al otro lado de la hilera de cajas, el **Alguacil** se enreda con un segundo cable y un virote sale disparado de otra ballesta colocada en una hendidura de la pared rocosa, acertándole en el hombro izquierdo. Viéndolo en apuros, **Galahad** se lanza en su ayuda, pero no consigue sortear el primer cordel, por lo activa una segunda arma oculta y recibe un proyectil en el muslo. Su iniciativa es imitada por **Agecra**, y en un momento, los tres luchadores se enfrentan al peligroso criminal, quien suelta su ballesta pesada para empuñar una hoja corta contracurvada.

Ahora es **Hallod** quien se encuentra en apuros. Rodeado por el trío de luchadores, recibe varios golpes, así como una descarga de proyectiles arcanos conjurados por **El'Del'tint**. Sin embargo, el criminal está dispuesto a vender cara su vida, y asesta un tajo terrible que derriba a **Rolth** momentos antes de que la espada de **Galahad** acabe con él. Rápidamente, el paladín helmita invoca el poder del **Señor de los Guardianes** para auxiliar al **Alguacil** antes de que éste se desangre. Para alivio de todos, el cormyreano sigue respirando, débil, pero vivo.

Mientras su aliado se recupera bajo la supervisión de **Gonzel**, el resto de héroes registran el cadáver del temible matón y las mercancías de la cueva. El canalla lleva encima un par de pequeños frascos, uno de ellos de cristal, con un líquido aceitoso. Curiosamente, junto a las raíces del árbol, hay un frasco idéntico vacío, como si hubiera sido consumido momentos antes de iniciarse el combate. Porta también una pequeña pero maciza llave metálica, y en uno de sus bolsillos encuentran una misteriosa nota en la que se le encarga preparar la muerte de **Bort**, firmada con una enigmática "V". Además, descubren un significativo tatuaje bajo la clavícula izquierda que representa una daga llameante. Al verlo, **Galahad** recuerda que el **Hermano Vulkan** mencionó que dos años atrás, el **Rey Azoun** había decretado proscritos a todos los miembros del gremio de asesinos conocido como los **Cuchillos de Fuego**, expulsándolos del reino bajo pena de muerte.

Entre las mercancías, **El'Del'tint** encuentra un extenso inventario de material alquímico, así como un par de antorchas cuya llama parece no consumirse, protegidas por pequeños globos de cristal. Además, encuentra también una loseta de piedra con una runa inscrita en la misma, como las que se usan para encantar armas o armaduras.

Una vez recuperado lo suficiente como para poder moverse sin dolor, **Rolth Garley** les agradece su ayuda para acabar con el asesino, así como que le hayan salvado la vida. El grupo no está en condiciones de enfrentarse a ningún otro peligro, por lo que optan por regresar por los túneles hasta la bodega de la casa derruida para registrarla. Al día siguiente, mientras regresa la partida con los ayudantes del **Alguacil** y llega el **Magistrado** desde *Arabel*, **Rolth** planea venir con un carro para llevarse el cuerpo de **Hallod** y las mercancías que había ido almacenando en sus escondites. Le intriga pensar que todavía hay un cerebro detrás de esta operación de materiales alquímicos y del envenenamiento del **Maestro Bargith**, pero es necesario descansar y pensar con la mente clara antes de seguir adelante.

El sótano sigue tan silencioso como lo dejaron. En el foso que servía de letrina atisban una docena de pequeños viales de cristal vacíos, similares al que encontraron junto al árbol y a uno de los que llevaba **Hallod**. Puede ser que la sustancia fuera algún tipo de droga alquímica, ya que el matón la consumía habitualmente y, desde luego, durante el combate demostró una fuerza y resistencia notables. Bajo la cama, encuentran un pequeño cofre reforzado, en cuya cerradura encaja perfectamente la llave metálica. En su interior, además de una pequeña cantidad de piezas de oro y plata, encuentran una serie de recibos que **Agecra** reconoce como escritos de puño y letra del difunto **Bort**. Curiosamente, junto a ellos hay una hoja de pergamino que muestra dichas transacciones recopiladas con un valor ligeramente superior al que se muestra en el recibo correspondiente. Hay también un mapa esquemático en una piel de cabra curtida, que muestra el trazado de los túneles desde esta casa hasta la cueva del árbol, y luego se extiende por el bosquecillo cercano por lo que parece una senda forestal hasta un árbol marcado con una "X". Es posible que este sea el punto de entrega donde **Hallod** transportaba los suministros de **Bort** a su misterioso patrón.

Aunque seguramente se decreta a su favor una recompensa por la muerte del asesino proscrito y la ayuda ofrecida a un oficial del reino, **Rolth** permite que el grupo conserve las armas de **Hallod**, así como una de las antorchas alquímicas, como pago por su colaboración. El plan es esperar un par de días para recuperarse de las heridas y aprovechar para vaciar ambos escondites y almacenar el botín en los barracones, y el cuerpo del matón junto al de **Bort** en la sala fría de las *Seisvelas*, a la espera de que el **Magistrado** pueda examinar todas las pruebas y decidir el curso de acción a seguir. No obstante, si tal acontecimiento se demora, los compañeros meditan explorar el lugar marcado en el mapa encontrado, pues es evidente que **Hallod** sólo era un peón más en una trama que parece complicarse a cada instante que pasa.

El regreso a la aldea del grupo causa revuelo. Heridos y ensangrentados, transportan también en unas improvisadas parihuelas el cadáver del criminal, que es llevado a la sala fría de la posada, junto al cuerpo del **Bort Bargith**, a la espera de la llegada del **Magistrado**.

**15 Mirtul:** Tras descansar todo el día anterior, **Rolth Garley** y los aventureros llevan un carro hasta la cueva exterior junto a la laguna y requisan todo el equipamiento alquímico, herramientas y otros materiales almacenados en dicho escondite y en el sótano y bodega de la casa derruida.

Al regresar a *Hultail*, ya a media tarde, se encuentran con que la plaza principal es un hervidero de gente expectante, estando presente también el **Alcalde Lehnan**, un pescador retirado que media en las disputas locales como representante de la comunidad. La partida de caza ha regresado, y su expedición no ha estado exenta de peligros. Por lo que le explica a **Alguacil Garley** uno de sus ayudantes, siguieron las huellas de los lobos que escaparon del ataque a la caravana, internándose en los bosquecillos al sur de la aldea. Acamparon en la espesura, extremando las precauciones al haber escuchado aullidos en las inmediaciones. Sin embargo, el ataque se produjo poco antes de amanecer. Varios lobos enfermos los atacaron, pero destacaban entre esta manada un enorme lobo contrahecho, cuyas mandíbulas estuvieron a punto de arrancar una pierna a uno de

los cazadores que los guiaba. Lo acompañaba también otra criatura repugnante, un lobo lleno de llagas y pústulas que carecía de ojos, ni cuencas, siendo toda la parte superior de su cabeza una frente alisada. Lo cierto es que alguno de los miembros de la expedición habría perecido de no ser por la intervención de una exploradora elfa, que clavó dos certeros flechazos a la enorme alfa de la manada poniéndolo en fuga malherido. Mientras relata esta parte, el guardia señala a una elfa que se mantiene algo apartada del gentío, aunque parece estar hablando con **Delma Fulst**.

**Rolth Garley** dispone que los heridos sean inmediatamente atendidos y que el carro con el equipo que han traído sea descargado en uno de los almacenes de la plaza, tarea en la que los aventureros insisten en ayudar. Luego, él y sus hombres acompañan al **Alcalde** a la casa consistorial, para ponerle al día de todos los acontecimientos acaecidos.

Finalizada la descarga, en la que son ayudados por los gemelos **Redfren**, el grupo regresa a las *Seisvelas*, cuya sala principal alberga al resto de caravaneros y a algunos parroquianos locales que se han animado con la reapertura del local. **Delma** les ha preparado una buena cena, señalándoles que su estancia corre a cargo del erario de la aldea por orden del **Alguacil Garley**.

Cuando ya están finalizando su comida, la solitaria elfa entra en la posada. Alta y fibrosa, se dan cuenta por sus rasgos y atuendo de que es una elfa silvana, seguramente miembro de alguno de los clanes del *Bosque de Cormanthor*. Aunque lo más llamativo es el guantelete de cuero rígido que le cubre casi todo el brazo derecho, desde los nudillos hasta más allá del codo. **Delma** la trata con cierta familiaridad y la elfa hace una reverencia, presentándose como **Noala Kesrir**. También se dirige en élfico a **El'Del'tint**, pero al no responderle éste, se encoge de hombros y les pide permiso para sentarse a su mesa.

**Noala** dice ser una guardabosques que abandonó su tierra hace ya algo más de un año, tras sufrir una grave quemadura en combate, más allá de las aptitudes curativas del sanador de su clan. Se ha autoimpuesto la tarea de superar su limitación y seguir velando por el equilibrio de la naturaleza en todas partes. Las historias de la maldición que azotaba el reino de *Cormyr* habían llegado también hasta ellos, por lo que encaminó sus pasos hacia el sur. Durante algunas semanas, recorrió las orillas del *Aguadewyvern*, pero fue cuando se internó en esta región oriental cuando descubrió un extraño agostamiento en varias zonas de la espesura de los alrededores. Es más, algunos de los animales que viven en estas zonas han comenzado a mostrar extrañas mutaciones, adquiriendo un comportamiento hostil. Acudió a *Piedratrueno*, la principal localidad de la zona, pero el **Alcalde Bodrin Piedraguía** apenas le hizo caso, más preocupado por la amenaza latente de los muertos vivientes y por la frágil tregua con las fatas del *Bosque de Hullack*. En las últimas semanas, el problema ha empeorado, y las propias plantas alrededor de los agostamientos están cambiando, transformándose. El único punto en común que ha detectado es la presencia de árboles ancianos en estas localizaciones, pero no ha hallado ninguna otra conexión entre las mismas.

Tanto **Delma**, como el **Alguacil Garley** hablan maravillas de ellos, y necesita ayuda para averiguar lo que está ocurriendo, aunque lo primero es cazar a los lobos monstruosos que todavía moran en los bosques al sur y evitar que puedan amenazar a otras criaturas o extender el mal que los consume. No darles nada valioso para recompensarlos, pero se ofrece a entrenarlos en los caminos de la espesura para que sepan desenvolverse en un bosque y otros terrenos salvajes.

Los héroes aceptan ayudar a la exploradora elfa y acuerdan aprovisionarse para unos pocos días y partir con las primeras luces de la mañana siguiente.

**16 Mirtul:** Cuando la expedición se ha alejado de la aldea y comienza a internarse entre la vegetación, **Noala** les va señalando peculiaridades de los árboles y plantas que observan, así como la manera de reconocer el

paso de algunos animales cuyo rastro se cruza en su ruta. También les explica cómo moverse intentando no dejar rastros de su paso, o resguardarse para que el viento no pueda delatar su aroma a aquellas criaturas capaces de olfatearlo.

Conforme avanzan, el grupo también se siente con confianza para preguntar a la elfa si conoce la existencia de la caminante de la ceniza. **Noala** se muestra sorprendida, aunque entre su gente, los *Reinos Lejanos* son lugares legendarios, así como sus moradores. Más apegados a la magia primordial, los silvanos desconocen muchos de los misterios arcanos que sus primos, los elfos solares y lunares, desentrañaron hace siglos. Lo cierto es que quiso venir a esta región porque las historias de su gente todavía cuentan la gran victoria que el **Coronal** del *Reino del Bosque*, **Othorion Keove**, obtuvo con sus aliados humanos frente a los **Señores Brujos del Aguadewyvern**.

Después de una breve pausa para descansar un poco y comer, **Noala** encuentra el rastro de los lobos huidos, que los conduce hasta las cercanías de un pequeño claro, más allá del cual se eleva un enorme árbol retorcido, lo que parece confirmar las teorías de la guardabosques sobre la presencia de estos árboles centenarios en los lugares agostados. Un peculiar y familiar zumbido los pone en guardia y, al avanzar, ven en el centro del claro el cuerpo de un lobo cubierto por una nube de negros tábanos, entre unos arbustos espinosos. En la parte más alejada del claro, el tronco del gran árbol se ahueca en una hendidura que parece la entrada de una cueva natural. Muchas de las hojas de las plantas de los alrededores parecen estar recubiertas de una extraña película blanquecina.

Mientras empuñan sus armas y **El'Del'tint** y **Noala** apuntan con sus arcos hacia la grieta en el tronco, **Agecra** se da cuenta de que el cadáver del lobo apenas es un pellejo de piel y huesos, como si hubiera sido consumido. De hecho, varios de los zarcillos de los arbustos están enganchados por debajo del pelaje, de una forma muy extraña.

El joven cormyreano avisa a sus compañeros, pero cuando varios de ellos se juntan y pasan cerca de los retorcidos matorrales, las ramas de éstos comienzan a moverse, desenroscándose y extendiéndose hacia ellos anhelantes. Para su sorpresa, lentamente, las plantas se desenraizan y avanzan fustigantes con sus ramas espinosas y uno de sus latigazos abre una herida sangrante a **Agecra**.

Rápidamente, los héroes entran en acción. **El'Del'tint** conjura una rociada de ácido que comienza a consumir la materia vegetal de uno de los arbustos. **Noala** dispara también su arco con tremenda precisión, a pesar de tener que emplear su mano mala. No obstante, la fecha, aunque se clava profundamente en el tallo de la planta espinosa, no parece el arma más apropiada para dañarla. Viendo a **Agecra** en apuros, **Gonzel** invoca una plegaria curativa, al tiempo que **Galahad** avanza junto a su camarada con su escudo dispuesto, enfrentándose a dos de los seres. Para su sorpresa, uno de ellos comienza a girar sobre sí mismo mientras sus zarcillos llenos de espinas azotan el aire a su alrededor, causando profundos cortes a ambos.

La lucha prosigue y está claro que el grupo se va a tener que emplear a fondo para destruir al trío de criaturas planta. Una combinación de proyectiles arcanos de **El'Del'tint** y de una llama divina de **Gonzel** deja a una de ellas moribunda consumiéndose entre el fuego. Pero la victoria todavía está lejos, y uno de los latigazos espinas se clava en una zona desprotegida del cuello de **Galahad**, dejando al paladín helmita tambaleante.

Es entonces cuando, entre el sonido del combate, unos amenazadores gruñidos surgen de la oquedad del gran tronco hendido.

Ante la proximidad de una amenaza desconocida, los aventureros redoblan sus esfuerzos y otro conjuro de ataque de **El'Del'tint** acaba con un segundo arbusto, casi al mismo tiempo que **Gonzel** deja al último bañado en llamas sagradas.

Mientras **Noala** cubre la entrada de la cueva, que parece esconder el cubil de los lobos, **Gonzel** trata de detener la hemorragia que sufre **Agecra** debido al corte sufrido por las afiladas espinas, para luego invocar sus últimas energías sanadoras y crear una oleada curativa a su alrededor.

Algo repuesto de la profunda herida recibida, **Galahad** se apresta hacia el árbol. Su vista celestial le permiten penetrar la oscuridad y contempla lo que los ayudantes describieron. Un extraño lobo mutante, lleno de desagradables llagas que carece por completo de rasgos faciales por encima de su hocico. Pero pese a carecer de ojos, la bestia percibe su presencia y ataca raudo en un estallido de agresividad. Sus colmillos desgarran dolorosamente la pierna del campeón, aunque recibe un flechazo del arco élfico de **Noala**. El animal se ensaña con el helmita, quien consigue interponer su escudo para mitigar su mordedura, pero a costa de que la defensa quede colgando del brazo, casi arrancada por el forcejeo.

Aparece entonces una segunda criatura sin ojos en la entrada de la lobera. **El'Del'tint** le dispara una flecha, pero ésta lo esquiva de forma casi antinatural. La intervención de **Noala** resulta providencial, pues antes de que la fiera se lance también contra **Galahad**, un preciso disparo se le clava en el cuello hasta las plumas abatiéndola al instante. Al desplomarse, una salpicadura de ácido estalla de uno de los tumores que la cubren, pero la suerte quiere que no llegue a alcanzar al maltrecho campeón de **Helm**.

Como si hubiera percibido la muerte de su compañero, el otro lobo se abalanza sobre el paladín, mordiéndole salvajemente en el brazo del colgante escudo y lo derriba inconsciente. Viendo caer a uno de sus pupilos, **Gonzel** se apresta para invocar el auxilio de **Orobrilla** y cerrar la profunda herida, al tiempo que **El'Del'tint** invoca su herencia dracónica, y unas afiladas garras llameantes crecen en sus dedos. Sus ataques no consiguen acertar a la ágil bestia, pero ésta no puede esquivar las flechas de **Noala**, quien vuelve a hacer blanco.

El ser está herido de muerte, pero todavía es letal, y se revuelve entre dentelladas. Uno de sus envites engancha a **Agecra** a quien desgarran la pantorrilla, dejándolo sangrando en el suelo. Esto deja a **Gonzel** con un dilema, entre curar a los caídos o tratar de eliminar la amenaza que todavía representa la criatura. Invocando los misterios de sus poderes de oráculo, trata de resquebrajar la mente primitiva del lobo, que comienza a sangrar por las orejas y el hocico para caer definitivamente muerto.

Sin perder tiempo alguno, los compañeros se ocupan de auxiliar a **Agecra** y **Galahad**, quienes por fortuna están fuera de peligro. La presencia ardiente de los restos de los arbustos espinosos ha servido también para que ninguno de los moscardones negros se acercara a la refriega, y los aventureros aprovechan para arrastrar los cuerpos de los dos animales para que sus restos se consuman también entre las llamas.

Una vez que **Gonzel** ha vendado sus heridas más graves, el grupo se interna en la madriguera, iluminando su camino mediante una luz arcana conjurada por **El'Del'tint** y la antorcha alquímica de **Agecra**. El olor en el interior es casi insoportable.

El suelo de la lobera está húmedo, y una charca de agua densa y oscura se extiende en la gruta. Junto a la orilla está el cadáver parcialmente devorado de una enorme loba, que todavía exhibe dos de las familiares flechas de **Noala** clavadas en el costado. Curiosamente, ninguno de los enormes tábanos ha entrado en la guarida. El hedor es una desagradable mezcla que tiene su origen tanto en el cuerpo del animal muerto como en la propia poza, en cuya superficie se vislumbran pequeñas burbujas de cuando en cuando.

Está claro que el agua aquí está emponzoñada con algo, aunque no parece ser inmediatamente letal, dado que los propios lobos parecían beberla. Sin embargo, es muy probable que aquello que la contamina tenga que ver también con la extraña y terrible transformación de la flora y fauna local.

A pesar de que no es probable que haya sobrevivido ninguno de los lobos enfermos que componían la manada, no es sensato acampar de noche en esta zona, por lo que **Noala** los guía rauda de regreso a la aldea, con la esperanza de llegar a refugio seguro antes de que la noche caiga por completo.

Su vuelta a *Hultail*, dado el estado en el que se encuentran, alarma a **Delma** y a los otros miembros de la caravana de **Bort**, aunque los héroes les prometen que la amenaza de los lobos ha sido exterminada.

Esa noche informan de lo ocurrido al **Alguacil Garley**, a quien manifiestan su intención de regresar para drenar la charca contaminada y poder investigar más en profundidad el origen de la corrupción natural.

**17 Mirtul**: El grupo regresa, junto con los gemelos **Redfren**, a la madriguera de los lobos. Los antiguos pescadores están deseosos de ayudar a los aventureros, y van pertrechados de una red, cañas largas y cubos para drenar la charca de aguas aceitosas. Aun así, el trabajo es duro, debido a los vapores que emanan en el interior, de tal manera que **Olfert** y **Ulfert** deben parar frecuentemente para descansar y humedecer los paños con los que se cubren el rostro para poder respirar sin sentir arcadas.

**Gonzel** se queda en el interior, ayudando con su magia a los esforzados caravaneros. Mientras, **El'Del'tint** y **Noala** montan guardia junto al gran árbol, y **Agecra** y **Galahad** patrullan los alrededores. Precisamente, cuando éstos últimos rodean más allá de la colina bajo la que se esconde la lobera, ven un extraño cuervo que parece mirarlos con curiosidad desde una de las ramas cercanas. No hay signos de ningún otro animal en la zona y la presencia del ave hace sospechar a ambos héroes. Para su sorpresa, el cuervo grazna y comienza a hablarles con voz chillona. Su ama, **Fenicia Huesomarfileño** les pide disculpas por el malentendido ocurrido en el altar del bosque. Entiende que quieren buscar a sus amigos, pese a que éstos desoyeron sus advertencias y cruzaron más allá del *Velo*. Ellos poseen ahora dos de las tres llaves necesarias, y sabe que sus pasos los llevarán hasta las *Ruinas Doradas*, donde se encuentra la última. Puede que aquellos que buscan todavía sigan vivos, y puedan regresar sin perturbar el ciclo vital. Pero deben entender que aquéllos que desafiaron antaño las leyes del equilibrio están condenados. El reino lejano creado es una abominación, obra de una magia malévola, y debe ser destruido, con todos los que allí moran. Si prometen ser sus agentes cuando traspasen el *Velo*, los ayudará contra la amenaza de los no muertos que se cierne sobre su reino. Deben saber que, para las parcas, los seres de ultratumba son enemigos mortales. Ella puede ser una aliada poderosa en la lucha que les aguarda, puesto que la derrota sufrida por las fuerzas de ultratumba en los últimos meses no ha sido una victoria total, sino sólo ha significado un retraso para un enemigo inmortal que conoce la paciencia.

Las palabras del familiar intrigan y perturban por igual a los jóvenes aventureros, pero éstos no pueden comprometerse a acabar con vidas inocentes, por lo que no aceptan el ofrecimiento, aunque el cuervo parece convencido de que sus caminos volverán a cruzarse cuando se dirijan a las *Ruinas Doradas*. De regreso al claro, relatan a **El'Del'tint** y **Gonzel** el extraño encuentro acontecido, así como la propuesta de la caminante de la ceniza.

Después de varias horas de trabajo, los **Redfren** han conseguido rebajar el nivel de la charca, llenado un par de odres con agua corrompida para que los compañeros pueda analizarla. Al vaciar parte del nivel, se han dado cuenta de que el fondo de la charca está recorrido por una grieta recorrida por un torrente subterráneo. Al verlo, **Noala** sospecha que la sustancia con la que ha sido contaminada el agua ha podido provocar la subida de nivel, dado que estas aguas no parecen evaporarse o filtrarse de la misma manera que el agua normal. En todo caso, puede que este descubrimiento sustente su teoría acerca de que muchas de las zonas afectadas muestran la presencia de árboles muy antiguos, cuyas profundas raíces habrían quedado expuestas a la corriente subterránea emponzoñada.

De hecho, al examinar el agua de uno de los odres, **Agecra** y **Galahad** perciben un olor similar al que notaron al examinar las cajas con reactivos alquímicos de la guarida de **Hallod**. Es muy probable que tenga algo que ver con algún tipo de mutágeno alquímico, compuestos capaces de transformar a un ser vivo y otorgarle capacidades metahumanas.

Para garantizar la seguridad de los **Redfren**, los héroes optan por regresar a *Hultail* y no pasar la noche en la cueva, pese a la ausencia total de amenaza alguna durante todo el día. Durante el camino de vuelta, **Noala Kesrir** les explica que existe una zona más extensa de vegetación mutada al sur, a día y medio de camino desde la aldea, al noroeste de las *Ruinas Doradas*. Hace bastantes meses, ayudó a patrullarla a **Trond Svensen**, el **Alguacil** de *Ghars*, pues había encontrado el rastro de una partida de guerra orca que había emergido del *Pantano Vasto* hacia el oeste. Perdieron el rastro después de dos días, aunque vieron algunas marcas de caza de clan. Como se estaban alejando mucho, decidieron enviar un mensaje para alertar a las poblaciones más cercanas pero, sorprendentemente, no hubo noticias de ningún ataque en la región, por lo que supone que los orcos regresarían a hurtadillas de vuelta a la marisma.

Ha anochecido ya cuando la expedición regresa a *Hultail*. Para su sorpresa, al entrar en las *Seisvelas*, se encuentran con una mesa ocupada por 4 **Dragones Púrpura**, que están cenando animadamente. Uno de ellos, el más veterano, los saluda al verlos. Es el **Sargento McCombie**, y forma parte de la escolta que ha traído al **Magistrado Mubbage Cranberry** desde *Arabel*. El **Alguacil Garley** y su anfitriona en la posada, **Delma Fulst**, les han contado muchas de las hazañas del grupo, por lo que estarían encantados en invitarles a unas rondas y escucharlas de sus propios labios.

Aunque **Gonzel** prefiere subir a su cuarto para descansar y **Noala** se queda hablando con **Delma**, el trío de jóvenes héroes acepta el ofrecimiento del soldado, e intercambian historias. Curiosamente, **McCombie** conoce a **Tamli Grent**, de la época en la que la caravanera formaba parte de los **Exploradores Reales**. Por sus palabras, los aventureros deducen que el licenciamiento del ejército de la mujer no fue precisamente amistoso, aunque perciben cierto respeto en el tono del **Sargento**. Según sus palabras, el **Magistrado**, quien se hospeda en la casa del **Alcalde**, es un hombre competente, a pesar de ser un **Mago de Guerra**, y está seguro de que llegará al fondo de la trama acerca del asesinato de **Bort**, así como de los extraños animales mutados que amenazan la región.

Durante la conversación, **Galahad** nota que **Lawren Krent** está presente en la sala común, aunque parece mostrarse más moderado en su consumo de alcohol. El joven campeón aprovecha para intercambiar algunas palabras con él, y tantear al hombre para ver si estaría dispuesto a ayudarles. El antiguo caballero tormita parece que no se ha derrotado todavía a los demonios internos que lo atormentan, pero **Galahad** cree percibir que podría dar el paso en el futuro, especialmente si, además de recuperar su autoestima, pudiera ayudarle a rescatar a su antiguo camarada **Kargos MacNuil**.

**18 Mirtul:** Por la mañana, los aventureros deciden ir a reunirse con el **Magistrado** para informarle de sus averiguaciones y presentarse formalmente. **Mubbage Cranberry** es un hombre sereno y metódico, que se muestra muy amigable y alaba la labor realizada por los héroes para ayudar a las fuerzas locales del orden. Cuando le describen las zonas de vegetación corrompida y animales transformados y enloquecidos, piensa en los informes acerca de los **Druidas de la Sombra** que le llegaron hace meses desde *Marsember*. Sin embargo, él cree que un druida usaría su vínculo con la magia primordial para crear esta corrupción. Las pruebas encontradas apuntan a que alguien con extensos conocimientos alquímicos está detrás de todo. De hecho, les pide que le dejen analizar uno de los odres que trajeron con el agua de la poza de la lobera, a fin de intentar descubrir qué sustancia concreta ha sido empleada. Por lo demás, admite que el tema es delicado. La

presencia de un miembro de los **Cuchillos de Fuego**, un gremio de asesinos proscrito por el propio **Rey Azoun**, la participación y posterior muerte de un líder de caravana del **Coster Comercial Siete Soles**, que parecía actuar por su cuenta. Todo ello le invita a pensar que están lejos de encontrar una conexión evidente entre todos estos sucesos.

Por su parte, **Rolth Garley** está convencido de que la amenaza contra la aldea no ha terminado. No puede abandonar **Hultail** y unirse a ellos, pero puede ayudarles. Uno de sus mejores hombres, el **Alguacil Andrew Lincon** se ha ofrecido voluntario para unirse a ellos. Conoce la región y es un buen luchador, por lo que su concurso puede serles de gran ayuda si se topan con algún peligro.

A primera hora de la tarde, parten guiados por **Noala Kesrir** en dirección sur, con idea de acampar cerca de la madriguera de los lobos y continuar después hasta la zona que les describió la elfa Silvana.

**20 Mirtul:** Tras caminar toda la jornada anterior, siguiendo las directrices y enseñanzas de **Noala**, los aventureros se internan a media mañana en un silencioso bosquecillo, donde comprueban que, efectivamente, el rastro de la corrupción es mucho mayor. Conforme avanzan, el ambiente se llena de un olor putrefacto. La vegetación está muerta y reseca. No hay insectos, ni pájaros, aunque sí algunos cadáveres descompuestos de pequeños animales lo suficientemente desesperados como para comer las plantas de la zona.

Sorprendentemente, al adentrarse en esta área, vuelven a crecer arbustos, plantas y pequeños arbolillos de aspecto retorcido, cuyos tallos y hojas muestran extrañas manchas rojizas que emiten un débil brillo y a cuyo alrededor revolotean los insectos.

Una antigua senda forestal conduce hacia la ladera rocosa de una colina, en mitad de un campo de zarzas espinosas, que van creciendo hasta formar un alto seto que impide el paso. En mitad de este muro vegetal, hay una especie de formación redondeada de ramas gruesas y raíces que se asemejan a un extraño ojo.

Al acercarse, **Noala** desconfía de la apariencia de algunos de los matorrales, cuyas hojas están extrañamente hinchadas. Sospechando una trampa, **El'Del'tint** convoca una llama arcana que comienza a consumir los arbustos más cercanos, provocando que emitan una nube de vapores amarillentos a su alrededor de aspecto malsano. Rápidamente, el grupo rodea por el lado norte del prado, evitando estos gases maliciosos y se aproximan al seto y al curioso iris espinoso.

Cuando **Agegra** y **Noala** se acercan, una de las plantas cercanas de aspecto lánguido comienza a moverse y una rama fustigante trata de alcanzar al joven cormyreano, quien reacciona con celeridad, acuchillando y cortando con su daga a la planta. Otro de los arbustos comienza a moverse, pero recibe una flecha clavada profundamente en su tallo, que queda totalmente quebrado por el impacto.

Rápidamente, **Galahad** y al **Ayudante Lincon** comienzan a intentar abrirse camino a espadazos entre las zarzas que cierran el seto. Escuchan gruñidos que se convierten en voces al otro lado, y **Noala** reconoce la lengua gutural de los orcos, por lo que apremia a sus compañeros. Por el hueco que se va abriendo, perciben una amplia laguna burbujeante, similar a la que encontraron en la cueva de los lobos, de la que emana el intenso olor que domina toda la zona. Un extraño relincho resuena también más allá de la pared vegetal, así como el sonido de entrecocar de madera.

El **Alguacil** es el primero en cruzar por la brecha abierta, seguido por **Noala Kesrir**. Más allá del seto espinoso, se abre un claro junto a la ladera de la colina. Hay tres jaulas de madera construidas junto a las paredes interiores, así como un túnel que se interna en la roca al norte. Hay una pareja de guerreros orcos que están abriendo los portones de sendas jaulas en cuyo interior se percibe gran agitación. De una de ellas, emerge un caballo cuya piel parece estar cubierta por placas pétreas, mientras que, de la otra surgen dos enormes ratas

que muestran unas extrañas ampollas blanquecinas erizándoles todo el pelaje. Las criaturas son azuzadas por los orcos, que portan jabalinas prestas para lanzar.

El equino pétreo se lanza como un torbellino contra el miliciano cormyreano quien aguanta el embate protegiéndose con su escudo, aunque una de los proyectiles orcos se le clava profundamente. Viéndolo en apuros, **Agecra** y **Galahad** avanzan también para unirse a la lucha atacando el caballo de piedra, mientras **El'Del'tint** se enfrenta a las extrañas ratas gigantes, ayudado por **Noala**. **Gonzel** permanece en la retaguardia, atento para auxiliar con su magia curativa si alguien resulta herido de gravedad.

La lucha es encarnizada, pues las extrañas bestias están imbuidas de un frenesí de sangre violento y los orcos son tenaces luchadores. Pero los aventureros y sus aliados comienzan a imponerse, aunque no sin sufrir daños. **Andrew Lincon** acaba con el caballo de piedra, y un conjuro de llama sagrada de **Gonzel** termina con una de las extrañas ratas, que estalla en una oleada de frío que cubre a quienes la rodean. Momentos después, uno de los sortilegios de batalla de **El'Del'tint** remata a la otra criatura, que también explota irradiando energía gélida. Sobrepasados en número, los orcos no se rinden a pesar de ello, y uno de ellos cae bajo la espada del **Alguacil** cormyreano, casi al mismo tiempo que un letal disparo de **Noala** atraviesa el ojo del otro.

El lugar se sumerge entonces en una incómoda calma, rota solamente por las burbujas que emanas de las aguas oscuras de la charca tóxica y las plegarias de **Gonzel** a **Garl Orobrilla** para sanar a sus camaradas.

La jaula de la parte sur parece vacía, pero una inspección más cercana permite observar que está construida alrededor de otra entrada en la roca. El túnel norte permanece bañado de oscuridad y silencio.

Mientras **Gonzel** prepara vendas y ungüentos, **Galahad** corta las cuerdas que afianzan la puerta de madera, pero sus compañeros le previenen ante la posibilidad de que algo hostil se esconda en las profundidades de esta segunda gruta.

Entretanto, **El'Del'tint** examina los restos del caballo. La sangre corre abundantemente por debajo de las placas pétreas, por lo que parece que la criatura es más un tipo de mutación que una bestia mágica.

Apenas **Galahad** y **Gonzel** han terminado de ocuparse de los primeros heridos cuando una redoma de barro sale de la oscuridad e impacta al **Ayudante Lincon**, quien junto con **Agecra**, permanecía vigilando el pasadizo de la pared norte del claro. La pequeña vasija estalla cubriendo en llamas al cormyreano, al tiempo que un grito desafiante en Orco resuena de las profundidades del túnel.

Rápidamente, **El'Del'tint** y **Noala** preparan sus arcos. El hechicero encanta una de sus flechas con una luz mágica y dispara a través del túnel. El proyectil recorre el pasadizo y choca contra un recodo más profundo, pero revela la silueta de un orco que porta una bandolera cruzada llena de viales, así como una daga curvada en su mano izquierda. La criatura, al verse descubierta, consigue refugiarse de nuevo girando el pasillo, antes de que las flechas de la guardabosques elfa se impacten en el lugar que estaba.

Antes de que el grupo esté dispuesto para asaltar la entrada, un segundo orco emerge de la esquina oscura del pasillo y arroja una redoma que se rompe al golpear a **Agecra**, cubriendo al joven de ácido por todo el costado.

**Gonzel** reacciona con rapidez, y el pequeño gnomo vierte uno de sus ungüentos curativos sobre la sustancia, que luego el propio **Agecra** extiende consiguiendo desactivar el líquido corrosivo antes de que llegue a la carne. Por su parte, **El'Del'tint** lanza una nueva flecha luminosa, que rebota esta vez contra una piedra interior, revelando lo que parece un enorme caldero.

Aprovechando la luz del proyectil, **Andrew Lincon** embraza su escudo y avanza al interior lanzando un desafío en nombre del **Rey Azoun**. Es secundado por **Galahad**, que lo sigue sin dudarlo.

El interior de la colina muestra una amplia caverna natural en la que hay dos largas mesas alineadas de madera vasta, compuestas por tablonces y troncos. Sobre ellas, hay multitud de redomas de barro, algunas de ellas agrupadas en unos toscos anaqueles. Junto a ellas, casi en el centro de la estancia hay dos grandes calderos apagados. Tres pasillos naturales a los lados conducen a otras salas anexas.

Otra redoma explosiva es arrojada desde uno de estos recovecos contra el **Alguacil**, quien logra protegerse contra la mayor parte de la deflagración y, recomponiéndose con rapidez, se lanza contra el bombardero orco que recula al lado de la larga mesa. El campeón de **Helm** hace lo propio al descubrir a otro orco oculto en una esquina lateral, quien porta también una bandolera de bombas alquímicas.

No obstante, ambos orcos se ven desesperados. El que combate con el miliciano cormyreano recibe un flechazo disparado por **Noala** que lo deja tambaleante. Desesperado, arroja uno de los aparadores de madera repleto de viales contra **Andrew Lincon**, pero las vasijas estallan en el suelo, salpicando a ambos de energía ardiente y gélida por igual. El otro orco esquiva una llama arcana arrojada por **El'Del'tint** y arroja a su vez una vasija contra **Agecra**, que se aproximaba para auxiliar a sus aliados. Luego, el humanoide grita con rabia y sale corriendo por el pasadizo a su espalda.

Con la ropa ardiendo por la explosión de una de las redomas, **Galahad** persigue al huído a través de una caverna repleta de huesos y restos de equipo destrozado. Su visión celestial le permite orientarse sin problemas entre las tinieblas y dar con su objetivo. El orco está tratando de colarse a través de una grieta que se ha abierto en la pared de roca, pero no tiene tiempo a esquivar la hoja justiciera del helmita. A trompicones y herido, consigue proseguir su fuga hasta lo que parece una estancia excavada en la roca.

**El'Del'tint** sigue a su hermano y conjura un nuevo sortilegio de luz para adentrarse en las profundidades de la colina, aunque al hacerlo, provoca que la segunda flecha luminosa se apague, lo que obliga a reaccionar con rapidez a **Agecra** y **Gonzel**, ya que esto da ventaja momentánea al orco que todavía se les enfrenta en el laboratorio alquímico. Por suerte, el joven aventurero tiene a mano la antorcha de llama sempiterna, que ilumina de nuevo el combate, para alivio del **Alguacil** que sigue frente a frente con la criatura. El orco se muestra cada vez más desesperado, y vuelve a intentar arrojar una pequeña estantería de madera contra el cormyreano. Esta vez tiene éxito, y varios viales se rompen contra su blanco, exponiendo al miliciano a una oleada de fuego y ácido que lo deja muy maltrecho.

En la sala interior, **Galahad** trata sin éxito de apagar las llamas y sigue tenaz con su persecución. En la habitación hay otra mesa con equipo alquímico, e incluso cree vislumbrar unas tablillas de arcilla sobre la misma, junto a varios frascos y otros enseres. A su derecha, un pasillo amplio cerrado por dobles puertas de madera conduce a la caverna principal. A su izquierda, hay una puerta reforzada entreabierta, más allá de la cual le parece escuchar unos gemidos de dolor. Pero no el paladín no tiene tiempo para investigar, pues el orco al que sigue se gira para hacerle frente con su daga. La criatura, agotadas sus bombas alquímicas, no es rival para la espada del campeón, quien lo decapita de un potente revés.

**Gonzel Pal'Estra** duda entre verter su odre de agua sobre el pobre **Alguacil** cormyreano o tratar de acabar con la amenaza mayor que representa el orco bombardero, quien todavía dispone de munición posible encima de la mesa del laboratorio principal. Se concentra en una plegaria a **Orobrilla** que trata de nublar la mente de su enemigo pero, aunque flaquea por el dolor, éste consigue resistir.

Ajenos a esta lucha desesperada, **Galahad** y **El'Del'tint** tratan sin éxito de apagar las llamas que siguen abrasando al campeón, vigilantes también de la engañosa entrada abierta de la que proceden gritos de dolor cada vez con mayor claridad.

En la cueva, el arco de **Noala** se cobra una nueva víctima, mientras **Agecra** y el **Ayudante Lincon** consiguen arrancarse las ropas bañadas por la última explosión de ácido alquímico que sufrieron, ayudados por **Gonzel**.

La expedición se encuentra casi al límite, con sus recursos curativos casi agotados, y casi todos sus combatientes heridos de diversa seriedad. Se encuentran momentáneamente divididos, y no parece que la pareja de orcos alquimistas con la que han acabado fueran capaces de crear semejante arsenal de destrucción, ni estar detrás de las aberrantes mutaciones que han afectados a animales y plantas en la región.

Apelando a los misterios divinos otorgados por **Orobrilla**, **Gonzel** invoca una potente energía curadora que restaura las graves quemaduras que ha sufrido el **Alguacil cormyreano**.

Mientras, **Galahad** consigue finalmente apagar el fuego que prendía sus vestiduras. Seguido por su hermano, el campeón abre la puerta entreabierta. La visión que contempla lo deja momentáneamente paralizado. Una cámara de torturas circular se abre ante su vista. En las paredes, pueden verse cadenas fijadas, donde desdichados prisioneros estuvieron cautivos de los orcos. Pero los gemidos de dolor proceden del centro de la sala, donde un humano está encadenado a una repisa de madera. Le han arrancado la carne de diversas zonas de su cuerpo, y una serie de tubos están injertados en la misma, drenándole la sangre, que es conducida a través de varios viales de cristal hasta un siniestro caldero para, posteriormente, a través de otros tubos, volver a serle introducida, aunque su color y forma parecen horrendamente cambiados. Un ligero movimiento llama la atención del helmita. Su visión celestial le permite distinguir la figura de un extraño orco, pegado al muro norte. Porta un mandil de cuero recio y un cinto repleto también de viales y bolsas. Curiosamente, lleva unos anteojos, algo que casi parece antinatural en la bestial criatura. Ajeno a esto, **El'Del'tint** entra en la cámara para liberar al prisionero. El semielfo contempla asqueado como algo parece moverse en el interior del pobre cautivo, como si pugnase por salir, hinchándolo de un modo atroz. Entonces, una redoma de fuego estalla a su lado, afortunadamente, salpicándole sólo con brasas residuales y el hechicero se da cuenta de la presencia del alquimista orco.

Entonces, con un alarido agónico final, se produce un estallido grotesco de vísceras y carne y algo monstruoso e informe emerge de su interior. Es una masa enorme, compuesta de lo que parece oscura sangre densa de la que emergen pseudópodos aterradores.

Este terror abominable no amilana a **Galahad**, quien avanza y asesta un espadazo al malévolo torturador, quien gruñe dolorido. El lógamo informe forma un tentáculo cortante que golpea a **El'Del'tint** con fuerza, provocándole una fea herida sangrante. El hechicero retrocede y descarga un par de proyectiles arcanos que impactan también a la criatura, que se encoge momentáneamente por el dolor que sufre por vez primera.

Mientras, **Agecra**, **Gonzel**, **Noala**, y el **Ayudante Lincon** se aprestan para ayudar a sus camaradas. El joven cormyreano ha seguido el pasillo amplio a la izquierda del laboratorio principal, donde unas dobles puertas le cierran el paso al final de un tramo corto de escalones descendentes tallados en la roca. Cauteloso, busca posibles trampas, pero al no encontrar nada, se acerca con decisión a las macizas hojas de madera. Para su sorpresa, a pesar de que la manufactura es tosca, alguien se ha tomado la molestia de grabar en bajorrelieve lo que parece una aldea humana a orillas de un lago. Pero no hay tiempo para elucubraciones, pues sus amigos están en peligro. Secundado por **Andrew Lincon**, **Noala** y **Gonzel**, abre las puertas, que conectan con el otro laboratorio y el túnel secreto por el que vinieron sus compañeros y se unen al combate.

No puede decirse que la visión del horrendo lógamo sangriento no haga encogerse durante un segundo los corazones de todos los presentes, pero el grupo está decidido a destruir a la abominación y a su creador. El extraño orco se ha conseguido zafar del cuerpo a cuerpo con **Galahad**, y retrocede al tiempo que saca un puñado de polvo brillante de una de sus bolsas y se la arroja directamente a la masa informe, para luego gritar

unas cortantes palabras en Orco. Como si entendiera lo que dice, **Noala Kesrir** se adelante y dispara una certera flecha contra el piel verde, que aulla de dolor. Por su parte, el valiente **Alguacil** se abalanza con su espada contra el ser informe y le asesta un golpe. Con asombro, contempla como la masa de sangre antinatural forma inmediatamente una costra en la herida abierta, que casi se cierra instantáneamente.

Entretanto, **Galahad** sigue acosando al alquimista malvado, intentando no darle respiro alguno, aunque ello le lleva al otro lado de la sala de torturas por lo que, cuando **Gonzel** invoca su última reserva curativa en una oleada sanadora a su alrededor, el helmita no se ve afectado. No obstante, la magia del oráculo permite un breve respiro a los héroes y sus aliados. Desesperadamente, el pequeño gnomo les grita a sus compañeros para que se retiren ante semejante horror.

El orco parece ahora en apuros, por lo que sigue reculando frente a la espada del paladín, aunque sí tiene tiempo suficiente para extraer otro vial de su cinturón, que bebe con avidez, lo que provoca que sus heridas comiencen a dejar de sangrar, sanadas por el elixir alquímico.

Siguiendo las órdenes de su creador, la criatura sin mente se encoge sobre sí misma de forma extraña. El **Ayudante Lincon** comienza a sangrar profusamente por la nariz, ojos y oídos, y las gotas que caen al suelo se deslizan como si estuvieran dotadas de vida propia para unirse a la gran masa sanguinolenta. Luego, lanza uno de sus terribles golpes contra el miliciano, dejándolo maltrecho y con una peligrosa herida sangrante.

Ajeno a su propia hemorragia, **El'Del'tint** reúne su poder arcano y continúa bombardeando al légamo, tratando que la criatura no puede centrarse en un único blanco. Pese a las advertencias de **Gonzel**, el grupo está decidido a plantar cara y, al menos, acabar con el alquimista orco. Precisamente, **Andrew Lincon** decide que el orco es un blanco más asequible que el monstruo de sangre y se abalanza contra él para apoyar al campeón helmita.

Con cierto tono de miedo en su voz, al ver peligrar a sus pupilos, **Gonzel** sigue exhortándolos a retirarse, pero no rehúye la batalla, e invoca una llama divina que arroja sin éxito contra el piel verde. **El'Del'tint** también piensa que la mejor opción es acabar con el creador de la abominación, y descarga sus últimos proyectiles arcanos contra el alquimista, que vuelve a maldecir en su lengua gutural. Cierra el cerco **Agecra** quien, empuñando estoque y daga, le corta la retirada hacia la puerta.

Rodeado por tres enemigos, el orco parece decidido a vender cara su vida y hace explotar una redoma de fuego alquímico contra el joven cormyreano, incluso a pesar de que la salpicadura de las brasas también le afecta. Rápidamente, **Galahad** le asesta un espadazo que hace gruñir al orco, quien se mantiene en pie ahora por pura ferocidad.

El légamo sangriento avanza entonces hacia el pequeño **Gonzel**, que se encuentra en su camino hacia la salida. La criatura asesta un terrible golpe que hace tambalear al oráculo, abriéndole una herida en el costado. A pesar del dolor, el gnomo recita una plegaria a **Orobrilla**, y un disco luminoso se dibuja frente a él, mientras grita de nuevo para que el grupo se retire antes de que la masa informe los mate a todos.

Pero los héroes han luchado mucho para dejar escapar a su presa, y el peligro de dejar huir a un adversario como éste es evidente. **Agecra** consigue fintar con su estoque a la criatura, al tiempo que le asesta una puñalada definitiva con su daga, que la deja en el suelo sin vida. Aprovechando este respiro, el joven cormyreano y el **Ayudante Lincon** salen de la sala. En el laboratorio alquímico, ven como **Noala** está arrojando el contenido de los viales y matraces de la mesa al suelo, extendiendo un charco por toda la habitación que espera poder prender para contener al légamo sangriento.

Entonces ocurre lo impensable. Un pseudópodo emerge de la masa informe y hace añicos el disco de luz que había interpuesto **Gonzel**, casi traspasándolo por completo, y dejándolo en el suelo en un charco de sangre.

Con el corazón en un puño al ver caer a su mentor, **El'Del'tint** hace caso omiso de sus propias heridas y se lanza valientemente para recogerlo del suelo y sacarlo de la sala, antes de que la criatura informe pueda asimilarlo. Rápido, **Galahad**, quien va el último, cierra la puerta de la cámara de torturas y aguanta el embate de la cosa sin forma que trata de atravesar el obstáculo interpuesto. El campeón resiste y atranca la puerta. No obstante, la recia madera no retendrá indefinidamente al lógamo, por lo que el grupo debe darse prisa.

Para congoja de los hermanos, **El'Del'tint** comprueba que **Gonzel** es incapaz de tragar el elixir de vida que intentaba administrarle. Pálido y frágil, el pequeño gnomo está muerto en sus brazos. Pero no hay tiempo para el duelo, una vez que todos han abandonado esta estancia, **Noala** prende un trapo y lo lanza sobre el charco de líquidos alquímicos que ha derramado por todo el suelo. Se produce una llamarada terrible, así como diversas explosiones que hacen añicos la mesa, los barriles y todo el equipo que había almacenado aquí.

Los compañeros reculan hasta el laboratorio principal, donde **Agecra** y el **Ayudante Lincon** están haciendo lo propio con las redomas alquímicas restantes y el contenido de los calderos. Su esperanza es que el fuego y las explosiones sean capaces de acabar o, al menos, de contener al ser creado por el siniestro alquimista orco.

Para cuando el grupo sale de nuevo al patio a la luz del sol, todo el interior es un infierno llameante de humo negro que se expande por el túnel. De vez en cuando, se suceden algunas explosiones, que indican que alguno de los viales alquímicos ha reaccionado ante el fuego. La propia ladera de la colina tiembla en varias ocasiones, como si todo el lugar fuera a desmoronarse.

Mientras **Noala** y el **Alguacil Lincon** vigilan por si el lógamo emerge del corredor humeante, **Galahad** trata de vendar las heridas de sus compañeros. La pena invade su espíritu, así como el de **El'Del'tint**, pues **Gonzel** había sido quien los había criado casi desde niños, pero deben cumplir una misión y regresar a salvo a *Hultail* para advertirles de la amenaza contra la aldea.

No obstante, antes de partir, el paladín decide investigar la solitaria jaula cerrada alrededor de la cueva en la pared meridional del risco, que anteriormente dejaron sin explorar. Su penetrante vista le había permitido notar el reflejo de un halo llameante, como si alguien hubiera dispuesto una antorcha o pequeña hoguera en el interior, pero no se veía ni olía humo, lo que le resultaba extraño.

Al avanzar en la oscuridad, un gruñido amenazador emerge de las sombras y **Galahad** contempla al fondo de la gruta la forma acurrucada de un gato del páramo, cuyo pelaje está prendido en un aura llameante. La criatura le enseña los colmillos al verlo, pero no hace ademán de atacar. De hecho, el animal casi parece estremecerse nervioso y asustado. Está claro que es otra de las bestias con las que experimentó el alquimista orco, pero no se muestra hostil.

Lentamente, el campeón de **Helm** retrocede hacia la salida y advierte a sus compañeros de la presencia de la criatura ardiente. En un gesto compasivo, deciden dejar abierta la puerta de la jaula para liberar a la bestia y todos se dirigen de regreso más allá del seto espinoso que protegía el complejo.

Esquivando la zona del claro cubierta de los peligrosos arbustos tóxicos y las hiedras látigo que les atacaron a su llegada, el grupo se mueve con rapidez de regreso a la aldea, guiados por la siempre vigilante **Noala**.

Durante las breves pausas para descansar, **Galahad** invoca los poderes curativos del **Gran Guardián** y va restañando las heridas de sus acompañantes.

Antes de que anochezca, la guardabosques busca un lugar adecuado para descansar, lo suficientemente resguardado como para montar una vigilancia por si algún aliado de los orcos pudiera tratar de perseguirlos. Ha tratado de borrar las huellas de la marcha en varios tramos, pero la premura con la que se han tenido que mover le hace dudar de que un explorador experimentado no pudiera seguirlos.

Mientras se preparan para descansar, la elfa Silvana les revela también que cogió un mapa de la mesa del laboratorio de alquimia, dibujado con una madera ardiente en la parte interior de una piel de jabalí. En el mismo se muestra lo que parece un dibujo de la región, aunque los nombres están en Orco, por lo que no es capaz de ubicar las localizaciones representadas. Había también algunos objetos valiosos, así como una pila de tablillas de arcillas escritas en el mismo idioma, pero la premura de su huida no le permitió coger nada más y pensó que el mapa podía ser valioso.

**21 Mirtul:** Avanzada la tarde, cansados y doloridos, llegan a *Hultail*, formándose un revuelo en la plaza principal de la aldea con motivo de su regreso. Al ver el cadáver del pobre **Gonzel**, todos se entristecen. El **Alguacil Garley** dispone que el cuerpo sea llevado a la sala fría de las *Seisvelas*, junto con el de **Bort** y **Hallod**, a la espera de que decidan realizar la ceremonia pertinente para dar descanso a sus restos.

Por otro lado, el **Magistrado Cranberry** se muestra ansioso porque informen de lo sucedido y son conducidos a la casa del **Alcalde**, donde explican con detalle sus peripecias.

Ciertamente, la presencia de orcos en las proximidades es una amenaza imprevista, y más aún que posean aptitudes alquímicas y sean los responsables de la creación de las extrañas mutaciones de animales y plantas. Estas noticias son preocupantes, pero lo peor es que, a menos que el extraño orco alquimista fuera el misterioso "V" que se comunicaba con **Hallod**, el cerebro de toda esta maquinación todavía sigue ahí fuera. El **Mago de Guerra** cree que los orcos sólo son simples peones, al igual que lo fue el miembro de los **Cuchillos de Fuego**, pero tiene mucho en lo que pensar. Al día siguiente, usará su magia para traducir los nombres del mapa que han traído los héroes, pues podría esconder pistas valiosas.

De regreso a la *Posada de las Seisvelas*, tanto **Delma Fulst**, como el resto de trabajadores, los parroquianos, o los miembros de la caravana de **Bort** les dan un sentido pésame por la muerte del pequeño **Gonzel**, a quien muchos habían cogido cariño. La posadera también les indica la presencia de varios huéspedes que llegaron a mediodía, en una diligencia procedente de *Piedratrueno* y que al día siguiente continuará camino hacia la capital. Entre estos visitantes, destaca una joven semielfa pelirroja de aspecto elegante, que porta los ropajes y símbolos de la **Iglesia de Sune Cabello de Fuego**.

Al cabo de un rato, cuando se han aseado un poco y tras contar los pormenores de su lucha contra los orcos, obviando la mención a la abominable masa sangrienta, la hermosa mujer se acerca a su mesa y les pide permiso para acompañarlos. Su nombre es **Vera de Sune**, y es una sacerdotisa de la **Dama Cabello de Fuego**. Por sus palabras, parece que conocía al difunto **Bort Bargith** y se le hace extraño que pudiera estar implicado con criminales y, menos aún, con orcos y otras bestias enemigas del reino. Lo cierto es que los compañeros también habían desarrollado aprecio por el jovial mercader enano, pero las pruebas parecen incontestables, aunque está claro que todavía es un enigma la identidad de quien lo quería muerto.

**22 Mirtul:** Poco después del amanecer, el **Magistrado Mubbage Cranberry** se presenta, junto con el **Sargento McCombie** y el **Alguacil Garley**, en la posada con noticias que contarles. Su magia le ha permitido traducir los nombres señalados en Orco. Se mencionan entre otros "el lugar de entrega de **Hallod**", el cual conocen, por lo que podrían trazar un punto de partida desde el cual orientarse. Merced a esa guía, descubren que las cuevas en la ladera donde se ocultaban los orcos aparecen como "el *Redil*". Finalmente, más al sur, al oeste de un lugar denominado "*Piedras amarillas*", que sin duda son las *Ruinas Doradas*, hay dibujada una torre y unas cavernas con el nombre "*la Cuna del Rencor*". Por su ubicación, el **Sargento McCombie** cree que puede ser una antigua atalaya de vigilancia que fuera construida hace unos trescientos años, cuando las fronteras del *Reino del Bosque*, como era llamado el actual *Cormyr*, se estaban expandiendo hacia el este.

Seguramente, con la desaparición de *Retiro Dorado*, el lugar actualmente conocido como *Ruinas Doradas*, la fortificación cayó también en desuso.

El **Magistrado** quiere preparar una expedición de búsqueda que sea capaz, de encontrar presencia de orcos o de quien esté detrás del sicario de los **Cuchillos de Fuego**, acabar con la misma. Querría contar con el grupo, así como con la guía experta de **Noala**. Aunque no quiere dejar la aldea desprotegida, en caso de una amenaza, enviará a toda su escolta, el **Sargento** y sus tres **Dragones Púrpura**. El **Ayudante Lincon** también se ha presentado voluntario para unirse.

Tanto los héroes como la elfa silvana aceptan sin dudarlo. También la sacerdotisa de **Sune** manifiesta su deseo de participar en la empresa y, aunque el **Mago de Guerra** trata de disuadirla por el peligro que supone, finalmente se rinde a la evidencia de que los poderes curativos y plegarias divinas de la clériga serán una ayuda valiosísima llegado el caso.

No obstante, los compañeros quieren ocuparse primero de los restos de **Gonzel**, y realizar una ceremonia digna para su mentor. Respetuosos con su deseo y con la memoria del valiente oráculo, el **Alcalde Built Lehnan** dispone que sea enterrado al mediodía en el cementerio local, donde será honrado por los habitantes de la aldea por su contribución a mantenerlos protegidos.

Después de rendir un último homenaje a su amigo y camarada, la expedición parte con la intención de pasar la noche cerca del claro donde se encontraba la antigua madriguera de los lobos, una zona que conocen bien.

**23 Mirtul:** Esa noche, mientras **Agecra** está de guardia, junto con uno de los **Dragones Púrpura** y el **Alguacil Lincon**, el joven ve un enorme cuervo negro que lo mira desde la rama baja de un árbol cercano. Fingiendo que quiere aliviarse en los arbustos cercanos, se aproxima hacia el lugar, sospechando que se trata del familiar de **Fencia Huesomarfileño**. El ave levanta el vuelo y se aleja hasta otro árbol hacia el interior del bosquecillo. El aventurero la sigue, pero cuando el pájaro vuelve a hacer lo mismo, teme que se trate de una trampa y regresa al campamento. Al amanecer, le cuenta lo ocurrido a **El'Del'tint** y **Galahad**, quienes creen también que la caminante de la ceniza está tratando de ponerse en contacto con ellos.

La patrulla continúa su periplo hacia el sur, con **Noala** unos metros destacada en avanzadilla para evitar posibles emboscadas. Cerca del mediodía, la elfa silvana llama a sus compañeros. Ha encontrado un extraño rastro, en el que se perciben zonas donde la hierba se ha deshecho en cenizas, aunque la vegetación no ha llegado a prender. En una zona concreta casi puede apreciarse, marcada entre la tierra blanda y silueteada por las cenizas que el aire no ha dispersado, la huella de un gato del páramo. Esto confirma al menos que la criatura que liberaron de la guarida orca ha escapado y está en libertad, aunque no saben si el animal puede resultar peligroso o no.

Conforme se acercan al escondite de los orcos, **Noala** extrema las precauciones. Antes de empezar a buscar un lugar para acampar, trepa a un árbol alto para ver si se distingue todavía el humo del incendio que provocaron. Por la cantidad de ingredientes alquímicos que había, un fuego de ese calibre podría estar ardiendo varios días, hasta consumirse. Sin embargo, la elfa no distingue ninguna señal en el horizonte, por lo que se teme que su incursión no ha pasado desapercibida para los aliados de los orcos, quienes habrán apagado el incendio tras su marcha y ahora son conscientes de que sus planes han sido descubiertos.

**24 Mirtul:** Poco después de medianoche, **El'Del'tint**, a quien le toca la primera guardia, escucha un graznido y distingue la silueta de un cóvido, tal y como lo relató **Agecra**. Inventándose una excusa para no alarmar a sus compañeros de guardia, el semielfo sigue al ave hasta alejarse lo suficiente para que su conversación no pueda ser escuchada por los soldados cormyreanos. Como si se materializase de entre las sombras, la silueta humana de **Fencia Huesomarfileño** surge de entre la vegetación. Conforme avanza, sus rasgos cambian

hasta que su piel adopta un color azul pálido y sus ojos adquieren un tono candente. La caminante de la ceniza quiere saber si han pensado acerca del trato que les ofreció. **El'Del'tint** le explica las reticencias que tienen, especialmente **Galahad**, quien es un paladín del **Dios de los Guardianes** y no estaría dispuesto a sacrificar inocentes. Estarían más dispuestos a ayudarla en su propósito si conocieran a qué se enfrentarán. La extraña fémina suspira resignada. Sabe que el *Pliegue Sombrío* fue creado por un malvado ser de los *Reinos Lejanos*, un demonio o un diablo, no está segura. La última de las llaves que les permitirá cruzar el *Veló* se encuentra en la aldea en ruinas al sureste. Pero les advierte de que, aunque puede que lleguen a tiempo de salvar a sus amigos desaparecidos, el resto de los habitantes habrán caído ya bajo la influencia del malvado ser que los abdujo a todos. Serán sus herramientas y peones, y tienen que comprender que ya no serán personas inocentes ni mucho menos. También puede revelarles que más al sur, al oeste de las ruinas, hay un antiguo altar primordial, que fue donde aquellos a quienes buscan activaron las llaves y cruzaron. Puede que encuentren allí más pistas.

Sopesando las palabras de la caminante de la ceniza, **El'Del'tint** acepta el trato, ante la satisfacción de **Fenicia**, quien se despide del hechicero, prometiéndole que volverá a reunirse con ellos cuando se encuentren más allá del *Veló*.

**Noala** y el **Sargento McCombie**, han trazado un plan basándose en el mapa que arrebataron a los orcos, lo que les permite deducir aproximadamente la ubicación de la antigua atalaya abandonada. No obstante, la siempre previsora guardabosques ha insistido en adaptar la marcha para tratar de alcanzar el lugar a primera hora de la tarde, de tal manera que puedan aproximarse con cautela y no se vean presionados por la cercanía de la noche, donde los orcos podrían tener ventaja al ser capaces de ver mejor en la oscuridad.

No obstante, **El'Del'tint**, quien ha compartido con **Agecra** y **Galahad** la conversación nocturna que mantuvo con la caminante de la ceniza, le pregunta por las ruinas primitivas y, si sería posible desviarse hacia ellas sin perder demasiado tiempo. Ni la elfa de los bosques ni el suboficial cormyreano ponen ninguna pega, dado que incluso aproximarse dando ese pequeño rodeo podría beneficiarles para evitar un trayecto directo a la antigua fortificación.

**25 Mirtul:** A media mañana, **Noala** comienza a encontrar señales de que en este camino se produjo una persecución, pues encuentra varias flechas orcas entre los matorrales. La ruta coincide con el antiguo santuario al que se dirigen. Hay huellas claras de orcos, aunque el rastro es de hace días. Si perseguían a alguien, podría tratarse de **Kargos McNuil** y los otros dos desaparecidos.

Efectivamente, los rastros les conducen directamente hasta una hondonada en la que se adivinan los restos de un círculo de piedras, la mayoría derrumbadas a excepción de una de ellas, así como una enorme losa central. Curiosamente, en ambas, distinguen talladas sendas runas primordiales, aunque nadie es capaz de identificar lo que representan. Aquí pueden verse claramente signos de lucha. Manchas de sangre seca en algunas de las rocas, así como varias flechas rotas desperdigadas por el suelo.

Mientras los héroes investigan y los soldados y el **Ayudante Lincon** aprovechan para descansar, **Noala Kesrir** se mantiene alerta. Minutos después, la elfa se acerca disimuladamente al **Sargento McCombie** y a los aventureros y hace correr la voz de que están siendo rodeados por más de una docena de asaltantes.

Las piedras derruidas no ofrecen demasiada protección si los enemigos se encaraman desde la ladera de la hondonada y los atacan por ambas entradas, siendo como son más numerosos. Y si poseen artefactos alquímicos, podrían desgastarlos bombardeándoles desde lo alto. Seguramente, será un grupo de castigo para vengar la destrucción del escondite de los alquimistas, por lo que es probable que sea una fuerza a tener en consideración. Por ello, la guardabosques propone distraer a los atacantes para permitir que los héroes

escapen y puedan llegar a la atalaya, llevándose el mapa de los orcos como ayuda. El **Alguacil Lincon** y **Vera** los acompañarían como refuerzo. Los **Dragones Púrpura** y la elfa podrían retener lo suficiente a los orcos para darles ese tiempo y luego retroceder a la carrera guiados por **Noala** para atraer al grupo principal de atacantes, hasta llegar a una zona del bosque donde puedan anular su superioridad numérica.

Los aventureros se muestran reacios a abandonar a sus aliados, pero reconocen que jugarse todo a una lucha contra un enemigo más numeroso y del que desconocen si se trata de simples incursores o una banda de guerra experimentada es demasiado arriesgado.

Un gruñido gutural resuena y los saca de sus disquisiciones, pues los orcos que los rodeaban abandonan sus escondites y avanzan rodeando el lugar. Rápidamente, los cormyreanos se preparan para la batalla y toman posiciones, mientras los aventureros tratan de romper el cerco por la salida sur de la hondonada.

**Agecra** es el primero que sale de entre el círculo de piedras y una jabalina se le clava dolorosamente en el costado, mientras que otras dos le rozan levemente. Su ímpetu le ha llevado a darse de bruces con cuatro asaltantes, y se ve en serios apuros. El **Ayudante Lincon** avanza en su ayuda, pero un orco que trataba de flanquearlos desde una vaguada le corta el paso.

Al otro lado de las piedras, los héroes distinguen un inmenso orco que claramente es el líder de la horda, que ruge órdenes mientras la primera oleada de jabalinas cae sobre los disciplinados cormyreanos, que se protegen con sus escudos entre las rocas. **Noala** responde con su arco, pero también los orcos parecen disponer de un arquero certero, apostado en la loma por encima de las ruinas.

Los atacantes lanzan su segunda jabalina antes de echar mano a sus espadas cortas serradas y hachuelas. Otro de los proyectiles se clava en el muslo de **Agecra**, que cae al suelo inconsciente. Al verlo, **Galahad** acude de inmediato para imponerle las manos, cerrado la herida. Detrás suyo, parapetada en una de las rocas, **Vera** invoca el poder de **Sune**, y la mayor parte de las heridas del caído sanan instantáneamente. A la derecha de la clériga, **El'Del'tint** invoca su poder ancestral, y unas afiladas garras llameantes crecen de sus dedos, para sorpresa del orco que se abalanza sobre él.

Los **Dragones Púrpura** siguen manteniendo sus posiciones con férrea disciplina y bloquean la entrada norte. Al sur, **Galahad** se ve momentáneamente solo frente a tres adversarios, pero el paladín helmita consigue contenerlos, ayudado por la magia curativa de **Vera**, lo que permite que **Agecra** se reincorpore y recupere sus armas para unirse a la refriega. A ambos lados, **Andrew Lincon** y **El'Del'tint** mantienen a raya a sus respectivos enemigos. Furioso por haber sido puesto fuera de combate tan fácilmente, **Agecra** se desquita y destripa con su daga a uno de los orcos que presionaban a **Galahad**.

La lucha se ha generalizado ahora por todas las ruinas, pues todos los combatientes se han trabado en un feroz cuerpo a cuerpo, a excepción del peligroso tirador orco y de **Noala Kesrir**, quien usa su arco a bocajarro mientras insulta en su lengua a los pieles verdes.

Se produce un despiadado intercambio de golpes en el que prevalecen los héroes y sus aliados. El **Alguacil Lincon** acaba con su oponente y se une al grupo para tratar de romper las líneas enemigas. Otro orco cae, traspasado por el estoque de **Agecra**, y la espada del miliciano cormyreano se cobra la vida de un cuarto. Pese a su brutalidad, el último de los guerreros humanoides titubea y huye, pero **Galahad** le da caza y la espada justiciera del campeón de **Helm** pone fin a su perfidia.

No hay tiempo para celebrar el éxito, pues cuanto antes se internen en la espesura, antes podrán los **Dragones Púrpura** tratar de retirarse frente a los brutales asaltantes, aunque **Noala** se empeña en azuzarlos para llamar su atención.

Después de moverse a la carrera durante varios minutos, el sonido de la lucha va quedando atrás hasta que sus ecos se desvanecen. **Vera** aprovecha para invocar una de sus últimas energías curativas para sanar las heridas de sus acompañantes, a la vez que **Galahad** realiza un vendaje improvisado a su hermano. No obstante, no disponen de tiempo para descansar, pues corren el peligro de que alguno de los orcos de la banda principal los haya seguido, o pueda alertar a más criaturas hostiles.

Guiados por **Agecra**, quien se orienta gracias al mapa y a las enseñanzas recibidas por **Noala**, los compañeros avanzan por la espesura, deteniéndose sólo cuando llevan ya un par de horas de camino y no hay rastro de posibles perseguidores. **Galahad** aprovecha entonces para usar el poder curativo de **Helm** sobre el **Alguacil Lincon** y de vendar las heridas de **Agecra**.

Es tiempo ahora de decidir. No saben si podrán contar con la ayuda de sus aliados cormyreanos, ni si éstos han podido escapar o incluso sobrevivir al ataque orco. La atalaya se encuentra cerca, pero **Vera** ha agotado toda su magia curativa, por lo que cualquier peligro que se esconda en el interior de la antigua fortificación podría ponerlos en graves apuros.

Deciden pues inspeccionar los alrededores y, si no ven nada alarmante, descansar esa noche a una distancia prudente para prepararse ante cualquier cosa que puedan encontrar.

La tarde avanza cuando distinguen más allá de los arbolillos una colina rocosa que, al acercarse, queda enfrentada a otra formando la entrada a un pequeño valle. El camino está cerrado por una empalizada de troncos con puntas afiladas, en la que se distingue un sencillo portón doble. Por encima de la misma, se distingue la almena de una atalaya de vigilancia y, hacia la parte interior, puede verse un tejadillo en cúspide de otra torre circular. Desde la distancia, **Vera** divisa un fino hilillo de humo blanquecino que el viento arrastra por encima de la edificación, lo que sugiere que el lugar está habitado.

Siguiendo el plan acordado, los héroes se retiran hacia la espesura, donde buscan un lugar resguardado donde descansar y pasar la noche.

**26 Mirtul:** Aprovechando una ligera bruma matinal, los aventureros se aproximan de nuevo hasta la entrada del pequeño valle. **Agecra** se acerca sigilosamente hasta la empalizada, donde escucha pasos que delatan la presencia de un centinela al otro lado. El joven hace una señal para alertar a sus camaradas y decide trepar por la ladera sur de la colina rocosa, para bordear con cuidado por encima de la empalizada. Eso le permite ver también la situación general de la vieja fortificación cormyreana. Moviéndose con cautela para no desprender ninguna roca que pudiera delatarlo, supera las afiladas puntas y observa el lugar. El pequeño fortín bloquea estratégicamente el paso a través del valle rocoso. Del edificio principal surge una atalaya de vigilancia y otra en la parte suroeste que parece una torre de homenaje. Algunas partes, como puertas y ventanales parecen haber sido reparados con materiales algo toscos, lo que sugiere que es obra de los orcos, pues una de estas criaturas es la que patrulla de forma algo indolente en el patio interior. Justo debajo de su posición, ve una especie de cabaña de adobe que parece de construcción más reciente.

Con cuidado, **Agecra** desciende por la pared rocosa y se oculta en una oquedad hasta que el centinela cruza hacia la parte posterior del patio, donde otra empalizada bloquea el acceso por el otro lado del valle. Los portones están bloqueados por dos trancas de madera fabricadas a partir de gruesas ramas. Calcula que puede llegar y levantarlas para abrir el paso a sus amigos y aliados antes de que el orco pueda reaccionar., y sale a la carrera de su escondite. A su espalda, resuena primero un gruñido y luego un grito gutural de alarma. Si mirar atrás, **Agecra** consigue retirar los bloqueos y abrir uno de los portones, por los que accede el resto de la expedición.

No hay rastro del orco, quien se ha retirado al interior de la construcción de adobe, cuya puerta simplemente está cubierta con un toldo de cuero. Rápido, los compañeros se despliegan por el patio interior para hacer frente a cualquier amenaza. **Andrew Lincon** sube por una escalera exterior, junto con **El'Del'tint**, hasta lo alto de la atalaya, donde ven que hay una trampilla que permite el acceso al interior, así como dos cestillos repletos de flechas. Desde allí, cubren el patio y el acceso a la construcción auxiliar, donde **Agecra**, **Galahad** y **Vera** se aproximan con precaución. La clériga de **Sune** escucha en el interior lo que suena a una discusión entre dos de los pieles verdes. Uno de ellos quiere esconderse y esperar a la vuelta del **Jefe Nar** y de **Colmillogrís**, quienes deben ser los líderes de la banda de guerra. Pero el otro parece más asustado por el castigo que les pueda imponer "Ella", si se entera de que no han hecho nada por defender la guarida de los intrusos. Aprovechando su conocimiento de la Lengua Orca, **Vera** trata de engañar a los centinelas quienes, asustados por su añagaza, parecen huir hacia el interior y apartarse de la entrada de la cabaña.

Por su parte, **Galahad** se aproxima a las dobles puertas que dan acceso al edificio principal. Curiosamente, son muy parecidas a las que encontraron en el laboratorio orco, aunque en éstas han montado una cerradura de metal que bloquea las hojas. De igual manera, alguien ha grabado con un cuchillo o cincel la imagen del mismo pueblo a orillas de un lago, aunque en esta ocasión, los edificios parecen estar en medio de un incendio que consume toda la aldea.

Apartando el toldo raído, **Agecra** y **Galahad** entran en la construcción de adobe. En el centro de la misma los orcos han tallado una enorme piedra natural hasta darle la forma de un enorme trono, que se asemeja a la cabeza de un orco con unas prominentes mandíbulas inferiores. Pinturas rupestres con escenas de guerra y caza decoran las paredes a su alrededor. Ahora se dan cuenta de que la cabaña está construida alrededor de la propia pared de roca de la colina, y ven otro toldo moverse en la zona más alejada, que delata la vía de huida de los guardias, así como una entrada en la roca a lo que parece una cueva natural.

Rápido, **Galahad** avanza confiando en sus ojos celestiales. Ya al acercarse nota un desagradable olor a suciedad, sudor y humo. Al atravesar la abertura, se topa en la oscuridad con una pareja de guerreros orcos que lo acometen con sus hojas dentadas. Un instante después, **Agecra** está a su espalda para ayudarlo desde el umbral, mientras **Vera** los ilumina con una luz mágica invocada con una de sus plegarias. El **Alguacil Lincon**, que ha acudido al enterarse de la presencia de enemigos, se apresta también para unirse al combate. La lucha es breve y, aunque las criaturas consiguen herir al paladín de **Helm** con sus armas, el campeón y sus aliados dan buena cuenta de ellas en unos pocos lances.

La caverna está cubierta de desperdicios, y de una veintena de catres desperdigados alrededor de las paredes, así como un par de círculos de piedra en los que se ha excavado un pequeño foso para poder encender hogueras que ahora están apagadas. Parece evidente que esta gruta natural era usada por la banda como barracones.

De vuelta al exterior, **Vera** explica a sus compañeros acerca de la nerviosa conversación que escuchó a los centinelas orcos. Desde luego, parecen temer sobremanera a la misteriosa figura que ha orquestado todo desde las sombras. En todo caso, deben darse prisa. Desconocen si los soldados cormyreanos salieron victoriosos y pueden contar con ellos como posibles refuerzos o si, al menos, pudieron distraer al resto de la banda de guerra orca.

**Agecra** comienza a examinar con interés profesional la cerradura de metal de las puertas de acceso al edificio principal. Mientras, **Galahad** revisa la empalizada trasera y la base de la torre circular, a la vez que el **Ayudante Lincon** y **El'Del'tint** regresan a lo alto de la atalaya, por si fuera necesario probar suerte con la trampilla.

Lo cierto es que el joven cormyreano no consigue desbloquear con sus ganzúas la tosca cerradura orca y el **Alguacil** decide descender por la escalera interior de la atalaya, iluminado por una luz arcana conjurada por **El'Del'tint**. Instantes después le siguen el resto de los héroes. En la base de la atalaya hay otro camastro y una puerta que lleva hacia la entrada principal. **Agecra** avanza primero, revisando la zona en busca de posibles trampas, pero no encuentra nada.

En el recibidor, una vieja alfombra raída cubre el suelo. En uno de los muros han dibujado un mapa de la región con lo que parece la antigua fortificación en el centro y líneas que conducen a los asentamientos cercanos. En cada una está anotado en Lengua Comercial lo que parece el número de días de viaje a pie. Otras dobles puertas de madera conducen al interior del fortín. Pueden verse abrazaderas en las paredes para sujetar antorchas, aunque todas están vacías.

Al otro lado hay una sala rectangular también a oscuras. Un tramo de escaleras sube hasta una puerta doble hacia el norte, mientras que otra en el muro contrario da acceso a la torre circular. Frente a la entrada hay una librería algunas de cuyas baldas han sido sustituidas y en la que pueden verse varios tomos de aspecto antiguo. **Vera** examina algunos de ellos. Los libros son viejos y sus encuadernaciones están muy desgastadas. Varios de ellos están escritos en Chondathano y todos versan sobre alquimia y sus aplicaciones. Es curioso que los orcos los hayan conservado, a menos que sean propiedad de su misteriosa líder.

Tras descartar posibles trampas, **Agecra** abre una de las hojas de la puerta doble, tras la que ha percibido un débil sonido acuoso. Esta estancia sí que está iluminada, merced a unos globos de cristal sujetos a dos columnas en el centro de la sala. En la pared izquierda hay un curioso estanque, cuya superficie se mueve en una onda imperceptible. Sobre el mismo hay un soporte con una delicada estatua de mármol, una auténtica obra de arte, que representa a una mujer elfa con un vestido vaporoso que sostiene un vial alquímico. Al aproximarse, **Vera** se da cuenta de que el artista incluso ha representado lágrimas que recorren sus mejillas y forman un pequeño charco en la base, que se funde con las propias aguas de la piscina. La sacerdotisa, que está muy versada en la cultura y mitología élfica, no recuerda que entre los **Seldarine** haya ninguna deidad que ostente el patronazgo de la alquimia, que muchos elfos consideran una impostura frente a las artes mágicas, por lo que sospecha que la estatua debe representar a una persona en concreto.

En la pared norte hay otra puerta doble, y una más sencilla en el muro este. **Galahad** abre una de las hojas de madera del acceso norte, que da a otra amplia cámara iluminada por globos de cristal situados en la techumbre y en la que se percibe un fuerte olor a componentes alquímicos. Se trata de un laboratorio, aunque no parece activo. Varias mesas muestran redomas y materiales como alambiques, matraces, probetas, vasos de precipitación y otros instrumentos. También hay una pareja de calderos que están apagados. Frente a él, una alacena en el muro norte alberga un gran horno, en cuya base quedan rescoldos rojizos, que mantienen caliente el artefacto. Un pasillo se abre en la pared este, mientras que al oeste hay un estanque casi gemelo al de la habitación anterior, aunque este es de mayores dimensiones. También la estatua que muestra es muy diferente. Está tallada en piedra, de una forma mucho más cruda y sencilla. Además, muestra a una mujer también con rasgos élficos, pero de cabello corto y un rostro duro y decidido, que casi transmite crueldad. Está representada con vestiduras de cuero y un cinto y bandolera llenos de viales alquímicos, y porta una daga curvada, así como una extraña ballesta de mano bajo cuyo arco hay insertados otros dos viales.

Cuando el campeón entra para investigar el interior, percibe un leve movimiento entre las mesas y se gira justo para ver levantarse de debajo de los tableros a un cuarteto de extraños seres contrahechos. Por un momento, duda incluso de que se trate de criaturas vivas. Se trata de pequeños humanoides, que portan mandiles de cuero de trabajo y cuyas pieles están cubiertas de costuras y viejas cicatrices, conformando un pastiche de

diversos colores, como si hubieran sido creados a partir de retazos. Cada uno de ellos lleva insertado un vial de cristal en el cuello, en el que resplandece con fuerza un líquido de distinto color, como si fuera la fuente de energía alquímica que los impulsa.

Con un grito de aviso a sus compañeros, el paladín se pone en guardia justo cuando los homúnculos se lanzan contra él. **Vera** es quien primero reacciona, y la sacerdotisa de **Sune** entra con decisión para ponerse al lado del paladín e invocar una bendición de la **Dama Cabello de Fuego**. **Agecra** le sigue, rodeando una de las mesas con componentes alquímicos para asestar por sorpresa una estocada a una de las criaturas. Sin embargo, esto provoca que el joven quede a merced de dos de los engendros alquímicos que, con gestos de autómatas le atacan. Uno de ellos le asesta un fuerte puñetazo que le hace apretar los dientes. Pese a lo engañoso de su tamaño, los seres son muy fuertes. Más aún, al golpear, el vial de líquido blanquecino que lleva insertado en el cuello destella, y un aura de frío recorre el puño del humanoide, provocándole al pícaro una dolorosa sensación gélida. Otro de los homúnculos se acerca y vomita un desagradable chorro de ácido a sus pies, que consigue esquivar por poco.

La otra pareja de criaturas ataca a **Galahad**, quien se ve también bañado en un pringue ácido le provoca quemaduras y amenaza con corroer sus botas si permanece quieto. Pensando con rapidez, el campeón helmita sube con cuidado a una de las mesas, tratando de no romper ninguno de los viales por si pudiera desencadenar una reacción explosiva todavía peor.

**El'Del'tint** y el **Alguacil Lincon** se unen a la lucha. El elfo empuña su arco como alternativa a su magia, mientras que el miliciano cormyreano rodea la mesa situándose como refuerzo de **Agecra**. El pícaro siente la quemazón del vómito ácido en sus pies y decide sorprender a sus enemigos. Con una pirueta, salta por encima de uno de los pequeños hombrecillos y ataca al que le había herido previamente, que se había retrasado hacia el fondo de la habitación.

Los homúnculos alquímicos siguen combatiendo sin emociones. No hablan, ni gritan, ni siquiera parecen sentir dolor cuando son golpeados, pero son implacables. Uno de ellos se abalanza sobre el **Ayudante Lincon**, quien le asesta un espadazo cuando el ser rodea la mesa a su lado, pero no puede evitar que se le eche encima. Otro de ellos golpea a **Galahad**, quien siente además como el miembro de su adversario se carga con un aura ácida cuando el vial de su cuello potencia su ataque. Desafortunadamente para el intrépido humano, los dos restantes acorralan a **Agecra**, quien se ve repentinamente en una situación apurada en una esquina del laboratorio.

Por suerte, sus aliados mantienen la presión. **El'Del'tint** lanza una llama arcana contra el oponente de su hermano, mientras que **Vera**, a la vez que extiende la bendición de **Sune** por la sala, invoca una plegaria sanadora para curar al apurado **Agecra**. Éste asesta una estocada a uno de sus enemigos, e imita a **Galahad** subiéndose a una de las mesas cercanas cuando otro de los seres alquímicos lanza un vómito corrosivo a sus pies. No obstante, la lucha parece incierta, pues los pequeños hombrecillos están demostrando ser unos oponentes más duros de lo que parecían.

La victoria parece más cercana cuando una descarga de proyectiles arcanos de **El'Del'tint** abate por fin al primero de ellos. Esto libera a **Galahad** de la presión, lo que le permite avanzar y asestar un golpe a uno de los que asediaban a **Agecra**. Por su parte, el **Ayudante Lincon** mantiene un feroz duelo con la tercera criatura, aunque empieza a verse mermado por las heridas que arrastraba de anteriores combates. Dándose cuenta de su situación, **Vera** recurre a otra plegaria curativa para ayudarlo, mientras sigue incrementando el aura de bendición que afecta ya a gran parte del laboratorio. Con energías renovadas, **Agecra** consigue asestar una

certera puñalada que acaba con uno de sus enemigos, casi al mismo tiempo que **Andrew Lincon** termina también con su oponente.

El último de los homúnculos alquímicos retrocede hacia la pared este, donde se adivina unas escaleras que descienden más allá del umbral. Pero la criatura no tiene tiempo para huir. Otra llamar arcana de **El'Del'tint** lo deja lo suficientemente debilitado como para que el postrer espadazo de **Galahad** sea definitivo.

El laboratorio queda de nuevo en silencio, a excepción de la pesada respiración de los héroes, el burbujear de los charcos de ácido que vomitaron los engendros y un ocasional sonido acuático cuando la superficie del estanque se mueve.

La pelea ha sido dura. **Galahad** y **Vera** se ocupan de los heridos, pero la sacerdotisa está agotando sus últimas energías curativas. El **Alguacil Lincon** monta guardia vigilando las escaleras que se retuercen sobre sí mismas mientras descienden a las profundidades. **Agecra** y **El'Del'tint** registran por encima la sala, fijándose especialmente en las mesas de trabajo. En una de ellas, encuentran tres cajas que han sido preparadas con embalaje para transportar los delicados compuestos alquímicos y que están marcadas como destinadas a *Marsember*. Una de ellas contiene seis redomas de barro selladas. **El'Del'tint** reconoce el diseño, idéntico a las redomas de fuego alquímico que encontraron en la guarida de **Hallod**. No obstante, por estar seguro, el semielfo lanza una de ellas a la base del horno, y se produce una satisfactoria llamarada que confirma sus sospechas. Tras repartirse las bombas restantes, examina el resto. Otra de las cajas tiene cuatro viales de cristal opaco, a través del cual se ve un líquido verdoso. El hechicero repite su test de prueba y observa cómo, al romperse el vial, un líquido ácido comienza a burbujear en la roca de la pared del horno. La última caja es en realidad un estuche aterciopelado y acolchado, en cuyo interior hay un único contenedor, una pequeña ampolla de cristal tapada con un corcho y en cuyo interior se ve un líquido gris denso. Parece algún tipo de muestra, por cómo está preparada. **Agecra** la examina con curiosidad. El corcho parece indicar que está preparada para ser ingerida. Le vienen a la cabeza historias sobre los mutágenos, compuestos alquímicos potentes que imbuyen a quienes los beben de algún tipo de potente energía alquímica, pero que también suelen provocar efectos secundarios e incluso adicción a quienes los emplean sin precaución. Por lo general, sólo unos pocos locos se atreven a usarlos si no son alquimistas o tienen amplios conocimientos sobre su uso.

Tras repartirse los compuestos encontrados por si les pudieran ser de utilidad, el grupo desciende cautelosamente por la escalera de caracol. **Agecra** guía la marcha, un poco por delante para poder usar su antorcha eterna. Descienden casi una quincena de metros hasta terminar en un pasillo estrecho, en mitad del cual ve un corredor lateral hacia su izquierda. El corredor principal sigue hasta una puerta de madera, mientras que el nuevo pasadizo lleva a un tramo de escaleras que desciende hasta una puerta de madera reforzada con bandas de hierro. Desde lo alto, puede darse cuenta de que el pasador que bloquearía la puerta está abierto.

El pícaro se acerca con precaución, pero no percibe ninguna trampa. Sí que se da cuenta de que los goznes están bastante oxidados y, al igual que otros elementos de la fortificación, algunas partes han sido sustituidas por elementos toscos pero funcionales, lo que indica que los orcos se tomaron la molestia de reparar este lugar.

Con **Galahad** a sus espaldas vigilando desde el tramo de escaleras, **Agecra** abre la puerta tras frotar con aceite los goznes para evitar que chirrien y puedan alertar a alguien. El joven cormyreano siente una oleada de olor que destaca incluso por encima del ya cargado ambiente que existía en el laboratorio, o incluso en los barracones orcos. La sala en la que se encuentra tiene un techo muy alto de casi seis metros de altura, y un mirador de piedra lleva a una balconada que supone que conectará con el piso superior. Por un momento, cree percibir una luz fluctuante, como si arriba hubiera algún tipo de fuente de iluminación ardiente, como una gran

antorcha o un quemador, pero luego, al levantar él mismo su antorcha eterna, su propia luz mitiga el halo luminoso que viene de arriba.

En la pared frente al mirador, hay tres celdas barradas, aunque las puertas están abiertas. En el interior de las celdas puede verse una amalgama de paja, restos de pelo, escamas, y suciedad indescriptible que, en algunos casos forman un manto o costra pegado al suelo y las paredes. Las celdas parecen vacías, pero cuando el pícaro avanza para comprobar el otro lado del mirador de piedra, una forma emerge del interior de la última con un gemido de dolor. Al iluminar con su antorcha, el cormyreano ahoga un respingo de asco y miedo. La criatura está encorvada, pero **Agecra** cree que podría erguirse fácilmente hasta alcanzar casi los tres metros. Un amasijo de garras, brazos, piernas y retazos de carne musculada está unido a un torso imposible, en cuyo pecho se abren unas terribles mandíbulas verticales. De hecho, su cabeza está unida a dicho torso, siendo el cuello inexistente, y unos pequeños ojillos amarillos y sanguinolentos le observan con avidez.

Con el ánimo encogido, el aventurero da una voz de aviso, mientras retrocede hasta la pared junto a la puerta de las celdas. El ser le sigue, encogiéndose para cruzar la puerta de un modo sobrecogedor. **Galahad** que ve a la criatura, exclama también un grito de advertencia, y baja para tratar de cerrar la puerta si su camarada consigue ponerse a salvo. Sin embargo, al ver que se ha quedado en el interior, se aproxima para cubrirle. Para su sorpresa y la de su compañero, el ser avanza amenazador junto a ellos, pero en vez de atacar gime de una manera dolorosa, como si muchas voces estuvieran en su interior juntas. Entonces, una de ellas llama por su nombre a **Agecra**.

Ajenos a esto, los demás miembros de la expedición, puestos en guardia, descienden a la carrera para enfrentarse a este abominable adversario. Viendo en peligro a sus compañeros, el **Ayudante Lincon** no duda, y descarga un tajo contra la criatura, que sisea con múltiples voces, no todas de ellas humanas. **El'Del'tint**, situado en mitad del tramo de escaleras, invoca una potente llama arcana que impacta de lleno al monstruo, bañándolo en llamas. Enfurecido, el ser grita de nuevo. **Agecra** trata de razonar con él, pero le asesta una estocada que traspasa su costado, al tiempo que **El'Del'tint** invoca una descarga de proyectiles arcanos y **Andrew Lincon** sigue acosándolo con su espada. La criatura ha tratado de responder de manera brutal al asedio al que se ve cometida, pero no parece imbuida por el salvajismo que transmite su aspecto. De hecho, vuelve a quedarse inmóvil, entre los gemidos de dolor de las voces, vuelve a surgir una más clara, que llama otra vez a **Agecra**, y menciona un nombre, **Cliff Hunches**.

Esto hace que los héroes detengan sus ataques, aunque se mantengan en guardia. El monstruo ha recibido un tremendo castigo, pero sigue siendo una amenaza. Algo confuso por lo que está sucediendo, **Agecra** trata de cerciorarse si tal abominación puede ser de alguna manera su antiguo amigo y mentor. Entre chillidos de dolor y gruñidos no humanos, la criatura afirma de nuevo ser **Cliff Hunches**. Fue capturado y sometido a terribles experimentos, junto a otros prisioneros. Todo obra de "Ella", según su angustioso testimonio.

Mientras la criatura trata de explicarse, una forma aparece en lo alto del mirador. Se trata de otro de los homúnculos alquímicos, que expele un chorro de ácido sobre **Galahad**, quien consigue esquivar parte del torrente corrosivo. Casi a la vez, la puerta del final del pasillo se abre y otro de los autómatas ataca a **Vera**, quien se ve obligada a defenderse con su daga.

Sorprendentemente, la monstruosa abominación reacciona ante este ataque trepando por el mirador con intención de atacar al homúnculo. Por su parte, al escuchar el grito de alarma de la sacerdotisa, el **Alguacil Lincon** sube raudo para defenderla, enfrentándose al constructo del pasillo. Su gesto es secundado por el resto de los héroes, salvo **El'Del'tint**, quien se queda en la zona de las celdas para invocar una llama arcana contra el constructo en lo alto de la repisa. El homúnculo sigue sin aparentar ninguna emoción, pero se mueve

con decisi3n, saltando y rodando por el suelo de las celdas e incorporándose con la suficiente rapidez para descargar un tremendo puñetazo, cargado de llamas alquímicas, que deja renqueante al semielfo. Igual suerte corre en lo alto del pasillo el **Ayudante Lincon**, que recibe un duro golpe llameante del segundo esclavo alquímico.

La lucha se vuelve más desesperada, conforme el desgaste sufrido por los aventureros en los combates anteriores comienza a debilitarlos. En la cámara de las celdas, la abominaci3n salta tras el homúnculo y lo ataca, lo que da el tiempo suficiente a **El'Del'tint** para cruzar la puerta, cerrarla y trabar el cerrojo que la bloquea, esperando que ambos seres se destrocen entre sí.

En lo alto del pasillo, **Andrew Lincon**, junto con **Agecra** y **Galahad** mantienen a raya al segundo esclavo alquímico, pero están muy mal heridos. Los puños cargados de estallidos de calor tumban en unos segundos al **Alguacil** y al joven pícaro, lo que deja a **Vera** y a su compaño paladín en una precaria situaci3n. Afortunadamente, **El'Del'tint** acude en su ayuda y los héroes mantienen la cabeza fría. El hechicero derriba al peligroso constructo con una ráfaga de proyectiles arcanos. Al mismo tiempo, la sacerdotisa de **Sune** estabiliza con una plegaria a **Agecra**, el campeón de **Helm** usa su poder sanador sobre el valiente miliciano cormyreano. El grupo decide retirarse hacia el piso de arriba, pero antes **El'Del'tint** inspecciona la sala al final del pasillo de la que emergió el homúnculo al que han vencido. El hechicero contempla una enorme sala en la que hay un laboratorio alquímico en pleno funcionamiento. Una pareja de calderos están encendidos y burbujeando en mitad de la cámara, y en las paredes se alinean estanterías con viejos tomos y botellas de cristal y barro etiquetadas. Hay varias mesas de trabajo repletas de herramientas y junto a una de ellas un atril con un libro abierto. En la pared frontal, puede ver un cilindro de cristal que alberga un cuerpo ennegrecido, alrededor del cual se arremolina una neblina verdosa. Un movimiento llama su atenci3n, y entonces el semielfo se da cuenta de que una criatura llameante, rodeada de una pequeña nube de humo negro se mueve entre ambos calderos. Alarmado por si pudiera tratarse de otra amenaza, cierra la puerta y urge a sus camaradas para darse prisa. Entre **Galahad** y el **Alguacil Lincon** cargan con **Agecra**, que sigue inconsciente.

Un súbito golpe en la puerta inferior que conduce a las mazmorras los sobresalta y fomenta que se den todavía más prisa. Parece que el homúnculo que había quedado encerrado con la abominaci3n monstruosa ha resultado vencedor y ahora pugna por cruzar la puerta para enfrentarse a los intrusos.

De regreso en el piso superior, **Andrew Lincon** monta guardia en lo alto de la escalera de caracol, mientras **Galahad** medita para poder sanar a **Agecra** lo suficiente para que se recupere. Durante esta tensa espera, **El'Del'tint** aprovecha para investigar el resto del nivel. La puerta lateral que dejaron sin abrir en la sala de la primera estatua conduce a un almacén repleto de provisiones, herramientas de todo tipo y materiales de construcci3n.

Con **Agecra** de nuevo consciente, el grupo se retira hacia el recibidor principal, con intenci3n de investigar la torre mientras vigilan por si el último homúnculo continuase con su inagotable persecuci3n. Los héroes se encuentran muy malheridos, y **El'Del'tint** y **Vera** han agotado la mayor parte de sus reservas mágicas. No obstante, antes de claudicar y retirarse al exterior para descansar o esperar a que los soldados cormyreanos y **Noala** puedan haber derrotado al resto de la banda de guerra orca y reunirse con ellos, prefieren arriesgarse y tratar de desentrañar el misterio acerca de la misteriosa líder a la que los orcos reverencian, responsable de todos los crueles experimentos alquímicos y del envenenamiento la flora y fauna de la regi3n.

La puerta que conduce a la torre está protegida por una cerradura de hierro, por lo que **Agecra** trata de forzarla usando sus ganzúas, pero el pícaro cormyreano no se ve recompensado por el éxito, y **Galahad** debe recurrir a destrozarse la hoja de madera con una maza.

La parte baja de la torre alberga una sala de estar, con muebles antiguos, pero con signos de haber sido restaurados. Junto a una chimenea hay dos estanterías con libros, pergaminos y varios objetos exotéricos. Otra puerta de madera lleva a otra habitación, mientras que una escalera sube al segundo nivel.

La voz de alerta del **Alguacil Lincon** les previene de que algo está subiendo por las escaleras. Sin demora, los compañeros se apostan para tratar de hacer frente al peligro. Tal y como se temían, uno de los pequeños hombrecillos creados emerge tambaleante. Su combate con la aberración que fue **Cliff Hunches** lo ha dejado destrozado, pero la criatura sigue tratando de cumplir sus órdenes de forma implacable. **El'Del'tint** y **Vera** reaccionan con presteza y le arrojan sendas bombas alquímicas de las que se aprovisionaron en el laboratorio superior. Aunque los proyectiles fallan, la onda llameante y la salpicadura ácida de ambos proyectiles es suficiente para destruir al constructo que cae al suelo como una marioneta sin hilos.

Pasado el peligro, el grupo retoma la exploración de la torre de la antigua fortificación. **Galahad** comprueba que la habitación contigua es una cocina, de la que emana un olor a comida, ya que los fuegos del horno están encendidos, uno de ellos con una olla reposando sobre el mismo. Es algo sospechoso, pero no se ve ninguna otra actividad, por lo que el paladín sube por la escalera, espada y escudo en mano, hasta llegar a una antesala cuyas paredes están decoradas con pinturas en las que se muestra a una elegante elfa de belleza antinatural en distintas escenas relacionadas con el trabajo alquímico o la recolección de componentes en un bosquecillo. Parece tratarse de la misma efigie representada por la primera estatua, con rasgos casi deificados. Entretanto, **Agecra** y **Vera** examinan las estanterías de la sala inferior. Curiosamente, la mayoría de los libros son viejas novelas bastante desgastadas, pero hay un cuaderno que llama la atención de la sacerdotisa. Parece un libro de contabilidad, en el que se recogen fechas, cargamentos, cantidades, y varias iniciales, entre las cuales aparecen la "B" y la "H", que podrían referirse a **Bort** y a **Hallod** respectivamente. Detrás de esta primera fila de libros, **Agecra** descubre otro manuscrito, que resulta ser un diario. Hojeando sus primeras páginas, parece dedicado a alguien llamado **Silwyth**. En las primeras líneas, el autor menciona la muerte de su madre y cómo sobrevivió en el bosque tras ser expulsadas de la aldea, hasta que un buhonero la rescató y la llevó a **Marsember** donde comenzó una nueva vida. Descubrir los secretos que albergan ambos libros requerirá tiempo, por lo que los aventureros deciden guardarlos para revisarlos con mayor profundidad en otro momento. Mientras **El'Del'tint** y el **Ayudante Lincon** se quedan abajo de guardia, **Agecra** y **Vera** suben para ayudar a **Galahad** a explorar el piso superior, ya que el recibidor está bloqueado por una puerta de doble hoja con cerradura. Tras la experiencia con la puerta anterior, el campeón decide seguir confiando en su maza como método de apertura. Al dar el primer golpe, cree notar que algo húmedo cae sobre la desgastada alfombra que cubre el suelo. Con el segundo impacto, que hace saltar astillas de madera, el trío de aventureros ve como varias losetas a lo largo de todo el techo pivotan sobre sí mismas, dejando caer una serie de globos que estallan cubriendo toda la zona de lluvia gélida que está a punto de congelarlos de manera letal.

Un instante antes, cuando en la base de la torre se ha escuchado el eco del primer golpe contra las puertas, **El'Del'tint** escucha el sonido de lo que parece la puerta de uno de los armarios de la cocina al portearse. Presintiendo un peligro, cierra la puerta de la cocina, y nota como algo choca contra la hoja de madera en el interior de la habitación, escuchando un gemido de dolor, y el repiquetear de algo metálico que cae al suelo, así como el sonido de un líquido derramado y un extraño siseo. Pero antes de que el hechicero y el **Alguacil Lincon** pueden averiguar el motivo de dicho estropicio, la trampa activada en la antesala del piso superior se activa, provocando los gritos de dolor de sus ateridos compañeros.

**Agecra**, **Galahad** y **Vera** descienden ateridos de frío por la solución alquímica que los baña hasta la sala de estar, donde sus sorprendidos camaradas los aguardan. Tienen que pasar unos instantes para recuperarse,

pues todos están al límite de sus fuerzas. Finalmente, **Galahad** entra de nuevo en la cocina y comprueba uno a uno todos los escondites. Junto a la puerta, hay una sartén en el suelo, y un charco de aceite enfriándose, que el helmita evita pisar con cuidado. En uno de los armarios, se sorprende al toparse con una pequeña criatura regordeta, con alas y cola que esgrime un cucharón de madera a modo de arma y gime de miedo mientras le amenaza en la Lengua Comercial con los tormentos que su ama les infligirá por haber invadido sus dominios. La patética criaturilla no parece suponer ninguna amenaza, por lo que el campeón la deja encerrada en el armario, usando una serie de trapos para asegurar los pomos del mismo y que no pueda escapar. Sus débiles gritos y golpes con la cuchara se apagan al cabo de unos momentos.

Con ánimo renovado, **Agecra**, **Galahad** y **Vera** vuelven al segundo nivel de la torre, donde tumban a golpes una de las dobles puertas. Al entrar, llega a ellos un aroma a lilas, y se dan cuenta que un incensario cuelga del techo a modo de ambientador. La habitación alberga un dormitorio en uso, con una mesilla, un tocador y un armario, que contiene tanto túnicas de relativa calidad como mandiles de cuero y otras ropas de trabajo. Una puerta lateral lleva a un pequeño baño, vacío, pero limpio. Por los ropajes y los frascos con otros perfumes de la mesilla, es evidente que esta es la sala de descanso de la señora de la fortaleza, la misteriosa "**V**".

Inspeccionando con más detalle la cámara, encuentran un cofre en el altillo del armario que, al cogerlo, revela el característico sonido metálico de monedas, aunque deciden no abrirlo en ese momento. También, en uno de los cajones de la mesilla, hay un paquete con una veintena de trozos de pergaminos desdoblados, con una serie de mensajes fechados. Al revisarlos, **Agecra** reconoce la letra de **Hallod**. Varios de ellos mencionan la inminente llegada a *Hultail* de la caravana de **Bort**, así como el envío de un cargamento al punto de recogida. Sin embargo, los dos últimos son bastante crípticos y preocupantes. El primero hace referencia a que se ha colocado el último ingrediente. En el segundo, simplemente dice "Tu madre será vengada".

Todavía están revisando lo encontrado en la torre cuando **El'Del'tint** y el **Ayudante Lincon** escuchan unas voces en el exterior. Con alivio, descubren que se trata del **Sargento McCombie**, junto con uno de sus hombres y de **Noala Kesrir**. Llegan sudoroso y ensangrentados y la ausencia de los otros dos **Dragones Púrpura** confirma que su presencia ha tenido un coste en sangre y vidas.

El suboficial cormyreano les relata a grandes rasgos la durísima lucha que tuvo lugar entre las piedras derruidas y luego, a través del bosquecillo cercano, donde gracias a **Noala** pudieron resistir y evitar que la superioridad numérica de los orcos los engullera. Acabaron con el enorme bruto que guiaba la banda de guerra, y aquello quebró su espíritu combativo. No obstante, una cazadora orca que los estuvo hostigando con sus flechas durante todo el combate se dio a la fuga. Sus otros dos camaradas cayeron valientemente, y dejaron sus cuerpos en el círculo de piedras, aunque pretende volver para recuperarlos cuando todo haya acabado. Gracias a los conocimientos del **Cabo Norton**, el otro **Dragón Púrpura** superviviente, pudieron realizarse unos primeros auxilios y recuperarse lo suficiente como para afrontar la noche. Al amanecer, se pusieron en marcha a la carrera para poder reunirse con ellos.

Mientras los aventureros les relatan sus propias peripecias, **Galahad** y el **Cabo Norton**, aprovechan para revisar las heridas del grupo, lo que les da un cierto alivio después de la dura lucha con los homúnculos alquímicos y los efectos de la trampa gélida.

Al finalizar su historia, el **Sargento** coincide con ellos en que es necesario llegar hasta el final y comprobar si todavía queda alguien en el laboratorio que encontró **El'Del'tint** o más allá, ya que el hechicero recuerda que al fondo de la amplia estancia había unas dobles puertas cerradas, así como otro balcón parecido al que dominaba la zona de las celdas.

**Galahad** y **Noala** abren la marcha con las armas dispuestas. Tras descender al nivel inferior, abren de nuevo la puerta de las mazmorras y constatan que la abominación en la que habían transformado a **Cliff Hunches** y a otros desgraciados cautivos está muerta.

La amplia cámara del laboratorio está extrañamente silenciosa y a oscuras, más allá de un leve rescoldo en la base de los calderos y de la fantasmagórica neblina verde en el interior de tubo de cristal donde se ve un cadáver ennegrecido retorcido de una forma grotesca. El otro balcón se asoma a tres fosos vacíos, en los que se atisba algo de suciedad y manchas de sangre seca, pero nada más. No hay ni rastro de la criatura ardiente y rodeada de un humo negruzco que vislumbró **El'Del'tint**, pero las dobles puertas del fondo están abiertas de par en par. Al ver el libro, el **Sargento** les indica que será una prueba valiosa para el **Magistrado**, ya que el **Mago de Guerra** puede que sea el más indicado para desentrañar sus secretos, pues parece un libro de fórmulas alquímicas. Curiosamente, todas las herramientas dispuestas en las mesas están cubiertas de una especie de sustancia aceitosa verde, lo que les da un aspecto siniestro y malsano.

Las puertas abiertas conducen a un pasillo ancho, y luego a un tramo de escaleras talladas en la roca que descienden hasta una cámara parcialmente excavada que conecta con una cueva natural. Merced a su visión celestial, **Galahad** avanza en cabeza en la oscuridad, seguido de **Noala**, manteniéndose la elfa Silvana en el halo de luz tenue que emana de la antorcha eterna de **Agecra**, al que acompañan los soldados cormyreanos y **Vera**. **El'Del'tint** y el **Alguacil Lincon** cierran la marcha, atentos a cualquier posible emboscada de algún enemigo oculto.

El paladín percibe unos extraños destellos verdosos en la roca de la caverna y escucha el sonido amortiguado de un curso de agua que se hace más intenso conforme avanza. La cueva se va ampliando hasta enlazar con otra caverna mayor, en la que se yerguen estalagmitas y descienden estalactitas, todas ellas con iridiscencias verdosas. Hay algunos charcos de agua en el suelo irregular de roca, como si esta zona hubiera quedado en ocasiones por debajo del nivel de las aguas. Entonces, el campeón percibe un movimiento en lo alto del techo y se da cuenta de que, entre las estalactitas, cuelgan decenas de murciélagos, algunos del tamaño de un perro grande. El tintinear de su armadura queda ahogado por el sonido del agua, que parece acunarlos y, aunque algunos se agitan inquietos, no parecen amenazadores.

Rápidamente, el helmita regresa para avisar al resto de la expedición. **Noala** cree que si evitan los ruidos fuertes y las luces brillantes pueden pasar sin riesgo alguno, por lo que embozan las fuentes de luz mágica que llevan y **Galahad** vuelve a destacarse en avanzadilla.

Un ramal lateral permite salir de la cueva nido hacia donde el sonido del rumor de agua es más fuerte. De hecho, al fondo el paladín percibe un resplandor de luz verdosa. Al aproximarse, se da cuenta de que el pasadizo desemboca en una caverna atravesada por un río subterráneo, aunque un estrecho puente de piedra permite cruzarlo. Pero lo que llama su atención está al fondo. En la pared más lejana se levanta un pequeño promontorio, sobre el que descansa un caldero humeante. Toda la roca alrededor parece estar formada por piedra verdosa, que refulge de un modo intenso, aunque un halo de claridad parece provenir también del techo, por lo que **Galahad** sospecha que una grieta en lo alto de la cueva permite el paso de algo de luz del exterior. Por unos instantes, vislumbra una figura delgada que se mueve alrededor del caldero, aunque luego vuelve a perderla de vista cuando ésta desciende de la pequeña elevación.

Con cautela, el vuelve sobre sus pasos para advertir al resto de la presencia de esta misteriosa figura. Si se trata de la persona que está detrás de todo esto, está claro que los está esperando, por lo que todos se disponen para una dura lucha.

Cuando el campeón de **Helm** vuelve avanzar, **Noala** está preparada tras de él, y los demás tienen sus armas preparadas a unos pocos metros, prestos para abalanzarse hacia el interior de la cueva. Por encima del ruido de las aguas del río, **Galahad** escucha el sonido de un vial hacer añicos contra la roca del suelo y ve aparecer de nuevo a la figura junto al caldero. Se trata de una mujer de rasgos élficos que viste ropas oscuras. Va pertrechada con un cinturón y una bandolera llenos de redomas y viales, y en su mano izquierda porta una extraña ballesta, que tiene conectados dos tubos de cristal cruzados bajo su arco.

La extraña grita entonces para hacerse oír por encima del eco de las aguas, conminándoles a no seguir avanzando, si no quieren que haga desmoronarse toda la cueva con ellos dentro. Se dirige a ellos como aquéllos que llegaron con **Bort** y se disculpa por la muerte del mercader enano, un mal necesario debido a que empezaba a saber demasiado acerca de sus planes. También les espeta que salvar al pueblo de *Hultail* es inmerecido e imposible. Según sus palabras, sus habitantes son gentes mezquinas, que no merecen compasión. Gentes que dejaron morir en agonía a los suyos, que expulsaron a quien trataba de ayudarlos y fueron capaces de abandonar a una niña por vergüenza. En todo caso, aunque acaben con ella, no podrán salvarlos. Cuando se enfrentaron a sus sirvientes en el laboratorio superior, tuvo que acelerar sus planes, y envió a un enviado que los llevará a término. Para cuando regresen, todos en la aldea estarán muertos.

Ante semejantes palabras, que resuenan por la gruta subterránea, los cormyreanos se aprestan para el asalto, y **Galahad** la desafía por desatar su venganza, justa o no, sobre inocentes.

Antes de que el campeón pueda reaccionar, la mujer le dispara con la ballesta, cuyo proyectil se incendia en llamas durante el vuelo. Luego, se bebe uno de sus viales y grita un extraño nombre. Algo enorme surge de entre las aguas del río junto al puente natural. Parece una versión monstruosa y deforme del pequeño homúnculo que encontraron en la cocina, pero confeccionado con trozos de carne y piel diversos, de la misma forma que los constructos alquímicos a los que se enfrentaron.

No obstante, los héroes y sus aliados no se amilanan. **El'Del'tint** entra en la cueva y se mueve hacia un lateral al tiempo que dispara su arco para herir a la malvada alquimista. Su movimiento es secundado también por **Noala Kesrir**, quien se desplaza hacia el lado contrario, al tiempo que acierta con una de sus flechas a la mujer. **Agecra** y **Galahad** se enfrentan con enorme criatura, y los tres hombres de armas cormyreanos se lanzan a la carrera para cruzar el puente y llegar hasta el promontorio con el caldero. El **Sargento McCombie** lidera el grupo, y recibe un tremendo golpetazo del monstruoso homúnculo, pero consigue llegar junto a la alquimista, junto con sus dos camaradas. Entre los tres, tratan de rodearla, pero ésta, aunque recibe un espadazo, consigue zafarse y arroja una bomba de fuego alquímico que baña en llamas al suboficial y salpica a sus otros dos compañeros. Como si presintiera el peligro que corre su creadora, la bestia descarga un potente golpe con sus dos puños cerrados que hace volar por los aires al **Sargento**, quien cae al otro lado de la elevación, aunque todavía consciente y sin que su espíritu de lucha se haya quebrantado.

Aunque ha usado gran parte de las plegarias de su diosa, **Vera** no está completamente indefensa e invoca un sortilegio de miedo que hace flaquear la frágil mente de la contrahecha criatura, que a su vez recibe varios golpes de **Galahad** y el **Ayudante Lincon**, quienes la rodean desde ambos lados del río.

Junto al caldero, la alquimista continúa enfrentándose a los dos **Dragones Púrpura**, aunque otro disparo preciso de **El'Del'tint** la obliga a descender del promontorio para cubrirse. Otra de sus bombas vuelve a impactar al **Sargento** a quien ha identificado como su adversario más peligroso. Luego, con un gesto rápido deja caer la ballesta de mano y empuña una daga de hoja curva.

Por su parte, los héroes continúan enfrentándose con el mastodonte alquímico. Una llamar arcana de **El'Del'tint** le causa ligeras quemaduras, mientras **Agecra**, **Galahad** y el **Andrew Lincon**, apoyados por el arco

de **Noala**, continúan asediándolo por todos los lados. La monstruosidad sangra un líquido espeso por múltiples heridas, pero su resistencia también es colosal.

Entonces los acontecimientos se precipitan. Una cuchillada de la mujer hace caer al **Sargento McCombie**, dejando al otro **Dragón Púrpura** luchando en solitario contra ella. Al ver en el suelo al valiente soldado, **Galahad** corre hacia él para tratar de salvarlo, pero un manotazo del enorme homúnculo le impacta en el lateral de la cabeza y lo deja también inconsciente desangrándose.

**Vera** entra en acción inmediatamente, e invoca el poder de **Cabello de Fuego** para evitar que su compañero perezca. Sin embargo, esto da un respiro a la alquimista, que consigue beberse otro de los viales de su bandolera, y varias de sus heridas más profundas se cierran en unos segundos.

Sin embargo, la caída del **Sargento** y del campeón de **Helm** espolean al resto de sus camaradas, que siguen combatiendo con determinación renovada. El **Alguacil Lincon** asesta un profundo tajo al deforme constructo, que gruñe de forma inconexa antes de desplomarse y hundirse de nuevo bajo las aguas del río subterráneo. Ahora la malévola alquimista se enfrenta a **Agecra** y al **Cabo Norton**, quien se muestra decidido a vengar a su camarada caído. La mujer continúa luchando sin dar ni pedir cuartel pero, finalmente, una precisa estocada de **Agecra** le atraviesa el pecho y cae agonizante. Con un último susurro, mientras la vida se le escapa, le asegura que no han evitado nada, y que la aldea y sus habitantes están condenados.

Mientras sus compañeros recuperan el aliento, **Galahad** y el **Cabo Norton** tratan de restañar las heridas más graves para que el grupo pueda ponerse en marcha y tratar de impedir la postrera maquinación de la pérfida alquimista.

En el exterior, tras realizar una búsqueda exhaustiva, **Noala** y **El'Del'tint** encuentran un rastro de pisadas recientes que abandona la fortificación y se interna por el bosquecillo hacia el norte, en dirección a la aldea. Son huellas pequeñas, que mantienen un ritmo no muy alto pero constante, por lo que sospechan que puede tratarse de uno de los constructos alquímicos. Eso significa que la criatura no es demasiado veloz, pero también que no descansará hasta haber alcanzado su objetivo.

Guiados por **Noala**, los héroes y los cormyreanos se lanzan a una carrera contrarreloj, descansando sólo lo estrictamente necesario para beber y comer algo ligero para reponer fuerzas. Incluso cuando cae la noche, los compañeros recurren a la antorcha eterna de **Agecra** y a las luces conjuradas por **El'Del'tint** y **Vera** para seguir avanzando.

**27 Mirtul:** La jornada ha sido extenuante, y todos los aventureros y sus aliados se encuentran terriblemente cansados. Pero su esfuerzo se ve recompensado. Cuando el sol comienza a ponerse en el horizonte y escuchan en la lejanía los sonidos de la aldea, atisban a distinguir una figura que se mueve hacia los suburbios abandonados en la parte sureste de *Hultail*, dirigiéndose hacia la zona de casas abandonadas en cuyo límite se levanta la **Piedra de la Plaga**. Con un último esfuerzo, los compañeros se lanzan a la carrera, justo cuando el homúnculo empieza a moverse entre las primeras casas abandonadas. **Andrew Lincon** consigue adelantarlo para tratar de cortarle el paso, mientras **Agecra** le asesta una estocada que lo traspasa de parte a parte. Aun así, el constructo sigue avanzando. Ahora de cerca, se dan cuenta de que algo parpadea en su mano derecha, un fulgor anaranjado que parece palpar con vida propia. Cuando se encuentra a unos pocos metros del mojón, consiguen rodearlo y **El'Del'tint** le dispara una flecha que lo hace caer. El resplandor de su mano se hace más intenso y se produce un estallido que despedaza a la criatura, bañando a todos los que estaban a su alrededor con un amasijo de carne, piel, y fluidos alquímicos. Parece claro que el ser se dirigía a la piedra cercana con intención de hacerla estallar de alguna manera, pero han conseguido frenarlo a tiempo, aunque desconocen la amenaza oculta por la asesina y sus sicarios en la **Piedra de la Plaga**.

Alertados por el sonido de la explosión, el **Alguacil Garley** y dos de sus ayudantes acuden al lugar de los hechos, donde se topan con la surrealista escena de un grupo de héroes bañados en sudor y restos, cansados, heridos, pero victoriosos, sabedores de que han salvado a muchos de los habitantes de *Hultail*.

El regreso de los aventureros y de los soldados corre como un reguero de pólvora por las calles de la aldea, y muchos lugareños, así como los miembros de la caravana del difunto **Bort Bargith** se agolpan en la plaza principal, donde también los espera el **Alcalde Built Lehnan** y el **Magistrado Mubbage Cranberry**.

Una vez que han podido asearse mínimamente gracias a **Delma Fulst** y al resto del personal de la *Posada de las Seisvelas*, los miembros de la expedición relatan todos los pormenores de lo ocurrido a las autoridades, mostrándoles también algunas de las pruebas que recogieron durante la exploración de la antigua fortificación. La presencia de una numerosa banda de guerra orca en territorio del reino es una amenaza que no puede ser ignorada, aunque parece que sólo queda una superviviente de la misma. Por otro lado, está claro que, además de ser la líder de los orcos y la mano oculta tras los actos del criminal **Hallod**, la misteriosa alquimista era quien recibía los envíos de material alquímico de la caravana de **Bort**, siendo quien ordenó la muerte del mercader enano, y quien estaba detrás también de los experimentos que habían transformado y corrompido a la flora y fauna de la región.

Satisfechos con la eliminación de semejante amenaza, el **Mago de Guerra** acuerda solicitar un pelotón de tropas de refuerzo para asegurar la región temporalmente. Además, enviará hombres y carros para incautar todo el material almacenado en la vieja atalaya cormyreana, así como para recuperar los cuerpos del valiente **Sargento McCombie** y los otros dos **Dragones Púrpura** que murieron peleando contra los orcos, y dispondrán también una pira para quemar los restos de las criaturas, una precaución que se ha hecho habitual tras los oscuros tiempos de la maldición necromántica. Cualquier ayuda del grupo será bien recibida, y también cualquier averiguación que realicen con la lectura del libro de contabilidad y del diario que recuperaron de la guarida de la alquimista.

**28 Mirtul:** Mientras **Agegra** y **Vera** permanecen en la aldea investigando, **El'Del'tint** y **Galahad** parten junto al **Magistrado Cranberry**, el **Cabo Norton**, **Noala Kesrir** y cuatro **Alguaciles** de la aldea, al mando de **Andrew Lincon**. También van como voluntarios **Tamli Grent** y los gemelos, quienes han ofrecido llevar dos de los carromatos de la caravana para poder cargar todo lo que se requiera.

**30 Mirtul:** Tras encargarse de los cadáveres orcos y recuperar los cuerpos de los **Dragones Púrpura** en el círculo de piedras derruidas, la expedición llega a la antigua fortificación. Tanto **El'Del'tint** como **Noala** se dan cuenta de que alguien ha estado merodeando por la zona, pues encuentran un compartimento secreto vaciado en el trono de piedra tallado en la choza de los orcos, y también parece que se han llevado algunas armas y provisiones. Sospechan que puede tratarse de la cazadora orca que escapó de la lucha con los cormyreanos, por lo que extreman las precauciones al adentrarse de nuevo en el interior de la atalaya.

**5 Kythorn:** La expedición regresa a *Hultail*, donde entierran con honores a los caídos. Es el momento también de arrojar luz sobre muchos de los misterios que rodeaban los acontecimientos pasados, merced a todo lo descubierto tanto en la base de la alquimista, como en los documentos que han examinado minuciosamente **Agegra** y **Vera**. Algunos hechos han sido corroborados por **Targen Fulst**, el padre de **Delma**, cuya memoria, a pesar de estar deteriorándose, sigue siendo sorprendentemente precisa respecto a los acontecimientos del pasado.

El origen de todo se remonta a la misteriosa plaga que se abatió sobre *Hultail* hace ahora algo más de veinte años y de la que nunca se llegó a conocer el origen. En aquellos tiempos, residía en la aldea una elfa llamada **Silwyth**, una alquimista que trató de encontrar una cura para la enfermedad sin éxito. Su fracaso dio alas a la

enemistad ya existente con el **Capellán Bolgrist de Tempus**, un veterano clérigo castrense retirado que la acusó de brujería y provocó que fuera desterrada cuando la propia **Silwyth** contrajo la enfermedad. A diferencia de otros afectados, que fueron confinados en el barrio sur y a los que se les entregaban provisiones y medicinas en la llamada **Piedra de la Plaga**, los crédulos aldeanos evitaban a la elfa quien, aparentemente murió en la espesura. Tampoco nadie quiso hacerse cargo de su hija mestiza, **Vilree**, y todos creyeron que había muerto también abandonada. Sin embargo, el diario es la prueba de que la niña sobrevivió y fue recogida por un buhonero que la llevó a *Marsember*, donde fue atendida por los clérigos de **Lathander**, quienes se ocupan de muchos de los mendigos y necesitados de la ciudad portuaria. Pero el resentimiento que ardía en el corazón de la pequeña semielfa hizo imposible que las enseñanzas del **Señor de la Mañana** calasen en su interior. Su destino la llevó a mezclarse con el sórdido mundo criminal de la urbe. Otra persona hubiera sido presa fácil y se habría convertido en víctima, pero **Vilree** se endureció y volvió despiadada. Conforme se hizo mayor, empezó a usar también muchas de las enseñanzas aprendidas de su madre, y desarrolló sus habilidades. Pero donde **Silwyth** buscaba descubrir remedios curativos, **Vilree** se convirtió en una experta envenenadora, que llamó la atención de los **Cuchillos de Fuego**, donde fue escalando posiciones. Cuando el **Rey Azoun** decretó la expulsión del gremio de asesinos, la alquimista aprovechó la lealtad de uno de los sicarios de la organización, **Hallod**, para establecer un escondite en un lugar oculto del reino. La antigua atalaya era un punto usado por la organización para contrabandear mercancías delicadas y poco conocido fuera de dicho ámbito. Además, tiempo atrás, durante una de sus primeras visitas al servicio del gremio, realizó un descubrimiento interesante. La fortificación conectaba con un entramado de cuevas naturales que daban acceso a un río subterráneo. Pero lo más importante es que en dichas cavernas crecían unas estructuras cristalinas de un extraño mineral que podía ser valioso para sus preparados alquímicos. Nunca había tenido los recursos, ni la autonomía para investigarlo, pero ahora, con la disolución de los **Cuchillos de Fuego**, podía usar el botín acumulado en estos años para instalar un laboratorio en el baluarte abandonado. Sus planes casi se vieron truncados cuando al llegar, descubrió que una banda de incursión de orcos del *Pantanovasto* se ocultaban en el valle rocoso que protegía la atalaya. No obstante, **Vilree** vio esto como una oportunidad. Usando todo su repertorio de mutágenos y preparados desafió abiertamente al chamán de los orcos, al cual mató de forma implacable para realizar una exhibición de fuerza. El resto de orcos de la banda aceptaron su liderazgo a regañadientes, pero poco a poco, fue convirtiéndolos en adictos a uno de sus elixires, que los volvió extremadamente susceptibles a sus manipulaciones. Tomó como aprendiz al joven hijo del chamán y empezó a investigar los cristales minerales, que bautizó como **Piedrazote**. Mientras **Hallod** se establecía en *Hultail* y empezaba a tantear a las caravanas que venían de la capital para establecer un suministro de componentes y otros materiales necesarios, ella experimentó con la **Piedrazote**, descubriendo que podía transformar su estado cristalino en un gas verdoso venenoso extremadamente letal, los **Vapores de Viridiana**. Y entonces comenzó a trazar un plan para vengarse de los habitantes de la aldea que las habían expulsado a ella y a su madre. Mientras su aprendiz experimentaba con algunos de los mutágenos que ella había desarrollado para conferir propiedades alquímicas a animales y plantas, ella comenzó a licuar dosis de gas de los cristales, y preparó un ácido capaz de degradar la estructura interior de la roca. **Hallod** iría almacenando poco a poco una gran cantidad de líquido inerte dentro de la mismísima **Piedra de la Plaga**. Luego, usaría un objeto encantado para detonar y romper la piedra, provocando la reacción en cadena que activaría el líquido transformándolo en **Vapor de Viridiana**, que se extendería como una nube mortal por todo *Hultail*.

Después de todas estas revelaciones, el **Magistrado Cranberry** da permiso a la caravana de **Siete Soles** para que puedan transportar el cuerpo de **Bort Bargith** a *Piedratrueno*, donde su primo, **Bodrin Piedraguía**, se

hará cargo del mismo. **Vera** también expresa su deseo de acompañarlos, pues tiene todavía asuntos que resolver en el pueblo vecino. Aprovechando la confianza que han desarrollado con la joven sacerdotisa de **Sune** y con los otros miembros de la caravana, **Galahad** les encarga que compren una armadura laminada al armero local, entregando también su cota de mallas como parte del trueque.

**6 Kythorn:** Los compañeros recorren la región que rodea a la aldea junto a **Noala Kesrir**, quien continúa perfeccionando sus habilidades para desenvolverse en la espesura. La guardabosques elfa ha prometido llevarlos hasta las *Ruinas Doradas*, aunque luego pretende tratar de rastrear al gato del páramo al que liberaron de la guarida de los orcos. Cree que puede intentar que la criatura se habitúe a la extraña mutación que le fue impuesta y conectar con ella, para que no se vuelva agresiva como sucedió con los lobos.

**9 Kythorn:** Esa noche, mientras cenan en las *Seisvelas*, **Galahad** es abordado tímidamente por **Lawren Krent**, quien se muestra curiosamente sobrio. El antiguo tormita ha desechado el tratamiento de **Ser**, del que no se considera merecedor. Ha pensado en las palabras del campeón de **Helm** y les pide permiso para acompañarles en la búsqueda del desaparecido **Kargos McNuil**, poniendo su espada y armadura a su disposición. El paladín del **Centinela** acepta, consciente de que esta puede ser la oportunidad que necesita el veterano luchador para recuperar su honor y, tal vez, su fe.

**10 Kythorn:** Por la mañana, los héroes son requeridos en la casa del **Alcalde**, donde al llegar son testigos de una tensa discusión entre el **Magistrado Cranberry**, el **Alguacil Garley** y un semielfo. Los primeros parecen molestos por haberseles ocultado algún tipo de información, y se retiran al llegar el grupo, aunque les comentan que se entrevistarán con ellos más adelante cuando regrese de *Piedratrueno* la sacerdotisa **Vera de Sune**, pues tienen una propuesta que desean plantear a todos.

Una vez a solas, el desconocido se presenta como **Damon Sorn** y les expresa su agradecimiento por haber descubierto a dos peligrosos miembros de los **Cuchillos de Fuego**, así como haber vengado la muerte de uno de sus agentes, **Bort Bargith**, quien trabajaba para la **Corona**, intentando descubrir el escondite de **Vilree Eldara**, una sicaria de alto rango de dicho gremio de asesinos. Si en el futuro desean seguir sirviendo al reino, la **Corona** podría respaldar sus esfuerzos, y les recomienda que acudan a la posada de las *Mandíbulas del Dragón* en *Suzail*, donde lo único que tendrían que hacer es transmitir a **Gnorm**, su propietario, el siguiente mensaje "El Dragón Púrpura se ha despertado".

Cuando el semielfo se despide de ellos, se hace evidente el motivo del enfado del **Magistrado**. Para la mayoría de la gente, la existencia de la **Corona**, la red de espías y agentes cormyreanos, es un secreto, aunque los hermanos han escuchado historias de algunos miembros de la **Iglesia de Helm** que trabajaron con ellos. Se rumorea que mantienen cierta rivalidad con los **Magos de Guerra**, y que no dan cuentas al **Mago Real** de sus actividades, respondiendo sólo de sus actividades ante su misterioso líder y el mismísimo **Rey**.

**12 Kythorn:** **Vera** regresa a *Hultail*, junto con la caravana de **Siete Soles**, quienes, tras entregar a su primo el cuerpo de **Bort Bargith** y contarle los pormenores de su muerte, van a regresar a la base de operaciones del **Coster Comercial** en *Suzail*. Al enterarse de que la reputación de **Bort** ha sido restaurada, se muestran especialmente aliviados. Antes de continuar su viaje, **Tamli Grent** y los otros compañeros de **Bort** quieren agradecerles su ayuda por haber hecho justicia a su camarada y patrón. El maestro caravanero enano poseía una colección de anillos mágicos menores, de la que se mostraba siempre extremadamente orgulloso. Tras su muerte, **Tamli** se hizo cargo de los mismos, pero todos creen que el enano estaría honrado si los miembros del grupo de aventureros que ayudó a proteger a la caravana frente a los lobos y que ayudaron a imponer justicia a sus asesinos tuvieran uno de sus anillos. También hacen partícipes del obsequio a **Vera**, pues sin su mediación en *Piedratrueno*, el **Alcalde Bodrin Piedraguía** no hubiera contactado con **Damon Sorn**, y éste no

habría acudido a *Hultail* para poner en conocimiento del **Magistrado** la verdadera implicación de su camarada al servicio de la **Corona**.

**13 Kythorn:** el **Magistrado Cranberry** y el **Alguacil Garley** acuden a las *Seisvelas* para reunirse con los héroes. Quieren recompensarles por el gran servicio que han prestado ayudando a las autoridades a proteger a la población y a descubrir y eliminar una peligrosa amenaza para toda la región. Han querido recompensar también a **Noala Kesrir**, pero la elfa Silvana ha declinado su ofrecimiento, quedando satisfecha con que se le permita colaborar con las patrullas forestales que se desplieguen por esta zona.

Antes que nada, en **Mago de Guerra** les informa también que dejará el pelotón de refuerzo de una docena de **Dragones Púrpura** durante varias semanas hasta que la zona sea declarada de nuevo segura. El **Cabo Norton** y él regresarán con otros tres soldados de regreso a *Arabel*. El mediano **Phinick Padley** les acompañará. Ha decretado para él una pena de diez años de servicio por su complicidad en el envenenamiento de **Bort Bargith**, aunque le serán aplicados atenuantes, y él mismo supervisará los trabajos comunitarios que realizará en la ciudad.

Como recompensa, entrega a cada uno una carta de pago por valor de 50 piezas de oro, excepto en el caso de **Vera**, que la cantidad es de 25 piezas, dado que ella no participó en el asalto al escondite de **Halod** y a la guarida de los orcos en el bosque. Pueden entregar para hacerlas efectivas a los Heraldos de cualquiera de las tres ciudades del reino. También les da dos redomas de barro encorchadas, que reconocen como algunas de las que iba pertrechada **Vilree**, durante la lucha en las cavernas. Ha podido identificarlas como elixires de salud, por lo que podrían serles de ayuda en sus futuras aventuras. Esto le lleva a su propuesta final. Ha elaborado una carta fundacional provisional, que les permite establecerse como compañía aventurera y operar legalmente en el reino. Los nombres de los cuatro figuran en ella, por lo que sólo tienen que decidir el nombre oficial que quieren dar a su grupo. Cuando visiten a los **Heraldos**, pueden solicitar que la registre de manera formal, pero este documento les exime de pagar la tasa de constitución de 100 piezas de oro.

Lo cierto es que los cuatro jóvenes ya han hablado entre ellos de esta posibilidad en los días previos, habiendo puesto en antecedentes a **Vera** acerca de su búsqueda de los desaparecidos, así como de su enigmático encuentro con **Fenicia Huesomarfileño**. Todos están de acuerdo en que el grupo trabaja bien junto y que este puede ser el primer paso para crear una alianza duradera que pueda ser beneficiosa para todos y ayudar a las gentes del reino.

**15 Kythorn:** Tras celebrar su éxito y aprovisionarse gracias a la generosidad de **Delma Fulst**, los héroes parten hacia el sur, camino de las *Ruinas Doradas*, acompañados por **Noala Kesrir** y **Lawren Krent**.

**16 Kythorn:** Al atardecer la expedición atisba la silueta de la aldea abandonada, con sus peculiares edificios de ladrillo amarillo que le daban el nombre de *Retiro Dorado*. Abandonada misteriosamente hace más de cuatrocientos años, la población es ahora apenas un conjunto de edificios silenciosos, la mayoría de los cuales están en un estado casi ruinoso. En el límite septentrional se levanta una suave colina sobre la que está erigido el *Monasterio de la Palabra Sabia*, un antiguo templo de **Oghma**, que albergaba también un altar a **Deneir**. Su existencia convertía a este pueblo en un faro cultural de la época, pues era famoso por la biblioteca de los clérigos del **Señor del Conocimiento** y por los copistas e ilustradores de manuscritos de la orden del **Escriba de Oghma** y **Señor de Todos los Símbolos e Imágenes**.

Tras explorar la aldea durante casi un par de horas comienza a oscurecer. Prácticamente las ruinas han sido saqueadas a conciencia, aunque en el interior del monasterio los compañeros han tenido más suerte. Por un lado, **Vera** ha logrado rescatar entre algunos volúmenes destrozados y otros descompuestos, un tomo que, más allá de faltarle una de sus tapas de encuadernación, todavía está en buen estado. Resulta ser un tratado

de los *Planos Celestiales*, donde moran las deidades benignas y razas de poderosos seres como ángeles, arcontes, eladrines, y guardinales. Por otro lado, **Agecra** encuentra un pequeño sótano que alberga lo que parece ser una pequeña catacumba en la que se custodian las urnas con las cenizas de los sacerdotes, clérigos y monjes del pasado. Por lo que parece, ningún carroñero ha tenido el ánimo suficiente como para robarlas y arriesgarse a la ira de los dioses del templo. Es aquí donde encuentra trazada otra runa primigenia, que el joven pícaro reconoce como aquélla que simboliza la muerte, como elemento contrapuesto a la vida en el orden natural de las cosas.

**17 Kythorn:** La noche ha transcurrido sin ningún incidente y **Noala** se despide de los héroes, con la intención de rastrear y encontrar al gato del páramo al que atormentaron los alquimistas orcos.

Tras despedirse de la elfa silvana y desearle suerte, los aventureros deciden volver al círculo de piedras derruido, donde los orcos capturaron al pobre **Cliff Hunches** y el cuervo familiar de la caminante de la ceniza les reveló que los otros desaparecidos habían atravesado el *Ve/o*.

Conforme se acercan a la zona, **El'Del'tint**, quien porta copias de todas las runas que han encontrado, incluyendo las otras dos cuyo significado desconocen y que encontraron en el mismo altar primordial al que se dirigen, comienza a notar una sensación de cosquilleo en el cuerpo, como si su sangre arcana presintiera que algo va a ocurrir. Para cuando el grupo se acerca a la hondonada donde se levantan las piedras megalíticas que todavía están intactas, esa sensación se ha extendido a todos. El aire mismo parece cargarse de energía, y su visión se nubla por momentos, como si el paisaje que los rodea fuera irreal. Todos sufren una sensación de mareo, conforme el mundo a su alrededor parece desdibujarse y desaparecer por momentos.

Unos segundos más tarde, se encuentran en mitad de un santuario primigenio sobre una pequeña elevación en mitad del claro de un bosque que crece frondoso y salvaje. Todos tienen sienten como si sus entrañas hubieran sido puestas del revés, pero la incomodidad parece ir diluyéndose poco a poco. El lugar en el que están es vagamente familiar, pero es como si el altar en el que se encuentran estuviera verdaderamente casi intacto y no como la sombra ruinoso en la que se encontraban. Un manto neblinoso se extiende entre los árboles que los rodean, pero se dan cuenta de que, aunque el bosque tiene una apariencia más indómita, tiene un aire reconocible.

Todavía están sopesando las implicaciones de todo lo que han experimentado cuando un extraño cuerno de caza resuena en las cercanías y un coro de extraños ladridos y grotescas carcajadas le responde, acercándose hacia ellos a toda velocidad entre la vegetación.

Rápidamente, los héroes se preparan entre las piedras para hacer frente a esta amenaza. De la espesura, surgen cinco enormes criaturas con aspecto de sabuesos. Su lomo está coronado por una mata de pelo dorsal y poseen enormes mandíbulas que chasquean y emiten un remedo de risa demente que les pone los nervios de punta. Tras los animales, llegan sus amos, media docena de humanoides que portan arcos de caza. Visten armaduras de pieles y cuero y portan hachas de batalla y machetes en sus cintos. Es como si los animales que los preceden se hubieran erguido, hablando entre ellos en una lengua bestial compuesta de ladridos y chasquidos. Aunque es la primera vez que los aventureros ven a uno de estos monstruos, todos han escuchado historias sobre las tribus gnoll que moran en los *Picos del Trueno* y al norte de las *Tierras Pétreas*, y sobre su brutalidad y salvajismo.

El líder gnoll, que porta un peculiar arco recurvo, dispara una flecha sobre **Agecra** y el resto de sus congéneres rodean el santuario, mientras que las bestias cazadoras se lanzan a por ellos. Rápidamente, **Vera** invoca los poderes de **Cabellos de Fuego**. Su plegaria hace que un aura mágica recorra la hoja de la espada de **Galahad**. Al mismo tiempo, **El'Del'tint** recurre a su herencia dracónica y una oleada ígnea emana de sus

dedos pero, para su asombro y desesperación, es esquivada con facilidad por las bestias que lo acosan. Los cazadores gnoll disparan sus arcos y se acercan peligrosamente para apoyar a sus animales, que ya están trabados en una feroz lucha con los héroes.

En el flanco derecho, **Lawren Krent** y **Agecra** consiguen acabar con una de las criaturas, pero otras dos les atacan con ferocidad, derribándoles y tratando de arrastrarlos. Al otro lado del círculo de piedras, también **Galahad** es apresado por las poderosas mandíbulas de uno de los animales y pierde el equilibrio.

Por suerte, los héroes consiguen recomponerse y levantarse sin romper su línea de defensa, aunque los gnoll amenazan con rodear a **Vera** y dividir su posición. **El'Del'tint** convoca un segundo abanico de llamas, que logra abrasar a uno de los monstruos, aunque el otro vuelve a esquivarlo para disgusto del hechicero.

El líder de los humanoides ladra entonces algún tipo de órdenes y los cazadores reaccionan de inmediato. Los seres blanden ahora sus hachas de batalla y la situación empieza a ser preocupante, pues los aventureros se encuentran en desventaja numérica. Luego, el jefe de la partida de caza se abalanza sobre **Agecra**, al que propina un feroz mordisco. El joven cormyreano logra rehacerse, pero los extraños sabuesos continúan acosándolo a él y a **Lawren Krent**, y ambos son derribados de nuevo con sendos mordiscos en las piernas y tobillos.

En el flanco contrario, **Galahad** contiene a duras penas a varios oponentes e incluso su escudo, imbuido ahora por la presencia de un espíritu guardián de **Helm**, muestra varias abolladuras. Viendo al campeón en apuros, **Vera** vuelve a recitar una plegaria a **Sune**, y las heridas del paladín cicatrizan merced a la sanación divina. Aun así, la batalla no es favorable a los compañeros y el resultado está en el filo de la espada.

Resuena un grito cercano y una figura emerge del bosque con un grito de desafío hacia los gnoll. Es un joven que viste un justillo de cuero y empuña un hacha de leñador con decisión, entrando en la refriega sin dudar, lo que provoca que uno de los cazadores deje de hostigar a **Vera** y se separe para hacerle frente.

Con energías renovadas por la providencial aparición de este aliado inesperado, **El'Del'tint** invoca sus garras flamígeras y ataca a una de las bestias, que cae con la garganta desgarrada. Su acción inspira a su hermano, que descarga un brutal tajo sobre la otra criatura. Su arma, potenciada por la plegaria de **Sune**, está a punto de matar de un único golpe al animal, que emite una especie de lloriqueo dolorido.

Las cosas no van tan bien en el otro lado, pues **Agecra** cae inconsciente tras recibir un hachazo y aunque **Lawren Krent** consigue acabar con otro de monstruos, el otro restante consigue atraparlo con sus mandíbulas y derribarlo y arrastrarlo más allá de las rocas protectoras.

Pero ahora la contienda está algo más igualada. **Vera** susurra una plegaria para que evitar que **Agecra** muera desangrado y avanza para ayudar al caballero caído. Por su parte, **El'Del'tint** continúa haciendo uso de sus garras dracónicas y remata al animal que había herido **Galahad** de gravedad. Enfurecidos por la muerte de sus criaturas, los gnoll les atacan brutalmente, hiriendo a ambos hermanos, a la vez que su líder continúa aullando órdenes en su lengua. También **Vera** recibe un tajo, pero la sacerdotisa reacciona invocando la venganza de su diosa y el gnoll que la ha atacado ve como una herida se abre en su costado.

Las tornas han cambiado por completo y el líder gnoll lo sabe. Cuando **Lawren Krent** acaba con la última de las bestias de caza, el gnoll emite un hondo aullido y se retira, no sin antes disparar una última flecha que hiere a **Galahad**. Los otros cazadores se retiran al escuchar la orden de su jefe, uno de ellos todavía sangrando por la herida infligida por la plegaria divina de **Vera**. Atrás quedan muertos todos los monstruosos sabuesos.

El joven que los ha ayudado se presenta con una franca sonrisa como **Michael** y les pregunta si forman parte de algún grupo de aventureros al servicio de la **Gloria de Cormyr**. Lo cierto es que habla el Chondathano de un modo peculiar, empleando una forma clásica que hace siglos que no se emplea.

Mientras **Galahad** y **Vera** revisan a los heridos para recuperarlos, **Michael** les explica que puede acompañarlos a *Retiro Dorado*, donde podrán refugiarse. Los incursores gnoll y sus aliados kobold merodean por la zona, acechando alrededor de la aldea. Incluso las pequeñas alimañas han sembrado de trampas el bosque, por lo que hay que moverse con precaución. Al parecer, son mercenarios al servicio de las huestes de los **Señores Brujos del Aguadewyvern**, pero tanto la milicia de la aldea como los buenos clérigos de **Oghma** y **Deneir** del templo, creen que el **Rey Galaghard** y sus huestes podrán derrotar a los nigromantes y romper el cerco para auxiliar a la población.

Estas palabras dejan de piedra a todos los presentes, pues la famosa victoria del **Rey Galaghard III** y sus aliados elfos tuvo lugar en el 900 de la **Crónica de los Valles**, el **Año de la Espada Sedita**, hace ahora cuatrocientos cuarenta y tres años.

Guiados por **Michael**, el grupo avanza por el bosque entre la persistente neblina hasta que, después de un par de horas de camino, los arbolillos se van haciendo más dispersos y en la lejanía se escuchan los ecos de voces humanas. Al surgir del bosque, se dan cuenta de que la niebla no se extiende más allá. Frente a ellos se erige una aldea cuyos edificios, de un peculiar ladrillo amarillo, reconocen al instante. Conforme atardece, empiezan a iluminarse las luces en la *Retiro Dorado*, la población que más tarde será conocida como las *Ruinas Doradas*. Por encima del núcleo de casas central hay una pequeña colina donde se levanta el *Monasterio de la Palabra Sabia*, cuya silueta empieza a iluminarse con luces invocadas por las plegarias de los sacerdotes de **Oghma** y **Deneir**.

Al aproximarse a las afueras de la aldea, los aventureros se dan cuenta de que todos los accesos principales están cerrados por barricadas formadas con sacos, barriles, cajas, y carromatos que permiten abrir o cerrar el paso. Las defensas están patrulladas por milicianos y vecinos armados, aunque en la calle principal, una mujer de aspecto decidido, con un peto de placas y un escudo a la espalda, parece estar al mando de todo. Cuando ve al grupo, saluda a **Michael**, quien la presenta como la **Capitana Merinia Acerogrís**, líder de la **Guardia de Retiro Dorado**. También les explica cómo encontró a los aventureros en el bosque, peleando contra la partida de caza gnoll.

La mujer les da las gracias por enfrentarse a los mercenarios de los **Señores Brujos**. Habla también en una forma antigua de Chondathano, aunque no tanto como el joven **Michael**. Les pregunta si saben algo de las tropas de la **Gloria de Cormyr**, ya que la aldea permanece cercada desde hace días y, aunque han preparado como han podido las defensas, no saben si podrían contener a las numerosas huestes con las que se dice que cuentan los nigromantes.

Los héroes se disculpan con la **Capitana**, confesando que únicamente son aventureros que viajaban por la región. La mujer parece desanimarse durante un momento, pero luego se encoge de hombros y manifiesta con decisión que sus hombres resistirán lo que sea necesario. Cuentan con la ayuda de los buenos clérigos del **Dios del Conocimiento**, quienes ya conjuraron, merced a sus plegarias, una niebla divina para ocultar la población al enemigo, aunque desconoce por cuánto tiempo podrá ser efectiva. En todo caso, les recomienda que se alojen en la *Posada del Ganso Dorado*, donde hay otros viajeros que se han visto obligados a buscar refugio. Si necesitan curación o un lugar para rezar a sus dioses, pueden acceder al templo en la colina.

La posada es un edificio de dos plantas que está cerca de la plaza central. Es sorprendente verlo en su estado auténtico, ya que, en el futuro, el grupo recuerda que apenas es un bloque de ruinas, como si hubiera sufrido algún tipo de incendio o percance que hubiera acelerado su desmoronamiento después de que la aldea hubiera quedado desierta misteriosamente.

En este sentido, **Vera** recuerda que la historia cuenta que, la victoria del año 900 llegó tras la derrota consecutiva de los ejércitos de los **Señores Brujos del Aguadewyvern** en varias batallas acontecidas al este y sur del lago, siendo la principal y más celebrada la que se produjo en las afueras de la actual villa de *Wheloon*. Las hordas derrotadas de los nigromantes se retiraron hacia el *Pantano Vasto* y, lo normal es que hubieran arrasado la aldea de *Retiro Dorado* en su camino. Sorprendentemente, cuando las soldados cormyreanos llegaron, encontraron el pueblo intacto, sin ningún signo de violencia, pero totalmente vacío. Corrieron historias acerca de que el lugar había quedado maldito y ningún colono se quiso asentar en aquel lugar. Con el tiempo, los edificios fueron desmoronándose y *Retiro Dorado* pasó a ser conocido como las *Ruinas Doradas*, un lugar donde sólo bandidos y caza tesoros se atrevían a viajar.

Al entrar en la sala común del *Ganso Dorado*, **Lawren Krent** ahoga un respingo y señala a un hombre con aspecto de mercenario, que está sentado junto a otros dos individuos en una de las mesas. El antiguo caballero les revela que no es otro que **Kargos McNuil**. El mercenario también repara en ellos y se levanta con expresión de genuina sorpresa en su rostro.

En una mesa aparta, **Lawren Krent** hace las presentaciones y los héroes explican a **Kargos** los motivos de su misión y cómo llegaron hasta este extraño lugar a través del círculo derruido de piedras primordiales. Creen que han viajado en el tiempo de alguna manera, saltando hacia el pasado hasta los días de la derrota de los **Señores Brujos** y la enigmática desaparición de los habitantes de *Retiro Dorado*.

**Kargos** les relata entonces su propia historia. Tras muchas semanas merodeando por la región, encontró casi por casualidad una runa dibujada en el *Viejo Peirón*, cerca de *Hultail*, que le llamó la atención, por su semejanza con las que había visto ya en el círculo primordial al sur de la aldea. El símbolo no había estado allí, ni sabe cómo apareció, pero hizo una copia y viajó de nuevo a los restos monolíticos para comparar las runas. Allí encontró un viejo medallón de plata oxidada, que le llamó la atención. Parecía tener una especie de símbolo heráldico y no estaba en un estado demasiado deteriorado. Se lo envió a su contacto y antiguo camarada, **Cliff Hunches** en *Suzail*, quien trabajaba ocasionalmente para una influyente noble de la capital. Unos días después, en la caravana del **Siete Soles** del **Maestro Bargith**, llegó el propio **Cliff**, junto con una joven monje de la **Iglesia de Helm**. Una tía callada pero dura, que se llamaba **Aronia**. Para aquel entonces, **Kargos** había descubierto casi por casualidad la segunda runa primordial, tras conectar la historia de cómo había aparecido el anciano enano conocido como el **Abuelo Mascapiedra** catorce años atrás. Les resultó difícil comunicarse con el enano, pero tras insistir e invitarle a unas rondas, éste les mostró una pequeña tablilla de piedra que llevaba al cuello y donde estaba grabada la segunda runa. Quisieron que se la prestase para poder copiarla, pero el viejo se puso extremadamente nervioso y los propietarios de la taberna los echaron con cajas destempladas. Por suerte, la monje tenía buena memoria, y pudieron trazar la runa que habían visto. De alguna manera, la aparición de las runas primordiales parecía tener algún tipo de relación entre sí, aunque la desconocían. Durante un par de semanas, rastrearon el bosque en busca de más señales. Cuando iban camino a las *Ruinas Doradas* para volver a explorar los edificios, encontraron señales de orcos al sur, cerca de unas cuevas naturales. Ya habían tenido que tomar precauciones anteriormente, porque los lobos parecían estar volviéndose más agresivos últimamente y, a pesar de los fuegos de campamento, se habían dado cuenta de que los animales cada vez se acercaban más y más. Estuvieron dos días enteros en las *Ruinas Doradas* y fue en un pequeño sótano en las criptas del propio monasterio donde encontraron trazada una tercera runa. **Cliff** sugirió entonces volver al círculo derruido y compararlas con las que allí había representadas, viendo si podría identificarse alguna otra entre las piedras caídas. A mitad de camino, fueron atacados por un grupo numeroso de orcos. Trataron de dejarlos atrás, pero **Cliff** fue herido y se quedó rezagado. Estaban casi en el

crculo de piedras y **Aronia** iba a regresar para ayudarlo cuando todo el entorno comenz a vibrar y a cambiar, lo que les provoc a una sensaci3n de mareo y desorientaci3n que los h3roes reconocen por haberla experimentado tambi3n ellos. Cuando consiguieron reponerse, la monje y 3l se encontraban no en unas ruinas, sino en un crculo megal3tico en mitad de un bosque frondoso. Aun as3, **Kargos** cre3a reconocer algunos de los lugares que ve3an, lo que le provocaba una sensaci3n extraa. Una niebla rodeaba toda la zona, lo que le daba un aspecto fantasmag3rico al lugar. Decidieron alejarse de las piedras en busca de alg3n accidente del terreno que les ayudase a orientarse o salir del banco neblinoso. Cuando oscureci3, acamparon en el bosque hasta que escucharon en la lejan3a un extrao coro de aullidos y como carcajadas maniacas. El mercenario ya se hab3a enfrentado junto a **Ser Lawren Krent** y tropas cormyreanas a los hobgoblin de los **Incursores Fronterizos**, en las *Tierras P3treas*. En una de las 3ltimas campanas, la **Legi3n de Hierro** de los goblinoides emple3 como auxiliares a una banda de gnoll, que empleaban a estas criaturas, llamadas hienas, como bestias de guerra, por lo que supo al instante con lo que se enfrentaban. Trataron de escapar, pero fueron acorralados y se tuvieron que abrir paso luchando. Se vieron separados y 3l consigui3 desembarazarse de la bestia que lo acosaba y correr entre la oscuridad y la niebla. Tuvo la fortuna de no tropezar ni caerse en su fren3tica huida y sus perseguidores, o bien desistieron, o bien estaban entretenidos por el combate con la helmita. No sabe si **Aronia** sobrevivi3, muri3 en la lucha, o fue capturada, pero se teme lo peor. Desconoce el tiempo que estuvo corriendo hasta que tuvo que pararse a recuperar el aliento. Entonces vio entre la neblina unas luces amortiguadas y se dirigi3 hacia ellas. Los centinelas de la barricada estuvieron a punto de dispararle cuando lo vieron surgir del bosque, pero lleg3 sano y salvo.

Seg3n el relato, esto sucedi3 hace algo m3s de dos d3as, lo que sorprende a los compaaeros, ya que saben que el mercenario lleva desaparecido desde hace dos meses. El mismo **Kargos** est3 convencido de que 3l y **Aronia** viajaron al pasado, pues recuerda que hace casi cinco d3cadas, se produjeron una serie de incursiones de gnolls y kobolds desde los *Picos del Trueno*. La mayor3a fueron derrotadas por las tropas fronterizas y otras se perdieron en las profundidades del *Bosque de Hullack*, pero se contaba que una de ellas lleg3 hasta orillas del *Aguadewyvern*. Sin embargo, aunque los **Dragones P3rpura** y **Magos de Guerra** fueron movilizados, no se encontr3 rastro alguno de las criaturas. Se crey3 entonces que hab3an retrocedido hacia el *Pantano Vasto*, pero 3l cree que, de alguna forma, cruzaron tambi3n hacia el pasado, y est3n cercando la aldea desde entonces.

Adem3s, no son los 3nicos viajeros que han llegado involuntariamente a la aldea, incluso desde regiones m3s lejanas. Al decir esto, seala a los otros dos individuos con los que compart3a mesa a su llegada. Se trata de **Coifur Valagos** y **Hurt Brontos**, quienes llevan un tiempo en la aldea. Son naturales del *Valle de la Daga*, muy al norte de *Cormyr*. Consiguieron huir del golpe de mano asestado por el **Zhentarim** para derrocar a la **Familia Morn**. Al parecer, se escondieron en una cueva rec3ndita en la regi3n, que ten3a la reputaci3n de estar encantada. Cuando amaneci3, se encontraron en un paraje desconocido por el que vagaron hasta encontrar una torre donde un extrao mago les indic3 que una posible forma de regresar a su hogar se hallaba en estas tierras neblinosas.

Esto parece cuadrar tambi3n con la teor3a de que el tiempo no transcurre en este lugar de la misma forma, pues **Vera** recuerda que la toma del *Valle de la Daga* por el **Zhentarim** tuvo lugar unos siete aros atr3s. Tambi3n da la sensaci3n como si los recuerdos de la gente estuvieran anclados en un mismo momento del pasado, sin avanzar en su percepci3n de que la aldea se encuentra bajo la amenaza de las tropas oscuras de los **Seaores Brujos**.

Por lo que **Kargos** sabe, los sacerdotes de **Oghma** y **Deneir** realizaron algùn tipo de ritual para proteger la aldea cuando se enteraron de la cercanía del enemigo y cree que tiene algo que ver con la niebla. A su llegada, habló con el anciano **Abad**, el **Padre Ambrus de Oghma**, un hombre interesante. Sin embargo, también se dio cuenta de que existe cierta rivalidad entre sus subalternos, el **Hermano Belferus** y el **Hermano Mizrrin**. También les explica que gran parte de esto lo sabe también merced a **Emma Swall**, una de las cocineras de la posada, quien también sirve en el monasterio y suele estar enterada de gran parte de lo que acontece.

Al escuchar el nombre del líder religioso del monasterio, **Vera** se muestra sorprendida, pues se trata del que vieron en una de las lápidas en el recinto en ruinas del templo, cuando lo exploraron en su momento.

Entra a la sala común la **Capitana Acerogrís**, junto con un par de guardias que han finalizado su turno. Antes de pedir una ronda, la mujer les pregunta si durante su itinerario por el bosque se toparon con un joven soldado enano, **Kwon Yelmo-de-Hierro**, que pertenecía a las tropas auxiliares de la **Gloria de Cormyr** destacadas en la aldea. Hace unos días se presentó voluntario para tratar de romper el cerco y llevar un mensaje a los ejércitos reales. Si venían desde el oeste, habría posibilidades de que se hubieran topado con él.

Los héroes lamentan confirmarle que no vieron señales del enano, aunque **El'Del'tint** recuerda entonces que así decía llamarse el anciano **Abuelo Mascapiedra**, quien fue encontrado desorientado y achacoso en los alrededores de *Hultail*, como si el peso de los siglos hubiera caído sobre él al cruzar inexplicablemente de vuelta al presente.

Mientras los aventureros meditan sobre ello, un achispado novicio de **Deneir** es animado por otros lugareños a recitar de nuevo el poema compuesto por el **Padre Ambrus**, una petición coreara por los demás vecinos presentes. El joven se pone de pie y titubeante comienza a recitar.

Cuan espada de dos filos sucede  
 Un héroe del pasado ya regresa  
 Mas cual sombra maliciosa que pesa  
 Su rival vencido regresar puede  
 Ya el reino del dragón oscuro quede  
 La muerte camine libre y aviesa  
 Establecida el destino la mesa  
 Incluso el ánimo de los dioses cede  
 Renacido cual campeón o tirano  
 Con sus capitanes empeño asumir  
 La magia antigua pertrechada en mano  
 Pues antes de que con el destino dormir  
 Forjará un imperio de ébano  
 O al reino del bosque podrá redimir.

Lo cierto es que la letra del poema les resulta a todos muy conocida. Desde hace unos meses, tras la derrota del ejército de muertos vivientes por el **Rey Azoun** y el fin de la maldición necromántica, es una canción que ha empezado a correr por las tabernas de *Suzail*.

Este hecho siembra todavía más dudas en el ánimo de los compañeros, pues sospechan que no es una casualidad que la profecía escrita por un sacerdote de **Oghma** más de cuatrocientos años en el pasado haya resurgido para difundirse como una tonada popular por el reino.

**Día 1 tras el Velo:** La noche ha transcurrido entre extraños sueños que, por alguna razón, ninguno de los héroes es capaz de recordar con nitidez.

Después de desayunar, el grupo decide ir al *Monasterio de la Palabra Sabia* para entrevistarse con los sacerdotes del **Dios Sabio**. Lo cierto es que el edificio, que alberga una amplia biblioteca y una sala de copistas, es magnífico al verlo en su esplendor, y el corazón se les ensombrece al pensar que esta joya del conocimiento quedará reducida a unos muros silenciosos y vacíos. Para su sorpresa, **Vera** comprueba que no están presentes las lápidas que vieron en el futuro, ni la de **Ambrus**, ni la otra, cuyo nombre no recuerdan. Esto provoca que diversas teorías entren en juego, pues no se explica la presencia de la tumba del **Abad** en el futuro, a menos que, de alguna manera, alguien la construyera o se avecinen acontecimientos capaces de cambiar la realidad que ahora están experimentando.

**Ambrus de Oghma** resulta ser un anciano de ademanes amigables que los recibe cordialmente en la nave central del templo. Sabedores de que su historia es demasiado increíble como para vestirla con adornos y otras medio verdades, el grupo ha decidido ser honestos con el **Abad**, pase lo que pase, por lo que **Galahad** le relata con total franqueza todas las peripecias acontecidas por los aventureros y su viaje hasta este extraño lugar anclado en el pasado.

No obstante, el **Abad** parece asimilar su historia con cierta naturalidad, sin tildarlos de locos, ni mostrarse incrédulo en ningún momento. Él mismo ha experimentado hechos inexplicables en los últimos tiempos. Respecto a las runas primordiales, durante mucho tiempo se han encontrado círculos antiguos, incluso anteriores a la presencia de los elfos en el *Reino del Bosque*. Existe un libro en el que se recogen todas aquellas que han sido encontradas hasta la fecha, y puede pedir a uno de los **Hermanos Escribas de Deneir** que haga una copia en un pergamino para ellos. De hecho, en el círculo más próximo, situado en el bosque al oeste de la aldea, le ocurrió hace un año un acontecimiento portentoso. Hacía poco que **Oghma** le había revelado una profecía que trasladó al **Secretario Escriba Mizrrin** para que fuera estudiada e interpretada. A menudo paseaba cerca del antiguo círculo, pues notaba que su mente se aclaraba cuando los problemas le perturbaban. Al norte, llegaban rumores del surgimiento de los **Señores Brujos**, pero todavía su ejército no amenazaba la región. Entonces, atisbó un destello en el bosque, próximo a las piedras milenarias. Al acercarse, vio el cuerpo de un joven, que únicamente portaba una mortaja y un colgante plateado. Por un instante, pensaba que estaba muerto, pero sus ojos se abrieron sobresaltados. No recordaba nada, ni siquiera su nombre. Sobre ellos, una sombra oscura empezó a arremolinarse en el aire y él contempló como se dibujaba una ventana mística en la que aparecía un ser cadavérico que portaba un símbolo demoniaco. Más tarde, investigando en la biblioteca, descubrió que se trataba del sello de **Orcus**, un poderoso **Señor de los Demonios**. Él musitó una plegaria a **Oghma** para protegerlos y evitar que la criatura de ultratumba pudiera cruzar hasta ellos, luego arrastró como pudo al convaleciente joven para alejarlo del peligro. Un rayo de luz impactó entonces desde el otro lado de la ventana al no muerto, que quedó bañado en llamas. Y el portal en el aire desapareció. Tras pedir ayuda, pudo con unos leñadores locales llevar de vuelta al joven de regreso a *Retiro Dorado*, aunque al llegar, descubrió que había perdido el colgante y, a pesar de que envió a gente a buscarlo, no pudieron encontrarlo. Desde entonces, ha estado cuidándolo. Con el paso del tiempo, el joven empezó a experimentar sueños y pesadillas que lo atormentaban. Recordó su nombre, **Michael**, pero poco más. De alguna manera, el **Padre Ambrus** cree que la aparición **Michael** es una señal, pero desconoce el significado o qué papel ha de desempeñar, y si está relacionado con la profecía de **Oghma**. La amenaza de los **Señores Brujos** precipitó que tuviera que recurrir a solicitar la ayuda divina de la deidad para realizar un ritual que salvase la aldea. Se dice que los nigromantes son descendientes de los antiguos archimagos nethereses, y que precisamente emplean las runas arcanas que éstos descubrieron como armas en su cruzada destructora.

Los héroes se dejan al **Abad** seguir con sus tareas, y deciden entrevistarse con sus subalternos, aunque **Agecra** aprovecha para deslizarse sin ser visto para comprobar si en la cripta subterránea está trazada la runa primordial que encontraron en el futuro.

**Mizrrin Opalis de Deneir** es el **Sacerdote Secretario** del monasterio, y el líder de los clérigos del **Escriba de Oghma**. Cuando le mencionan si conoce la existencia del culto a **Orcus** se muestra verdaderamente sorprendido de que alguien pueda seguir a un ser del *Abismo*. Respecto a su participación en el ritual protector, confirma que todos los miembros del monasterio participaron, para aunar la energía de sus plegarias y poder crear un escudo que ocultase la presencia de la aldea a aquellos que la amenazaban.

Cuando acaban su reunión con el sacerdote de **Deneir**, **Agecra** les confirma que la runa está presente en la cripta con las urnas en el pequeño sótano.

El otro lugarteniente del **Abad** es el **Hermano Belterus Malfer**, a quien encuentran en el exterior del edificio, junto a un círculo de losas de piedras que recogen diversas plegarias al **Señor del Conocimiento**. El clérigo se encuentra en mitad de un terreno allanado alrededor de una gran roca, que es usado como arena de combate. De hecho, él y otro iniciado se encuentran desnudos de cintura para arriba, peleando en una mezcla de puñetazos, llaves y movimientos desarmados que les llaman la atención. El propio **Michael** está también presente, animando junto con algunos novicios a los dos luchadores.

Al finalizar el entrenamiento, mientras se seca el sudor, **Belterus** le da la bienvenida, después de que **Michael** realice las presentaciones. El clérigo les agradece que ayudasen al joven en la pelea con los gnoll. Además, dada la amenaza que se cierne sobre *Retiro Dorado*, el concurso de un grupo de aventureros puede ser valiosísimo. Él suele encargarse también de entrevistar a los recién llegados, por lo que está a su disposición.

El grupo aprovecha para preguntarle sobre los círculos de piedras primordiales. **Belterus** les explica que la mayor parte de lo que sabe es gracias al propio **Padre Ambrus**, quien en su juventud estuvo estudiando varios de ellos. El más famoso es el llamado *Altar Desconocido*, que se encuentra siguiendo el camino hacia *Wheloon*. Por supuesto, está el situado al oeste de la aldea. Sin embargo, según las investigaciones del **Abad**, han llegado a encontrarse otros cuatro en las fronteras del reino. Algunos incluso en el *Bosque del Rey*, en el corazón del mismo. Al principio, ellos creían que podrían estar vinculados con los druidas, de hecho, el **Círculo de los Nueve Caballeros del Bosque**, agrupa a druidas y guardabosques que protegen el *Bosque del Rey*, pero es el único círculo druídico conocido en *Cormyr*. Aunque ellos tienen poco acceso al conocimiento de los elfos, cuando han podido hablar con alguno de sus aliados, éstos han dejado entrever que las piedras estaban allí ya cuando los Tel-Quessir se asentaron en estas tierras y se remontan a una época anterior. Algunos de los eruditos con los que se carteo **Ambrus** teorizaban con que su origen tenía que ver con el dominio de los dragones, y mencionaban la leyenda del **Dragón Púrpura**, un ser hecho de pura magia ligado a la tierra.

Respecto a niebla, **Belterus** cree que es una manifestación del ritual realizado para proteger la aldea. Por una parte, es verdad que ningún enemigo ha atacado directamente al pueblo, pero también es cierto que por lo que le han contado los lugareños que se han internado en la neblina, los alrededores de la población parecen ahora extraños. De hecho, hace un tiempo un par de viajeros mencionaron que habían visitado la torre de un mago al sur, algo de lo que no tenían noticia. Enviaron exploradores para averiguar más, por temor a que pudiera tratarse de uno de los sirvientes de los **Señores Brujos**. La expedición regresó sin éxito, pues mencionaban que criaturas hechas de sombras los habían acechado durante su viaje y temieron por sus vidas.

Al escuchar esto, los compañeros se ofrecen para visitar y averiguar más cosas del misterioso mago, lo que **Belterus** les agradece, prometiendo que les entregará pertrechos para ayudarles en su empresa.

**Día 2 tras el Velo:** A primera hora de la mañana, **Belterus Malfer** se acerca hasta el *Ganso Dorado*, donde les entrega una antorcha encantada para arrojar luz permanentemente, similar a la que ya posee **Agecra**, así como un par de pociones curativas por si tuvieran que necesitarlas.

Los compañeros, junto con **Lawren Krent**, quien ha conseguido que el herrero local le preste un escudo, se ponen en marcha y se internan de nuevo en el bosquecillo neblinoso, siguiendo más o menos la ruta que les ha indicado **Kargos McNuil**.

Tras varias horas de marcha, se dan cuenta de que están siendo seguidos. Pequeñas criaturas acechan entre los matorrales más allá del camino, pero no se atreven a atacarles.

Unos pasos pesados se escuchan, provocando ecos fantasmagóricos entre la niebla, así como chillidos asustados cuando los seres que los vigilan se dan a la fuga. Un humanoide enorme, revestido de armadura metálica erizada de púas y que tiene su rostro oculto por un yelmo cerrado coronado por una cornamenta astada surge de la bruma y se detiene a varios metros de ellos. Del interior del casco cerrado resuena una voz metálica que les habla en la Lengua Comercial, preguntándoles el motivo que los trae al confín de los dominios del **Maestro Ucaster**.

Como la criatura no se muestra hostil, los aventureros optan por ser diplomáticos y respetuosos, y solicitan entrevistarse con el mago, para intercambiar conocimiento. Al parecer, esto despierta la curiosidad de su interlocutor, puesto que el ser asiente levemente y se da la vuelta con intención de que le sigan.

Después de caminar durante un rato tras la imponente armadura andante, el grupo sale de la niebla, encontrándose una llanura en mitad de un cielo gris que parece extenderse hasta donde llega la vista. Una torre circular, de aspecto sencillo se eleva frente a ellos. El autómatas abre la puerta y con voz monótona les indica que la mitad de ellos pueden pasar, y el resto esperar fuera con sus armas.

**El'Del'tint**, **Galahad** y **Vera** cruzan el umbral, sintiendo que se encuentran en algún tipo de espacio dimensional, puesto que la planta de la construcción en la que se encuentran se expande algo más de lo que se percibe al ver la torre en el exterior. Unas escaleras permiten subir por ambos lados del muro hasta el segundo piso, donde hay sendas puertas abiertas que conducen hasta una cámara en la que arden unas antorchas que emiten una luz azulada. En mitad de un amplio círculo de runas arcanas se sienta un humano de aspecto peculiar. Apareta estar en la cuarentena, aunque sus ojos parecen más viejos y al hablar, usa un tipo de jerga bastante distintiva. Se presenta como **Bandor Ucaster**, de los **Divinos**, nativo de la gran metrópolis de *Sigil*. Aunque su torre linda con el *Pliegue Sombrío*, no suelen llegar muchos viajeros atravesando lo que él llama la *Miríada de Semiplanos*.

Una vez más, los héroes confían en que la franqueza puede ser la mejor forma de ganarse la confianza del peculiar mago, así que le explican todo lo que saben acerca de su viaje al pasado, así como la presencia de un ser malvado en la aldea, según les previnieron. **El'Del'tint** incluso le muestra una de las runas primordiales para ilustrar su relato. Al hacer esto, **Bandor** reacciona pidiéndole que sea cuidadoso con el símbolo. Incluso a pesar de ser una copia de la original, las runas primordiales trazadas siguiendo los ritos antiguos son poderosas. También les recomienda que no las lleven juntas, pues en según qué lugares místicos, podrían desencadenar reacciones inesperadas.

Cuando le mencionan que algunas de ellas fueron la llave que activó el portal que los trajo hasta aquí, el mago asiente. Los portales son lugares caprichosos, no obstante. Algunos se abren y cierran merced a llaves como las runas, pero otros no se comportan según dichas reglas, activándose en determinadas circunstancias, o incluso de manera totalmente aleatoria, lo que podría explicar lo que le aconteció a la pareja de viajeros del *Valle de la Daga* que lo visitaron anteriormente.

En cuanto al mal que se oculta en la niebla, **Bandor** es un estudioso de la *Mirada de Semiplanos* y confía en su fiel autómeta, el **Cazador**, para proteger su torre durante sus ausencias. Cuando apareció el *Pliegue Sombrío*, como él denomina al semiplano que alberga la aldea y el bosque neblinoso, percibió energías divinas y malignas por igual. Desconoce si el ser al que se enfrentan es un baatezu, un tanar'ri, un yugoloth, u otro tipo de demon, pero su presencia se siente en la propia existencia del semiplano.

Aunque los nombres que emplea el mago les son desconocidos, los aventureros van haciéndose una idea de lo que se enfrentan y de algunas de las consecuencias que podría tener la destrucción de la criatura maléfica.

Respecto a lo primero, **Bandor** les explica que, muy probablemente, si el demon fuera vencido de alguna forma, el reino que ha creado desaparecería y quienes lo habitan podrían verse arrastrados de vuelta al mundo terrenal, donde sufrirían el paso del tiempo, que los mataría al instante. También es posible que el semiplano entero se viera absorbido por la *Mirada*, lo que también provocaría que sus habitantes se disolvieran poco a poco en la inmensidad del universo.

En todo caso, dado que no parecen lo que él llama "mascas poderosos", si no quieren "acabar en el libro", es necesario que se pertrechen con armas lo suficientemente potentes como para enfrentarse al ser. Él conoce un lugar, dentro del *Pliegue Sombrío*, donde hay una fuerte conexión con el *Plano Elemental de la Tierra*. Por sus palabras, el grupo se da cuenta de que habla de la cantera cercana a la aldea, de la que se extraía la peculiar piedra amarilla con la que confeccionaban los ladrillos que daban nombre a la población. Según **Bandor**, en estas grietas planares crecen cristales elementales, que pueden usarse para potenciar temporalmente armas o conjuros. Sin embargo, también habrá criaturas terranas, y sospecha que, si llevan el tiempo suficiente en el semiplano, se habrán visto corrompidas por la influencia maléfica del demon.

**El'Del'tint** le menciona entonces al mago lo ocurrido al enano **Kwon Yelmo-de-Hierro**, quien portaba la runa primigenia de la vida, lo que causa notable consternación en **Bandor**. El **Divino** les confiesa que él proporcionó la tablilla rúnica al joven enano, con la esperanza de que podría cruzar por sí solo el portal. Tal vez al no portar todas las runas necesarias, se vio abocado al efecto del tiempo, aunque su naturaleza enana le permitió sobrevivir, aunque perdiendo la cordura en el proceso.

Este hecho parece hacer replantear al mago sus palabras. Además de estudiar los semiplanos, admite que vigila el *Pliegue Sombrío* porque estaba relacionado con los **Señores Brujos**, cuya ambición trascendía de su mundo terrenal. Su facción conoce la historia de esta cábala de nigromantes, y sabe que no fueron destruidos en el pasado, únicamente derrotados. Hace poco, han vuelto a percibir los ecos de la magia rúnica que empleaban despertándose. De alguna forma, cree que la criatura en el interior de la niebla está vinculada a ellos. Por lo que sabe, el demon al que se enfrentan es un reclutador de la **Guerra de Sangre**, un conflicto malvado que se extiende por el universo entero. Si, de alguna manera, los **Señores Brujos** pueden llegar a aliarse con alguno de los bandos del mismo, sería un desastre de proporciones cósmicas.

Les propone una alianza. Si ellos derrotan al demon, en el futuro les ayudará cuando tengan que enfrentarse a los nigromantes, antes de que consigan retomar su campana de conquista. Como les ha explicado antes, desconoce las repercusiones que ello puede tener para la supervivencia de las gentes del semiplano, pero no hacer nada sólo provocará que el ser maligno se vaya haciendo más y más fuerte con el tiempo.

Intrigados por las revelaciones del **Maestro Ucaster**, el grupo promete recuperar los cristales elementales, ya que parece ser el único modo de poder derrotar a este enemigo. En principio, ellos poseen las tres runas primigenias que les permitirían reactivar el portal sin peligro, pero no saben hasta qué punto su magia podría salvar al resto de *Retiro Dorado*.

El **Cazador** los conduce de regreso hasta los límites del *Pliegue Sombrío*, donde los compañeros continúan solos. Por el camino, han comentado a **Agecra** y a **Lawren Krent** los detalles de la conversación con el mago, y las dudas los asedian por doquier.

Un parloteo excitado les saca de sus pensamientos. Sobre una pequeña loma que domina el camino aparece una figura pequeña de aspecto reptiliano, que los héroes reconocen inmediatamente como un kobold, que exhibe una escamosa piel azulada y una pequeña vara de madera. La criatura emite un grito y una descarga de proyectiles arcanos impacta a **Galahad**, al tiempo que varias criaturas similares, de pieles rojizas y verdosas emergen a ambos lados de la senda.

**El'Del'tint** es el primero en reaccionar y responde con un conjuro similar contra el hechicero dracónico, que se ve bloqueado por un disco de energía que se hace añicos en el embate. Rápidamente, **Galahad** sube hacia el promontorio donde está el kobold de piel azul y otras dos criaturas. En la ladera, una trampa escondida salta a sus pies, pero consigue evitar un cepo dentado y colocarse frente al que parece el líder kobold. **Agecra** hace lo mismo, pero dirigiéndose a la elevación que domina la retaguardia del grupo. Otra trampa oculta se dispara al moverse, pero el ágil pícaro la esquiva sin problemas. En el centro del camino resisten **El'Del'tint**, **Lawren Krent** y **Vera**. Los kobold los asedian a distancia, disparando sus ballestas o arrojando lanzas.

El hechicero vuelve a conjurar su magia y una descarga relampagueante impacta a **Lawren Krent** y a **Vera**, dejando al antiguo caballero maltrecho. Otro lanzazo se clava en el tórax, quien empieza a verse en apuros, pero no se descompone, y con un tajo derriba a uno de los pequeños guerreros de escamas rojas. Al verlo malherido, la sacerdotisa de **Sune** invoca una plegaria curativa que restaña sus heridas.

Por su parte, **Agecra** se ve trabado con un kobold armado con una espada corta aserrada y otro que le dispara un virote a corta distancia. No obstante, el cormyreano se mantiene firme y hiere con su estoque al que tiene más próximo.

Aparece entonces una figura de entre la neblina del camino que conduce hacia la aldea. Se trata de una hembra gnoll, cubierta de pieles y tatuajes y que porta un arco largo. La criatura prepara una flecha, que queda recubierta de un aura sombría y dispara contra el hechicero kobold, para sorpresa de todos, incluida la criatura de escamas azules que mira desconcertado el proyectil que le atraviesa el pecho antes de desplomarse muerto. Los otros dos kobolds que lo protegían se dan a la huida al ver caer a su jefe y teniendo la amenazadora espada de **Galahad** demasiado próxima.

Aunque no todos los pequeños asaltantes son conscientes de lo ocurrido. Uno de los guerreros continúa peleando cuerpo a cuerpo con **El'Del'tint**, quien invoca su propia magia dracónica para bañar en llamas sus garras. Otro más cae bajo la espada de **Lawren Krent**. Finalmente, mientras **Vera** cura a **Galahad**, otro disparo de la gnoll abate a otro de los kobold, que ahora sí huyen a la carrera entre gemidos lastimeros.

Un silencio incómodo se extiende en el ambiente hasta que la forma de la hembra gnoll comienza a cambiar para transformarse en una mujer de rasgos pálidos que varios de los aventureros reconocen como **Fencia Huesomarfileño**, la caminante de la ceniza.

La enviada de las parcas les explica que no tiene mucho tiempo. Aunque la forma de gnoll le permite moverse con libertad por el bosque brumoso, debe acabar con los kobold para evitar que alguno de ellos pueda llegar al campamento de la banda de guerra y advertir al jefe de los gnoll. Merced a su influencia, ha conseguido que las criaturas no torturasen y sacrificasen a la monje helmita y ella la mantiene con el pretexto de ser su prisionera, aunque está relativamente bien. Ha percibido cierto debilitamiento en la protección que rodea al pueblo, por lo que ellos también deben actuar con rapidez. Al día siguiente, en cuanto claree, promete llevar al círculo derruido a la cautiva para entregársela, sana y salva. Echará la culpa a los exploradores kobold, cuyos

cuerpos dispondrá convenientemente. No obstante, eso también le hará perder prestigio a los ojos de los gnoll, por lo que les advierte que, si la barrera de niebla desaparece, la hueste de criaturas probablemente atacará de inmediato la aldea sin que ella pueda hacer nada.

Antes de que anochezca, los compañeros regresan a *Retiro Dorado*, reuniéndose con **Kargos McNuil** en la *Posada del Ganso Dorado*. De forma somera, explican al mercenario su encuentro con el extraño mago, revelándole la posibilidad de que una criatura maléfica hubiera podido corromper el ritual de los sacerdotes del monasterio y crear este semiplano, este reino separado de la realidad, en el que están atrapados. **Kargos** promete mantenerse alerta, por si viera u oyera cualquier cosa sospechosa.

**Día 3 tras el Velo:** Nuevamente, algunos de los héroes experimentan extraños sueños durante la noche, aunque únicamente son capaces de recordar vagas imágenes inconexas.

Mientras preparan su equipo para partir hacia el círculo de piedras megalíticas, **Agecra** ve un pequeño objeto de metal entre los carbones del brasero que calienta la habitación en la que duermen. El calor lo ha deformado, pero **Galahad** parece convencido de que se trata de un símbolo sagrado, aunque es incapaz de reconocer la forma concreta, debido a la forma retorcida a la que ha quedado reducido.

Recordando las advertencias acerca del poder de las runas primigenias que les hizo **Bandor Ucaster**, los compañeros reparten las runas que poseen para evitar que nadie lleve las tres que saben que actúan como llave del portal del círculo.

El viaje por el bosquecillo neblinoso transcurre sin incidentes. Tal y como prometió, **Felicia** los espera, en su forma de chamán gnoll tatuada y mostrando sus extrañas pinturas. Junto a ella permanece una mujer joven, de aspecto maltratado, pero todavía erguida expectante, a la que **El'Del'tint** y **Galahad** reconocen de haberla visto durante su estancia en *Puertabatalla*. Es **Aronia**, una monje luchadora de la **Iglesia de Helm**. Ella también los reconoce inmediatamente y les agradece que intercedieran en su rescate. También expresa su saludo y gratitud a **Agecra**, **Vera**, y a **Lawren Krent**. Estará orgullosa de ayudarles en su empeño para acabar con el ser diabólico que infesta este lugar y que ha secuestrado las almas de la población.

Por sus palabras, parece claro que **Fenicia** ha puesto a la helmita al tanto de sus sospechas, pero todavía no están seguros de si la ha convencido para sacrificar a los habitantes de la aldea a costa de destruir al demonio o no. En todo caso, la caminante de las sombras les exhorta a que sean rápidos encontrando armas para derrotar a la criatura. Entre las piedras ancestrales, están esparcidos los cuerpos de los exploradores kobold a los que derrotaron el día anterior, junto con los pocos que se dieron a la fuga y fueron eliminados posteriormente por la servidora de las parcas. **Fenicia** lo ha preparado todo para que parezca que el grupo la emboscó tras acabar con los kobolds, pero el hecho de tener que huir y perder a su prisionera hará que pierda su estatus de líder frente al jefe de guerra gnoll, por lo que no les garantiza que la banda de guerra pase a ser mucho más activa y violenta si detectan que la magia de la niebla que rodea al pueblo se debilita.

Tras despedirse de la caminante de las sombras, los compañeros se dirigen hacia el este, más allá de la aldea, pues allí es donde se encuentra la cantera de la que extraían la piedra para confeccionar los peculiares ladrillos que hicieron crecer *Retiro Dorado*. Es una marcha de media jornada, durante la cual, **Aronia** les detalla los pormenores de sus hallazgos en la región alrededor de *Hultail*, la captura del pobre **Cliff Hunches** por los orcos cuando activaron accidentalmente el portal del círculo derruido, y su posterior combate nocturno a la desesperada con los gnoll cuando ella y **Kargos** se encontraban ya en este extraño paraje brumoso. Lo cierto es que, de no ser por la intervención de **Felicia Huesomarfileño**, está seguro de que los gnoll la habrían torturado y, muy posiblemente, matado de una forma horrible.

Ha comenzado levemente a atardecer por encima de la neblina cuando la expedición se aproxima a un pequeño campamento abandonado que rodea una rampa de tierra que va descendiendo en círculos, atravesando algunas plataformas y puentes de madera recia hasta la entrada de la cantera. Con la creciente oscuridad, los aventureros creen percibir formas oscuras, sombras vaporosas, como aquellas de las que les habló el **Hermano Belterus de Oghma**. Pertrechados con sendas antorchas mágicas y con los conjuros de luz de **El'Del'tint** y **Vera**, se dan cuenta de que, efectivamente, las sombras se mantienen alejadas del halo de luz brillante. Sin embargo, una algo más definida, con unos brillantes ojos verdes se queda parada por unos instantes más allá de la luz de **Galahad** y les conmina a marchar de este lugar en paz. Su amo, **Levanzatratos**, es el protector de la aldea, y su pérdida significaría también la condenación de sus habitantes. Si se marchan, junto con aquéllos que no pertenecen al momento en el que se realizó el ritual, podrán marchar libremente y sin daño alguno.

Las palabras de la sombra parecen conciliadoras, pero los héroes temen el doble sentido de muchas de las promesas que quedan en el aire, sabedores de que los seres malignos no realizan actos de bondad de forma desinteresada, o qué propósito oculto albergan. Con gesto decidido, avanzan manteniendo altas sus luces al tiempo que rechazan cualquier trato con el amo del ser espectral, que se retira de nuevo entre la bruma.

Conforme descienden girando poco a poco por las rampas de madera y tierra, **El'Del'tint** y **Vera** notan una especie de pulso interior. No es doloroso, pero sí les hace sentir cómo si sus cuerpos se debatieran entre dos corrientes de aire. El hechicero y la clériga de **Sune** cree que puede ser un efecto debido a que se están acercando a la grieta abierta con el *Plano Elemental de la Tierra* que mencionó el mago.

Casi cuando están a punto de llegar al foso inferior, donde vislumbran herramientas y equipo de trabajo abandonado, escuchan unos gruñidos ásperos y, de la misma tierra de las paredes de la cantera, surgen tres macizos sabuesos hechos de tierra y guijarros que gruñen amenazadores.

**Vera** reacciona con rapidez, e invoca la bendición de **Cabello de Fuego** para ayudar a sus aliados. Siempre intrépido **Agecra** avanza con estoque y daga en las manos contra el can elemental más próximo, que todavía ni siquiera ha emergido totalmente de la pared, y lo traspasa con su acero, provocando un quejido de dolor por parte de la criatura. **Galahad** lo secunda, avanzando contra el mismo animal, y **Lawren Krent** los imita, atacando a otro sabueso en la pared lateral. Deseosa de ayudar y furiosa todavía por haber sido capturada, **Aronia** corre desarmada hacia el sabueso al que se enfrentan ambos héroes. Con un salto inesperado, propina una tremenda patada en la quijada de la bestia, que hace saltar tierra y piedrecillas por doquier, como si éste perdiera parte de su masa. Con un aullido lánguido, el elemental se hunde de nuevo en la tierra. Creyendo derrotado a este enemigo, **Agecra** se apresta para ayudar a **Lawren Krent** a enfrentarse al segundo adversario.

Un tercer perro emerge de debajo de la rampa y asesta un brutal mordisco a **El'Del'tint**, que queda algo renqueante. Por su parte, el otro sabueso lanza una feroz dentellada que desgarró el muslo de **Agecra**, provocando que el joven pícaro caiga al suelo desangrándose.

Viendo a sus compañeros en apuros, el resto de aventureros pasa a la acción. **Galahad** acude en ayuda de su hermano, y **Vera** canaliza una plegaria curativa de **Sune** para evitar que **Agecra** muera desangrado. Pensando con rapidez, **El'Del'tint** decide probar algo, y extrae el pergamino con la runa primigenia de la tierra y se concentra en la misma. Inmediatamente, el trazado de la runa empieza a brillar intensamente. El sabueso de terruño al que se enfrenta hace un ademán de atacarle, pero se detiene confuso. No obstante, ante la amenaza próxima de **Galahad**, el perro se recupera con rapidez y muerde con firmeza al paladín, para luego retirarse y fundirse con la tierra.

Parece claro que la naturaleza elemental de las criaturas les permite moverse con facilidad entre la tierra y la piedra de la cantera, lo que los hace peligrosos e impredecibles. De hecho, el primero de los canes huidos, que había quedado bastante maltrecho, emerge a espaldas de **Vera** y muerde dolorosamente a la clériga. Por suerte, **Galahad** reacciona presto y su espada impacta por última vez al elemental, que se desmorona en un montón de tierra y guijarros inertes. Liberada de la amenaza, la semielfa recurre de nuevo a un conjuro curativo, y las heridas de **Agecra** se cierran, recuperando éste el sentido.

Los dos canes restantes se lanzan a por **Lawren Krent** y **Aronia** respectivamente. El retornado **Agecra** se aproxima también a ayudarles. También **El'Del'tint** presiona, pero su llama arcana no consigue impactar a la criatura. No obstante, uno de los sabuesos está muy debilitado y se queda junto al umbral de entrada, como si aguardase una última orden de proteger el lugar. El animal no es rival para **Galahad**, que lo destroza con un tajo de su espada.

El último enemigo restante es rodeado inmediatamente por **Agecra**, **Aronia** y **Lawren Krent**, quienes lo acosan hasta que la criatura se deshace en materia elemental cuando la daga del pícaro cormyreano se clava en su cuello.

La pelea con estos inesperados guardianes ha sido más dura de lo que pensaban, por lo que **Vera** recita una oración comunal sanadora, que restaña en gran medida las heridas de los presentes.

Es hora de entrar en los túneles de la cantera y aproximarse a la grieta planar. Con la luz de sus antorchas, **Galahad** cree distinguir un brillo extraño en la roca de las paredes, que muestran unas vetas brillantes. Al ir adentrándose por el corredor principal, el helmita y sus compañeros se dan cuenta de que no sólo son vetas, sino que enormes cristales de los que parecen florecer una especie de prismas de color marrón brillante, crecen en algunos de los muros. De hecho, dos de ellos están tan próximos al arco que da acceso a las galerías principales que la estructura está peligrosamente debilitada.

Mientras **Agecra** y **Galahad** lideran, **El'Del'tint** se aproxima a uno de los grandes cristales. Algo llama entonces su atención. Un par de piedras en las cercanías comienzan a moverse se resquebrajan hasta adoptar una forma casi viva, con un halo de luz azul en el centro. Se produce un silencio tenso entre todos los presentes. Un silencio que se quiebra cuando **El'Del'tint** arranca uno de los prismas cristalinos. Con un destello azulado que parece denotar furia, las rocas vivientes se preparan para atacar.

Pero son los héroes quienes toman la iniciativa. Una vez más, **Agecra** avanza sin temor para enfrentarse al guijarro elemental, secundado de nuevo por **Galahad**. Por detrás suyo, **Aronia** y **Lawren Krent** se traban con la otra criatura, lo que deja libre a **El'Del'tint** para coger otro de los prismas, mientras que **Vera** se aproxima para encantar la espada bastarda del paladín helmita, ya que sospecha que este combate va a ser duro.

Los temores de la sacerdotisa se materializan en forma de una criatura humanoide formada de roca masiva y aspecto poderoso, que junta sus puños para asestar un tremendo golpe al campeón del **Dios de los Guardianes**. Éste resiste el potente ataque y ve por el rabillo del ojo como otro guijarro se aproxima rodando, por lo que anima a **Agecra** a acabar con la criatura elemental más débil. Su táctica tiene éxito, y sus ataques combinados consiguen que la roca viviente de desmorone y el brillo azul se apague definitivamente.

Ocurre entonces algo inesperado. **Lawren Krent** retrocede, dejando a la monje helmita combatiendo mano a mano con la segunda roca viviente. Pasa al lado de **El'Del'tint** y, por un instante, sus miradas se cruzan, pero el antiguo caballero no hace ademán de atacarlo. Cruza más allá del arco inestable y, para sorpresa y horror del hechicero, le asesta un espadazo a la roca, que comienza a desprenderse poco a poco.

En el túnel principal, **Agecra** y **Galahad** se enfrentan al humanoide de piedra y al otro guijarro que ha llegado rodando hasta ellos. Concentran sus esfuerzos en el ser más peligroso, al que asestan varios golpes. La

espada encantada del campeón va haciendo su trabajo, pero la energía elemental que impulsa a la criatura también es muy potente. El contragolpe del elemental es un puñetazo doble que quiebra las costillas de **Galahad** y que obliga a **Vera** a actuar ante el temor de que el helmita caiga por los temibles ataques.

Mientras **Aronia** sigue pugnando con el otro guijarro, **El'Del'tint** grita a sus compañeros para advertirles de la traición de **Lawren Krent** y de sus peligrosas intenciones. Arranca un tercer cristal y conmina al campeón caído a que cese lo que pretende, pues si el arco cae, podría provocar el derrumbe de toda la cantera, o al menos, de todo ese pasillo, lo que los encerraría con los elementales. Pero el antiguo tormita no cede, y sigue golpeando con fuerza la roca, incluso aunque esto pueda mellar la hoja de su espada.

La lucha continúa y **Galahad** se ve obligado a pedir el auxilio curativo de **Helm** antes de volver a arremeter contra el ser pétreo. También **Vera** gasta sus últimas energías en su compañero, pues parece el único capaz de detener al terrible guardián de piedra. Luego, alertada por los gritos de **El'Del'tint**, sale a la cámara exterior, donde contempla la escena de su antiguo aliado golpeando con decisión el pilar de roca con la intención de sepultarlos a todos. Ante esto, **El'Del'tint** invoca una descarga de proyectiles arcanos contra él, pero **Lawren Krent** no se detiene y vuelve a golpear el arco y las columnas, que están a punto de resquebrajarse. Ante esto, **Vera** decide correr hasta más allá del corredor y amenaza también con su daga al caballero.

En los túneles, la pelea es encarnizada. **Aronia** sigue intercambiando golpes con el guijarro viviente y, aunque sus puños están amoratados por los golpes que ha propiciado, todavía no ha podido derrotar a la pequeña criatura de roca. Por su parte, **Agecra** y **Galahad** siguen conteniendo a la otra roca elemental y al humanoide de piedra. Tanto el pícaro como el paladín están malheridos, pero también el ser ha recibido muchos impactos. De hecho, un tajo del helmita hace que la criatura se hunda en la tierra a sus pies, como si retrocediera vencida, aunque los héroes saben que esto puede ser sólo una maniobra para emerger luego en el lugar más inesperado.

Al otro lado de la sala principal, **El'Del'tint** conjura otra ráfaga de proyectiles arcanos contra **Lawren Krent**, que éste soporta estoicamente. Haciendo caso omiso a la amenaza de **Vera**, que intenta apuñalarlo sin éxito, el tormita caído sigue golpeando las piedras, de las que empiezan a desprenderse fragmentos y que está a punto ya de colapsarse.

El guijarro viviente impacta dolorosamente a **Agecra** justo en la herida recién cicatrizada que le causó el sabueso de terruño, y el joven vuelve a desplomarse, lo que obliga a **Galahad** a invocar el poder curativo de **Helm** para salvar a su camarada. Entonces, el guardián pétreo emerge de nuevo de una de las columnas de roca a sus espaldas y se alza en mitad de la sala, bloqueando cualquier tipo de retirada.

**El'Del'tint** lo ve ahora por primera vez, y duda entre usar su magia ofensiva contra el elemental o seguir desgastando a **Lawren Krent**. Opta por esta última estrategia, y vuelve a debilitar al traidor quien, a su vez, es atacado infructuosamente por **Vera**.

Apenas ha logrado levantarse y recoger sus armas, cuando el guijarro viviente golpea de nuevo en el estómago a **Agecra**, lo que vuelve a dejarlo fuera de combate. **Aronia** continúa debilitando a la otra roca elemental, pero ahora se ve amenazada también por el guardián de piedra, que la ataca tanto a ella como a **Galahad**, merced a sus largos brazos que golpean como auténticas columnas de granito.

Una onda de impacto y un estruendo ensordecedor hacen retumbar las galerías cuando finalmente, el arco cede por fin y se desploma cegando todo el acceso a los túneles interiores, aislando a los héroes de la salida. Herido y sudoroso, **Lawren Krent** se gira por vez primera hacia **Vera** y le sugiere que ayude a sus amigos a liberarse, al tiempo que camina tambaleándose hacia la salida de la cantera. La sacerdotisa de **Sune** hace caso omiso y persigue sin descanso al traidor, asestándole un corte con su daga.

En el interior del complejo, la lucha continúa. La solidez de las paredes y techumbres de roca han evitado que se desmoronase por completo y, apenas se ha levantado polvo del derrumbe, por lo que el escenario de la contienda está despejado y albergando una pugna encarnizada. Ante la amenaza del coloso pétreo, **El'Del'tint** gasta sus últimos conjuros de batalla para usar una descarga de proyectiles arcanos contra el elemental. En ese momento, El guijarro viviente al que se enfrentaba la monje helmita rebota contra la pared e impacta violentamente en el rostro de la mujer, que se desploma ensangrentada.

La situación parece desesperada, pero las criaturas de tierra también están muy debilitadas y un espadazo de **Galahad** consigue hendir la roca de la cabeza pétreo del guardián, apagando la luz mágica de sus ojos, y provocando que se derrumbe como una cascada de cascotes.

En el exterior de la cantera, **Lawren Krent** se gira para hacer frente a **Vera**. Vuelve a exhortar a la clériga para que no se interponga en su camino, pero la valiente joven continúa acosándolo, recibiendo entonces un tajo de la espada del veterano guerrero. Recurriendo a la magia de **Cabellos de Fuego**, la semielfa consigue que el dolor de la herida recibida abra a su vez una hemorragia en una de las heridas de su atacante, que queda muy debilitado. El traidor vuelve a descargar otro golpe contra la sunita, pero luego, merced a la pérdida de sangre, cae inconsciente.

Sólo quedan dos de los pequeños guijarros vivientes activos, pero casi todos los héroes se encuentran en una situación apurada. Al ver caer a **Aronia**, **El'Del'tint** se aproxima a la monje y trata de estabilizarla, sin preocuparse por la amenaza de la criatura elemental cercana. Con presteza, **Galahad** acude en ayuda de su hermano, y su espada acaba también con la roca viviente. Esto deja a un único adversario al que ambos deben enfrentarse. El hechicero invoca una llama arcana que rodea al elemental y el campeón acaba el trabajo, descargando su espada una última vez hasta reducir al ser a un pequeño montón de rocas inanimadas.

Sospechando que **Lawren Krent** puede ser todavía valioso para conocer los motivos que le han llevado a traicionar al grupo, **Vera** detiene el sangrado de sus heridas y lo deja recostado junto a la entrada de acceso. En el exterior hay diversas herramientas que podrían ser útiles para liberar a sus camaradas, aunque ella no es una experta en su uso. Cuando está a punto de acercarse a inspeccionarlas, ve que una forma se arremolina en lo alto de la rampa que desciende hasta el foso de la cantera. Es la misma sombra vaporosa que les salió al paso a su llegada. Silenciosa, la criatura incorpórea desciende lentamente hasta abajo, pero se mantiene en el límite de luz brillante que arroja el conjuro de la sacerdotisa. **Vera** no percibe la amenaza inminente que podría provocar un ser de ultratumba, pero la presencia silenciosa del espíritu la inquieta y le provoca una sensación siniestra. Pero está decidida a ayudar a sus compañeros, por lo que coge un pico y una pala y se interna de regreso a los pasadizos.

Dentro de las salas de los cristales, **El'Del'tint** y **Galahad** comprueban el estado de sus aliados. La rápida intervención del hechicero semielfo ha salvado la vida a **Aronia** y, milagrosamente, **Agecra** está vivo. Mientras el paladín reza a **Helm** para que le otorgue una vez más su poder sanador, su hermano venda cuidadosamente las heridas de la monje, quien abre los ojos tímidamente.

El tiempo pasa lentamente, mientras se van ocupando de los heridos más graves. De momento, prefieren no perturbar los prismas de cristal, en previsión a que esto pudiera despertar a alguna otra criatura elemental. Mientras **Galahad** ora, **Aronia** y **El'Del'tint** examinan el derrumbe y creen que trabajando en equipo y con algo de cuidado, podrían desbloquear la entrada en unas horas. Es más, su ánimo se ve acrecentado cuando escuchan débilmente como si alguien estuviera moviendo piedras al otro lado del túnel cegado, lo que les transmite la esperanza de que **Vera** está a salvo y tratando de ayudarles.

Efectivamente, la sacerdotisa de **Sune** se ha arremangado y puesto a trabajar, usando la pala para ir apartando los cascotes más apartados del derrumbe principal. En un par de ocasiones, sus movimientos han provocan la caída de alguna roca del techo, por lo que debe tener especial cuidado para no salir herida o provocar una segunda avalancha de rocas. Después de un rato de trabajo, mira por inercia hacia la entrada, donde cada vez está oscureciendo más y más conforme se acerca la noche. Un escalofrío le recorre la espalda al darse cuenta de que la silueta del cuerpo de **Lawren Krent** no está.

Transcurren algo más de tres horas cuando los héroes consiguen despejar lo suficiente la avalancha de roca como para que les permita salir arrastrándose sin demasiados apuros. Todos están sanos y salvos y se alegran de la presencia de **Vera** al otro lado. La clériga también está muy maltrecha, tras su enfrentamiento con **Lawren Krent** y sufrir el impacto de unos cascotes durante su labor de ayuda.

Al salir al exterior, **Agecra** y **El'Del'tint** ven un rastro sanguinolento que parte de donde estaba el cuerpo del traidor y va subiendo poco a poco por la rampa circular de subida hacia más allá de la cantera. Lo que les llama la curiosidad es que los pasos se van espaciando más y más, como si el herido se hubiera recuperado poco a poco a medida que avanzaba.

Afuera la oscuridad y la neblina lo cubre todo, por lo que los compañeros deciden descansar. No obstante, la cantera sigue imbuida por un halo elemental corrupto que exaspera los sentidos de **El'Del'tint** y **Vera**, por lo que optan por aprovechar el campamento de la superficie, manteniendo sus luces mágicas cubriendo la zona exterior en previsión de que otros espíritus sombríos puedan aproximarse.

Antes de acampar, deben decidir si intentan recolectar algunos cristales más, pues hasta ahora sólo han conseguido los tres que **El'Del'tint** recogió. La misión no está exenta de riesgos, porque no saben si arrancar más prismas podría despertar o invocar a otras criaturas terranas. Además, el paso a través del derrumbe no es lo suficientemente ancho como para permitir una retirada rápida y numerosa si la cosa fuera mal.

**Aronia** da entonces un paso al frente. La monje guerrera se ofrece voluntaria. Es la mejor preparada para la misión y, además, está en deuda con ellos por haberla rescatado de los gnoll y salvado la vida en las cuevas cristalinas.

Mientras los compañeros se preparan en el exterior, la helmita se interna con paso decidido en los túneles. Por suerte, al cabo de unos minutos, regresa sonriente, empuñando dos nuevos cristales, uno en cada mano.

**Día 4 tras el Velo:** Esta vez los sueños les muestran algunas imágenes conocidas, aunque la mayoría se centran en la pelea contra el terrible guardián de piedra o la traición de **Lawren Krent**.

Nada más clarea por encima de la neblina, los compañeros se ponen en marcha de regreso a *Retiro Dorado*. Es casi mediodía cuando avistan la aldea más allá del anillo de bruma y se acercan a la barricada principal, donde reconocen a la **Capitana Merinia Acerogrís**, quien se muestra tremendamente sorprendida al verlos, pues los creían muertos. Por lo que les explica, los acontecimientos se han precipitado dramáticamente en las últimas horas. Ayer por la tarde, el buen **Abad Ambrus** cayó enfermo y todos temen por su vida. Además, entrada la noche, su compañero, **Lawren Krent** llegó a la carrera, herido y ensangrentado. Según su historia, el grupo había combatido a seres de sombras y criaturas elementales en la cantera, pereciendo todos menos él. Debido a su estado, ordenó a sus hombres que lo acompañasen al monasterio.

Hoy al poco de amanecer, **Lawren Krent**, ya repuesto de sus heridas, y el joven **Michael** partieron hacia el oeste, internándose en el bosquecillo. Según sus palabras, el propio **Abad** les había encomendado ir en busca de refuerzos, dado que su estado debilitaría sin remedio el ritual protector. De hecho, los aventureros observan que, como haciendo eco del relato de **Merinia Acerogrís**, la bruma por encima de las copas de los árboles parece estar haciéndose más fina.

La **Capitana** les pregunta a su vez por **Aronia**, a quien no reconoce. La helmita se presenta como una monje guerrera, rescatada por los héroes y dispuesta a ayudar a las gentes de la aldea, por lo que la guardia le da la bienvenida. En cuanto a **Krent**, confiesan que los traicionó y abandonó durante la lucha en la cantera, pero sus propósitos les son desconocidos. Sospechan que el traidor irá al círculo de piedras, pero el motivo por el que se haya hecho acompañar por **Michael**, engañando a todos, es un misterio.

No es difícil seguir el rastro de los dos hombres, aunque les llevan cierta ventaja, por lo que el grupo se mueve con rapidez intentando alcanzarlos antes de que puedan llegar a las antiguas piedras monolíticas. Cuando se encuentran cerca de su objetivo, escuchan el eco de un cuerno de caza y aullidos y carcajadas que reconocen inmediatamente. Pronto se mezclan con el ruido de combate por delante de ellos. Parece evidente que una partida de caza gnoll también ha encontrado a sus objetivos y que una lucha en toda regla se está produciendo en el altar primigenio.

Al emerger de entre los árboles, pueden ver como **Lawren Krent** y **Michael** hacen frente desde la escalinata que conduce a la plataforma central a varios gnolls y a sus bestias de caza. El antiguo caballero lleva un par de flechas clavadas, pero combate sin inmutarse a sus oponentes. Junto a él, el joven **Michael** porta un hacha de leñador que blande con decisión. Está claro ambos caerán bajo la superioridad numérica de los enemigos, sin embargo, algo llama la atención de **Agecra** y **Vera**, que son los primeros en surgir de entre la espesura. De la neblina que los rodea emergen varias sombras vaporosas, muy parecidas a la que vieron en la cantera. Los espíritus ascienden fantasmagóricamente, flotando en el aire cerca de la contienda. Por otra parte, el corazón del círculo de piedras, una zona delimitada entre cuatro columnas pétreas, comienza a desdibujarse y a rielar de una forma muy familiar para los héroes, como si las runas que sin duda ha copiado el traidor **Krent** estuvieran activando el portal al estar tan próximo al mismo.

Aun así, sus posibilidades parecen remotas. Un par de hienas caen sobre ellos y los derriban, al tiempo que los cazadores gnoll disparan con sus arcos de caza a los caídos, así como a **Aronia**, que está subiendo ya por la escalinata para enfrentarse a sus antiguos captores. **Agecra** mantiene la posición al pie de la rampa, pues ve aparecer por dicho flanco al líder de los gnoll y otro de sus guerreros, mientras que **El'Del'tint** y **Galahad** llegan a la carrera para unirse a la contienda.

En el círculo superior, **Michael** acaba con un tremendo hachazo con uno de los animales de caza, lo que enfurece sobremanera a los gnoll. **Lawren** le grita para que se meta en el interior del remolino creciente que rodea ahora ya por completo el interior de los pilares de piedra. Al escuchar esto, **Vera** también apela al joven, para que no haga caso del traidor.

El jefe de los gnoll dispara un certero flechazo que hiere a **Agecra**, pero el joven cormyreano se mantiene firme, protegiendo la retaguardia de sus compañeros. **Galahad** anima también a **Michael** para que se reúna con ellos en las escaleras y que no escuche los engaños de **Lawren Krent**. Otra flecha gnoll impacta al paladín, que puede interponer a duras penas su escudo divino en el último instante.

Algo confundido por las palabras contradictorias de **Lawren** y los aventureros, **Michael** da un paso titubeante hacia atrás, mientras sigue manteniendo a raya con su hacha a otra hiena. Por delante de él, **Lawren Krent** hace frente a otros dos enemigos, incluido un extraño gnoll encapuchado y tatuado que porta una hoja curva que comienza a brillar con un halo tenebroso. De hecho, una hiena muerde y derriba al antiguo caballero, momento que aprovecha uno de los gnoll para asestarle un brutal hachazo que lo deja tendido inerte en un charco de sangre.

La situación ahora es incierta. En la rampa, **Aronia**, **Galahad** y **Michael** pelean contra varias hienas, cazadores gnoll y el chamán tatuado. Al pie de la misma, **Agecra** contiene al jefe de la partida y a otro cazador, apoyado

por **El'Del'tint** y **Vera**. El hechicero conjura una llama arcana que abrasa al éste último, lo que da un leve respiro al pícaro.

El interior de las columnas es ahora un globo informe que engulle el cuerpo de la hiena caída, haciéndolo desaparecer. **Galahad** espera que la zona no se expanda, mientras resiste con voluntad férrea un intento del chamán gnoll por doblegar su mente. Entonces, contempla como una de las sombras se introduce en el cuerpo de **Lawren Krent** y, repentinamente, el tormita caído se levanta de nuevo aferrando su espada. Esto sorprende a los gnoll que lo daban por muerto, lo que aprovecha **Michael** para acabar con otra hiena y retroceder hasta la mitad de la escalinata.

Unos metros más abajo, el líder gnoll se pasa su arco a la espalda al tiempo que desenvaina una cimitarra curva con una de sus garras y asesta un tajo que deja muy malherido a **Agecra**. Por fortuna para el joven, **Vera** está atenta para invocar una plegaria curativa de **Sune** y la herida se cierra casi inmediatamente.

En la plataforma, los gnoll siguen atacando a **Lawren**, tras contemplar como una segunda sombra se introducía en su interior, renovando sus energías. También presionan a **Aronia** y **Michael**, que han recibido ya numerosas heridas, pero aguantan firmes. Por su parte, **Galahad**, cuya espada también ha sido imbuida por la magia divina de **Vera**, atraviesa de un solo golpe a una de las hienas, matándola al instante, lo que le deja cara a cara con el chamán gnoll, que porta su propia hoja encantada.

En la base del altar, **Agecra** asesta una estocada letal al cazador gnoll, lo que le deja únicamente con el temible líder como oponente. El joven cormyreano no está sólo, pues **El'Del'tint** invoca una descarga de proyectiles arcanos que hieren a la criatura, que ahora se da cuenta de que tiene que vérselas con ambos adversarios.

La batalla continúa en el filo de la cuchilla, pues cualquier bando puede imponerse. Con un gruñido bestial, el cultista gnoll invoca a su deidad demoníaca y su mano se carga de una energía oscura que hace gritar de dolor a **Galahad** al sentir su magia impía. El paladín se encuentra con un aliado inesperado en **Lawren Krent**, quien ataca a uno de los guerreros gnoll que lo rodeaban, y vuelve a ordenar a **Michael** que cruce el portal. Pero el joven hace caso omiso de sus palabras, pues ha contemplado con sus propios ojos como el caballero caído está impulsado por espíritus sombríos.

**Agecra** y **El'Del'tint** siguen combatiendo con el jefe de guerra gnoll, intercalando los ataques y fintas del pícaro con la magia de batalla que despliega el hechicero semielfo. El brutal líder contraataca con su cimitarra, pero poco a poco, la pareja de héroes comienza a decantar la lucha a su favor.

En el alto del círculo, la situación no está tan clara. Una vez más, la magia sanadora de **Vera** resulta providencial para recuperar parte de la vitalidad de **Galahad**, tras el asalto del sortilegio del gnoll. No obstante, el chamán sigue presionando al paladín, tanto con su hoja curvada como con otro conjuro oscuro. Por suerte para el helmita, la presencia de **Lawren Krent** atrae los ataques de los otros gnoll presentes, lo que evita que se vea sobrepasado. Además, la valiente monje **Aronia** también mantiene su posición, convertida en un torbellino de patadas y puñetazos. De hecho, una rápida sucesión de golpes de la helmita revienta las costillas de uno de los cazadores gnoll, que se desploma en el suelo.

Desesperado, el feroz líder gnoll se traba con **Agecra**, atacando al pícaro con su arma y sus propios colmillos. Reaccionando con rapidez, **Vera** invoca una nueva plegaria curativa para dar un respiro a **Galahad** y desciende empuñando una daga para ayudar a su compañero a enfrentarse contra el jefe de las criaturas, lo que permite que **Agecra** maniobre para encontrar un hueco y asestar una puñalada casi letal, que deja al monstruo tambaleante.

Sin embargo, la lucha todavía est lejos de estar totalmente ganada. Superado por el nmero de adversarios, pese a los espritus oscuros que lo auxilian, **Lawren Krent** vuelve a caer. **Galahad** aprovecha entonces para retirarse ordenadamente junto a **Aronia** y **Michael**, y asesta un espadazo mortal al lder gnoll, mientras su hermano **El'Del'tint** lo cubre con su magia.

Al ver caer a su jefe guerrero, incluso el chamn gnoll parece dudar. Ha perdido a muchos guerreros y bestias cazadoras, y la presencia de una tercera sombra que flota malvolamente sobre el aparentemente invencible **Lawren Krent** pone a prueba sus convicciones. Adems, el portal abierto entre las columnas tambin parece inspirarle un cierto temor. Finalmente, con un aullido de rabia, conjura una nube de negrura que cubre toda la plataforma superior, ocultndolo a l y al resto de sus guerreros de los ojos de los hroes.

Aprovechando este momento, los aventureros y sus aliados se retiran hacia el otro lado del claro, justo para contemplar cmo por la parte de atrs del altar de piedras escapan el chamn y los cazadores gnoll supervivientes. Es muy probable que se dirijan al campamento de la banda de incursores, pero tardarn en ir y regresar con refuerzos, lo que permite al grupo atender a sus heridos, aunque permanecen vigilantes hasta que el globo de oscuridad conjurado por el chamn se disipa. Para asombro de todos, el portal ha desaparecido y no hay ni rastro del cuerpo de **Lawren Krent**.

Mientras vendan sus heridas, **Michael** les agradece su rescate y que le hayan prevenido frente a la verdadera naturaleza de **Lawren Krent**. Su relato coincide con lo que les coment la **Capitana Acerogrs**, que el veterano luchador lleg muy malherido la noche anterior, contando que todos haban perecido enfrentndose a criaturas sombras y elementales de tierra en la vieja cantera. Esta maana, le estaba esperando sala del monasterio, con su mente turbada por el estado del anciano **Abad Ambrus**. Segn **Lawren**, el **Abad** le haba pedido que fueran a buscar a las tropas reales para salvar a la aldea. Se siente estpido por haberse dejado engañar de semejante manera, pero crey sus palabras sin dudar. Lo que no comprende es por qu quera que atravesase con l el extrao portal.

De regreso a *Retiro Dorado*, **Merinia Acerogrs** y sus hombres se regocijan del retorno de los hroes y del joven **Michael**, as como de su victoria contra los incursores gnoll. Su hazaa da esperanzas a los defensores de la aldea para poder resistir a los sitiadores hasta que llegue la ayuda que ellos creen que llegar.

El grupo acompaa a **Michael** de regreso al *Monasterio de la Palabra Sabia*, donde relatan lo ocurrido al **Hermano Belterus**, quien se encarga de todo ante la convalecencia del **Padre Ambrus**. El clrigo de **Oghma** se muestra muy preocupado por la salud del **Abad**, quien no ha mejorado pese a los esfuerzos tanto de plegarias divinas como de remedios ms convencionales de aliviar su estado. Les agradece que hayan rescatado a **Michael**, pues hubiera supuesto un mazado para el anciano el secuestro de su protegido. Por lo que les cuenta, **Lawren Krent** lleg muy herido entrada la noche anterior e incluso se desplom antes de llegar al monasterio, por lo que los aclitos tuvieron que emplear sus plegarias curativas en el momento. Sin embargo, recuperado el conocimiento, pareci encontrarse bien y prefiri regresar a la posada a descansar. Ha sido esta maana cuando, segn le han contado, abord a **Michael** al pie de la escalinata que conduce al templo. El resto de la historia, ya la conocen.

Lo cierto es que el sacerdote de **Oghma** se muestra doblemente preocupado por el estado del **Abad**. Su muerte, podra provocar que el ritual protector que protege *Retiro Dorado* quedase sin efecto, por lo que est sopesando junto al **Hermano Mizrrin** reunir a toda la congregacin para renovarlo, aunque desconoce si sern capaces de ello.

Preocupados por el **Abad Ambrus**, los aventureros piden verlo. En la sencilla celda donde descansa, vela por l **Mizrrin Opalis**, el **Sacerdote Secretario** de **Deneir**, quien les pide que no perturben demasiado al enfermo.

Realmente, **Ambrus** se presenta febril y su mente parece divagar a ratos. Cuando tratan de hablar con él, menciona el nombre de **Michael**, pidiéndoles que lo salven. Él cree fervientemente que la profecía que **Oghma** le reveló se refiere al joven y que si un agente oscuro quiso secuestrarlo es porque su destino todavía está por decidirse. Ellos podrían ser la luz que lo guíe para convertirse en el héroe que esta tierra necesita.

Apesadumbrados por el frágil estado del clérigo, el grupo lo deja descansar y regresan a la *Posada del Ganso Dorado*, donde se reúnen de nuevo con **Kargos McNuil**, al que ponen al corriente de lo ocurrido. Su plan es marchar al día siguiente, y activar el portal para llevarse a **Michael** y a cualquiera que no pertenezca a esta época, por lo que le encomiendan a **Kargos** que tantee a los hombres del *Valle de la Daga* para averiguar si estarían dispuestos a acompañarlos. Eso dejaría a su suerte a la gente de la aldea, pero no tienen forma de descubrir dónde se oculta la presencia maligna de la que les advirtió la caminante de la ceniza, ni cuáles son sus propósitos.

Respecto a la traición de **Lawren Krent**, el veterano mercenario se muestra algo incrédulo, aunque reconoce que cuando el antiguo paladín de **Torm** llegó a *Hultail* hace unos meses ya no era el mismo hombre que conoció antaño. Algo ocurrió en *Tyrluk* que quebrantó su fe, provocando que se diera a la bebida y que se comportase de forma extraña. Incluso llegó a confesarle que había empezado a oír voces extrañas, pero él lo achacó a la influencia perniciosa del alcohol.

No obstante, la noticia de su lucha contra los gnoll en el bosque y su victoria contra la partida de incursores se ha extendido entre los presentes, muchos de ellos milicianos que se relajan aquí entre sus turnos de guardia. Pronto los parroquianos y vecinos les agradecen sus esfuerzos y **Vera** se ve casi obligada a lanzar un discurso de esperanza para los habitantes de *Retiro Dorado*, que hace que muchos de ellos asientan con determinación, dispuestos a defender su hogar hasta el fin. Enardecidos, invitan al grupo a bebida y comida abundante en honor a su gesta.

Al finalizar el pequeño banquete, **Kargos** regresa a su mesa y les confirma que **Coifur** y su primo **Hurt**, los dos luchadores por la libertad del *Valle de la Daga* estarán dispuestos a acompañarlos al día siguiente. También les promete mantenerse alerta por si observa algo raro que pueda suponer una pista sobre la identidad del demón o de sus posibles seguidores.

Meditando todavía las posibilidades de encontrar a la criatura malévola que se oculta en este lugar, **Galahad** les pide a sus compañeros regresar al monasterio. Por la tarde, **Belterus Malfer** es quien cuida del **Abad Ambrus**, y pueden encontrar a **Mizrrin Opalis** trabajando en su pequeño despacho. Desgraciadamente, el escriba no puede ayudarles a encontrar medios para detectar la influencia demoníaca que buscan, aunque cree que una criatura como la que describen no podría entrar en el recinto sagrado del templo, por lo que les aconseja que le pidan al **Hermano Belterus** que disponga alojamiento para ellos si temen que dicha criatura pueda amenazarlos si realmente existe.

Por otro lado, **El'Del'tint** sugiere aprovechar la amplia biblioteca de conocimiento del monasterio para buscar pistas sobre el origen del joven **Michael**. Desgraciadamente, ninguno de ellos llegó a pedirle a la **Dama Nzssar** que les hablase sobre el colgante que le envió **Kargos**, y el propio mercenario no recuerda con exactitud la forma del colgante, por lo que se dedican a tratar de buscar leyendas que se remonten a los primeros años de existencia del *Reino de Cormyr* en los que se mencione el nombre del joven o las gestas de alguien que pudiera coincidir con él.

Entretanto, con el fin de averiguar la información sobre el medallón encontrado por **Kargos**, encuentran a éste hablando en la plaza principal de la aldea con el mayordomo del **Alcalde**. Aprovechan entonces para pedir audiencia con **D'Hubert Malioss**, quien les da la bienvenida formal y les pide que lo disculpen por no haberlos

recibido adecuadamente. La **Capitana Acerogrís** y el **Hermano Belterus de Oghma** le han puesto al corriente de sus hazañas, pero la presión de mantener la aldea a flote en cuanto a suministros y defensas hasta que lleguen los ejércitos del **Rey** lo mantienen ocupado todo el tiempo. Por el escudo heráldico que muestra, **Vera** se da cuenta de que el hombre pertenece a una rama lejana de la familia noble **Platacazadora**. Además, **El'Del'tint** percibe un aura mágica presente, aunque no puede ubicarla si pertenece a algún objeto que porte o que esté presente en la casa del **Alcalde**. En todo caso, su preocupación y nerviosismo parecen auténticos, por lo que los aventureros le prometen realizar cuanto esté en su mano para proteger a las gentes de *Retiro Dorado* y regresan al monasterio.

Con la premura de tiempo, la investigación de los aventureros en la biblioteca no arroja ningún resultado positivo antes de que suene el tañido de la campana que marca la hora de descanso de los clérigos y monjes del lugar. Han dispuesto un alojamiento para ellos, junto con un par de jóvenes iniciados, encima de la estancia comunal de los acólitos de **Oghma** y los copistas de **Deneir**.

**Día 5 tras el Velo:** Al filo de la medianoche, ninguno de los presentes ha logrado conciliar el sueño. No por las extrañas pesadillas que, en ocasiones, les han perturbado, sino porque comienzan a encontrarse mareados y enfermos. Únicamente **Galahad** consigue sobreponerse tras vomitar una bilis negruzca en uno de los cubos cercanos que se usan como orinales nocturnos. El resto de los héroes, incluida la monje guerrera **Aronia**, sufren escalofríos y fiebre. Alarmados por lo que ocurre, uno de los iniciados va a buscar al **Hermano Belterus**, quien acude al cabo de unos minutos junto con otro clérigo de **Oghma**. Tras un rápido examen inicial, la conclusión es clara: el grupo ha sido envenenado.

La gravedad de los hechos no quiebra la calma de **Belterus**, quien lanza una plegaria curativa para mitigar los efectos de la ponzoña y, junto con el otro sacerdote, bajan a la botica del monasterio para preparar un brebaje de hierbas medicinales que pueda ayudarles a combatir el veneno.

La noche transcurre con tensión, con **Belterus** y el **Hermano Salten** velando a los compañeros. **Galahad**, el único que no se ha visto afectado, trata de conciliar el sueño para descansar un poco, aunque en su mente no deja de aparecer la figura de **Lawren Krent**, envuelta en un sudario de sombras que le da un aspecto siniestro. La caída de la gracia de **Torm** del antiguo paladín es una advertencia clara del peligro que la influencia tenebrosa del demonio puede llegar a ejercer en este lugar.

Con las primeras luces, el antídoto preparado por los clérigos parece haber dado resultados. El resto de héroes se encuentran algo cansados, pero parece que lo peor ha pasado.

**Belterus** se ha retirado para descansar y prepararse para el ritual que intentará llevar a cabo hoy, junto con el resto de miembros del monasterio. No obstante, el intento de asesinato de los aventureros es un hecho muy grave, y ha enviado a un iniciado para informar de todo a la **Capitana Acerogrís**.

Mientras, los compañeros meditan sobre lo ocurrido. Recuerdan ahora que **Kargos** les habló de una mujer, **Emma Swall**, que trabajaba en la posada y en el monasterio, y que solía estar al tanto de casi todo lo que ocurría en la aldea. Si el veneno se encontraba en la comida o bebida del banquete del día anterior, es posible que el propio **Kargos** también se viera afectado. Por otra parte, la misteriosa enfermedad que sufre el **Abad Ambros** parece una coincidencia demasiado conveniente, por lo que vuelven a la celda del anciano sacerdote, pidiéndole al **Hermano Mizrrin** que les deje registrar con cuidado la habitación. No encuentran ninguna pista evidente, pero **El'Del'tint** se da cuenta de que es muy probable que los iniciados retirasen la bandeja de comida presente, puesto que han dejado sólo una jarra de agua con un vaso para dar de beber al convaleciente, y una pequeña tinaja para humedecer las compresas con las que tratan de mitigar la fiebre que lo aqueja.

Se le ocurre en ese instante al hechicero emplear el poder de las runas primigenias. Si la runa de la vida que portaba el joven enano **Kwon Yelmo-de-Hierro** le permitió atravesar el portal y sobrevivir al paso de los siglos, es posible que pueda salvar también o ayudar al anciano clérigo. Al igual que hizo con la runa primigenia de la tierra, el semielfo saca la hoja de pergamino que muestra el trazado de la runa de la vida y se concentra en la misma. Inmediatamente, su contorno empieza a brillar y un halo parece cubrir el postrado **Abad Ambrus**. Poco a poco, su respiración se ha algo más acompasada y profunda y su sueño febril se tranquiliza. El anciano no se despierta pero, desde luego, su estado parece haber mejorado visiblemente.

Asombrado por lo ocurrido, **Mizrrin** les agradece efusivamente su intervención. Aunque su regocijo se ve amortiguado por voces que llegan hasta ellos desde la entrada. Al asomarse a la ventana de la celda, ven como **Belterus** recibe con un acalorado iniciado que ha regresado a la carrera de la aldea y, para sorpresa de todos, les señala directamente.

Reunidos en la nave central para averiguar lo ocurrido, el sacerdote de **Oghma** les explica que **Kargos McNuil** ha sido detenido, y que la **Capitana Acerogrís** ha recibido órdenes de detener a los héroes bajo la acusación de conspirar con una chamán gnoll y de ser espías al servicio de los **Señores Brujos**.

Rápidamente, **Galahad** revela al clérigo el verdadero motivo que ha llevado al grupo a la aldea, y de cómo sus habitantes están siendo manipulados por un ser maligno, algo que el **Abad** ya sabía y que, muy posiblemente, le ha convertido en el objetivo de su venganza. Conforme su compañero paladín esgrime sus argumentos, **Vera** no deja de percibir una sombra de culpa que comienza a atenazar el rostro de **Belterus**, quien palidece por momentos cuando el helmita le explica la sospecha de que el ritual protector de **Oghma** fue pervertido por el demonio para sus propios fines. La sacerdotisa de **Sune** casi puede ver como se desata una pugna en el interior del hombre, aunque es la única que se da cuenta de ello.

**Galahad** finaliza su relato y **Belterus Malfer** todavía tarda unos segundos en reaccionar. Con sus primeras palabras apenas consigue articular que él nunca pretendió nada de esto, pero sólo **Vera** es capaz de captar el matiz de culpa en el tono de voz del sacerdote. Luego se recompone, y manifiesta que no puede ser que una mentira destruya la aldea y a sus defensores y se ofrece a acompañarlos a la aldea para contar la verdad a la **Capitana** y al **Alcalde**, evitar cualquier enfrentamiento y tratar de desenmascarar juntos al servidor de la maldad que está tratando de manipularlos a todos.

Cuando se preparan para bajar a *Retiro Dorado*, se les une **Michael**, exultante al haberse enterado de la mejoría de su mentor y dispuesto a ayudarles también a aclararlo todo.

Todos juntos se dirigen hacia la plaza principal, donde se encuentra la mansión del **Alcalde Malioss**. Justo al llegar desde una de las calles principales, les sale al paso la **Capitana Merinia Acerogrís**, junto con cuatro de sus guardias y un par de milicianos locales, todos pertrechados y empuñando armas. La oficial les exige que entreguen en nombre del **Rey**, y que los acompañen pacíficamente, ante lo que **Belterus** afirma que los aventureros son verdaderos héroes al servicio del reino y que han sido acusados injustamente. Desde el balcón de la casa mayor, **D'Hubert Malioss** contempla en silencio la escena junto a su mayordomo.

**Belterus** toma la iniciativa y trata de razonar con los soldados y guardias. Explica que todo es una manipulación, un engaño maquinado por un ser malévolo que trata de enfrentarlos unos contra otros. Pero la **Capitana** no cede y aduce que sigue órdenes y que la acompañen pacíficamente para ser interrogados en los barracones. Ante su insistencia, **Vera** y **Galahad** se muestran firmes. No entregarán las armas, pero no quieren ningún enfrentamiento. Por un momento, los guardias titubean y **Merinia Acerogrís** vuelve a ordenarles que recojan las armas de los aventureros. Un par de ellos se adelantan con paso inseguro. La oficial manifiesta que su cómplice, **Kargos McNuil** ha confesado su implicación con los incursores que amenazan la aldea, algo que

los héroes niegan rotundamente. La tensión crece y el enfrentamiento se hace inevitable, por lo que **El'Del'tint** invoca sus garras llameantes.

Reaccionando con presteza, **Vera** invoca la bendición de **Sune**. Una voz inhumana resuena entonces en la plaza, primero en un idioma atroz, que les hace sentir un escalofrío. Luego, resuenan unas palabras en Lengua Comercial, exigiendo a los guardias que los aprenen si es posible con vida. No queda claro si alguno de los presentes ha sido quien ha hablado, o si la voz ha sido manifestada por algún ente invisible que acecha entre las sombras. Pero sus efectos se manifiestan inmediatamente. Las dudas de los soldados y milicianos se disipan por completo y atacan a los compañeros y a sus aliados. **Belterus Malfer** recibe dos flechazos, así como varios golpes que lo dejan muy malherido. Esto provoca que **Vera** le exhorte para que se retire del combate y poder sanar al clérigo del **Dios del Conocimiento**, quien también recurre a las plegarias curativas de **Oghma** para terminar de cerrar sus heridas.

Se forma entonces una línea de combate entre los edificios, aprovechando los aventureros la estrechez de la calle para evitar ser flanqueados. **Vera** vuelve a convocar el poder de **Cabellos de Fuego** y encanta la hoja de la espada bastarda de **Galahad**, que brilla ahora con fuerza. Los bandos intercambian golpes y disparos, aunque tanto **Michael** como los héroes tratan de usar la parte plana de sus hojas en la contienda, evitando herir de muerte a ninguno de sus oponentes. No obstante, **El'Del'tint** no se anda con tantas contemplaciones, sus garras llameantes mantienen a raya a los guardias e, invocando su sangre dracónica, desata un abanico de llamas arcanas que recorre gran parte de la calle, abrasando a sus enemigos. Para asombro del semielfo, el fuego mágico rodea inofensivamente a la **Capitana Acerogrís**, quien le dirige una mirada siniestra.

El combate se recrudece y **Michael** consigue dejar sin sentido a un oponente, golpeándolo con la culata de su hacha de leñador. Tanto **Belterus** como **Vera** se mantienen en segunda línea, usando sus plegarias curativas para restañar las heridas que van recibiendo **Agecra**, **Aronia**, **Galahad** y **Michael**, quienes sostienen la parte más dura de la refriega. Uno de los guardias consigue rodear al grupo para atacar a la sacerdotisa de **Sune**, aunque al pasar junto a **Michael**, el joven le asesta un golpe imprevisto, como si sus reflejos se hubieran disparado. El soldado trastabilla por el inesperado ataque, pero consigue llegar hasta la semielfa.

Mientras **Michael** vuelve a tumbar a otro de los guardias, **El'Del'tint** rompe uno de los cristales elementales y conjura una descarga de proyectiles arcanos que impactan a **Merinia Acerogrís**, quien maldice con una voz incapaz de ser emitida por una garganta mortal. La oficial contraataca golpeando a **Agecra**, quien consigue aguantar el embate. Por su parte, **Vera** empuña su látigo para mantener a raya a su contrincante, siendo secundada por **Aronia**, quien se ha convertido en un torbellino de puñetazos, patadas y esquivas. **Galahad** contiene al resto de guardias y milicianos, ayudado también por **Agecra** y su hermano, así como el **Hermano Belterus**, quien trata de agarrar e inmovilizar a uno de los soldados.

Han caído dos de los hombres de armas de la aldea, pero el resto siguen combatiendo sin mostrar ninguna emoción, como si una voluntad invisible los impulsase. Aprovechando un hueco creado en las filas, la **Capitana** asesta un par de certeros espadazos a **Agecra**, derribando al joven pícaro.

**Vera** se apresura para sanar a su camarada y, por el rabllo del ojo atisba a ver a un par de figuras que se aproximan lentamente desde la calle a sus espaldas. Para su asombro, se trata de **Abad Ambrus**, quien avanza penosamente apoyándose en **Mizrrin Opalis**, el **Escriba de Deneir**. El anciano está pálido, pero hay un brillo de decisión en sus ojos.

Reaccionando ante la llegada del sacerdote de **Oghma**, **Merinia Acerogrís** vuelve a recitar algo en una lengua extraña y retorcida. Repentinamente, un halo de llamas oscuras baña la hoja de su espada. A pesar de ello, **Galahad** no se amilana, y golpea a la **Capitana**, al tiempo que **El'Del'tint** prepara otro cristal elemental.

**Agecra** queda en una situación comprometida, pues está tendido en el suelo junto a ella, por lo que opta por fingir seguir inconsciente hasta poder recuperar sus armas y levantarse sin peligro.

El buen **Ambrus de Oghma** lanza un desafío a la criatura maligna y pide a los héroes que le abran paso, mientras el leal **Mizrrin** lo ayuda a caminar. La presencia del anciano **Abad** da fuerzas renovadas a **Belterus** y **Michael**, quienes continúan combatiendo a los guardias. **Galahad** aprovecha el desconcierto y logra derribar a otro de los soldados de un espadazo con el plano de la hoja. Su hermano explota también el momento, y vuelve a conjurar una ráfaga de proyectiles arcanos que azota a **Merinia**, quien maldice de forma espantosa.

Uno de los milicianos consigue derribar a **Aronia de Helm** y, entonces, la **Capitana Acerogrís** invoca un aura de enfermiza luz violácea, provocando que todos a su alrededor comiencen a sentir un intenso dolor. Debilitado por este halo impío, **El'Del'tint** recibe un espadazo de la hoja oscura y se desploma también desangrándose.

Ahora el combate es desesperado, pero los compañeros no se rinden. **Agecra** se arriesga y, en un movimiento inesperado, agarra su daga y apuñala con ella desde el suelo a **Merinia Acerogrís**, quien grita sorprendida y cae al suelo, comenzando a convulsionarse horrendamente. **Galahad** aprovecha el momento para curar a su **El'Del'tint**, quien se levanta para salir del aura maligna que todavía rodea a la **Capitana**.

Sin embargo, el resto de guardias y milicianos no parecen inmutarse por la caída de su líder y continúan luchando con **Belterus** y **Michael**. De hecho, el clérigo de **Oghma** recibe un profundo tajo que lo deja maltrecho, obligándolo de nuevo a recurrir a sus oraciones sanadoras.

Con un sonido grotesco de huesos rompiéndose y carne desgarrándose, el cuerpo de la **Capitana Merinia Acerogrís** se levanta de nuevo, pero ha dejado de ser humano. La figura que se yergue ante ellos es una mujer alta de una belleza maliciosa. Su piel tiene un tono bronceado y viste una impúdica túnica carmesí. Su cabeza está coronada por unos enormes cuernos retorcidos y curiosamente, exhibe un largo rollo de pergamino escrito con símbolos arcanos como si fuera una estola. En sus ojos, brillan sendas pupilas verdosas que los miran con odio y desdén. Sus palabras resuenan ahora en la calle como el restallar de un látigo. Se autoproclama como **Levanzatratos**, a quien muchos han conocido como el o la, según la forma que adquiriera, **Artero**. Los héroes se han interpuesto por última vez en sus planes puestos en marcha hace ya largo tiempo. Con esta amenaza, recita unas palabras que lee del ominoso pergamino que porta, y unos zarcillos oscuros salen de sus afiladas uñas hacia **Galahad** y **Vera**. El paladín consigue resistir los efectos de la maldición, pero la sacerdotisa de **Sune** se ve rodeada de una oscura energía que la consume y debilita por momentos. Además, el aura impía continúa rodeándola, lo que provoca que **Agecra** se desmaje por el dolor y el cuerpo de la infortunada **Aronia** empiece a adoptar una tonalidad grisácea.

Pero los aventureros no se amilanan. **Vera** recurre al poder de su diosa y cura a la intrépida monje helmita, al tiempo que **Belterus** propina un par de duros puñetazos que dejan fuera de combate a otro de los luchadores dominados por la voluntad de la criatura. Viendo a su mentor en peligro, **Michael** también redobla sus esfuerzos, y derriba de un golpe a otro de los guardias. Rápidamente, **Galahad** deja caer su espada y avanza para recoger al caído **Agecra**, arrastrándolo luego hasta la plaza, fuera del pernicioso halo maléfico.

**El'Del'tint** recoge el arma de su hermano, al tiempo que contempla con detenimiento a **Levanzatratos**. Recuerda haber leído en su infancia historias sobre criaturas infernales, que muchos eruditos llaman diablos, aunque son conocidos en los *Planos Inferiores* como baatezu. Representan al orden malvado y la tiranía. Se trata de una de las razas malignas ancestrales, que recorren el cosmos engañando, esclavizando, y alimentándose de las almas de los mortales.

Afortunadamente, los héroes no pelean solos contra este engendro de los infiernos. **Ambrus de Oghma** comienza a recitar una plegaria protectora, con **Mizrrin de Deneir** a su lado. El **Sacerdote Secretario** se

muestra tembloroso y asustado, pero no abandona a su maestro, sosteniendo al anciano mientras éste se encomienda al **Dios del Conocimiento**.

Viendo al viejo **Abad** como la mayor amenaza potencial, la diablesa lee otra línea del siniestro pergamino y una esfera de oscuridad total impacta al sacerdote de **Oghma**. Su piel parece apergaminarse y sus venas se marcan con un color negruzco, pero el hombre resiste el sortilegio y continúa su plegaria. Adivinando las intenciones del clérigo, **Vera** conjura una bendición menor sobre él para ayudarlo en su propósito.

En la plaza, por detrás de la lucha, **Galahad** recurre al poder curativo de **Helm** para poner a **Agecra** fuera de peligro y empuña la hoja curva que arrebataron al pérfido **Hallod**. Esto permite que el joven pícaro se levante de nuevo. Sus armas se han quedado en el suelo, a los pies de la diablesa, por lo que empuña uno de los cristales elementales y la daga plateada que encontraron en la laguna subterránea.

Ajena a esto, **Levanzatratos** trata de acabar con el **Ambrus**, temerosa del poder divino que el sacerdote puede canalizar todavía. Vuelve a conjurar otra esfera oscura que arroja de nuevo al **Abad**, pero algo inesperado ocurre. **Mizrrin Opalis** da un paso al frente y protege con su cuerpo al anciano. El globo corrupto lo consume y el valiente clérigo de **Deneir** se desploma sin vida en el suelo. Pero su sacrificio no ha sido en vano. **Ambrus** finaliza su plegaria al **Dios Sabio** y un aura de luz brillante se mezcla con el halo violáceo de la diablesa, anulándolo y provocando además que en su piel comiencen a aparecer quemaduras divinas que la zahieren intensamente.

Recuperada gracias a la intervención de **Vera**, **Aronia de Helm** apresta el cristal elemental que porta y se lanza contra la criatura, aunque no consigue conectar ninguno de sus golpes. Por su parte, **Belterus Malfer** interviene para invocar una oración sanadora sobre el **Abad Ambrus** y, con un potente golpe, derriba a uno de los milicianos que todavía seguían combatiendo bajo las órdenes de la diablesa.

**Galahad** avanza también para atacar al ser infernal, pero no consigue herirla con la hoja del kukri. Haciendo caso omiso de sus ataques, **Levanzatratos** posa su mirada en **Aronia**, pero la voluntad de la monje bloquea el ataque mental.

Repuesto del ataque de energía oscura recibido, **Ambrus de Oghma** usa una de sus plegarias para reponer las energías de **Galahad**, para que el paladín helmita pueda enfrentarse a esta peligrosa enemiga. El campeón se mantiene firme y no da un paso atrás. Además, **Levanzatratos** continúa sufriendo el efecto de las llagas ardientes invocadas por el viejo sacerdote.

El último de los milicianos sigue en pie, con **El'Del'tint** y **Vera** tratando de dejarlo fuera de combate, lo que permite que **Aronia** y **Michael** entren al cuerpo a cuerpo con la diablesa para ayudar a sus camaradas. En la caótica melé que se produce, **Agecra** logra asestar una puñalada. Su hoja de plata se hunde con facilidad en la carne de la fémina malvada, que lo mira con odio y sorpresa. Con rabia, propicia un tremendo golpe al pícaro que hace crujir su cráneo, haciéndole caer al suelo como un muñeco roto. Luego, dirige su atención hacia **Michael**, asegurando al joven que acabará con él si no puede hacer que se una a sus huestes infernales.

La lucha es ahora extrema. **Aronia** consigue tumbar con uno de sus golpes a su oponente, lo que deja sola a **Levanzatratos** contra todos los presentes. **Galahad** recoge la daga de plata de **Agecra**, mientras **Vera** agota sus últimas reservas curativas para volver a salvar al pícaro. Una nueva descarga de proyectiles arcanos es conjurada por **El'Del'tint**, pero sin la potencia añadida de los cristales elementales, su magia no es lo suficientemente fuerte como para traspasar el escudo mágico invisible que protege a la baatezu. Ésta ataca a **Michael** con sus uñas convertidas en garras, pero el joven logra aguantar el asalto y **Galahad** le clava la daga plateada en la espalda. Enfurecida, la diablesa se gira hacia el paladín, pero el hacha de leñador de **Michael** se clava profundamente en su pecho. Atónita ante el inesperado ataque, **Levanzatratos** mira el arma incrustada y

luego comienza a gritar desgarradoramente. Su cuerpo se deshace en volutas de humo y cenizas que se dispersan en segundos, hasta que sólo queda el eco de un gemido. Agotado por el combate y los efectos sufridos por el envenenamiento, el **Abad Ambrus** se desploma inconsciente, lo que provoca que **Belterus** acuda a su lado y pida ayuda a **Michael** para trasladarlo al monasterio.

Por un instante, los héroes, vislumbran la escena que los rodea como en un sueño. Asustados por el ruido de la lucha, muchos de los vecinos de la aldea los observan desde lejos, así como el **Alcalde D'Hubert Malioss** y su ayudante. Al desvanecerse por completo la diablesa, la mayoría de los habitantes de *Retiro Dorado* parecen quedar aturcidos. Únicamente **Belterus** y **Michael** actúan normalmente. Mientras éstos llevan al anciano **Ambrus** de regreso a la seguridad del templo de **Oghma**, **Galahad** propone a sus compañeros ir a rescatar al cautivo **Kargos McNuil**, aunque primero se aseguran de que **Agecra** está fuera de peligro, haciéndole beber una de las pociones curativas que **Belterus** les entregó.

La gente de la aldea sigue como sonámbula y les indican de forma con gesto desganado la dirección de los barracones de la guardia. Con cautela por si hubiera algún otro lugareño dominado por la voluntad maléfica de la diablesa, el grupo entra en el edificio, cuya sala principal se encuentra desierta. Cuando se acercan al pasillo que parece dar a los calabozos, un ruido llama la atención, y un par de figuras armadas surgen del umbral.

Para alivio de todos, se trata de **Coifur Valagos** y **Hurt Brontos**, los dos hombres del *Valle de la Daga*. Al escuchar el revuelo producido en la plaza y notar la ausencia de guardias, pensaron también en intentar rescatar a **Kargos**, con quien habían trabado una cierta amistad. Con gesto sombrío, niegan con la cabeza, indicando que el veterano mercenario no ha sobrevivido. **Galahad** y **Aronia** se acercan para comprobarlo. Las puertas de las celdas están cerradas con pasadores y candado, pero la mirilla de una de ellas ha sido reventada, sin duda por **Coifur** y su primo, y puede verse el interior de la estancia. Efectivamente, el cuerpo sin vida de **Kargos McNuil**, con la garganta grotescamente hinchada y el rostro amoratado, yace en su interior.

Una vez fuera de los barracones, los aventureros empiezan a ver cómo los habitantes del lugar parecen estar recobrándose de su ensoñación poco a poco. No saben qué ocurrirá ahora que la diablesa ha sido desterrada y que el ritual protector de **Oghma** también se ha desvanecido. En todo caso, proponen a los hombres del *Valle de la Daga* marcharse al día siguiente en cuanto puedan, algo con lo que ambos están completamente de acuerdo. Desconfían de permanecer en la posada, por lo que les comentan que se ocultarán durante el resto del día, y se reunirán con ellos en las inmediaciones de la aldea cuando se marchen hacia el bosque.

De regreso hacia el *Monasterio de la Palabra Sabia*, los compañeros se cruzan con una pareja de acólitos de **Oghma** que desciende por las escaleras hacia la aldea. Reconocen a uno de ellos como el **Hermano Salten**, el clérigo que los cuidó la noche anterior durante su envenenamiento. Según les explica, el **Hermano Belterus** les ha encomendado curar a los guardias y tranquilizar a los vecinos hasta que él pueda dirigirse a ellos para atenuar los temores y hablar también con el **Alcalde**.

Para cuando los héroes llegan a lo alto de la colina donde se levanta el templo del **Dios del Conocimiento**, se dan cuenta de que algo ha cambiado. No sólo la niebla que rodeaba el bosque ha desaparecido por completo, algo que ya había empezado cuando el **Abad Ambrus** cayó víctima del veneno, sino también que el cielo ha cambiado. Aunque hay una luminosidad intensa, el sol y las nubes han desaparecido por completo y el azul habitual ha sido reemplazado por un color menos intenso. Curiosamente, pueden verse multitud de puntos brillantes sobre sus cabezas, como si miles de estrellas fueran visibles a plena luz del día.

**Ambrus de Oghma** está despierto, aunque muy débil, acompañado en su sencilla habitación por **Belterus Malfer** y el joven **Michael**. Cuando los ve, sonrío y pide que lo dejen a solas con el grupo. Siente que las fuerzas le fallan y que su final está cerca, pero está contento de haber cumplido su propósito. Gracias a ellos,

ha podido proteger a la gente de la aldea y desterrar una amenaza siniestra que los había aprisionado durante siglos. También les agradece su ayuda para comprender el significado de la profecía que **Oghma** le permitió vislumbrar antes de la llegada de **Michael**. Él creía que el joven estaba destinado a protegerlos de la amenaza de los ejércitos de los **Señores Brujos del Aguadewyvern** que amenazaban el reino, pero ahora comprende que el destino de **Michael** no se hallaba en su época, sino en el futuro, cuando el reino volviera a estar amenazado por un peligro más oscuro y mayor. Sin duda, la criatura infernal buscaba corromper dicho potencial y pervertirlo. Pero ahora sabe que los héroes serán capaces de guiar al joven por una senda luminosa para que se convierta en un faro de esperanza para todos aquellos que lo necesiten. Luego, con un gesto tranquilo, el anciano cierra los ojos y exhala su último aliento, quedando su rostro en paz.

Cuando el **Hermanos Belterus** y **Michael** regresan a la celda no pueden evitar que las lágrimas bañen sus ojos. La noticia de la muerte del **Abad** se transmite, los acólitos e iniciados se muestran apesadumbrados, pero también se consuelan, dándose ánimos entre ellos. Saben que la obra del **Hermano Ambrus** perdurará, y que ahora está visita la *Casa del Conocimiento*, los dominios de **Oghma** en *Tir Na Nog*, en los *Reinos Lejanos*.

**Belterus Malfer** se acerca a ellos y les explica que tiene una petición para ellos. Aunque durante mucho tiempo aspiraba a suceder como **Abad** en el monasterio, nunca esperó que sería en estas circunstancias. Su ignorancia ha causado grandes males, pero el sacrificio de **Ambrus** y de **Mizrrin** le ha abierto los ojos. Cree que, a pesar de la disipación del ritual protector, puede que la aldea continúe en peligro. Percibe como las fronteras mágicas que delimitaban este refugio se empiezan a desvanecer, y teme que las criaturas que acechan en el bosque puedan intentar un último asalto contra la aldea, imbuidos por el odio y la desesperación. Cree que, con la ayuda de los dioses, *Retiro Dorado* será asimilada poco a poco por la inmensidad del cosmos, lo que llevará a que las almas de sus habitantes viajen a los dominios de las deidades en las que creen.

Los aventureros sopesan su ofrecimiento y aceptan continuar protegiendo la aldea mientras les sea posible. Tal y como aventuró **Bandor Ucaster** en una de sus teorías, el semiplano parece estar siendo absorbido por lo que él llamaba la *Mirada de Semiplanos*, lo que sin duda restablecerá también el equilibrio del que hablaba **Fenicia Huesomarfileño**.

**Día 10 tras el Velo:** Durante todo este tiempo, los clérigos de **Oghma** y **Deneir** se han mostrado bastante activos para tranquilizar a la población, e incluso **Belterus** ha hablado con el **Alcalde Malioss** para mantener la calma y explicarle en parte lo ocurrido, aunque sin desvelar nada que pueda llevar a la anarquía. Las gentes de *Retiro Dorado* siguen creyendo que las tropas reales acudirán para salvarlos y que el extraño comportamiento del cielo, que ya no sigue los ciclos de día y noche, y en cuya cúpula, las aparentes estrellas cada vez son mayores y más brillantes, es un efecto de las plegarias protectoras de los sacerdotes del monasterio.

Los guardias y milicianos que protegen el perímetro fortificado han escuchado el sonido lejano de cuernos de caza y los aullidos dementes de las bestias cazadoras de los gnoll, pero no se ha producido ningún ataque.

Mientras preparan su marcha, **Vera** se ha ofrecido para llevar a **Suzail** cualquier carta o mensaje personal que el **Alcalde** desee. Aunque **D'Hubert Malioss** esperará a presentar un informe detallado al oficial del **Rey** que se presente en la aldea, sí que le agradece la deferencia, y prepara un mensaje para su hermano **Pirvan**, quien reside en la capital ocupándose de los asuntos familiares.

El **Abad Belterus** está sumamente agradecido por su noble gesto y ha querido obsequiarlos con una serie de obsequios que podrán serles de ayuda en su viaje. Es consciente de que ellos no los necesitarán en su viaje a los *Reinos Lejanos*, con suerte, a la *Casa del Conocimiento*. Por ello les entrega una serie de pociones curativas, así como varios pergaminos mágicos, talismanes de conocimiento y las manoplas de pelea rúnicas que él mismo poseía.

Antes de abandonar para siempre el *Monasterio de la Palabra Sabia*, el grupo no puede dejar de fijarse que un par de clérigos trabajan sobre las losas de piedra de las tumbas de la gran sala del templo. **Belterus** sonr e y les explica que all  reposar n los restos de **Ambrus** y **Mizrrin**. Si lo que cree es cierto, y la aldea regresa al tiempo al que pertenece, esas piedras dar n testimonio de la valent a y el sacrificio de ambos sacerdotes. Aunque los principales testigos de su historia y quienes ahora pueden mantenerla viva son ellos mismos, as  como el joven **Michael**, a quienes desea suerte en sus aventuras.

Cuando los compa eros recorren las calles de *Retiro Dorado*, muchos de sus habitantes comienzan a vitorearlos. La mayor a cree que van a reunirse con el ej rcito del **Rey** y las historias acerca de la victoria del grupo contra los gnoll y kobold ya circula por toda la poblaci n.

Ya en el lindero del bosque, esperan durante un rato, pero no hay rastro ni de **Coifur Valagos**, ni de su primo **Hurt Brontos**. Es posible que ambos hombres se impacientaran al pasar el tiempo en este lugar tan extra o y decidieran probar suerte por su cuenta aventur ndose fuera de la aldea.

La marcha a trav s de los  rboles es tranquila, aunque los h eros no abandonan la cautela, temiendo que los incursores monstruosos puedan estar emboscados en alg n lugar cercano. Sin embargo, todo el lugar parece silencioso, y cuando llegan al c rculo de piedras ancestrales se dan cuenta de que los cad veres de los kobolds que dej  **Fenicia** como subterfugio siguen estando all .

Asegur ndose de portar las runas necesarias, **El'Del'tint** se acerca a los bloques monol ticos. Tal y como sucedi  anteriormente, el interior de las columnas centrales comienza a vibrar y a distorsionarse, como si un portal se abriera en el tejido mismo del tiempo y la realidad. Uno a uno, todos los miembros de la expedici n lo van cruzando. Siempre vigilante, **Galahad** permanece el  ltimo, con el escudo y la espada prestos.

Cuando llega el turno de **Michael**, el pen ltimo en pasar, algo extra o sucede. El campeon helmita contempla como el joven comienza a gemir como si un dolor intenso lo atravesara. Una punzada de miedo atenaza al palad n, pues se da cuenta ahora de que nadie ha pensado en proporcionar una runa al joven, que va a saltar m s de cuatrocientos a os al futuro, recordando los efectos que esto tuvo sobre el joven guerrero enano **Kwon Yelmo-de-Hierro**. Un graznido resuena a su espalda, y **Galahad** ve un enorme cuervo negro que se posa en lo alto de una de las piedras exteriores. Al volver de nuevo su atenci n al interior del portal, cree incluso vislumbrar como la figura de **Michael** se desgaja en dos, enfrentadas y gritando de dolor, hasta que, repentinamente, ambas desaparecen en el portal.

El antiguo altar vuelve a quedar en calma, rota solamente por el zumbido que emana de la esfera vibrante y opaca que abarca el portal. **Galahad** sabe que la magia de las runas no dura demasiado, pero se gira para encararse con el cuervo, pues recuerda por las palabras de **Agecra** y su hermano, que el animal era un sirviente de la caminante de la ceniza, **Fenicia Huesomarfile o**.

Efectivamente, con graznidos chillones, el ave expresa el respeto de su se ora porque hayan cumplido su parte del trato y desterrado a la presencia dem nica que perturbaba este lugar. Cuando la magia empez  a desvanecerse, las bestias enloquecieron y el caos se extendi  por su campamento, atac ndose unas a otras. Pronto, cuando todo desaparezca y las almas que alberga sigan su periplo hacia su destino en el cosmos, el ciclo natural volver  a restablecerse. Cuando llegue el momento de enfrentarse a los esp ritus no muertos de los **Se ores Brujos**, su ama combatir  a su lado.

Al otro lado del portal son recibidos por un atardecer en mitad del c rculo de piedras derruidas del bosque, donde resuena el sonido de los animales y el viento moviendo las ramas. En el cielo empieza a distinguirse la forma de **Sel ne** y de algunas estrellas cercanas. Los h eros respiran con cierto alivio, pues creen que han regresado de vuelta a su  poca.

**Día 1 del regreso a los Reinos:** Por el aspecto de parte de la vegetación a su alrededor y del clima, los compañeros creen que se encuentran a principios del otoño. Dada la situación, el grupo opta por viajar hacia el sureste y dirigirse directamente a la aldehuela de *Batallaelevada*, donde se encuentra la base de la **Iglesia de Helm** y el pequeño castillo de *Puertabatalla*.

**Día 2 del regreso a los Reinos:** A media tarde, los compañeros llegan hasta el *Camino de la Mantícora* y vislumbran a lo lejos la masa del *Pantano Vasto* y la familiar colina sobre la que se levanta *Puertabatalla*. Cuando los lugareños los ven, muchos de ellos abrazan sorprendidos a **El'Del'tint** y **Galahad**, quienes han pasado largo tiempo en este lugar. Rápidamente se enteran de que llegaron funestas nuevas sobre la muerte del pobre **Gonzel Pal'Estra** y su posterior desaparición. Muchos creían que habían muerto también, engullidos por los peligros de la espesura. Descubren también que han pasado cerca de diez semanas desde que cruzaron el portal y atravesaron el *Velo*.

El grupo es acogido como héroes por los miembros de la **Iglesia de Helm**, y se realiza un pequeño banquete en su honor, en la que **Aronia** y **El'Del'tint** relata sus aventuras más allá del extraño portal, incluyendo su victoria contra los gnoll y kobold, aunque prefieren esperar a revelar el resto de los detalles para cuando se entrevisten en privado con el **Hermano Vulkan** y el resto de la cúpula dirigente del lugar. En la celebración, se enteran de que fue **Noala Kesrir**, acompañada por un extraño gato del páramo de aura ardiente, quien vino hasta la aldehuela para relatar algunas de las peripecias de los héroes, como su destacada ayuda en la eliminación de la amenaza de los **Cuchillos de Fuego** y los orcos que acechaban *Hultail*, así como la muerte del oráculo de **Orobrilla**, el pequeño **Gonzel**, por quien realizan un brindis para honrar su sacrificio.

**30 Eleint:** Antes de su encuentro, los compañeros aprovechan para tranquilizar a **Michael**, quien parece fuera sentirse fuera de lugar en esta nueva época. A pesar de todo, el joven intenta mantenerse alerta y expectante, absorbiendo muchas de las maravillas que lo rodean y de las experiencias que acontecen a su alrededor.

Posteriormente, junto con **Aronia** y **Michael**, los compañeros se reúnen con el **Ser Vulkan**, el líder de la **Orden de los Ojos Vigilantes**, los paladines de **Helm**, y uno de los miembros de la famosa **Compañía Aventurera de los Hermanos de Sangre**. Le acompañan **Ser Moisés Jason de Torm**, otro de los renombrados aventureros, así un semielfo llamado **Balathiel Garvan**, alto clérigo del **Dios de los Guardianes**. Allí relatan con todo detalle lo ocurrido, tanto desde que **Aronia** marchó a *Hultail* con los difuntos **Cliff Hunches** y **Kargos McNuil**, hasta el enfrentamiento con **Levanzatratos el Artero**, y el desvanecimiento de la aldea de *Retiro Dorado* y sus habitantes más allá del tiempo. Lo único que deciden no mencionar es la presencia del extraño mago, **Bandor Ucaster**.

Su historia provoca rostros de preocupación entre el triunvirato. Durante sus propias aventuras, los **Hermanos de Sangre** se enfrentaron a los **Cuchillos de Fuego**, así como a criaturas sobrenaturales, tanto de ultratumba, como seres de los *Planos Inferiores*, diablos y demonios, por lo que su amenaza no les es ajena. Por otro lado, es una buena noticia que los oficiales del **Rey** les hayan permitido constituir su propia compañía aventurera y creen que el destino les favorece al haber encontrado aliados como **Agecra**, **Michael** y **Vera**. La **Guardia Ardiente** puede ser una fuerza del bien y la justicia a tener en cuenta en los sombríos días que parecen cernirse sobre el reino.

Respecto a la situación actual, ahora que son conocedores de la magnitud de las fuerzas que se alinean en su contra, **Ser Vulkan** les explica que, en el pasado, gracias a sus propias investigaciones o las de sus aliados, descubrieron la existencia de un ente llamado el **Señor de la Triple Corona**, como responsable de la amenaza oscura. Desconoce si se trata de un ser diabólico, demoníaco, o de otra naturaleza. Lo cierto es que también han pensado que podía referirse a la historia de los **Tres Dioses**, **Bane**, **Bhaal** y **Myrkul**. Estas tres deidades

oscuras han estado implicadas desde hace tiempo en muchos de los tenebrosos acontecimientos que han azotado estas tierras.

Por un lado, cultistas banitas saquearon diversos lugares sagrados, entre ellos, la *Cripta de la Sombras*, al norte de *Estrellavespertina*, un antiguo monasterio de **Lathander**, el **Señor de la Mañana**.

También es conocido que un misterioso acontecimiento, denominado el **Ojo de Myrkul**, está próximo. Durante un tiempo, los miembros de los **Hermanos de Sangre** pensaron que tenía que ver con unos misteriosos anillos necrománticos que habían encontrado durante sus aventuras, y que ahora están custodiados en las cámaras de *Puertabatalla*. Según las leyendas de los hombres lagarto de la **Tribu de las Tres Torres**, con la que mantienen una alianza, existe un templo oculto del **Señor de los Huesos** en el interior del *Pantano Vasto*. Es más, sus narraciones orales se remontan incluso a una época en la que la ciénaga todavía no había crecido engullendo las tierras cercanas, cuando los elfos de antaño combatieron a un dragón no muerto llamado **Muerte-de-Ébano** en el antiguo *País del Bosque*. No obstante, gracias a la **Academia de Contemplaestrellas**, una escuela de magas erigida en las cercanías del *Pantano Vasto*, han podido averiguar que, realmente, el **Ojo de Myrkul** es un cometa que pasa cerca de los *Reinos* cada cierto tiempo. Según la **Dama Adele Astrein**, la ilustre superiora y astróloga de la orden, durante ese período, los poderes de la magia necromántica se ven incrementados, por lo que la conjunción de la maldición de ultratumba que asoló el reino con su paso, podría haber tenido un efecto cataclísmico.

Además, **Vulkan** les previene que sean cuidadosos con esta información, así como con la seguridad de sus aliados. Tiempo atrás, un valeroso paladín del **Gran Guardián**, fue enviado a investigar estos hechos a *Suzail*. Desapareció sin dejar rastros, y la **Orden de los Ojos Vigilantes** teme que fue asesinado por sicarios de **Bhaal**, dedicados a borrar cualquier rastro de sus impías maquinaciones.

Finalmente, han descubierto que, respecto a la reciente gran victoria de las tropas reales en los *Picos Piedravelo* contra una horda de muertos vivientes, la hueste de no muertos portaba el antiguo símbolo de **Jergal**, el **Señor del Final de Todas las Cosas**. La mitología cuenta que fue este ser ancestral quien entregó su poder a los **Tres Dioses**, por lo que sospechan que podría tratarse del misterioso **Señor de la Triple Corona** del que han oído rumores.

Ante dicha situación, los **Hermanos de Sangre** y sus aliados han decidido mantenerse alertas. **Ser Zelis Panko**, el mago de la compañía, y **Ser Conn Soutom**, un temible arquero, han viajado hasta el reconstruido *Fuerte Espino*, en los límites orientales del *Bosque de Hullack*, donde supervisan la delicada tregua entre los cormyreanos y los elfos de los bosques y fatas que moran en dicho lugar. El último miembro del grupo, **Ser Dagar de Moradin**, ha viajado en misión diplomática al *Alcázar Martilloígneo*, para suavizar las relaciones entre los locales del valle y la guarnición cormyreana del pequeño protectorado.

Como colofón a todos estos acontecimientos, las noticias que vienen de *Sembia* no son buenas. La nación vecina del este tiene sus propios problemas, ya que las actividades de los insurgentes elfos se están volviendo cada vez más osadas y temibles, lo que ha obligado a los integrantes del **Consejo Mercader** a decretar la ley marcial en muchas de sus regiones.

Los veteranos aventureros y el alto clérigo de **Helm** son conscientes de que resulta difícil para los jóvenes héroes de la **Guardia Ardiente** asimilar esta amenazadora realidad, más aún tras los peligros propios que han superado recientemente. Por ello, les recomiendan que descansen y liberen sus mentes de toda preocupación, para poder afrontar dispuestos en cuerpo, mente y espíritu los retos que les depare el futuro.

**15 Marpenoth:** Conforme avanza el otoño, el grupo sigue los consejos de **Ser Vulkan** y se prepara para los desafíos venideros. **Agecra**, **Galahad** y **Michael** entrenan a diario entre ellos, así como con algunos de los

hombres de armas de la **Iglesia de Helm**. Pronto los héroes se dan cuenta de que **Michael** progresa de manera vertiginosa con las armas. Aunque el joven sigue sin recordar nada de su vida pasada antes de que fuera rescatado por el **Abad Ambrus** de las garras de la criatura esquelética que portaba la marca demoníaca de **Orcus**, está claro que ha sido entrenado en el manejo de las armas, y pronto demuestra ser un oponente a tener en cuenta.

Durante este tiempo, **Galahad** aprovecha para tomar los votos como iniciado del **Centinela**, estudiando durante las tardes junto a **Balathiel** y los otros acólitos helmitas.

El clérigo semielfo también asiste a la joven **Vera**, con quien comparte algunos de sus conocimientos alquímicos que le han sido transmitidos por los druidas hombres lagarto del *Pantano Vasto*.

En cuanto a **El'Del'tint**, el hechicero ha comenzado a poner en práctica las enseñanzas de **Noala Kesrir** y, a menudo, acompaña a los exploradores helmitas en sus expediciones de caza y recolección, así como en sus encuentros periódicos con sus aliados hombres lagarto en el interior de la marisma.

**16 Marpenoth**: Preparados de nuevo para viajar el grupo, junto con **Michael**, abandona *Batallaelevada* para dirigirse a la capital del reino.

**19 Marpenoth**: Los compañeros pernoctan en la villa de *Wheloon*.

**23 Marpenoth**: Los aventureros llegan a la aldea de *Hilp*.

**26 Marpenoth**: Finalmente, *Suzail*, a la que muchos llaman la **Joya Más Brillante de la Corona de Cormyr**. **Agecra** y **Vera** se hospedan en sus respectivas casas, mientras que **El'Del'tint**, **Galahad** y **Michael** se albergan en la antigua mansión del difunto **Ser Cedric Makreides**, su padre adoptivo y afamado paladín de la **Orden de los Ojos Vigilantes**.

**28 Marpenoth**: Gracias a la mediación de **Agecra**, los héroes se reúnen con la **Dama Xuldra Nzssar** en la posada de las *Mandíbulas del Dragón*, donde informan a la noble de todo lo ocurrido en la investigación de la búsqueda del grupo desaparecido, incluyendo la muerte de **Cliff Hunches** y **Kargos McNuil**, así como la relación de **Michael** con el misterioso medallón que le envió el veterano mercenario. Lo cierto es que la **Dama Nzssar** parece encajar bastante bien la sorprendente noticia acerca del parentesco del joven con los **Bleth**, la familia de su esposo, e incluso invita a **Michael** a que visite la *Mansión Bleth* para comprobar si observando algunos de los objetos familiares o retratos de sus antepasados, algún recuerdo del pasado vuelve a él.

**30 Marpenoth**: Tras visitar las oficinas del **Heraldo**, el grupo se constituye oficialmente como la **Compañía Aventurera de la Guardia Ardiente**, incluyendo a **Michael** entre sus miembros. También aprovechan para hacer efectivas las cartas de pago que les entregó el **Magistrado Mubbage Cranberry**.

**2 Uktar**: Aceptando la invitación de la **Dama Nzssar**, **Michael**, acompañado de **El'Del'tint** y **Galahad** visita la casa señorial de los **Bleth** en la capital. Desgraciadamente, aunque **Xuldra Nzssar** se muestra como una excelente anfitriona, nada de lo que contempla o examina consigue arrancar un recuerdo al joven.

**11 Uktar**: **Vera** organiza una reunión con el resto de sus camaradas en la antigua casa de sus padres, cuyo taller de alfarería está reconvirtiendo con vistas a instalar un futuro laboratorio de alquimia. Tiene varias cosas importantes que contarles, especialmente tras las aventuras compartidas en el pasado y las futuras que la **Guardia Ardiente** tendrá que afrontar.

La sacerdotisa les explica que, además de servir a **Sune Cabello de Fuego** y viajar por el reino, presta su ayuda a la **Corona**, el servicio de inteligencia cormyreano, así como a sus aliados de la **Mansión Verde**, la embajada de la *Corte Élfica* en *Cormyr*. Recientemente, se entrevistó con una de sus mentoras, **Kendra Ava'ess**, una elfa lunar y seguidora de **Halani Celanil**, la diosa élfica de la belleza y pasión. A petición del

embajador se dispona a viajar a *Wheloon*, para investigar algunos extraos acontecimientos que se estaban produciendo en la villa.

Esta maana, un correo de la **Mansi3n Verde** le ha entregado un mensaje enviado por medios m3gicos por **Kendra**, en la que le pide su asistencia, asa como la de su nueva compaia aventurera, en sus investigaciones. No ha especificado mucho m3s, pero menciona que los esperar3 cada noche en la taberna del *Gato Durmiente*.

**12 Uktar**: La **Guardia Ardiente** parte de nuevo hacia el este, tomando el *Camino de Calanthar*.

**14 Uktar**: El grupo llega a *Hilp*, donde pasan la noche.

**18 Uktar**: Al atardecer, la expedici3n avista la villa ribereia de *Wheloon* donde, tras preguntar algunas indicaciones, se encaminan a la taberna donde les espera **Kendra Ava'ess**. Durante su periplo, atraviesan una plazoleta en la que est3n desmontando algunos puestos de mercado, y en la que son testigos de una extraa escena. Junto a un puesto de bebidas, en el que un par de lugareos se afanan en recoger todos sus enseres, hay una decena de hombres enfrentados en abierta discusi3n.

La mitad de ellos portan brazaletes en los que se distingue un extrao s3mbolo junto a una runa. El otro grupo tiene un aspecto m3s sombr3o y rufianesco. Todos van armados, aunque nadie ha echado todav3a mano a sus armas. Por lo que puede entenderse de la conversaci3n entre los cabecillas, uno de ellos se est3 burlando de la otra banda, que al parecer perdi3 a varios hombres en una reyerta local hace unos pocos d3as.

Atentos por si estalla una pelea, los aventureros son testigos de un cruce de provocaciones e insultos entre ambos bandos. Los locales que portan el brazalete se refieren a los otros matones como **Hostigadores** y les conminan a regresar a *Marsember*, mientras que est3s se burlan de los primeros y de los muertos que han sufrido, y se refieren a ellos como **Colmillos Afilados**.

Ninguno de los h3roes ha o3do hablar de los mencionados **Colmillos**, pero **Vera** s3 conoce la infame reputaci3n de los **Hostigadores**, una banda criminal afincada en la ciudad portuaria de *Marsember*, implicada en actividades il3citas de todo tipo. Merced a sus contactos con otros agentes de la **Corona**, la semielfa sabe que la organizaci3n mafiosa tuvo lazos con una secta denominada los **Druidas de las Sombras**, responsables de varios ataques indiscriminados y del asalto a la prisi3n de la ciudad hace unos pocos aios.

Cuando parece que el enfrentamiento armado es inevitable, una r3faga de viento helado azota toda la plaza del mercado, provocando que vuelen los toldos de algunos de los puestos y dejando un escalofr3o g3lido en el 3nimo de los presentes. De forma repentina, una figura espectral aparece en mitad de las dos bandas. Se trata de un hombre de mediana edad, que viste ropas de hidalgo y porta la vaina vac3a de una espada. Su pelo y sus ropas est3n empapadas y chorrean un agua fantasmag3rica que casi parece gotear realmente sobre las losas del suelo. La aparici3n deja paralizados de miedo a todo el mundo en la plaza y, entonces, emite un gemido desgarrador y grita con una voz estremecedora: "¡No! ¡Mi hogar, no!".

Aterrados, ambas bandas y los pobres tenderos huyen presa del p3nico. S3lo los aventureros tienen la presencia de 3nimo suficiente para permanecer quietos, aunque el alarido del esp3ritu no les ha llegado directamente. Por un instante, dudan si tratar de hacer algo, enfrent3ndose o hablando con el fantasma, pero mientras piensan si el ser espectral puede ser una amenaza o no, 3ste se desvanece, dejando s3lo la sensaci3n de fr3o glacial tras de s3.

Recobrando el 3nimo, el grupo sale de la plaza y sigue la direcci3n que les hab3an dado para llegar a su destino. Por delante de ellos, resuenan gritos de los vecinos, en los que se menciona que el fantasma de **Ser Rodrick** ha sido visto nuevamente.

Para cuando llegan al *Gato Durmiente*, un lugareño ya se les ha adelantado y está explicando entre jadeos a toda la concurrencia lo que parece haber ocurrido. Parece como si la sola mención del fantasma arrebatase el color a muchos de los presentes, aunque por encima del barullo, los compañeros ven como una esbelta elfa se levanta haciéndoles señas. Viste un vestido vaporoso y más revelador de lo que se esperaría alguien en esta época del año. La mujer, de una exquisita belleza y ojos penetrantes, estrecha entre sus brazos a **Vera** a la que se dirige cariñosamente como **Canción-de-Plata**, y luego, planta un par de besos en las mejillas a cada uno del resto de los acompañantes de la clériga.

La verdad es que con la llegada de los aventureros y la presencia de la exótica elfa, el foco de atención de los parroquianos comienza a gravitar de la historia del avistamiento del fantasma a la mesa del grupo, hasta que la propia **Kendra** regaña a los presentes como si se tratase de niños pequeños, ordenando a los maridos que vuelvan a sus casas con sus familias, y al resto que se metan en sus asuntos.

Una vez que han conseguido cierta discreción, la clériga elfa comienza a explicarles los motivos de su petición de ayuda. Durante la crisis de la maldición necromántica, el embajador de la *Corte Élfica*, **Ildar Canciónlunar**, participó activamente en la lucha contra los no muertos, e incluso tras ser sustituido en su cargo, ha seguido investigando el origen de la misma. Su labor, no obstante, no ha quedado desatendida. El nuevo embajador, **Asteir Thrandurestel**, recibió informes sobre los avistamientos de un fantasma en *Wheloon*, así como otras manifestaciones que parecían indicar la presencia de apariciones y otros elementos sobrenaturales. Tras su llegada, empezó a investigar los orígenes del espíritu. Al parecer, hace unos doscientos años, un vecino de la villa, **Aurec Rodrick**, consiguió botar una pequeña nave en *Marsember* y una comisión real para combatir la piratería del *Mar de las Estrellas Caídas*. Sus éxitos lo llevaron a ser nombrado **Ser** por el **Rey Palaghard II**. Durante algo más de veinte años fue un azote para los piratas y su fama creció, hasta tal punto que se rumorea que él y su familia fueron asesinados durante una de sus visitas de regreso a *Wheloon*. Trágico accidente o un espantoso asesinato, todos perecieron al hundirse su barca en el río cerca de su mansión en las afueras. No se encontraron los cuerpos. Desde entonces, su espíritu ha sido avistado en diversas circunstancias a lo largo de los años, aunque la historia popular señala que sólo aparece cuando su villa natal está bajo una amenaza.

El caso es que apenas un par de días después de su llegada ocurrió un suceso sobrecogedor. Al parecer, se produjo un altercado en los muelles fluviales y la **Guardia** encontró muertos a seis hombres en circunstancias muy extrañas. Realizó entonces una serie de averiguaciones. Los cuerpos fueron llevados al templo de **Chauntea**, donde se les enterró tras realizar un ritual de purificación. Pudo hablar con la sacerdotisa local, la cual le confirmó que todos ellos eran vecinos de *Wheloon*. Uno de ellos tenía una herida letal de una hoja fina en la garganta, pero los otros parecían haber muerto de puro terror. También se dio cuenta de que todos portaban un brazalete de tela, con el símbolo dibujado de una boca con colmillos y una runa antigua. Quedó muy sorprendida, dado que la runa es casi idéntica a una antigua runa netheresa que representa el concepto de la Ira. Estuvo tanteando también a algunos miembros de la **Guardia**, pero pronto se topó con algunas suspicacias dado su origen. Aun así, sus pesquisas dieron fruto, y descubrió que habían interrogado a una presunta testigo, **Ladia Kelstrop**, aunque no ha podido hablar todavía con ella.

Respecto al brazalete y el símbolo rúnico, parece ser que es el distintivo de una especie de gremio o sindicato local, que se autodenominan los **Colmillos Afilados**. No se trata de una banda, sino más bien de una organización que agrupa a gentes humildes y de baja escala social, que se han unido para defender sus intereses y tratar de ayudarse entre sí. Fue creada por una joven llamada **Jana Gilders** y suelen frecuentar la posada de la *Guardia de la Wyverna* como su cuartel general.

Las gentes de la villa la tratan con cortesía, pero ha notado también que su origen y su apariencia los cohíbe, poniéndolos a la defensiva. No quiere recurrir a su magia, puesto que ello podría causar más mal que bien, por lo que inmediatamente pensó en recurrir a su amiga **Vera**. Además, en su reciente encuentro en *Suzail*, le había hablado de la compañía aventurera a la que se había unido, lo que **Kendra** tomó como una señal de la diosa. Antes de su llegada, ha seguido hablando con muchos de los parroquianos del *Gato Durmiente*, quienes le han contado todo tipo de historias truculentas sobre la población. Muchas parecen leyendas urbanas, pero está claro que algo está pasando en las últimas semanas. Los vecinos hablan de sucesos extraños, así como de la bajada de las capturas de las barcas pesqueras. Puede que el fantasma de **Ser Rodrick** sea el causante de muchos de ellos, pero le parece extraño que el espíritu haya provocado las muertes. Por todo ello, propone a los aventureros investigar dichos asesinatos y, si es posible, encontrar un modo de dar de reposo al alma del antiguo héroe cormyreano.

**19 Uktar:** Mientras desayunan en el *Gato Durmiente*, **Kendra Ava'ess** les propone que comiencen sus indagaciones a su ritmo. Ella quiere recorrer los muelles y preguntar a algunos de los estibadores y pescadores locales. Si puede, se acercará a la antigua *Mansión Rodrick*, que se encuentra abandonada al norte de la villa, aunque les promete que no intentará explorarla sola. Acuerda con ellos reunirse de nuevo en la taberna a la hora de comer, para poner en común cualquier descubrimiento.

El grupo decide manejarse de la forma legal para no levantar suspicacias por parte de las autoridades, por lo que visitan el *Ayuntamiento*, donde se presentan ante **Arisa Markhisel**, la **Heraldo** de la villa. La mujer examina con detenimiento la carta fundacional de la **Guardia Ardiente** y, para sorpresa de todos, manifiesta que puede que necesite su ayuda, aunque antes tiene que consultarlo con el **Señor**. Hace unos días, cuatro enanos del **Priakos Comercial Escudoverdadero** transportaban desde *Suzail* un cargamento de armas y armaduras para la **Guardia**, pero fueron asaltados por la noche en las inmediaciones del *Bosque del Ermitaño*. Dos de ellos consiguieron escapar y relataron que su campamento fue atacado por media docena de encapuchados que gruñían como bestias inhumanas. El **Señor Landrios Markhisel** envió a cinco soldados para explorar la zona y averiguar el paradero de los enanos y localizar el escondite de los asaltantes. No han regresado y, antes que recurrir a enviar un destacamento de **Dragones Púrpura**, podría querer intentar solventar el problema por otros medios.

Como todavía es pronto, los compañeros optan por acercarse a la posada de la *Guardia de la Wyverna*, para preguntar por **Jana Gilders**, la fundadora de los **Colmillos Afilados**. El local está algo más concurrido de lo que parecería normal a estas horas, cuando la mayoría de los locales deberían estar trabajando. Más de la mitad de los parroquianos, exhiben el brazalete que los identifica como miembros del gremio, pero la mayoría tiene un aspecto bastante corriente. Como siempre, el aspecto del grupo atrae las miradas de los curiosos, pero tanto el propietario, **Buldegas Mhaerkoon**, como su esposa **Garleena**, se muestran bastante acogedores. La villa está pasando un mal momento económico y la actividad en los muelles, tanto a nivel de pesca como de transporte de mercancías, ha menguado, por lo que muchos de los presentes están actualmente sin empleo. Algunos de los **Colmillos Afilados** echan la culpa a los **Hostigadores**, que están intentando introducir sus negocios sucios en la población, aunque también surge el nombre de la **Orden del Resplandor**. Desde luego, la historia de la aparición la noche anterior del fantasma de **Ser Rodrick** es uno de los temas principales, y **Vera** aprovecha que el ambiente en el local es relajado para preguntar sobre todos los acontecimientos recientes.

Uno de los **Colmillos**, un hombretón llamado **Mungo Olsen**, les explica que, efectivamente, los muertos asesinados eran todos camaradas y amigos. Aunque sospechan de los **Hostigadores**, **Jana** les ha ordenado

que no cometan estupideces y que se mantengan alerta, pero sin tomar ningún tipo de represalia. Cuando la clériga de **Sune** pregunta por la líder de los **Colmillos**, **Mungo** y los otros explica que llegó hace años a *Wheloon*, y tras contemplar muchas de las injusticias presentes, fundó el gremio. Sin embargo, la sacerdotisa y sus compañeros se dan cuenta de que la influencia que ejerce se basa más en el respeto ganado que en algún tipo de fervor místico o religioso. También les confirma que pueden hablar con ella sin problemas, pues suele acudir a la posada todas las noches.

Los aventureros recopilan también multitud de testimonios que confirman eventos sobrenaturales. Muchos vecinos han experimentado de primera mano, o conocen a alguien cercano, que ha escuchado llantos de niños, ha visto una extraña niebla surgir de la nada y cubrir las orillas del río, o sentido un frío gélido en algunos puntos de la población. Existen otras historias más surrealistas, como la leyenda del **Profundo**, un monstruo marino que vive en el río y que, **Mungo** aventura ha sido despertado de su letargo y es el responsable de que los peces hayan dejado los caladeros habituales. Aunque la historia parece el habitual cuento local, sí que **Garleena** les confirma que la barca de su primo hace dos días que no ha vuelto, y no había avisado de llevar sus capturas a una de las otras poblaciones del *Aguadewyvern*, ni tampoco se ha producido recientemente ninguna tormenta sobre la región.

Tras prometer volver a la posada para hablar con **Jana**, los héroes se despiden y acuden a su cita con **Kendra** para ponerse al corriente mutuamente de sus actividades. La elfa lunar no ha tenido tiempo de acercarse a la mansión abandonada, aunque sí que ha escuchado algunos relatos sobre la misma. Por lo visto, tras la muerte de **Ser Rodrick** y su familia, nadie quiso afincarse en la misma, y se encuentra en un estado bastante penoso. Algunos jóvenes locales la frecuentan, o se retan a entrar y coger algo del interior ya que, aunque tiene fama de estar encantada, es cierto que las apariciones del fantasma sólo se han producido en momentos muy puntuales de la historia de la villa.

Por otro lado, ha conocido a un peculiar vagabundo, un tal **Kolton Harrismore**, que se ha ofrecido a ayudarla a cambio de una buena cena. Ha quedado con él esta noche en el *Gato Durmiente*, con la esperanza de que pueda ser sus ojos y oídos sin despertar atención indeseada.

Cuando le mencionan a la **Orden del Resplandor**, **Kendra** les confirma que también realizó algunas indagaciones sobre ellos durante sus primeros días. Se trata de una sociedad formada por eruditos, interesada especialmente por la historia antigua de *Cormyr*. Fue fundada recientemente por **Corstela Rostrata**, una miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** que se asentó a la villa, adquiriendo una manzana entera de edificios que rehabilitó para erigir la conocida como *Mansión del Pavo Real*. Al escuchar el nombre de la exploradora, **Vera** interviene. No la conoce directamente, pero ha oído hablar acerca de una expedición patrocinada por la **Sociedad de Aventureros Resueltos** a las lejanas tierras de *Mulhorand*, al otro lado del *Mar de las Estrellas Caídas*. **Corstela Rostrata** fue uno de sus integrantes y adquirió una cierta reputación por aquel logro, así como los hallazgos que trajeron a su regreso. Por lo que **Kendra** ha podido saber, la **Orden del Resplandor** es una organización algo elitista, aunque también se ha convertido en una especie de academia para los hijos de las familias más pudientes de la villa.

Como todavía quedan algunas horas de luz, el grupo quiere aprovechar para pasar por el templo de **Chauntea** para seguir con su investigación y, si tienen tiempo, acercarse hasta la *Mansión Rodrick*.

En el sencillo templo de la **Gran Madre**, son cordialmente recibidos por una bonachona y regordeta clériga, **Úrsula Martens**, quien confirma prácticamente toda la información que ya les había dado **Kendra Ava'ess** acerca de los cadáveres que trajo la **Guardia**. Desgraciadamente, los clérigos de **Chauntea** carecen de las plegarias capaces de comunicarse con los espíritus de los difuntos y, además, desde los tiempos de la

maldición necromántica, dichas prácticas han sido prohibidas sin un permiso especial de los **Magos de Guerra**. Lo que sí puede confirmarles la maternal acólita es que cinco de las víctimas murieron de puro terror, lo que podría confirmar que el fantasma de **Ser Rodrick** pudiera ser el responsable, aunque en los relatos de apariciones pasadas nunca jamás se produjo ninguna muerte.

La vieja *Mansión Rodrick* está situada a unos dos kilómetros al norte de *Wheloon*, junto a la orilla del río. Cuando visitaron la posada de la *Guardia de la Wyverna*, los lugareños les contaron que muy cerca de la misma, el corsario y toda su familia murieron ahogados.

Un camino descuidado se separa del *Sendero Ampolla* hacia la orilla oeste del río, donde un edificio destartado de dos pisos, cubierto de musgo por todo el tejado y parte de las paredes se erige con aspecto sombrío. La construcción está muy deteriorada, y parte de la casa está peligrosamente inclinada hacia las aguas, como si los postes de sustentación junto al muelle hubieran empezado a ceder. Una cortina de musgo cuelga sobre el porche principal y las tablas del mismo parecen podridas. Las hojas de las puertas principales cuelgan desvencijadas de las jambas laterales.

**El'Del'tint** rodea toda la hacienda, hasta llegar a una puerta trasera junto al muelle, algunas de cuyas tablas también han sido arrastradas por las aguas. El semielfo atisba por un momento un chapoteo y cree distinguir una sombra bajo la superficie. Al regresar hasta la entrada principal, distingue lo que parece ser la proa de una barca hundida que sobresale ligeramente a unos quince metros de la orilla. Al señalarlo al resto de sus camaradas, **Vera** propone tratar de acercarse a la embarcación, algo que no entusiasma mucho a sus compañeros, a excepción de **Michael**, quien comienza a quitarse las botas para la empresa.

Mientras **Galahad** prepara una cuerda, la clériga de **Sune** recita dos plegarias a la **Dama Cabello de Fuego**. La primera de ellas le protegerá del efecto de las frías aguas. La segunda, está destinada para percibir la presencia de espíritus o manifestaciones de los mismos. Efectivamente, tal y como sospechaba, la joven sacerdotisa percibe que el sortilegio se activa, aunque no puede ubicar la fuente de dicha alerta, lo que no tranquiliza demasiado a ninguno de los aventureros.

Asegurada con una cuerda a la cintura, **Vera** comienza a sumergirse en el río, seguida por **Michael**. **Agecra** y **Galahad** sostienen la cuerda para evitar que pueda verse arrastrada, y **El'Del'tint** vigila desde la orilla. Repentinamente, la sacerdotisa ve como una onda se forma y empieza a desplazarse hacia ella, como si algo de gran tamaño nadase por debajo del río. Asustada al verse indefensa ante lo que pueda esconderse bajo las aguas, la sacerdotisa da media vuelta y exhorta a sus compañeros para que la ayuden a salir del río. **Michael** también percibe la onda y empieza a recular como puede, al tiempo que **Agecra** y **Galahad** tiran con todas sus fuerzas. A unos pocos metros, **El'Del'tint** no termina de distinguir un objetivo claro para su magia, pero está claro que algo de gran tamaño se mueve bajo el agua hacia sus amigos. Afortunadamente, tanto **Michael** como **Vera** consiguen ganar la orilla y se alejan a toda prisa de las gélidas aguas y de la acechante presencia bajo las mismas. La ola gira y se diluye, como si aquello que la generaba hubiera percibido la huida de sus presas y abandonase la caza.

Pasado el susto, el grupo enciende una pequeña hoguera para que **Michael** y **Vera** puedan secar sus ropas, al tiempo que **Agecra** y **El'Del'tint** continúan vigilando las aguas cercanas. Está atardeciendo y el incidente les ha hecho perder un tiempo valioso, pero los compañeros optan por echar una ojeada rápida a la casa antes de regresar a la villa.

Conforme se dirigen a la entrada delantera, una de las tablas del porche se hunde bajo el peso de **Galahad**, aunque el paladín es capaz de evitar que su bota atraviese las maderas podridas y quedase dolorosamente

encajada entre las mismas. Con algo más de precaución el grupo, continúa su avance, iluminando el interior con las antorchas mágicas y un sortilegio luminoso conjurado por la clériga semielfa.

El interior de la mansión también se encuentra abandonado y el olor a humedad lo satura todo. Pasado el umbral, un recibidor hace de distribuidor principal, con un pasillo que recorre el edificio y gira hacia la izquierda y en el que se vislumbran dos puertas abiertas. Unas escaleras conducen hasta el segundo piso. Al iluminar hacia arriba, casi puede verse una de las vigas del techo peligrosamente combada hacia abajo, lo que no transmite demasiada seguridad respecto a la integridad de toda la estructura.

**Agecra** avanza en cabeza, tanteando con cautela antes de apoyar los pies en el suelo entablado. El joven pícaro decide entrar en la primera estancia a la derecha, que parece ser un antiguo cuarto de estar. Parte del suelo está inclinado, debido a que la construcción estaba asentada a un poste hundido que ha perdido parte de su sustentación. De hecho, hay varios agujeros en el suelo a través de los cuales se ven las aguas del río. Entre el mobiliario viejo y cubierto de polvo hay un escritorio cerrado.

Un extraño sonido llama entonces la atención del grupo. Como si múltiples patas corrieran por debajo del entarimado del pasillo principal. Súbitamente, varias de las maderas del cuarto se levantan, tanto en el suelo junto a la entrada como en las paredes. Enormes insectos del tamaño de un perro pequeño emergen voraces, así como varios enjambres de lo que parecen cucarachas voladoras.

Reaccionando con rapidez, **Galahad** apresta su arma y su escudo y entra en la habitación, donde los insectos lo atacan a él y a **Agecra**, rodeándolos por todas las partes, hasta tal punto, que el campeón indica a sus compañeros que se retiren para salir de la casa. **Agecra** y **Michael** siguen sus órdenes, pero **El'Del'tint** ve una oportunidad para poner a prueba sus poderes y exterminar a las insaciables alimañas, a las que baña con una oleada de fuego arcano que rocía gran parte del cuarto y acaba con uno de los enjambres. Normalmente, esto habría bastado para dispersar a los insectos, sin embargo, las cucarachas gigantes y otro enjambre continúan atacándolos agresivamente, como si una fuerza malévolos los guiase.

**Vera** interviene con sus oraciones sanadoras, puesto que **Agecra** está cubierto de multitud de dolorosas mordeduras por todo el cuerpo. En el interior, **Galahad** atraviesa a uno de los insectos gigantes, que muere con un agudo chillido. El paladín se ha quedado atrás para proteger la retirada de sus compañeros, pero éstos deciden no dejarlo solo y **Agecra** y **Michael** regresan al combate, lo que permite que **Vera** centre ahora sus plegarias en el helmita.

Aunque el otro enjambre lo rodea por completo sometiéndolo a decenas de pequeñas heridas, **El'Del'tint** se mantiene en calma y trata de usar su llama arcano por temor a que un segundo abanico ardiente pueda provocar un incendio en la vieja casa. Por suerte, **Michael** se muestra intratable con los enormes insectos, destrozando a un par de cucarachas con sendos hachazos, lo que deja a una única alimaña en la sala, además del enjambre que ahora se extiende por el pasillo persiguiendo a su compañero semielfo.

Deseosa de probar las fórmulas alquímicas que ha estado estudiando en estas últimas semanas, **Vera** mezcla uno de los compuestos y arroja el vial al corredor, provocando una pequeña aura gélida que congela a decenas de los insectos voladores, aunque no logra acabar con toda la nube. Aunque no tienen ninguna posibilidad, éstos siguen atacando furiosamente a los héroes, hasta que **Galahad** destroza a la última cucaracha gigante, y **El'Del'tint** acaba con los restos del enjambre con su llama arcano.

Fuera de la *Mansión Rodrick* el grupo recupera el aliento, mientras **Vera** se asegura de que ninguno de sus compañeros está herido de consideración. A pesar de que su magia se había agotado ya, durante el breve encuentro no han experimentado nada sobrenatural, pero las enormes alimañas mutadas y la agresividad de los insectos no eran para nada normales, a menos que hubieran estado defendiendo su nido. Por otro lado,

está claro que había algo acechando en el río, muy probablemente el responsable de la barca hundida que han avistado. Que esté relacionado con la presencia que han percibido en la vieja casa o pueda tratarse de una criatura monstruosa como el **Profundo** que mencionaban los lugareños es un misterio que deberán desentrañar.

De vuelta en el *Gato Durmiente*, **Kendra** está acompañada por un hombre de mediana edad y aspecto de vagabundo, quien está dando cuenta con avidez del banquete al que le ha invitado la elfa lunar. Mientras bebe y engulle, se presenta como **Kolton Harrismore**, de quien ya les habló la clériga. Lleva vagabundeando unos cinco años por la villa y como muchas veces la gente no repara en su presencia, suele enterarse de cosas interesantes.

Respecto a las recientes muertes, aquella noche él estaba refugiado cerca de los muelles y vio huir a varias personas hacia el norte de la villa. Por sus ropajes, y porque alguno llevaba un pin plateado, cree que eran miembros de la **Orden del Resplandor**, quienes suelen llevar un pasador de oro o plata con la efigie de un pavo real. Escucho después gritar a **Ladia Kelstrop**. También vio ocultándose en las cercanías al pequeño **Kynae**. Las autoridades no parecen haber averiguado nada, ni tener ningún sospechoso. La verdad es que el **Señor** parece más preocupado por el reciente asalto que sufrieron unos mercaderes enanos en las cercanías de la villa, en el límite septentrional del *Bosque del Ermitaño*. Tampoco han regresado los guardias que enviaron a investigarlo. Es algo raro, porque no es una zona en la que proliferen monstruos o criaturas hostiles, aunque existe una leyenda sobre una figura fantasmal que aparece en las noches de luna llena portando una linterna etérea, y de la que se cree que es el espíritu del auténtico ermitaño que vivía en dicho bosque siglos atrás, y que le otorgó su nombre. Este hecho, sumado a las protestas de los pescadores debido a la bajada de las capturas han provocado que el **Señor** esté meditando seriamente recurrir a las tropas locales de los **Dragones Púrpura**.

Después de que el mendigo haya finalizado su opípara cena y se haya despedido de ellos, los compañeros relatan a **Kendra** lo ocurrido en la *Mansión Rodrick*. La clériga de **Halani Celanil** se ríe de buena gana al escuchar el susto que sufrieron en el agua, o el ataque de los insectos gigantes, aunque reconoce que la presencia de dichas alimañas puede ser la señal de una presencia oscura en la casa. Siendo honesta con ellos, agradece que la ayudasen, dado que tiene un miedo atroz a los espíritus y, aunque el fantasma de **Ser Aurec Rodrick** no parece hostil, le inspira mucho temor. Es por ello que tiene un pequeño regalo que ofrecerles. Una delicada varita élfica con una plegaria curativa menor y cinco viales de agua bendecida por la diosa, que pueden emplear para liberar la vieja casa de las manifestaciones sobrenaturales si es preciso.

Como todavía no es demasiado tarde, los aventureros aprovechan para pasarse por la posada de la *Guardia de la Wyverna* para hablar con **Jana Gilders**, tal y como prometieron a los **Colmillos Afilados**.

El local está bastante animado, con una amplia presencia de miembros del gremio local. Al reconocerlos, la posadera **Garleena** les sirve unas jarras de cerveza a cuenta de la casa. En una de las mesas centrales distinguen al fornido **Mungo**, hablando con una joven que viste ropas de marinero. El marido de **Garleena**, **Buldegas**, los conduce hasta dicha mesa, donde realiza las presentaciones.

**Jana Gilders** les explica que lleva asentada muchos años en *Wheloon* y que pronto se dio cuenta de que la gente corriente muchas veces no tiene que la defiendan, ni abogue por sus derechos. Fue por dicha razón por la que fundó los **Colmillos Afilados**.

Cuando **Vera** le pregunta por el extraño símbolo y el motivo que usa una antigua runa netheresa, la mujer se encoge de hombros. Durante sus viajes, encontró dicho diseño y le pareció curioso. Llegado el momento de elegir algo que pudiera representar la fuerza de la comunidad, lo recordó y lo eligieron. En este punto, la clériga

de **Sune** se da cuenta de que la mujer es sincera en parte de su historia, pero miente al decir que desconozca que el símbolo proviene de la tradición arcana ancestral netheresa.

En cuanto al asesinato de sus amigos y compañeros, **Jana** desconoce quién puede estar implicado. Sospecha de los **Hostigadores**, una banda criminal del *Marsember*, y de quienes también sospecha que pueden estar detrás de las noticias de actos de bandidaje en el *Camino de la Mantícara*, en la ruta cercana al *Bosque del Ermitaño*. Hace un par de días, un grupo de ellos estuvo provocando a sus muchachos, y sólo la aparición del fantasma de **Ser Rodrick** evitó un enfrentamiento violento. Por supuesto, explica que ellos no van a provocar una guerra, pero el **Señor** no está haciendo nada por protegerlos, ni por investigar las muertes. De hecho, cuando **Vera** le explica que al parecer hay testigos de suceso, la joven muestra su desconocimiento e indignación porque la **Guardia** no haya podido encontrar ninguna pista.

Por otro lado, **Jana** desconfía también de la **Orden del Resplandor** a quien tacha de elitistas de la capital que han venido a pavonearse y a mostrar sus riquezas en estos tiempos de crisis. El tema parece enfurecerla personalmente, y revela a **Vera** que ella no es la primera persona que la ha acusado de usar un símbolo antiguo y exigirle saber dónde lo había visto. Si quieren saber más cosas, les recomienda que vayan a ver a **Corstela Rostrata** y a sus pisaverdes de la *Mansión del Pavo Real*.

Finalmente, los compañeros aprovechan para contar su encuentro en el río, destacando que vieron una embarcación hundida. Ante esto, **Mungo** avisa a otro **Colmillo Afilado**, un pescador llamado **Malti Gross**. La ausencia de peces ha provocado que tenga su barca parada estos últimos días, pero el hombre se ofrece a llevarlos, junto con otra embarcación, para explorar la zona y tratar de recuperar los restos. Ninguno de los presentes los toma por locos, ya no por la leyenda local sobre el **Profundo**, sino también porque el propio **Malti** reconoce que antes de dejar de salir al río, en sus redes capturaron un extraño cangrejo de aspecto aberrante. La criatura trató de liberarse con sus pinzas, pero la machacaron con sus remos, aunque por su apariencia tan desagradable, prefirieron arrojarla de regreso al agua.

Como al día siguiente tienen planeado volver a la vieja casa abandonada, el grupo queda con los pescadores en los muelles dentro de dos días y despide de todos los presentes.

**20 Uktar**: Durante el desayuno, **Kendra** les expone sus planes. Ella visitará a la testigo, **Ladia Kelstrop** para ver qué fue lo que vio. Cuando se reúnan nuevamente a la hora de comer, les contará todo lo que haya podido averiguar. Por su parte, los compañeros volverán para terminar de explorar la *Mansión Rodrick*.

A la luz del día, el lugar no es tan siniestro como recordaban. En la planta baja todo sigue igual, con una alfombra de cucarachas quemadas y aplastadas y los otros insectos gigantes destrozados en charcos de pulpa viscosa por los que corretean algunos insectos más pequeños que se están dando un festín.

En el pasillo que da a la parte trasera de la planta baja encuentran un armario empotrado en el que han cruzado un viejo atizador oxidado en la manija para forzar o bloquear la puerta. Por un momento, **Agecra** cree escuchar el ruido de una corriente de agua al otro lado de la madera, lo que parece extraño. Cuando el joven logra arrancar el atizador y abrir la hoja, una catarata de agua sale a presión empujándolo a él y a **Vera** contra la pared trasera y envolviéndolos en una inmensa burbuja. Ambos héroes contienen como pueden la respiración, mientras que sus camaradas tratan de ayudarlos a salir de la marea mágica desatada.

La fuerza de la esfera acuática amenaza con atravesar la pared y puerta trasera que lleva al precario muelle de la casa, lo que podría significar el que ambos aventureros se precipiten al río. Además, la manifestación sobrenatural provoca que siga saliendo agua del armario, que empieza a extenderse por el suelo del pasillo. A pesar de ello, **Michael** logra asir por el brazo a **Vera** y arrancarla del mortal abrazo de las aguas. **Agecra** trata

tambi3n de liberarse, pero el p3caro golpea repetidas veces contra la pared, y la corriente es demasiado fuerte. Afortunadamente, **El'Del'tint** consigue acercarse chapoteando y agarrarlo, para luego sacarlo de la burbuja. Durante unos segundos m3s, el muro de agua sigue anegando todo el pasillo y la parte trasera hasta que, tan repentinamente como surgi3, pierde consistencia y se desvanece como si no hubiera existido, aunque todas las tablas del suelo gotean y est3n h3medas y los h3roes se encuentran empapados.

Mientras **Vera** cura a **Agecra** las contusiones que ha sufrido, **Galahad** se asoma al armario. El espacio est3 vac3o, a excepci3n de una serie de baldas goteantes. Entonces, el palad3n tiene una fugaz visi3n, en la que se ve a s3 mismo hundi3ndose, como si algo tirase de 3l hacia las profundidades. A su alrededor escucha el llanto de unos ni3os y los gritos desgarradores de una mujer. Lo 3ltimo que ve es una barca alej3ndose en la que distingue a dos individuos encapuchados en la popa que lo observan hasta que las aguas lo engullen.

Cuando el campe3n de **Helm** explica lo que ha experimentado, **Vera** cree que este lugar es una de las manifestaciones del dolor y la angustia del esp3ritu de **Ser Rodrick** y usa uno de los viales de agua bendecida de **Kendra** para salpicar el interior al tiempo que dedica una plegaria a **Sune Cabello de Fuego**.

Antes de continuar con su exploraci3n, **Galahad** grita su nombre y proclama su intenci3n de liberar este lugar de la maldici3n que pesa sobre el mismo, en un intento por llamar la atenci3n del fantasma del difunto caballero, pero nada acontece.

Tras revisar un par de estancias desiertas, **Agecra** escucha las risas de unos ni3os en la 3ltima habitaci3n que les queda por revisar en el piso inferior. Precavidos por la anterior experiencia sufrida, el joven cormyreano abre la maltrecha puerta lentamente. Para su sorpresa, un acogedor sal3n se abre ante sus ojos. Un hombre, con ropas elegantes juega en el sof3 con un ni3o peque3o, al que monta en sus rodillas, mientras que otro ni3o y una ni3a algo m3s mayores est3n tumbados en el suelo y r3en. En una silla pr3xima, una mujer teje una prenda con unas agujas de punto y un ovillo de lana. De repente, el rostro del hombre se torna cadav3rico y sus ojos se encienden de un fulgor iracundo y le grita para que se vaya. Un terror primordial invade su mente y el joven sale corriendo despavorido.

Al ver la reacci3n de su compa3ero, **Michael** sale a la carrera para intentar evitar que se pueda hacer da3o o sufrir alg3n percance. **Galahad** se enfrenta tambi3n a la visi3n fantasmal de **Ser Rodrick**, pero el helmita consigue resistir el maleficio de terror y, un momento despu3s, lo 3nico que ven sus ojos es una habitaci3n casi vac3a, con un viejo sof3 y unas sillas destartaladas.

Mientras **Michael** regresa con **Agecra**, una vez que el p3caro ha logrado sobreponerse al miedo emanando de la presencia sobrenatural, **Vera** usa otro vial de agua bendecida y realiza una nueva plegaria con la esperanza de que esto pueda exorcizar el maleficio. **Galahad** vuelve a repetir su desaf3o de honor pero, nuevamente, la casa permanece en silencio, m3s all3 del rumor de las aguas cercanas del r3o.

Decididos a afrontar al esp3ritu de **Ser Rodrick** y la amargura que lo ata a este lugar, el grupo sube al piso de arriba. Tal y como pudieron entrever en su anterior visita, una de las vigas principales del techo est3 combada y a punto de partirse, lo que provocar3a que casi todo el tejado se desmoronase, pudiendo hundir toda la estructura.

El recibidor se abre a una serie de habitaciones, aunque en varias, las puertas est3n tan ajadas que casi parece un milagro que se sostengan. **Vera** recurre de nuevo a un conjuro que le permite sentir y protegerse parcialmente de los maleficios, y confirma a sus compa3eros que hay una presencia en esta parte de la casa.

**Galahad** decide empezar por la habitaci3n que hay en la esquina suroeste, que parece ser una sala de visitas. Hay varias sillas forradas de cuero, as3 como un armario cuyos cajones est3n tirados por el suelo. Restos de vajilla y cristales cubren el suelo, pero lo que llama la atenci3n del palad3n es un cuadro que se mantiene

intacto en la pared cercana a la entrada. Representa a un barco de dos mástiles que afronta una terrible tormenta. La pintura es tan realista que el campeón casi percibe como se mueve, escuchando el eco de las olas y los truenos en su mente. Fascinado por cómo el cuadro está tomando vida, el helmita no se da cuenta de que una forma incorpórea y tenebrosa se materializa a su lado y parte de la estructura de la ventana vuela impulsada por una fuerza invisible para golpearle. Sólo sus rápidos reflejos permiten al campeón interponer su escudo, que bloquea el impacto. Sin embargo, al ver la silueta calavérica que flota junto a él, el helmita siente por un instante como su ánimo se encoge. Asesta un golpe al espíritu con su espada, pero su ataque pasa tembloroso junto al ser sin llegar a acertarle.

Al escuchar el tremendo ruido, **Agecra** y **Vera** entran en la habitación para ayudar a su camarada. Atisban la sombra esquelética contra la que lucha **Galahad** y sienten también la presa del miedo en sus corazones. Luego, sus ojos se posan en el cuadro, en el que el barco aparece y desaparece en mitad de una rugiente tempestad y sus mentes quedan nubladas por un instante. Con un chillido estremecedor, el ser alza sus brazos y los objetos de la habitación, a excepción de la pintura encantada, comienzan a levitar y girar violentamente, golpeando y cortando a todos los presentes.

**Galahad** vuelve a atacar y su hoja sí atraviesa la forma incorpórea arrancando un gemido del espíritu, aunque no parece haber causado demasiado daño, como si la forma insustancial de la criatura se escapase de su acero. Intuyendo la naturaleza de ultratumba del ser y viendo que ella misma y sus compañeros han sufrido heridas, **Vera** invoca una oleada curativa de energía positiva que vuelve a provocar un grito inhumano que penetra desagradablemente en sus oídos. La tormenta de objetos volantes sigue azotándolos cruelmente y, aunque la espada de **Galahad** vuelve a golpearle, el espíritu se muestra implacable.

**El'Del'tint** entra en la habitación para ayudar a sus aliados y siente también una punzada de miedo al ver la aparición espectral. **Michael** sigue su ejemplo, pero su hacha no consigue impactar a la volátil forma incorpórea. **Vera** insiste con su magia curativa, aunque esta vez enfoca su plegaria directamente contra el ser, que vuelve a gemir azotado por el poder divino de la joven clériga. **Agecra** trata de apuñalarlo con su daga de plata, pero la cuchilla atraviesa a la criatura inofensivamente. Ésta vuelve su atención en **Vera**, temerosa del poder divino que emana de la semielfa y uno de los tablones del techo se desgaja y la golpea dolorosamente, impulsado por el poder telekinético del muerto viviente. Ensangrentada, **Vera de Sune** se desploma en el suelo.

Alarmados al ver caer a su amiga, los héroes actúan con rapidez. Mientras **El'Del'tint** llama su atención, **Galahad** recurre al poder curativo de **Helm** para curar la herida de su compañera, que vuelve a abrir los ojos. Mientras **Michael** sigue intentando golpear si éxito al espíritu, **Agecra** tiene una idea y arroja el vial de agua bendita que lleva en su equipo, parte de los presentes que recibieron de **Belterus de Oghma** más allá del *Velv*. El líquido sagrado parece quemar al ser espectral, que ahora se ve rodeado por varias amenazas. Con un gemido de rabia, el espíritu desaparece, aunque todos continúan sintiendo su presencia.

**Vera** se reincorpora y encanta la espada de **Galahad**, con la esperanza de que la magia pueda dañar mejor la forma insustancial de la criatura. De hecho, cuando ésta vuelve a hacerse visible para atacarlos, el helmita avanza y logra asestarle un golpe, que esta vez parece más sólido y provoca un ligero fulgor de odio en las cuencas vacías del esqueleto fantasmal. Una nueva tormenta telekinética barre la sala y obliga de nuevo a la sunita a emplear una de sus plegarias sanadoras para contrarrestarla con una oleada curativa, que también vuelve a dañar al no muerto.

**Agecra** y **Michael** siguen atacando incansables, pero sus armas convencionales apenas causan daño a este enemigo sobrenatural cuando consiguen impactar. **El'Del'tint** se mueve ágilmente, provocando que el ser lo

ataque cuando vuelve a cubrirse con un manto de invisibilidad, lo que permite que **Galahad** pueda golpearlo con su acero encantado.

En una última explosión de furia, el espíritu vuelve a centrar su ira sobre **Vera**, que cae una segunda vez, pero ya no tiene tiempo de causar más daño. La hoja de **Galahad** se clava profundamente en su figura espectral, que se deshace en un penetrante chillido.

Rápidamente, los compañeros se ocupan de su compañera caída quien vuelve a recuperar la consciencia. Mientras restañan sus heridas, se dan cuenta de que lo único que ha permanecido intacto en la habitación es el cuadro, que ahora muestra la imagen del mismo barco, pero saliendo de un puerto en un tranquilo amanecer. A pesar de ello, **Vera** gasta otro vial de agua bendecida y reza una oración a **Sune** junto a la pintura.

Enfervorecido por esta victoria contra un enemigo de ultratumba, **Galahad** repite por tercera vez su desafío. Esta vez, sus palabras tienen respuesta y un par de puertas del recibidor se portean violentamente durante unos segundos, como si hubieran sido movidas por una mano invisible.

Sin embargo, los aventureros están muy maltrechos y deben descansar un rato, mientras vendan sus heridas y recurren a las pociones curativas de los clérigos de **Oghma** y la varita curativa que les regaló **Kendra**.

Durante esta espera, **El'Del'tint** y **Michael** vigilan intranquilos. El semielfo se da cuenta de que la lucha contra este ente sobrenatural ha agravado todavía más el estado de la edificación. De producirse un nuevo combate violento o usarse magia destructiva, toda la mansión podría venirse abajo.

Con esta advertencia, y algo recuperados de la terrible lucha con la malévola aparición, se disponen a enfrentarse al fantasma de **Ser Rodrick**. **Galahad** abre la primera habitación, para darse cuenta de que alberga un dormitorio con una cama mohosa que descansa entre una estructura de madera. El vestidor está abierto, así como los cajones del mismo. Curiosamente, una de las tablas del suelo ha sido retirada, revelando un compartimento vacío con una caja alargada y acolchada como para acomodar una finísima espada con cazoleta. Grabada en la caja aparece un nombre, **Baraket**.

En ese instante, el campeón del **Dios de los Guardianes** siente una ráfaga de frío gélido, y el fantasma de **Ser Aubrec Rodrick** aparece frente a él, tal y como lo recordaban en la plaza del mercado, aunque esta vez, su gesto no es tan aterrador. Desde la puerta, los otros miembros del grupo contemplan también la escena, y escuchan la voz triste y dolorosa del alma en pena. Sus palabras parecen algo inconexas y su significado no les queda demasiado claro. Menciona la villa, una casa de piedra en el bosque, un guantelete, un mapa, y una llave, y les exhorta a salvarlos. Luego, su figura se desvanece.

Algo confusos por esta visión, el grupo se mueve hacia la otra habitación cuya puerta se movió sola. El interior parece un estudio, en el que hay un escritorio con un tintero de plata oxidada vacío y varias plumas de escribir en mal estado. Es curioso que nadie haya reclamado el tintero en todo este tiempo. En las paredes, cuelgan varios marcos vacíos de cierto tamaño. Parece que alguien se tomó su tiempo para quitar con cuidado los lienzos que aquí se exhibían.

Cuando van a echar un vistazo con más detalle, de nuevo la temperatura de la sala baja bruscamente y la figura incorpórea de **Ser Rodrick** aparece ante ellos. Sus ojos los miran directamente por primera vez y sus palabras no suenan amenazadoras, aunque sí desesperadas. Les pide que recuperen su mapa. En él está la llave a la cámara. También les previene sobre **Baraket**, la **Espada del Orgullo**, una de las armas ancestrales forjadas los antiguos archimagos. Es un arma poderosa, pero también esconde una maldición que puede dominarlos. El espíritu se lamenta de no haber cogido los guanteletes, pero reconoce que huyó asustado. Les pide que sean valientes y triunfen donde él no pudo. Que viajen a la cámara oculta y encuentren lo que todavía yace allí para salvar su hogar. Su voz casi parece suplicante.

Sin dudar, **Galahad** hace la promesa solemne al antiguo héroe y, un instante después, el fantasma desaparece, dejando la mansión de nuevo silenciosa.

**El'Del'tint** realiza un sortilegio para detectar posibles fuentes de magia, y percibe un aura todavía sendas auras en un par de habitaciones que resultan ser una habitación de niño con una pequeña cuna y un cuarto de coser. **Vera** supone que se trata de la energía residual de las manifestaciones del fantasma, que todavía impregnan estos lugares, por lo que realiza sendos exorcismos empleando los últimos dos viales de agua bendecida de **Kendra**.

Desde la balconada superior, pueden otear el exterior. El sol está alto, pero todavía no es mediodía. Lo que sí llama su atención es que la proa de la barca ha desaparecido, aunque todavía puede distinguirse la forma de la embarcación hundida desde lo alto.

Tras adecentarse un poco para no alarmar a las gentes de la villa, los compañeros regresan al *Gato Durmiente*, donde el tabernero les explica que un sirviente del **Señor** ha venido a traer un mensaje y que la **Heraldo**, **Arisa Markhisel**, los espera a la mayor brevedad. Sospechando que puede tratarse de la oferta de contratación que les mencionó en su anterior entrevista, los miembros de la **Guardia Ardiente** se ponen en camino sin demora.

Efectivamente, el **Señor**, **Landrios Markhisel**, ha visto con buenos ojos contratar a la compañía aventurera para averiguar lo sucedido con el ataque a los mercaderes enanos y a los guardias desaparecidos. Quieren intentar solventar el problema antes de tener que activar a las tropas reales situadas en la guarnición local. Para que puedan prepararse, les adelanta una bolsa de 10 piezas de oro a cada uno, prometiéndoles que la recompensa será acorde a aquello que descubran. Tiene esperanzas en que la amenaza no sea grave, pero es realista, y teme por la vida de sus hombres.

A la hora de comer, el grupo se reúne con **Kendra Ava'ess**, quien les describe la conversación que ha tenido con **Ladia Kelstrop**. Según el relato de la mujer, que aparentemente sufre de insomnio, se había levantado por la noche para ir a pescar a uno de los mulles, cuando vio a un grupo de cinco o seis individuos huyendo hacia el norte. Al llegar, vio los cuerpos desperdigados y comenzó a gritar para alertar a los vecinos y esperó hasta que llegó la **Guardia**. Esto corrobora prácticamente toda la historia que también les contó el vagabundo **Kolton Harrismore**.

Por su parte, los héroes le explican todo lo que han descubierto en la *Mansión Rodrick*, haciendo especial hincapié en las palabras del fantasma, así como la misteriosa **Baraket**. La sacerdotisa elfa ofrece enviar un mensaje por medios mágicos a la *Mansión Verde*, ya que los Tel-Quessir mantienen una nutrida biblioteca de historia local, que se remonta a la época del *País del Bosque*. También promete tratar de hacer averiguaciones sobre los mapas desaparecidos.

Es entonces cuando **El'Del'tint** recuerda que, en la sala de espera de la **Heraldo**, en la casa del **Señor**, hay expuestos varios mapas, tanto de la propia villa como de la región que la rodeaba. Algunos de estos últimos tenían unas dimensiones que casarían perfectamente con el tamaño de los marcos vacíos que han visto, por lo que pudiera ser que el **Señor** de la época decidiera haberse quedado dichos mapas una vez que nadie quiso comprar o habitar la mansión.

Ante esta revelación, los compañeros se replantean sus opciones. Deciden regresar para entrevistarse con la **Heraldo** y, mientras una parte del grupo la entretiene con sus planes para explorar el río en busca de la barca hundida, el resto aprovechará para examinar con detalle los mapas expuestos la habitación contigua.

Dada su condición de compañía aventurero al servicio de la villa, el grupo no tiene problemas para volver a acceder a la casa señorial. **Galahad**, secundado por **Agecra** y **Michael**, se reúne nuevamente con **Arisa Markhisel**, quien parece algo sorprendida con sus peticiones. La **Heraldo** esperaba que el grupo hubiera

partido ya en busca de sus milicianos y de los enanos desaparecidos y parece algo disgustada cuando le exponen sus planes para buscar los restos de la embarcación que vieron en la parte norte del río. De haberle dado esa información antes, ella misma podría haber dedicado guardias a tal menester. No obstante, la funcionaria se relaja y les promete que hablará con el **Señor** para realizar dicha tarea mañana con las primeras luces. Prefiere que los aventureros se centren en su misión principal, dado que el tiempo puede ser crítico si las vidas de los guardias y mercaderes están en peligro.

Entretanto, **El'Del'tint** y **Vera** se dedican a escudriñar los diversos planos que cuelgan de las paredes de la estancia en la que esperan. Uno de ellos parece especialmente antiguo y, además, se ajusta al tamaño de los lienzos desaparecidos. Recoge los alrededores de la villa y del trazado del río, además de gran parte del *Bosque del Ermitaño*. Al acercarse más, los aventureros distinguen un trazo irregular entre las siluetas de los árboles. Parece como si el autor hubiera querido empezar a dibujar una letra, pero al examinarlo con detalle, se dan cuenta de que representa una extraña estrella de siete puntos, con un diminuto número en cada una de ellas. Augurando que esta información puede ser vital, toman nota cuidadosamente del misterioso símbolo y las cifras.

Terminada la reunión con la **Heraldo**, los héroes deciden acudir a la *Guardia de la Wyverna* para comunicar el cambio de planes a los **Colmillos Afilados**, a pesar de sospechar que esta decisión no va a ser del agrado de los miembros del gremio local.

Ciertamente, ni **Jana Gilders**, ni el resto de los parroquianos que se encuentran en la sala común de la posada reciben con agrado la noticia de la implicación de las autoridades. Está claro que no confían en la capacidad del **Señor** para resolver el asunto después de su pasividad para averiguar la autoría del ataque contra sus camaradas en los muelles.

**21 Uktar**: Tras aprovisionarse para varios días, los compañeros se despiden de **Kendra**, quien les aconseja que viajen hacia el oeste junto a algún carro de mercancías, lo que les podría servir bien como tapadera para actuar de cebo si realmente hay bandidos activos en el *Camino de la Mantícora*. De esta manera se unen a **Hallen Rosker** y a su sobrino **Euphin**, quienes conducen dos carros cargados de pescado y barriles de sebo hacia *Hilp*.

Durante el trayecto, la mercader les confirma que otros comerciantes de la villa han mencionado que fueron interceptados por hombres de armas, aunque no se llegó a ningún robo o enfrentamiento, dado que todos pagaron un pequeño peaje a cambio de poder pasar con seguridad.

Como si las palabras de la mujer augurasen lo que va a suceder, unas dos horas después del mediodía, cuando los carros están pasando cerca de un pequeño repecho, ven un par de figuras plantadas en el camino y escuchan una alegre voz musical conforme una mujer vestida con atuendo elegante y un sombrero con una pluma roja aparece en lo alto de la ladera, junto con otros dos hombres de aspecto rudo. Se presenta como **Lander Vancaskerkin** y les pide una pequeña contribución por garantizar la seguridad de sus mercancías, dada la dejadez de las autoridades locales para patrullar los caminos y proteger a los ciudadanos.

Viendo que se trata de un peaje descarado, disfrazado por la labia de la bandida, los compañeros se adelantan para dejar claro que ellos se encargan de la protección de los mercaderes, ante la nerviosa mirada de **Hallen**. **Lander** sonrío y se encoje de hombros. No busca un enfrentamiento, y les ofrece información a cambio de sus donativos. Los aventureros no desean un enfrentamiento si es posible, y desconocen hasta qué punto las amenazas veladas de la misteriosa mujer son un farol o no, por lo que aceptan. **Hallen** entrega 2 piezas de oro por sus carros y **Galahad** otra por cualquier dato de interés sobre la zona.

La situación se relaja y **Lander** hace un gesto a los suyos, que se retiran hacia la espesura. Les comenta que el camino hacia el oeste es seguro, pero que no deben acampar en las cercanías del *Bosque del Ermitaño*. Aunque no hay bestias peligrosas, sí que es el hogar de los **Bocapincho**, una familia de tramperos endogámicos y violentos, cuya matriarca, **Madre Nitty**, es una mala pécora de cuidado, a la que ni siquiera los **Hostigadores** han tenido el cuajo de buscar las cosquillas. Respecto a la banda criminal de *Marsember*, admite que tienen una base de operaciones en la zona, pero les aconseja que no se acerquen, sino quieren perder algo más que unas monedas. Por último, les previene también sobre el espíritu del bosque. Algunos creen que es el fantasma del ermitaño que le da nombre, y que sólo es una leyenda local. Otros creen que es un alma atormentada o un espíritu maligno que se alimenta de los viajeros solitarios. En todo caso, ella no lo ha visto, pero ha escuchado suficientes historias para saber que debe haber una base de verdad en alguna.

Dejando atrás este singular encuentro, los carros continúan su periplo por el *Camino de la Mantícora* hasta que **El'Del'tint** distingue una zona de acampada en la se adivinan las huellas de un carro pesado que luego ha sido conducido hacia el interior del bosque. Al examinar con más detenimiento la zona, vislumbran también algunas señales de lucha. Parece evidente que este fue el lugar donde los enanos fueron atacados la noche anterior a su llegada a *Wheloon*. El rastro del carro es relativamente fácil de seguir, por lo que los héroes se despiden de **Hallen** y su sobrino y se adentran en el *Bosque del Ermitaño*. **Agecra** y **El'Del'tint** abren la marcha, aunque todos los miembros de la **Guardia Ardiente** están atentos a cualquier señal, y llevan prestas sus armas.

A primera hora de la tarde, tras una breve pausa para descansar y comer algo, el grupo alcanza una zona de árboles dispersos junto a unas rocas que forman un apostadero natural. Hay señales de lucha, con varias flechas clavadas en los árboles cercanos, así como señales de que han arrastrado algunos cuerpos ensangrentados. **Vera** arranca uno de los proyectiles y lo guarda, como evidencia del ataque.

Algo más adelante, el rastro se divide. El carro sigue conduciéndose hacia el sur, mientras que los rastros de sangre seca se desvían hacia el este, siguiendo una antigua senda.

Los compañeros deciden seguir la pista forestal y se internan en una zona de vegetación algo más densa, aunque **El'Del'tint** consigue seguir sin problemas las marcas de arrastre y manchas de sangre seca. Al cabo de una hora, el estrecho camino se abre hasta un pequeño claro en el que se levanta un roble seco. Curiosamente, parece como si alguien hubiera arrancado los arbustos y la hierba alrededor de la zona, creando un sendero que la rodea por completo. En una de las ramas más altas del árbol, el semielfo percibe un brillo metálico, y se da cuenta de que hay colgado un pequeño objeto que brilla con la luz del atardecer. Pero lo que llama la atención de todos los héroes son los tres cadáveres destrozados que cuelgan de otras ramas. Los cuerpos están horriblemente mutilados, pero todavía pueden distinguirse que portan los colores de la milicia de *Wheloon*. Es extraño, porque ni aves, ni ninguna otra criatura carroñera los está molestando.

La escena es decididamente siniestra. **El'Del'tint** realiza un sortilegio de detección, y percibe un aura mágica en la zona, aunque no es capaz de focalizar su origen. Parece como si alguien hubiera arrojado los cuerpos al interior del círculo definido por el camino, pero es un misterio como los subieron a lo alto del árbol, puesto que no se distinguen huellas en el claro.

Sospechando que el lugar puede albergar alguna amenaza oculta, el hechicero lanza un proyectil llameante al tronco seco. La madera se oscurece, pero no termina de prender, así que decide arriesgarse. Mientras sus camaradas lo cubren, el semielfo avanza y cruza la senda. Al aproximarse el viejo árbol, percibe un movimiento en las raíces del mismo, como si una osquedad empezase a revelarse. Sin dudar, **El'Del'tint** desata una ráfaga de fuego arcano al interior. Humeante, una criatura emerge de la oscuridad. Se mueve con una velocidad inhumana, y posee rasgos cadavéricos y unas afiladas garras con las que lo ataca, provocándole

unos dolorosos cortes. Los labios agrietados del no muerto no se mueven, pero alrededor suyo se escucha un murmullo enervante que pone los pelos de punta a los aventureros cuando lo rodean para enfrentarse al mismo.

Sobreponiéndose al dolor y al sonido corrupto que trata de abrirse paso en su mente, **El'Del'tint** asesta un potente puñetazo con sus vendas mágicas, escuchando con satisfacción como las costillas de la criatura se rompen por el golpe. Su hermano entra en acción, y la espada bastarda de **Galahad** corta profundamente al cadáver animado desde el hombro hasta el costado, pero la energía malévol que lo impulsa no cede. Revolviéndose como una bestia herida, vuelve a atacar al hechicero semielfo, aunque **Galahad** consigue emplear la salvaguarda de **Helm** para detener parte del daño y contraatacar a su vez.

Por detrás de la melé que se ha formado, **Vera** invoca una plegaria a **Sune** para curar a su compañero malherido. Cuando se dispone a maniobrar para poder atacar a la criatura con su magia divina, un leve movimiento llama su atención a su espalda. La clériga sunita se gira con rapidez y consigue distinguir una silueta humanoide que acaba de agazaparse tras unos matorrales cercanos.

Mientras, en el interior del claro la lucha continúa. **Galahad** vuelve a clavar su espada en el no muerto, que continúa atacando con saña a **El'Del'tint** con sus garras. Finalmente, **Agecra** logra maniobrar asestarle una estocada que atraviesa el pecho de la criatura, que se desploma como un muñeco roto. Entonces, algo inesperado ocurre. La tierra se abre y engulle el cuerpo, mientras las raíces del árbol vuelven a cerrarse.

Ajena a esto, **Vera** se gira hacia el desconocido testigo que ha espiado la escena y le conmina a mostrarse. Una figura surge de detrás de la vegetación. La joven distingue por un momento la imagen de un hombre de rasgos curtidos, con una barba espesa, y los brazos desnudos, llenos de tatuajes. En su rostro distingue unas extrañas marcas, que parecen piercings de hueso. Viste pieles y porta un arco de caza en una mano, aunque no hay ninguna flecha dispuesta. Con un gesto de sorpresa en sus ojos, el cazador sale huyendo a toda velocidad hacia las profundidades del bosque, haciendo caso omiso a las palabras de la clériga.

Los compañeros optan por dejar marchar al desconocido y ocuparse de los cuerpos profanados que cuelgan del árbol muerto. **Galahad** recuerda haber leído durante su estancia en *Puertabatalla* un tratado en el que se mencionaba la maldición que sufrían un tipo de seres de ultratumba conocidos como cadavéricos del camino. El libro mencionaba que solían cazar a los viajeros perdidos pero que solían ser incapaces de cruzar una senda definida. Podían extender su maldición a sus víctimas si éstas no eran enterradas a la vista de un camino antes de la siguiente puesta de sol.

Por lo que pueden sospechar, los desdichados guardias fueron entregados a la criatura por sus captores para que se alimentase de ellos, un horrible destino. Sin embargo, el sendero trazado alrededor del claro también encierra al muerto viviente y evita, no sólo que salga del mismo, sino que pueda convertir a sus presas.

En todo caso, el grupo descuelga los cuerpos para poder enterrarlos junto a los árboles fuera del camino y del alcance del monstruo. Rezan una breve oración por sus almas y guardan un pequeño trozo de tela de sus uniformes para poder entregarlos como prueba a la **Heraldo** de la villa.

Sin duda, los milicianos siguieron el rastro del carromato perdido tal y como ellos mismo han hecho, sin saber que los conducía a una trampa, donde fueron emboscados y capturados. Desconocen el destino de los otros dos guardias que faltan, pero los aventureros se temen lo peor, así como también por la suerte de los enanos desaparecidos.

No obstante, antes de marchar, **El'Del'tint** descuelga también el peculiar colgante que llamó su atención al avistar el árbol. Se trata de un pequeño medallón de plata con forma de media luna, que está sujeto con una

pequeña cadena. Sin duda emana magia, que el hechicero identifica como algún tipo de conjuro protector, pero ni él, ni **Vera** son capaces de identificar sus propiedades o su origen.

Como ya está anocheciendo, el grupo regresa hasta la zona de las rocas, que parece ser un buen lugar para descansar y está moderadamente resguardado.

**22 Uktar:** La noche transcurre en calma, con los sonidos naturales del bosque dominándolo todo. Tras desayunar frugalmente, **El'Del'tint** retoma el rastro del carromato, que continúa dirigiéndose hacia el corazón del bosque.

Después de un par de horas, las señales muestran que otro carro más ligero, salió a su encuentro desde un camino abierto a su izquierda, reuniéndose ambos grupos en una zona más despejada. Por cómo cambian las rodadas de ambos, parece que repartieron parte de la carga en este primer carro, y luego ambos regresaron siguiendo la ruta del este. Sin embargo, **El'Del'tint** distingue un rastro de pisadas y alguna mancha de sangre seca que continúa hacia el sur.

Los aventureros se ven en una nueva encrucijada. Deciden seguir las armas y armaduras robadas, aunque sospechan que se están topando con una conspiración mucho más oscura de lo que pensaban al principio.

A mediodía, **Agecra** y **El'Del'tint** escuchan unas voces lejanas entre los árboles por delante de ellos. Hablan en Chondathano, y da la sensación de que hay algún tipo de campamento, puesto que son varios los individuos que hablan despreocupadamente entre sí.

**Agecra** se adelanta para hacer una descubierta y comprobar a qué se enfrentan los héroes. Al cabo de unos minutos, el pícaro regresa y relata lo que ha visto. El bosque se abre en una pequeña explanada, donde se levanta un edificio macizo de piedra de un único piso. No sabe muy bien si se trata de un refugio o de un parador de caza, pero parece antiguo. Alrededor del mismo, hay un campamento con unos cinco carros distribuidos, con cajas, barriles y otros enseres. Hay una gran hoguera en el centro, donde ha visto reunidos a cuatro hombres que estaban preparando un rancho. Todos portaban armas. Más allá, al otro lado de la construcción, han delimitado un redil con tablas clavadas y cuerdas, donde se veían una docena de caballos de tiro y mulas.

Ante dicho descubrimiento, los aventureros preparan sus armas por si han topado con un nido de bandidos y avanzan con prudencia. A medio camino, un penetrante silbido resuena por encima de ellos y las voces del campamento enmudecen. Algún centinela oculto ha detectado su llegada y dado la alerta.

Cuando emergen de la vegetación y se acercan a los carros, ven que tres de los extraños empuñan armas, la mayoría hachuelas y espadas cortas, pero se mantienen a la defensiva, mientras el cuarto está golpeando la puerta de la casona de piedra.

Uno de los hombres de armas les pregunta de malos modos acerca de su presencia en la zona, pero los héroes no se dejan amilanar. **Galahad** declara que están al servicio de la villa de *Wheloon* y que están siguiendo un cargamento robado. Ante estas palabras, los extraños callan, pero no abandonan su postura amenazadora. Por su aspecto, parecen mercenarios, pero tienen un aire muy similar a los salteadores que acompañaban a la lenguaz mujer con la que se toparon el día anterior.

La recia puerta de madera se abre y una anciana con una elegante túnica de invierno emerge, exigiendo saber qué es todo ese alboroto. Se presenta como **Alrissa Varonna**, de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y, desde luego, irradia cierta autoridad.

Cuando **Galahad** vuelve a explicarle los motivos que han traído al grupo hasta el lugar, siguiendo las armas y armaduras robadas, la mujer parece fulminar con la mirada a los mercenarios, uno de los cuales comienza a tartamudear que fue un trato que los **Bocapincho** ofrecieron a **Lander**, y que parecía un negocio sencillo y

lucrativo. Es en ese momento cuando los héroes se dan cuenta de que, efectivamente, **Lander Vancaskerkin**, tiene tratos con estos hombres. Al parecer, compraron las mercancías, así como varias garrafas licor destilado, pieles, resinas, y otras cosas, a la familia de tramperos, y las llevaron hacia *Blustich*, para luego enviarlas y venderlas en *Marsember* por un buen beneficio.

Ante tales palabras, **Alrissa** no esconde su enfado, pero se mantiene calmada. Explica al grupo que la **Sociedad de Aventureros Resueltos** ha dispuesto una excavación en este lugar, dado que estas ruinas se remontan a varios siglos atrás y podrían esconder descubrimientos importantes. Para garantizar su seguridad y asistirle en los trabajos contrató a una quincena de hombres, varios de los cuales no son precisamente gentes de vida ejemplar, pero está segura de que desconocían que estaban tratando con criminales cuando compraron las mercancías. En todo caso, éstas están ya lejos, camino de la ciudad portuaria, por lo que ella poco puede hacer

No del todo convencidos por sus explicaciones, **Galahad** exige revisar los carromatos, algo que molesta a la anciana, pero a lo que no se niega. Mientras sus compañeros examinan el campamento, **Vera** aprovecha para presentarse, dado que su padre perteneció antaño a la sociedad de exploradores y eruditos que ha mencionado **Alrissa**. De hecho, la anciana recuerda a **Reinbliss Canción-de-Plata**, y le expresa sus condolencias por su muerte, años atrás.

Al inspeccionar los carros y el campamento, el grupo encuentra bastantes herramientas, provisiones, leña cortada y materiales que indican que, efectivamente, al menos, una quincena de hombres puede estar operando desde este lugar. Entre los descubrimientos de la expedición arqueológica, hay una caja de madera tallada con monedas antiguas de distinta acuñación, así como gemas semipreciosas. Lo más impresionante es una estatuilla de oro de un dragón, así como un pectoral de placas oxidado con diseños bestiales que parece confeccionado para un humanoide monstruoso.

Pasados los momentos de tensión, los compañeros preguntan a la anciana por los **Bocapincho**, por si ha tenido problemas con ellos. En principio, **Alrissa** comenta que, más allá del intercambio de las mercancías robadas con las que engañaron a sus hombres, los cazadores y tramperos no les han molestado, pero sí que ha escuchado algunas historias lúgubres sobre sus prácticas y sobre la matriarca de la familia.

**Vera** aprovecha también para mencionarle a **Corstela Rostrata**. Al escuchar el nombre, la anciana se pone tensa. **Corstela** perteneció a la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, pero los abandonó para instalarse en *Wheloon* y fundar su propia organización, la **Orden del Resplandor**. Esto no parece haber sentado muy bien a **Alrissa**, que habla con desdén de ella. También menciona que la propia **Corstela** se presentó aquí hace unas semanas, pero que tuvo el suficiente sentido común para volver a la villa y no meter las narices en los asuntos de la **Sociedad** a la que había abandonado.

El grupo se despide de **Alrissa**, un poco decepcionados con la desaparición de las armas y armaduras y algo intrigados. Desde luego, se han dado cuenta de que, pese a su edad, los mercenarios mostraban un evidente respeto, e incluso miedo, hacia la anciana. Por otro lado, tampoco les ha quedado claro si **Lander Vancaskerkin** y los suyos tienen algún tipo de relación con estos hombres, o si pertenecen a los **Hostigadores**, la sombría banda criminal procedente de *Marsember* que está pugnando por extender su influencia en la zona.

Con estas cavilaciones en mente, la **Guardia Ardiente** desanda el camino hasta el punto donde el tenue rastro de pisadas y manchas de sangre seca seguía por el bosque. Ahora sí que **El'Del'tint** se da cuenta de que alguien ha tratado de camuflar las huellas y señales de paso, pero los agudos sentidos del semielfo logran discernir pequeños detalles que les permiten seguirlo, aunque muy lentamente.

Aunque en varias ocasiones tienen que retroceder para retomar el viejo rastro, el grupo consigue seguir la pista y, cerca del atardecer, el olor de algo ahumándose al fuego llega hasta ellos. En algunas de las ramas de los árboles ven extraños colgantes de huesecillos que parecen talismanes, salvaguardas, o algún tipo de marca de propiedad. Un poco más adelante, escuchan un ladrido y el aullido de un perro, que luego es amonestado por su dueño de forma tosca. Es evidente que se acercan a algún tipo de refugio o guarida y que, al fin, van a encontrarse con alguno de los conocidos **Bocapincho**.

Al salir de entre la espesura observan la entrada de una cueva. Por encima de la misma humea algún tipo de hoguera interior, que es el origen del extraño olor aceitoso. Decorando la abertura hay todo tipo de cráneos de animales, y en varios postes con cuerdas cercanos cuelgan pieles de animales secándose, y algunos trozos de carne. Un tocón de árbol está tendido, sirviendo de asiento improvisado a un hombre rudo, que se asemeja mucho al que vio **Vera** en el bosque. En una de sus manos tiene un trozo de madera tallada y en la otra un largo cuchillo de monte. Junto a él, un perro les gruñe amenazadoramente.

El hombre les espeta en un dialecto zafio qué es lo que están haciendo en sus propiedades y parece echar una mirada fugaz a la entrada de la cueva, en la que se distingue el resplandor de una antorcha o un fuego interior. Las marcas secas de sangre les han conducido hasta aquí, por lo que los héroes están en guardia y expectantes ante cualquier amenaza. Apenas **Galahad** anuncia que provienen de la villa y que buscan a los milicianos desaparecidos, cuando una flecha disparada de la oscuridad de la cueva rebota en su escudo y se desata una feroz lucha.

El perro de caza sale disparado hacia él, así como su dueño, mientras que otro coro de ladridos emerge de la gruta. Los aventureros se aprestan para la lucha y **Agecra** y **Michael** hacen frente a otros tres perros que corren hacia ellos. Logran hacerles frente, pero el pícaro es alcanzado por un par de flechas disparadas desde la entrada, donde **El'Del'tint** distingue a dos hombres con arcos de caza apostados.

El hombre de la entrada se abalanza con un grito sobre **Galahad** y le clava profundamente su cuchillo largo. Su rostro es una máscara embrutecida, pues tiene la mejilla y la nariz perforadas con huesecillos y espinas, lo que, junto a los tatuajes de sus brazos, le da un aspecto grotesco.

Al ver a su camarada en problemas, por inesperado y feroz ataque, **Vera** arroja una redoma de fuego de alquimista contra el perro, quemando también a su dueño, y recita una plegaria curativa sobre el paladín helmita. Es rápidamente secundada por **El'Del'tint**, quien desata un baño ardiente que termina de abrasar al animal y provoca quemaduras serias al cazador. Mientras **Michael** se enfrenta a uno de los tramperos, los otros perros se lanzan sobre **Agecra**, que los contiene a duras penas. Logra acabar con uno de los animales, pero recibe varios mordiscos. Surgen otros dos cazadores del interior de la cueva, disparando con sus arcos con letal precisión. El joven pícaro recibe un profundo flechazo que lo derriba y obliga a **Vera** a curarlo para que pueda continuar luchando, ante el inesperado asalto de los **Bocapincho** y sus animales.

**Galahad** contraataca y derriba a su adversario con un potente espadazo. Enardecido por su hermano, **El'Del'tint** vuelve a conjurar un abanico de fuego arcano que acaba con otros dos perros, y abrasa a uno de los cazadores apostados en la entrada.

Entonces, un canturreo estridente resuena en la cueva. El semielfo contempla durante un momento una figura encogida, envuelta en pieles, que lo señala desde uno de los huecos de la cueva y siente un escalofrío momentáneo. Luego, los **Bocapincho** atacan. Dos de ellos disparan contra **Michael**, y un tercero empuña una pesada maza con un cabezal de piedra y la descarga también contra el joven, que queda muy maltrecho.

Viendo que muchos de sus amigos están heridos, **Vera** decide conjurar una oleada curativa, aunque ello también sane las heridas de los tramperos más cercanos. Su acción desesperada da algo de oxígeno al resto

del grupo y **Galahad** avanza decidido para bloquear el túnel y permitir retirarse al castigado **Michael**. **El'Del'tint** lo apoya desde atrás, invocando unos proyectiles arcanos que hieren al cazador que empuña la maza pétrea.

Una carcajada estentórea resuena en el ambiente y, de nuevo, un cántico quebrado. **Galahad** ve a una mujer apergaminada cubierta de tatuajes y pieles que agita sus manos furibundamente y siente como su escucho se pone al rojo vivo, abrasándole el brazo izquierdo. Apretando los dientes por el dolor, consigue desembarazarse del mismo y dejarlo caer al suelo, antes de que sus ropas empiecen a prenderse. Al verle bajar la guardia, uno de los **Bocapincho** le dispara, al tiempo que el que está trabado con él le asesta un potente mazazo que compele de nuevo a **Vera** a actuar para reponer las energías del campeón helmita.

**Agecra** ha logrado ponerse de nuevo en pie y evitar las flechas de los tiradores y, junto con **Michael**, presionan para ayudar a **Galahad**, lo que aprovecha el paladín para descolgar de su espalda su escudo de repuesto y embrazarlo. **El'Del'tint** entra entonces también en el cuerpo a cuerpo, golpeando furiosamente con sus vendas encantadas. Su ataque deja tambaleante al trampero, que recibe un tremendo hachazo por parte de **Michael** que acaba finalmente con él.

Al ver caer a uno de los suyos, la anciana, que no debe ser otra que la temible **Madre Nitty**, lanza un chillido de furia y entona una horrenda maldición. Detrás del grupo, estalla una nube de oscuridad malsana, compuesta de oscuridad que hace mella en la energía vital de todos los héroes.

Sobreponiéndose al dolor, **Agecra** asesta una profunda estocada a otro de los **Bocapincho**, pero recibe otros dos flechazos de los tiradores de la cueva. **Vera** pide el favor de **Sune** y crea una zona de bendición para ayudar a sus aliados en el combate. Por su parte, **El'Del'tint** vuelve a disparar una ráfaga de proyectiles arcanos contra uno de los cazadores. Su magia es contrarrestada por un sortilegio curativa de **Madre Nitty**, lo que permite que su vástago siga conteniendo a los héroes, mientras sus familiares siguen disparando a su espalda. Otra flecha se clava profundamente en el costado de **Michael**, quien cae al suelo, obligando a la semielfa a pedir el favor de **Sune Cabellos de Fuego** para estabilizarlo.

Viendo la situación complicada, **El'Del'tint** agota sus energías arcanas y vuelve a conjurar una ola de llamas que barre la entrada de la cueva, acabando con uno de los **Bocapincho** y quemando a otros dos y a la malévol a anciana. Al hacerlo, un extraño dolor agudo recorre su espalda, pero el semielfo lo soporta estoicamente. Enfurecida, **Madre Nitty** vuelve a invocar otra nube de energía negativa que derriba a **Agecra** y **El'Del'tint**, provocando la desesperación en **Galahad** y **Vera**, que logran resistir la maldición de la bruja.

La joven clériga debe recurrir a la varita curativa que le regaló **Kendra**, lo que le permite poner fuera de peligro a sus amigos y que éstos recuperen la consciencia.

Se produce un encarnizado intercambio de golpes con los **Bocapincho** restantes. Afortunadamente, parece que la matriarca del malvado clan también está agotando sus energías mágicas, pues la bruja chilla una orden que hace que los dos cazadores restantes retrocedan hacia el interior de la gruta, desapareciendo ella también en la oscuridad.

Al ver la victoria más cercana, los héroes presionan. **Vera** imbuye el arma del paladín con el poder divino de **Sune**, y éste avanza. Las paredes del túnel están decoradas con pieles colgadas de todo tipo y el aire está cargado de humo, sudor y algo peor. Varias antorchas han sido encajadas en la roca para iluminar estos corredores. Parece como si los **Bocapincho** hubieran creado una serie de muros amontonando piedras para crear una red de pasillos interiores. En la primera encrucijada, **Galahad** observa que los dos cazadores que se han retirado se han colocado a ambos lados para tratar de rodearlo, pero **Vera** interviene, usando su magia

para ordenar a uno de ellos que avance. El encantamiento de la sacerdotisa tiene éxito y esto desbarata la estratagema de los tramperos.

Al fondo de los túneles resuena de nuevo la voz chillona de **Madre Nitty** ordenando a los suyos que se escondan, pero **Galahad** no está dispuesto a ceder. Ayudado por **Agecra**, acorralla al primero de los **Bocapincho** que les cierra el paso y consigue derribarlo de un potente tajo.

El último de los furtivos dispara su arco de caza contra **Michael** y desenfunda un machete dentado, al tiempo que retrocede por el túnel interior hacia una cámara donde arde una hoguera y el aire está cada vez más viciado. **Agecra** trata de usar su agilidad para escabullirse a su lado y ganarle la espalda, pero no lo consigue. El cazador acomete salvajemente y asesta una fea cuchillada a **Galahad**, pero el contragolpe del paladín lo derriba de una vez por todas.

En la pequeña maraña de túneles, hay varias estancias, pero los aventureros siguen hasta la principal, por donde parece haber huido la anciana bruja. El fuego de una hoguera humea y se escapa por varias fisuras del techo. Hay pieles esparcidas por el suelo a modo de camastros y un túnel que desciende en la tierra hacia el interior de la colina natural. Horrorizados, contemplan colgados de unos ganchos los cuerpos desmembrados de los dos milicianos desaparecidos. Varios restos parcialmente devorados de los infortunados guardias están esparcidos junto al fuego, como testimonio del horrible festín de la brutal familia de caníbales.

Rápidamente, el grupo emplea algunas de las pociones curativas de su reserva y, con **Agecra** a la cabeza, sigue los pasos de la malvada anciana por el pasadizo descendente. En algunos puntos, hay excavadas pequeños nichos en los que arden velas de grasa oscura, que iluminan tenuemente el camino. Unos pocos metros más adelante, hay una encrucijada de tres corredores, aunque uno de ellos parece demasiado angosto como para que una persona pudiera introducirse por el mismo. Al inspeccionar los otros dos, el joven pícaro distingue los restos de una redoma de barro, por lo que opta por continuar por el mismo.

Tras dejar atrás otra bifurcación, los compañeros siguen descendiendo poco a poco, hasta que llegan a otro cruce. Por debajo del hueco iluminado por la vela casi consumida, distinguen un colgante de huesos como los que observaron en la zona boscosa que rodeaba la guarida de los **Bocapincho**.

**Agecra** ve rastros antiguos en el suelo de piedra y tierra, pero no puede distinguir si hay alguno más reciente, por lo que decide continuar adelante. Repentinamente, sus pies tropiezan con algo y un sonido chirriante resuena sobre sus cabezas. Guiado por sus reflejos, es capaz de esquivar la cuchilla oxidada que desciende como una guadaña desde el techo del pasillo, aunque **Galahad**, que lo sigue a poca distancia, recibe el impacto. Afortunadamente, el tajo le llega de refilón, sin demasiada fuerza.

No obstante, la trampa agota las escasas esperanzas que albergaban los héroes de poder capturar a la escurridiza matriarca bruja de los brutales tramperos y regresan sobre sus pasos, dado que el laberinto de túneles que se extiende ante ellos puede esconder otras trampas peligrosas.

De regreso a la cueva de entrada, los aventureros recogen en unas pieles los restos de los infortunados milicianos para poder sacarlos al exterior y enterrarlos dignamente. Además, **Vera** y **Michael** destrozan lo que parece ser un rudimentario laboratorio de alquimia que encuentran en una de las cámaras laterales, que debía pertenecer a **Madre Nitty**.

Para cuando acaban con su tarea, apenas queda una hora de luz natural antes de que anochezca, por lo que el grupo decide alejarse lo más posible del escondite de los cazadores antropófagos para evitar una posible emboscada nocturna. **El'Del'tint** los guía hacia el sur, alejándose conscientemente del camino por el que han venido, con el fin de despistar a posibles perseguidores. Conforme avanzan por el bosque, ven numerosos talismanes de hueso, que parecen indicar los límites de las posesiones de los **Bocapincho**.

Finalmente, encuentran un pequeño arroyo que surge de entre un montículo rocoso. Aprovechando el recoveco natural que forma, que permite hacer un fuego relativamente oculto a ojos indiscretos, montan su campamento y se disponen a descansar.

**23 Uktar:** El cielo nocturno está comenzando a clarear y **El'Del'tint** y **Michael** realizan la última guardia. Por un instante, el semielfo escucha unos rápidos pasos acercándose entre la espesura y grita una advertencia hacia la oscuridad. Una forma oscura emerge y se abalanza sobre él. A la luz mortecina de la hoguera, el hechicero reconoce los rasgos cadavéricos y un estremecedor murmullo que llena su mente. El ser de ultratumba lo ataca implacablemente con sus afiladas garras, provocándole dos profundos cortes que hacen que se desplome hacia la negrura.

El terrible ataque despierta al resto de los compañeros, al tiempo que **Michael** asesta un tremendo hachazo contra el no muerto, rompiéndole el esternón. Aunque el golpe habría sido mortal contra un humano normal, el ser de ultratumba se revuelve ferozmente. Sobreponiéndose a este violento despertar, **Vera** reza una plegaria para evitar que **El'Del'tint** se desangre en el suelo del bosque, al tiempo que **Agecra** y **Galahad** se pertrechan y rodean a la criatura. Ésta se enzarza con el joven **Michael**, al que asesta una lluvia de zarpazos que lo derriban también, obligando a la sacerdotisa de **Sune** a intervenir de nuevo.

Con dos de sus camaradas fuera de combate, el trío de aventureros restante se enfrenta al cadavérico del camino. Mientras **Agecra** y **Galahad** lo rodean y atacan sin descanso con sus armas, **Vera** invoca el poder de la diosa **Cabello de Fuego**, y lanzas de energía divina golpean al ser, hasta que éste cae finalmente destrozado. Casi de inmediato, sus restos comienzan a fundirse, como si fueran consumidos por algún tipo de magia desconocida, hasta que sólo queda una mancha oscura y maloliente en el suelo terroso.

Sorprendidos por la aparición de la criatura, a la que pensaban ya vencida, los héroes curan sus heridas y descansan unas pocas horas más antes de prepararse para reanudar la marcha.

El grupo decide dirigirse hacia el este, para llegar a la excavación de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, con objeto de proponerle colaborar en la exploración a **Alrissa Varonna** a cambio de los guanteletes encantados que mencionó el fantasma de **Ser Rodrick**.

Durante su marcha, **El'Del'tint** descubre uno de los colgantes de huesos de los **Bocapincho**, junto a una serie de matorrales y arbustos bajos en una zona algo más profunda del bosque. Sin embargo, después de inspeccionar los alrededores, no encuentran nada de interés, por lo que suponen que se trata de una de las marcas usadas por el clan de salvajes cazadores.

Pasado el mediodía, reconocen algunos puntos del sendero forestal que encontraron cuando seguían las rodadas de los carros el día anterior. Pronto, escuchan ruidos de actividad por delante suyo, lo que les indica que se aproximan al campamento de la expedición. Esta vez, avanzan abiertamente y, de nuevo, un silbido sobre sus cabezas anuncia su llegada a los hombres del campamento. No obstante, al reconocerlos, los mercenarios adoptan una pose relajada, y uno de ellos avisa a su anciana patrona de la llegada de los aventureros.

**Alrissa Varonna** se muestra algo más cortés que durante su primer encuentro y, desde luego, escucha con suma curiosidad y atención su propuesta. Conoce la leyenda del fantasma de **Ser Rodrick** y se muestra sorprendida de que el legendario héroe cormyreana explorase antaño estas ruinas. Por lo que sabe, se datan de siglos atrás y cree que fueron construidas por supervivientes de la caída del *Imperio Netherés*, una magiocracia que dominó antaño las tierras al norte, donde ahora se expande el *Gran Desierto de Anauroch*. Sopesando su propuesta, accede a cederles los guanteletes, siempre que el grupo, al acabar su misión, los entregue a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y colaboren en documentar su origen y uso.

Superado el escollo de las negociaciones, **Alrissa** los invita a descansar y a conocer a su capataz, quien regresará al atardecer, junto con el resto de los hombres. Han sufrido algunos accidentes, algunos mortales, durante la exploración, e incluso los rudos mercenarios que contrató no se atreven a pasar la noche en el interior de las estancias en ruinas.

A pesar del ambiente desenfadado, los héroes no dejan de darse cuenta de que la mayoría de los hombres de armas contratados por **Alrissa Varonna** exhiben tatuajes y se comportan de una forma bastante tosca, y **Vera** sospecha que probablemente se trata de miembros de los **Hostigadores**, la banda criminal ubicada en la ciudad portuaria de *Marsember* y de la que ya sabían que estaba tratando de extender su influencia hacia el interior. No obstante, ninguno de ellos ocasiona problemas, manteniéndose aparte. Siguen diversas rutinas de trabajo y guardia y, conforme van subiendo el resto de sus miembros de la excavación, se dan cuenta de que hay una docena de mercenarios a las órdenes de la anciana. También se presenta ante ellos un enano que lleva un cinturón con diversas herramientas, así como una bandolera con frasquitos y viales y unos curiosos anteojos de cristal colgados con un cordel de su cuello. La anciana lo presenta como **Dolhand Reglor**, su segundo al mando y el encargado de las tareas de exploración.

Durante la cena, **Alrissa** se transforma en una anfitriona educada y locuaz. Aunque el trabajo de campo lo está realizando **Reglor**, ella ha ido examinando algunas de las zonas aseguradas. Parece ser que el lugar era alguna especie de armería o refugio seguro construido por autodenominada archimaga. Las inscripciones, en un dialecto relacionado con el arcaico Netherés, se refieren a ella como **Alzanit la Iracunda**. Hasta ahora, han encontrado algunos restos menores de joyería, piezas con valor artístico e histórico, así como algunas armas y armaduras antiguas, una de ellas con una runa mágica todavía activa. Sin embargo, se han topado con una cámara protegida por una puerta de piedra que exhibe una cerradura mecánica que no han podido abrir, ni siquiera por medios mágicos. Parece protegida por una cerradura con múltiples combinaciones, muy similar a la que ha leído que era usada en los enterramientos funerarios de la lejana *Mulhorand*. **Dolhand** ha probado durante días multitud de posiciones sin éxito, y empiezan a desesperar ante la magnitud de la empresa, dado que probar exhaustivamente todas las posibilidades les podría llevar meses.

Por otro lado, se han topado con varios problemas. En una de las salas del nivel superior, dos de sus hombres murieron a consecuencia del ataque de lo que parecía algún tipo de ser invisible. No saben si se trata de una criatura mágica o de algún espíritu incorpóreo ligado al lugar, pero consiguieron bloquear la entrada y sellarla con un pergamino mágico, y no han vuelto a sufrir ningún ataque. Todo el complejo parece estar construido usando magia elemental, aunque el enano reconoce que no se parece en nada a la que suelen emplear los maestros elementalistas de su pueblo. Las escaleras giran y giran sobre sí mismas y hay varios pasillos que hacen de subniveles, hasta llegar al complejo más profundo, a casi un centenar de metros por debajo del bosque. Muchas de las salas presentan derrumbes y son inestables. Aprendieron esto por las malas, cuando una de las cámaras sufrió un temblor y parte de sus muros se desplomaron sepultando a su aprendiz. Desgraciadamente, la zona es tan peligrosa que ni siquiera se han atrevido a retirar las rocas para recuperar su cuerpo. Además, encontraron en algunas de las estancias antiguas trampas mecánicas y otras arcanas. Pudieron desactivarlas pero, para sorpresa de todos, han encontrado nuevas trampas incluso en salas que ya habían revisado, o incluso han descubierto que algunas de las trampas desactivadas volvían a estar operativas misteriosamente. Todo ello ha puesto los pelos de punta a la mayoría de los hombres, que tratan de estar abajo el mínimo tiempo indispensable. Como colofón, se han topado con una sala circular en la que hay runas arcanas. Algunas parecen durmientes, pero otras se encuentran plenamente funcionales. Por lo que han

podido averiguar, se trata de algún tipo de dispositivo de teleportación, pero desconocen su destino, y no han conseguido ningún voluntario que se atreviese a cruzarlo.

Paralelamente a la información sobre la investigación de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, **Alicia Varonna** les comenta que está estudiando las propiedades de las plantas de la zona durante el día. Por las noches, también escudriña el cielo nocturno. Entre sus áreas de interés se encuentra también la astronomía, aunque no ha podido traer sus utensilios desde *Suzail* para establecer aquí un pequeño observatorio. Para su sorpresa, la anciana les enseña unas cartas celestes junto a un cuaderno de notas, en las que se recogen las fechas en las que el **Ojo de Myrkul** se aproximó a los *Reinos*. La existencia de este peculiar cometa se ha ido difundiendo en los últimos tiempos, más aún con la leyenda que lo rodea sobre sus efectos sobre la necromancia. Los compañeros se dan cuenta de que está al tanto de mucha de la información que les explicó el **Hermano Vulkan** acerca de los descubrimientos que sus aliadas de la **Academia de Contemplaestrellas** le habían revelado.

**24 Uktar**: La noche transcurre sin ningún sobresalto, aunque los compañeros montan sus propias guardias por precaución. Durante su vigila, **Vera** se da cuenta de que el joven **Michael** parece estar sufriendo alguna pesadilla, pues ve que se remueve intranquilo en sus sueños, murmurando frases incomprensibles, hasta que menciona una única palabra, "**Gethirah**", y luego se relaja.

Con la llegada de un nuevo día, el grupo se prepara para acompañar a **Dolhand Reglor** en su descenso a las profundidades de la vieja construcción netheresa. El enano los va guiando y explicando de nuevo muchos de los descubrimientos que les relataron la noche anterior, hasta que por fin bajan hasta las profundidades del misterioso reducto antiguo.

Deseosos de averiguar lo que esconde la cámara principal de la que les habló el espíritu de **Ser Rodrick**, los aventureros le piden al enano dirigirse directamente a la habitación sellada por la extraña puerta de piedra. Tal y como se lo había descrito, un mecanismo metálico sobresale de la hoja pétrea, mostrando el diseño de una estrella arcana de siete puntas. En cada una de ellas hay una estrella menor, que puede rotarse en otras siete posiciones distintas, cada una de ellas marcada con una pequeña runa.

Recordando el patrón que aparecía en el mapa de la *Casa del Señor* de *Wheloon*, **Agecra** dispone las estrellas menores en las posiciones correctas. Segundos después, ante el asombro de arqueólogo enano, un sonido de chasquidos metálicos comienza a escucharse en el interior de la puerta, y ésta comienza a descender hasta hundirse en la repisa del suelo y dejar a la vista la cámara central.

Al iluminarla, se dan cuenta de que una especie de neblina rellena toda la sala, aunque puede adivinarse la forma de un ancho pilar central que recorre la estancia del suelo hasta el techo por completo. Una sensación de amenaza desconocida emana del lugar, y todos los presentes dudan en ser los primeros en entrar en la cámara que ha estado sellada durante décadas.

Finalmente, es **Dolhand Reglor** quien reúne el valor necesario y, pertrechado con una varita de luz arcana, penetra en el interior. Aunque la neblina amortigua el brillo, los aventureros distinguen su silueta moviéndose por el interior, y escuchan cómo el enano les va informando de lo que percibe. Las paredes están ennegrecidas, como si hubieran sufrido algún tipo de estallido de fuego abrasador. Hileras de runas se alinean en las paredes y los techos, algunas de las cuales brillan al enfocarlas con su varita. En el extremo este, hay una pequeña panoplia metálica vacía para exhibir algún tipo de arma. Escrito en una pequeña placa aparece un nombre, **Baraket**. Al otro lado, hay un cofre metálico, que también muestra algunas señales de haber sufrido las inclemencias de un fuego intenso.

Sospechando que pueden albergar los guanteletes que mencionó **Ser Rodrick, Galahad** entra para ayudar al enano. Después de algunos intentos infructuosos de abrir las cerraduras, que están algo deformadas por el calor, el enano opta por usar sus preparados alquímicos, vertiendo varios viales de ácido, cada vez más potente, hasta debilitar los cierres. Ayudado por el paladín helmita, abre con cautela la tapa del contenedor metálico. El interior está forrado de terciopelo rojo y, sobre el mismo, descansan unos guanteletes ornamentados con extrañas runas. Conteniendo el aliento, el campeón los recoge con sumo cuidado.

Cuando ambos se disponen a salir, un sonido sordo resuena en la entrada y todos contemplan con horror cómo la losa de piedra empieza a subir. **Galahad**, que estaba ya casi cruzando, sale sin problemas, pero el capataz no lo consigue y su grito de auxilio queda cortado cuando la pesada puerta se cierra por completo. Automáticamente, las pequeñas estrellas del cierre metálico comienzan a girar con rapidez, como si el mecanismo de la cerradura volviera a reiniciarse.

Angustiados por el destino del infortunado enano, los compañeros tratan de volver a abrir la losa. **Agecra** gira frenéticamente las estrellas en la combinación correcta y, de nuevo, la losa baja hacia el suelo. Una vaharada de calor intenso llega hasta ellos, como si hubieran abierto la puerta de un horno. Los restos calcinados de **Dolhand Reglor** caen sobre el umbral cuando la puerta pétreo desaparece en su nicho subterráneo.

Con sumo cuidado, los héroes arrastran al exterior el cadáver, mientras tratan de pensar la manera de exponer lo sucedido a **Alrissa Varonna**, sin que la anciana arqueóloga crea que ha habido juego sucio. Curiosamente, se dan cuenta de que algunas de sus pertenencias han sobrevivido al fuego mágico de la trampa, sin duda porque su propio cuerpo bloqueó la peor parte del estallido. Los héroes separan estos objetos para entregárselos a **Alrissa**. Llama su atención una pequeña bolsa aparentemente vacía, pero que al manipularla se siente como si tuviera algo en su interior. Al examinarla con mayor detalle, cae un juego de ganzúas, así como un pequeño símbolo plateado con la efigie de una extraña ave y una nota escrita en Chondathano. La curiosidad les puede y examinan por encima el mensaje que el enano guardaba. Su contenido es una nueva sorpresa para el grupo. Al parecer, **Dolhand Reglor** trabajaba en secreto para **Corstela Rostrata**, quien le había prometido un puesto de prestigio en la **Orden del Resplandor** a cambio de información sobre los hallazgos de la expedición.

Con estas inesperadas noticias, la compañía aventurera asciende hasta el nivel superior de las ruinas netheresas, donde encuentran a la anciana en su pequeño estudio improvisado en el interior de la construcción que da al exterior. Mientras le relatan todo lo ocurrido y lo que han descubierto, la expresión de **Alrissa Varonna** va mutando entre la curiosidad por saber cómo averiguaron la combinación de la cerradura mecánica, a la tristeza por la muerte del alquimista enano y, por último, a la furia y a la indignación al conocer de su traición y de la implicación de su rival, **Corstela Rostrata**, en la misma. También se muestra extrañada y decepcionada al saber que la cámara sellada del complejo no albergaba nada de mayor interés. Ella creía que, dadas las referencias a la archimaga **Alzanit la Iracunda**, habría algún tipo de artefacto arcano de eras antiguas. No obstante, cuando los héroes le relatan también su encuentro con el fantasma de **Ser Rodrick**, la arqueóloga empieza a darse cuenta de que, con toda seguridad, el antiguo héroe cormyreano saqueó parte del contenido de la cripta siglos atrás.

En todo caso, **Alrissa** hace honor a su palabra y permite que el grupo conserve los guanteletes rúnicos, siempre que los entreguen a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** cuando acabe su empresa, con un relato pormenorizado de sus propiedades.

Alcanzado al menos uno de sus objetivos, los miembros de la **Guardia Ardiente** sopesan sus opciones. El cargamento de armas y armaduras robado está presumiblemente más allá de su alcance. También

desconocen el paradero de los dos enanos mercaderes desaparecidos, aunque sospechan que los **Bocapincho** pueden estar implicados, pero no encontraron rastro alguno en su guarida. Con **Madre Nitty** huida, regresar a la zona o explorar los túneles subterráneos bajo la misma se antoja harto peligroso. Por todo ello, los aventureros deciden regresar a *Wheloon* para informar a las autoridades del triste destino de sus milicianos y de la implicación del clan de cazadores antropófagos.

Guiados por **El'Del'tint**, el grupo se despide de **Alrissa Varonna** y se dirige hacia el norte, tratando de evitar la senda forestal y el camino por el que vinieron inicialmente, en previsión a que los **Bocapincho** pudieran estar acechándolos en el interior del bosque.

**25 Uktar**: Resguardados del frío nocturno en un campamento improvisado, los héroes descansan. En el último turno de vigilia, antes del amanecer, **El'Del'tint** y **Michael** están vigilantes, cuando una figura salvaje emerge a la carrera entre los árboles y se lanza contra ellos. Instantáneamente reconocen las afiladas garras, los murmullos inconexos, y los rasgos cadavéricos, conforme este enemigo que ya pensaban derrotado ha vuelto de nuevo de su tumba boscosa para destruirlos.

Sus dos primeros zarpazos cogen totalmente desprevenido a **El'Del'tint**, quien se desploma con una terrible herida en el cuello. Por su parte, **Michael** siente como su ánimo se encoge por un momento, cuando los susurros de la criatura se aferran a su mente. Afortunadamente, el resto de sus camaradas se despierta al escuchar el sonido de lucha y actúan con rapidez. Mientras **Agecra** se enfrenta a la criatura, **Vera** cierra la herida sangrante de **El'Del'tint** y luego invoca una plegaria a **Sune** para encantar la espada de **Galahad**. Rodeando a la criatura de ultratumba, el campeón, **Agecra** y **Michael** la atacan sin descanso. La semielfa aprovecha para encantar también el hacha del joven **Michael**. Se produce un brutal intercambio de golpes, hasta que **Agecra** atraviesa el pecho del muerto viviente de una estocada y éste cae como un muñeco roto. Al igual que ocurrió en su anterior enfrentamiento, el cadavérico empiezan a disolverse inmediatamente, como si se consumieran, hasta dejar sólo un charco de restos corrompidos.

Tras descansar algunas horas más para recuperarse, el grupo se pone en marcha para salir del bosque lo antes posible. Desde ahí, les resulta fácil retomar la ruta del *Camino de la Mantícora* hacia el este y, algo después del mediodía, llegan de regreso a *Wheloon*.

Su primera parada, sin pararse para refrescarse o cambiarse de ropas, es solicitar una audiencia con **Arisa Markhisel**, la **Heraldo** de la villa. Al identificarse, los sirvientes los llevan sin demora hasta el despacho de la mujer, cuyo rostro se vuelve serio y entristecido al verlos llegar solos, pues ya aventura el trágico destino de sus guardias. Durante más de una hora, los héroes relatan los detalles de su investigación y su lucha con los **Bocapincho**, aunque omiten su interacción con la excavación de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** en la *Casapétrea*. Un escriba recoge su testimonio, con el fin de informar posteriormente al **Señor**.

Después de escucharlos atentamente, **Arisa** les agradece sus esfuerzos y el que dieran un descanso digno a los hombres de armas de la villa. Hablará con su padre sobre los hechos esta misma tarde y pondrán en conocimiento de las tropas reales la amenaza que supone la peligrosa familia de cazadores caníbales. Había escuchado historias de los **Bocapincho** de algunos de sus oficiales, pero nunca se habían visto implicados en cosas más allá de pequeños robos y contrabando. También les promete que, al día siguiente, les enviará un mensaje a la taberna del *Gato Durmiente*, donde tienen sus habitaciones, para que puedan recoger el pago por sus servicios.

Antes de marcharse, los aventureros le preguntan acerca de la barca hundida de la que informaron en las cercanías de la antigua *Mansión Rodrick*. La **Heraldo** les confirma que el mismo día de su marcha, la **Guardia** requisó un par de barcas de pesca y dragaron la zona. Replotaron una embarcación pesquera volcada cuyo

fondo estaba destrozado y encontraron sumergidos dos cadáveres. Lo cierto es que es extraño. Uno de ellos tenía atravesado un largo arpón de pesca en el pecho, mientras que al segundo, le faltaba una pierna y parte del torso, como si hubiera recibido un tremendo mordisco, aunque no hay depredadores naturales tan grandes en el *Aguadewyvern*. En principio, había un tercer tripulante, que continúa desaparecido.

Fuera ya del *Ayuntamiento*, el grupo decide dirigirse al templo de **Chauntea** antes de regresar a la taberna para comer, con el fin de tratar de resolver el asunto del medallón que encontraron en el siniestro árbol del bosque y que creen que está relacionado con los repetidos ataques del cadavérico.

En el *Salón de la Cosecha*, son recibidos cordialmente por **Úrsula Martens**, la pequeña y regordeta clériga que dirige el pequeño templo de la **Gran Madre**, quien los recuerda de sus pesquisas sobre los cadáveres de los **Colmillos Afilados** que se encontraron en los muelles días atrás. La mujer escucha atentamente sus encuentros con la criatura no muerta y le enseñan el pequeño colgante. La sacerdotisa lo examina pacientemente. Cree que se trata de un amuleto de **Selûne**, la **Doncellalunar**. Está encantado, de tal manera que protege a su portador contra el miedo. Por otro lado, al describirle la magia que empleó la malvada **Madre Nitty** contra ellos, **Úrsula** aventura que podría tratarse de brujería Gur. Muchos de los Gur, un pueblo nómada e itinerante, veneran también a **Selûne** y el colgante podría ser uno de sus fetiches. Su teoría es que la vieja bruja posee algún tipo de objeto vinculado con la criatura y el amuleto también le pertenecía. De tal modo, que puede usar el primer objeto para controlarla, y el cadavérico los ha podido rastrear a través del colgante que portan. No obstante, si quieren averiguar más cosas sobre las maldiciones Gur y cómo destruir o dar reposo permanentemente al ser de ultratumba, les recomienda que viajen a *Marsember*. En la ciudad portuaria hay una pequeña colonia permanente de Gur y se rumorea que son gobernados por una Reina bruja, llamada **María Laveau**. Ella podría ayudarles en sus tribulaciones.

Como ya es entrada la tarde y los aventureros están hambrientos, se dirigen al *Gato Durmiente*, con la esperanza de poder reunirse con **Kendra Ava'ess**. Sin embargo, una noticia inesperada les aguarda. Al día siguiente de su marcha, corrió el rumor de que la elfa había tenido una trifulca seria con un vecino local y, unas horas más tarde, una patrulla de la **Guardia** vino a arrestarla. Por un instante, todos pensaban que iba a producirse un altercado pero, finalmente, acompañó pacíficamente a los milicianos.

Contrariados por estas nuevas, los compañeros se encaminan hacia los barracones de las tropas de la villa, donde piden visitar a la prisionera. Al ver sus credenciales oficiales, el suboficial al mando de las celdas permite que dos de los miembros del grupo bajen hasta la zona de confinamiento.

**Galahad** y **Vera** encuentran a **Kendra Ava'ess** enfadada consigo misma por haber perdido los nervios. Cuando ellos se fueron, decidió seguir una de las pistas que les mencionó **Kolton Harrismore**, el mendigo con el que se entrevistaron. Localizó la casa del joven **Kynae Fromperton**, el muchacho al que vio merodeando por los muelles la noche de las muertes. El chico estaba muy asustado, pero logró tranquilizarlo. Estaba a punto de contarle lo que había visto cuando llegó su padre, un borracho y maloliente bruto, que sin duda maltrataba al niño. Tuvo unas palabras con él, pero el hombre era un auténtico simio que debía tener sangre orca entre sus antepasados. Se dio cuenta entonces de que, muy probablemente, maltrataba al pequeño y decidió darle una lección. Desgraciadamente, **Kynae** huyó durante su encuentro, y no pudo terminar de contarle lo que vio. Usando sus encantos, ha sabido que el pequeño está acogido en el *Salón de la Cosecha*, bajo los cuidados de la bondadosa **Hermana Martens**, por lo que podría ser buena idea hablar con él.

**Vera** le promete a su amiga que seguirán con sus investigaciones, tras hacerle también un resumen de sus peripecias en el bosque y del hallazgo de los guanteletes rúnicos en las antiguas ruinas netheresas. También le ofrece sacarla de su celda pagando cualquier tipo de fianza necesaria, pero **Kendra** rechaza cortésmente su

oferta. Prefiere no hacerse notar más en la villa y cumplir con las leyes humanas, aunque le suponga una molestia temporal. Además, es mejor que no les asocien con ella, para que puedan moverse con mayor libertad sin levantar demasiadas sospechas. Si **Baraket** es un arma ancestral maldita, tal y como sugieren las palabras del fantasma de **Ser Rodrick**, quien la encontrase en la vieja mansión puede estar en peligro o, suponer una amenaza para quienes lo rodean.

Una vez más, los miembros de la **Guardia Ardiente** regresan al templo de **Chauntea**, donde **Úrsula Martens** les recibe nuevamente, algo sorprendida. No obstante, cuando escucha los motivos de su visita, no pone ninguna pega y hace llamar a otro acólito para que traiga al pequeño **Kynae Fromperton**, aunque les previene para que traten al chico con calma y paciencia. Tras la muerte de su madre hace años, ha tenido que sobrevivir en las calles, maltratado por su padre, un pescador borracho, cuyas palizas se han multiplicado en los últimos tiempos, con la bajada de las capturas.

**Kynae** es un chico de diez años, con aires de ardilla asustada, pero ojos vivaces. Calmado por la presencia de la **Hermana Martens** y las palabras tranquilizadoras de **Vera**, el niño les explica que había salido aquella noche para robar algo de pescado en salazón que los pescadores en la época de frío dejan sin almacenar en los muelles cuando vaguean o no tienen tiempo. Escuchó entonces una discusión en la plataforma de los muelles sureste y se acercó ocultándose en uno de los barriles que recogen agua de lluvia. Había dos grupos de personas enfrentadas. La orilla del río estaba cubierta de una libera neblina, pero reconoció a los **Colmillos Afilados**, por los brazaletes que llevaban. Los otros, vestidos con ropas elegantes y de más calidad, parecían los estirados de la **Orden del Resplandor**, y estaban dirigidos por una mujer de porte noble, que acusaba a los **Colmillos** de propagar el símbolo de un poder antiguo y parecía muy furiosa por ello. Uno de los **Colmillos** la insultó y trató de darle un empujón. Entonces todo se volvió muy raro. La mujer hizo además de desenvainar algo, pero no había nada y señaló al atacante, de cuya garganta empezó a manar sangre. Pero eso no fue lo peor. De la niebla surgieron formas. Fantasmas. Monstruos. Cosas peores. Empezaron a girar en el aire y, uno tras otro, los **Colmillos** cayeron muertos. Una de aquellas cosas se volvió hacia él y, por un momento, vio que se parecía a su viejo, y salió corriendo.

La historia del niño arroja una sombra de preocupación. Si la misteriosa mujer era la líder de la **Orden del Resplandor**, seguramente se trata de **Corstela Rostrata**, la antigua miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** a la que la anciana **Alrissa Varonna** acusaba de traición. Además, de los hechos, tal y como los ha descrito el chico, parece claro que la mujer empleó algún tipo de arma mágica invisible, lo que la señala como quien se llevó la **Espada del Orgullo** de la *Mansión Rodrick*.

Para cuando se marchan del *Salón de la Cosecha*, el sol se está empezando a poner en el horizonte y el grupo se apresura para alejarse de los límites de la villa. Han tomado la decisión de destruir el colgante de **Selúne**, para evitar que el cadavérico pueda encontrarlos, lo que no sólo los pondría en peligro a ellos, sino también a los habitantes de *Wheloon*. A tal fin, preparan un pequeño nicho improvisado de rocas, donde prenden un fuego intenso, potenciado por la magia elemental de **El'Delt'tint**. Allí arrojan el amuleto mágico, que se va calentando poco a poco, hasta que comienza a deformarse por el calor. Al cabo de una hora, sólo quedan restos ennegrecidos entre las cenizas humeantes.

**26 Uktar:** La noche transcurre tranquila, lo que el grupo agradece tras la ajetreada jornada del día anterior. Una vez descansados y repuestos, deciden visitar la vieja *Mansión Rodrick*, a fin de intentar comunicarse de nuevo con el fantasma del antiguo héroe cormyreano.

Al llegar a la vieja casona se dan cuenta de que alguien la ha visitado recientemente, puesto que hay señales claras de que han registrado los pisos inferiores. Con cierta suspicacia, el grupo se dispone a subir al segundo

piso. Cuando **Agecra** sube por la escalera principal, una sombra encapuchada le ataca surgiendo del umbral más próximo. El joven pícaro tiene tiempo para lanzar un grito de advertencia, que pone en guardia al resto de sus compañeros, pero recibe una fea cuchillada en el costado. Abajo, **Michael** percibe una sombra al fondo del pasillo y se aproxima con su hacha preparada, mientras que **Galahad** apresta su escudo y sube para ayudar a su camarada. Un segundo encapuchado sale de su escondite tras la barandilla de la escalera y le ataca a traición, hiriéndolo con un machete de hoja ancha.

Surgen más atacantes que se lanzan contra **Michael**, en la esquina del pasillo de la planta baja, así como otro que rodea a través del antiguo salón destrozado. Un quinto asaltante, que había rodeado la mansión por el exterior, se enfrenta a **El'Del'tint**, golpeándole con una afilada hachuela.

No obstante, los encapuchados no actúan solos. En el piso superior, **Galahad** escucha una especie de canturreo musical y distingue la figura esbelta y el sombrero adornado con una pluma roja de **Lander Vancaskerkin**, la mujer que les salió al paso en el *Camino de la Manticora* para exigirles a ellos y a los carros que escoltaban un pago por protección. Cuando acaba su tonada, el paladín sufre un acceso de risa que hace que sus músculos se relajen inconscientemente. A pesar de ello, el helmita logra golpear a uno de los encapuchados, aunque éste contraataca y vuelve a herirlo con el grueso machete.

Ajenos a esto, el resto de aventureros se defienden valientemente. **Vera** desenvaina su daga y asesta una puñalada a uno de los sicarios enfrentados a **Michael**. El valiente joven trata de contener a sus dos enemigos, pero recibe dos profundas cuchilladas y cae al suelo, lo que obliga a la clériga de **Sune** a cruzar al otro lado del pasillo atravesando la habitación destrozada e invocar una de sus plegarias curativas.

A pocos metros, **El'Del'tint** se enfrenta con uno de los atacantes, con el intercambia varios golpes, pero el hechicero semielfo lleva la peor parte y un tajo de la hachuela del encapuchado lo deja fuera de combate, lo que aprovecha su adversario para subir por las escaleras para unirse a la lucha del segundo piso.

Arriba, **Agecra** y **Galahad** oponen una feroz resistencia contra los cuatro enemigos a los que se enfrentan. Acuciado por la magia bárdica, el campeón de **Helm** se ve mermado, más aún cuando **Lander** vuelve a silbar una melodía y siente unas náuseas que embotan su mente por momentos. Aun así, ambos héroes logran contener a sus adversarios, aunque reciben varias heridas que los van debilitando.

Por debajo de ellos, **Michael** recupera la consciencia y entra de nuevo en combate. Por un instante, **Vera** ha percibido como sus pupilas se quedaban blanquecinas, pero el joven empuña su hacha de nuevo sin dejarse amedrentar por la superioridad numérica de sus enemigos, asestando un golpe por cada uno que recibe.

En la planta superior, los embozados logran imponer su ventaja sobre los compañeros, y **Agecra** se desploma al recibir una puñalada. Como si saborease su victoria, **Lander** avanza mientras vuelve a tatarrear una breve melodía y la hoja del estoque que empuña brilla con fuerza. Acorralado, **Galahad** se refugia en el interior de una de las habitaciones, tratando de contener a sus oponentes mientras invoca los poderes sanadores del **Gran Guardián** para que le ayuden a resistir en esta lucha cada vez más desesperada.

**Michael** mantiene a raya a sus dos adversarios, apoyado por **Vera**, quien encanta su hacha. Merced encantamiento del arma, su filo se hace más afilado, y deja malherido a uno de los atacantes, que grita pidiendo ayuda y se retira hacia el porche de la mansión. Esto provoca que uno de los encapuchados del piso superior baje de nuevo por las escaleras, lo que da un breve respiro a **Galahad**, quien sigue afectado por la magia bárdica de **Lander Vancaskerkin**, mermado por espasmos y náuseas. A pesar de su precaria situación, consigue herir de gravedad a uno de los dos adversarios a los que mantiene al otro lado de la habitación en la que se ha hecho fuerte. Alterna la defensa con su escudo con una nueva plegaria para curar sus heridas. Sin

embargo, para desánimo suyo, también **Lander** aprovecha para acercarse a la refriega y silbar una breve melodía que cura la herida del enemigo que estaba en peor condición.

Al pie de la escalera y en el pasillo anexo, **Michael** y **Vera** siguen luchando sin tregua. El joven logra hacer huir a otro enemigo hacia la entrada, lo que deja a un único adversario. Sin embargo, el primer huído reaparece en la puerta principal, manejando una pequeña honda. Atenta al peligro, la semielfa avanza y arroja una redoma alquímica que provoca un estallido llameante que abrasa a ambos encapuchados, que caen agonizantes al suelo. La sacerdotisa se da cuenta entonces de que **El'Del'tint** está también fuera de combate al lado de uno de los humeantes vencidos.

La derrota empieza a aflorar en la mente de **Galahad**. El paladín ha conseguido sacudirse los efectos del embotamiento mental que le afectaba, pero las convulsiones no han cesado, y se enfrenta sólo a tres enemigos, uno de ellos la peligrosa y escurridiza barda. El helmita lucha valientemente, pero un golpe lateral de uno de los sicarios de la mujer le hace caer inconsciente.

Los peores temores de **Vera** se confirman al escuchar la voz musical de la líder enemiga conminándolos a arrojar sus armas y ver descender por las escaleras a más individuos hostiles. Por un momento, su mirada se cruza con la de **Michael**, quien se muestra dubitativo, pero luego sus ojos brillan con decisión e invoca con furia el nombre de **Sune Cabello de Fuego**, que resuena como un trueno en la sala, provocando que tanto a la mujer como al primero de los enmascarados comiencen a sangrarles los oídos. Embravecido por la reacción de su compañera, **Michael** asesta un brutal hachazo que parte el pecho de su contrincante.

Quedan en pie dos encapuchados y su maliciosa jefa, frente a los dos aventureros. Los atacantes se centran en el joven **Michael**, al que consideran un peligro mayor, lo que obliga a **Vera** a volver a recurrir a sus plegarias sanadoras para mantener en pie al luchador. Sin embargo, sus esfuerzos no son suficientes. Agobiado por varios atacantes, **Lander Vancaskerkin** le asesta una terrible estocada que lo deja tambaleante y, un instante después, el encapuchado que empuña el machete ancho lo derriba con un tajo lateral.

Aferrando con fuerza su daga, una vez agotada su magia divina, **Vera** hace caso omiso a las provocaciones de la barda para que huya, y le da una cuchillada que hace aparecer una sonrisa feroz en el rostro de su oponente. Durante unos instantes, lucha con coraje, pero es superada por el mayor número de sus atacantes y cae en brazos de la oscuridad.

Unas voces suaves y un movimiento sacan a **Vera** de las profundas tinieblas. Se siente dolorida y por debajo de un cielo estrellado, dos rostros la contemplan mientras unas manos firmes tratan de incorporarla. A la luz de un fanal cercano, reconoce a **Jana Gilders** y **Mungo Olsen**, que la miran con alivio. Mientras el hombretón la ayuda a levantarse, la joven fundadora de los **Colmillos Afilados** se mueve hacia donde está tendido **El'Del'tint** para comprobar su estado.

Tras comprobar que el semielfo y **Michael** se encuentran estables, **Jana** sube arriba para ocuparse de **Agecra** y **Galahad**, que también están inconscientes. Con la ayuda de **Mungo**, ayuda a ambos heridos a descender hasta fuera de la mansión, donde **Vera** los examina. Todos los héroes están muy maltrechos, pero sus atacantes los han dejado con vida, contentándose con haberse llevado su dinero y, para su consternación, los guanteletes rúnicos que encontraron en la cámara de **Casapétrea**. El único que permanece inconsciente pese a los intentos por despertarlo es **Michael**, quien respira débilmente. Por ello, la clériga sunita decide emplear su varita curativa. Por un instante, la semielfa ve como las pupilas del joven se quedan en blanco pero, tal y como sucedió la vez anterior que lo reanimó, un segundo después parpadea con aire desorientado y vuelven en sí.

Una vez que todo el grupo está fuera de peligro **Jana** les explica que había acudido a media tarde al **Gato Duermiente**, con el propósito de hablar en privado con ellos. Fue allí donde el tabernero les comentó que les

había escuchado decir que iban a visitar la *Mansión Rodrick*. Por precaución, recabó la ayuda del fiel **Mungo**, y los dos vinieron para ver si todavía seguían en la casona abandonada. Cuando vieron los cuerpos tendidos en la entrada, se temieron lo peor.

Todos los miembros de la **Guardia Ardiente** agradecen a los dos su rescate, pues de no haberlos encontrado muy bien pudiera haber ocurrido alguna desgracia fatal. **Vera** aprovecha para interrogar a la joven por el símbolo que usan los **Colmillos Afilados**, algo que parece incomodar a **Jana**. Es uno de los motivos por los que quería hablar con ellos, pero prefiere esperar a que se encuentren recuperados. Hay algo que asusta a la mujer y los compañeros deciden respetar su privacidad hasta que desee confiarles su secreto.

Es ya de noche cuando se aproximan a la villa y **Jana** y **Mungo** se despiden de ellos, comentándoles que hay muchos ojos indiscretos en *Wheloon*, y que no es seguro que los vean regresar juntos. Tratará de ponerse en contacto con ellos en un lugar seguro cuando sea posible.

De regreso en el *Gato Durmiente*, los héroes atienden sus heridas antes de disponerse a descansar. Han sufrido un inesperado revés, y la pérdida de los misteriosos guanteletes, que están vinculados con la peligrosa **Espada del Orgullo**, cuyo paradero sigue siendo incierto. Además, parece que hay más fuerzas en juego de las que sospechaban. Por otro lado, han encontrado aliados inesperados que pueden ayudarlos en su lucha, aunque también han percibido miedo en las palabras de **Jana Gilders**, una joven aparentemente intrépida y decidida.

**27 Uktar**: Después de un descanso reparador, el grupo decide acudir a la *Casa del Señor* para informar del asalto sufrido por **Lander Vancaskerkin** y sus sicarios. Son recibidos por la **Heraldo** de la villa, **Arisa Markhisel**, quien escucha atentamente el relato de los aventureros. Ya tenían sospechas de que la mujer lideraba a un grupo de **Hostigadores** que estaban dedicándose a intimidar a los mercaderes que entraban y salían de la villa, pero se habían mostrado bastante escurridizos. Con su testimonio, dará un orden, tanto a las fuerzas de la **Guardia**, como a las tropas reales para que identifiquen y detengan a la astuta barda.

Por otra parte, dada su relación con el asunto, la **Heraldo** les confirma que al día siguiente va a partir una fuerza numerosa de **Dragones Púrpura**, dirigida por el **Mago de Guerra** de la villa, y apoyada por varios **Exploradores Reales**, para limpiar la madriguera de los **Bocapincho** que los héroes descubrieron, y explorar el sistema de túneles y cuevas subterráneo bajo la misma.

Eso le lleva también a la prometida recompensa por sus servicios. Tras llamar al **Tesorero del Señor**, éste entrega a cada uno de los miembros de la **Guardia Ardiente** 50 piezas de oro como pago por actuación en nombre de las autoridades de *Wheloon*. Tanto **Galahad**, como **El'Del'tint**, ceden parte de su parte para compensar a las familias de los milicianos muertos, un gesto que **Arisa** agradece de corazón.

Posteriormente, el grupo acude a la posada de la *Guardia de la Wyverna*, con la esperanza de poder hablar con **Jana Gilders**. El local se encuentra bastante atestado, especialmente de lugareños que portan el brazalete de los **Colmillos Afilados**. Aunque la joven no está, el siempre amistoso **Mungo** les hace una seña y **Garleena**, la posadera, les trae unas jarras de cerveza y varios platos de comida.

Por las conversaciones de los parroquianos, los compañeros se dan cuenta de que el malestar entre las gentes humildes de *Wheloon* está creciendo. La noticia del despliegue de las tropas reales se ha filtrado entre muchos de los presentes y creen que los huestes del **Rey** sólo actúan para proteger a los mercaderes, pero no actúan frente a la extorsión de los **Hostigadores** o el problema de la escasez de la pesca, que muchos atribuyen a la leyenda del monstruoso **Profundo**, más ahora tras las muertes de dos de sus vecinos y la desaparición del propio primo de **Garleena**. Al percibir que el gentío se va volviendo más agresivo, **Vera** intenta mediar y calmar los ánimos, abogando por la actuación de las tropas reales, así como de los **Magos de Guerra** y otros

servidores del reino para defender el país durante la amenaza de los muertos vivientes, meses atrás, y contra otras muchas que no llegan a ser conocidas por el pueblo. Aunque sus palabras no consiguen hacer cambiar de opinión a los presentes, sí que tranquilizan sus ánimos.

Al terminar su comida, **Garleena** aprovecha para susurrarles un mensaje, indicándoles que **Jana** se reunirá con ellos al anochecer en los muelles de la parte sureste de la villa.

La zona del encuentro es la misma en la que se produjeron las muertes de los **Colmillos Afilados**. A pesar del frío nocturno, los compañeros observan a algunos vecinos intentando pescar con caña a la luz de pequeños fanales. En un pequeño puesto de mercado vacío, distinguen la figura familiar de **Jana Gilders**.

La joven parece bastante nerviosa, pero intenta articular su relato de forma coherente, remontándose a la época de su llegada a *Wheloon*, tras abandonar la peligrosa ciudad portuaria de *Marsember*, varios años atrás. Después de mucho esfuerzo, logró ganarse el respeto y la amistad de muchos de los vecinos de la villa, especialmente entre los trabajadores y las gentes más humildes. Se hospedaba en una pequeña habitación junto a la bodega de la *Guardia de la Wyverna*, que **Buldegas**, un mercenario retirado que gastó todo su botín y paga de licencia acababa de adquirir por un precio razonable. **Jana** le ayudó durante la rehabilitación del edificio, que estaba en bastante mal estado por dejadez de su anterior propietario. Curiosamente, el establecimiento tenía una especie de cámara fría natural, un valioso recurso que despertó su curiosidad. Al investigar la extraña sala, descubrió un pasadizo secreto que conectaba con otra habitación. Allí fue donde encontró los extraños símbolos, uno de los cuales llamó poderosamente su atención. Con el paso del tiempo, su idea de formar un gremio para defender los intereses de los habitantes de *Wheloon* fue cuajando y lo adoptaron como propio al crear los **Colmillos Afilados**. Mientras, descubrió que la sala secreta estaba conectada con un complejo antiguo más extenso. Como **Buldegas** empezó también a participar en las actividades del sindicato, les dio permiso para continuar explorando el subterráneo, e incluso lo empezaron a usar como cuartel general, dejando que algunos de los miembros más pobres, mendigos e indigentes, se refugiasen allí.

Hace unos meses, llegó a la villa un mercenario llamado **Mozamer**, quien se ofreció a entrenar a los miembros de los **Colmillos** para poder formar una milicia popular de ser necesario. **Jana** no vio ningún problema en ello, sino todo lo contrario, pues había tenido ya algún roce con **Corstela Rostrata**, la estirada erudita que se había establecido en *Wheloon*, fundando la elitista **Orden del Resplandor**. **Corstela** la acusó de estar empleando una runa netheresa, algo que ella ni sabía, y de estar jugando con fuerzas desconocidas que escapaban a su comprensión. Evidentemente, tras años haber pasado varios años desde que descubrieron el complejo subterráneo, **Jana** hizo caso omiso de sus pretensiones. Por supuesto, tampoco le permitieron examinar los pasadizos y salas que habían descubierto, tal y como la pretenciosa académica exigía. Al cabo de cierto tiempo, se unió al gremio **Gezrevan**, una guerrera que había sido lugarteniente de **Mozamer** en su compañía mercenario. Trajo varios perros guardianes y, de algún modo, convenció a **Buldegas** y a **Garleena** para que les permitieran tener a los animales en las salas más apartadas del subterráneo. Como varias de ellas están inundadas debido a la cercanía del río, hay disponible agua potable, por lo que los perros podían subsistir sin problemas, prometiendo los mercenarios que ellos se encargarían de alimentarlos. También les aseguraron que los animales ayudarían a proteger la villa en el futuro.

Todo se torció hace unos pocos días, justo antes de la noche de las muertes. Mientras paseaba por las afueras de la villa, tratando de aclarar sus ideas, el fantasma de **Ser Rodrick** se le apareció. La experiencia fue muy intensa a aterradora, pero el espíritu no se mostró hostil ni amenazador, aun cuando sintió el tacto gélido y húmedo de sus dedos tocarla en la frente. Entonces, le habló: "Ahora ya puedes ver la verdad". Y se

desvaneci3, dejandola confusa y asustada. Pero lo peor fue el regreso a las cmaras bajo la *Guardia de la Wyverna*. Cuando entr3 en una amplia sala que habian acondicionado para entrenar a los miembros del gremio, vio a **Mozamer** y a **Gezrevan**, junto a dos de los sabuesos, practicando con varios de los **Colmillos Afilados**. Por un instante, las figuras de los mercenarios y los animales le parecieron borrosas, pero luego se transformaron en seres abominables, inhumanos. Tuvo que disculparse y correr de nuevo a la posada para no perder los nervios. Cuando reuni3 el valor suficiente para volver a bajar, seguia viendolos como monstruos. **Mozamer** le pregunt3 un poco suspicaz si le ocurrira algo. **Jana** logr3 calmarse y le cont3 su encuentro con el fantasma de **Ser Rodrick**, omitiendo que el esp3ritu la habia tocado y los efectos reveladores del mismo. Por fortuna, la criatura pareci3 satisfecha con la explicaci3n.

Con el paso del tiempo, **Jana** est3 m3s y m3s preocupada, pues la influencia de **Mozamer** y **Gezrevan** ha crecido entre los miembros del gremio, habiendo militarizado a un peque1o grupo. Tambi3n han prohibido el acceso a ciertas 3reas del complejo, con la excusa de que son peligrosas por ser inestables. Incluso cree que el n3mero de las monstruosas criaturas que el resto percibe como sabuesos ha crecido, pero ya no est3 segura de si lo que ve es real o una mala jugada de su mente. Cuando ocurrieron las muertes, **Mozamer** puso en pie de guerra a los **Colmillos** y hubieran atacado la noche siguiente la sede la **Orden del Resplandor** si ella y algunos otros, como **Buldegas** y **Garleena**, no hubieran calmado los 3nimos, haci3ndoles ver que ser3a una locura que forzar3a a actuar a las autoridades. No obstante, se da cuenta perfectamente de que pronto no ser3 capaz de controlar a sus camaradas, si la ira que sientes es alimentada de alguna manera por los aberrantes seres.

Mientras la joven sigue con relato, **Agecra**, **El'Del'tint** y **Michael** permanecen alerta, atentos a sus alrededores. Durante un momento, el hechicero semielfo, que se encuentra de pie en el malec3n de piedra vigilando a los pescadores, ve una criatura que emerge durante unos segundos de las aguas cercanas del r3o. Se trata de una especie de cruce entre una enorme langosta y alg3n tipo de reptil, y distingue por un momento unas mand3bulas extra1as y un movimiento sinuoso antes de que el ser desaparezca y no vuelva a verla.

Ajenos a este suceso, **Jana** expresa su propuesta a **Galahad** y **Vera**. No quiere que los **Colmillos Afilados** se vean involucrados, por lo que ha pensado en preparar una reuni3n en la *Guardia de la Wyverna* a 3ltima hora de la noche. Normalmente, cuando son asuntos mundanos, los mercenarios no acuden nunca, lo que dejar3a en los subter3neos s3lo a **Mozamer**, **Gezrevan**, sus bestias, y un peque1o n3mero de miembros del gremio, aunque seguramente 3stos 3ltimos ser3n algunos de los entrenados en combate por los monstruosos humanoides. Ella conoce un acceso al complejo, a trav3s de un pozo situado en una peque1a plaza cerca del r3o. Desde el mismo, se puede llegar a una parte parcialmente inundada del subter3neo. Los aventureros podr3an confrontar as3 a los mercenarios y descubrir su aut3ntica naturaleza sin que resultasen heridos el resto de miembros inocentes del gremio. S3 que les pide que, de enfrentarse a alguno de los **Colmillos Afilados**, traten de dejarlos fuera de combate sin usar fuerza letal. Tambi3n les proporcionar3 un plano esquem3tico y una descripci3n del complejo, para que sepan c3mo moverse por el mismo.

Finalizada la reuni3n, los h3roes aceptan la propuesta de **Jana** y acuerdan en que la reuni3n del gremio se realizar3 dentro de dos noches, lo que les dar3 tiempo para preparar su incursi3n. Cuando la joven se marcha, **El'Del'tint** describe a sus compa1eros la extra1a criatura que ha vislumbrado moment3neamente en el agua. Recuerdan entonces que, en una de sus visitas a la *Guardia de la Wyverna*, un pescador llamado **Malti Gross** les relat3 c3mo hab3an capturado un monstruoso cangrejo, al que mataron a golpe de remo mientras la criatura trataba de zafarse de las redes.

**28 Uktar:** Por la mañana, **El'Del'tint** aprovecha para visitar el establecimiento de *Cueros y Bordados Wheloon*, regentado por **Landon Bhentyl**, un **Mago de Guerra** retirado que ahora se dedica a fabricar y encantar todo tipo de artículos de dichos materiales. Deja encargado el envío de un libro para comenzar a recoger los conjuros arcanos que conoce, dada su herencia dracónica.

Posteriormente, el grupo decide visitar la *Mansión del Pavo Real*, la sede de la academia establecida por la **Orden del Resplandor**. Se trata realmente de tres casas separadas, conectadas en una única gran mansión de dos pisos, con varios accesos y escalinatas.

Son recibidos por una pareja de elegantes mayordomos, vestidos con una colorida librea verde. Ambos portan espadas cortas, pero ningún tipo de armadura u otra arma. Cuando preguntan por **Corstela Rostrata**, uno de ellos los conduce desde el recibidor hasta una amplia estancia que ha sido acondicionada con bancos largos como un aula, en los que se acomodan casi una docena de jóvenes, aunque hay también algún individuo más mayor, que también va vestido con ropas de un verde luminoso. En el estrado, hay una mujer morena, de porte distinguido y voz apasionada. Está describiendo la sociedad del antiguo *Imperio Netherés*, antes de la caída de las grandes ciudades flotantes. Según **Corstela**, los arcanistas nethereses fueron los mayores magos que la humanidad ha conocido, pero al final, su propia sed de conocimientos los llevó misteriosamente a un desastre cataclísmico para su civilización. No obstante, parte de su cultura ha pervivido merced a algunos de los supervivientes y, posteriormente, de sus descendientes. Gran parte de sus enseñanzas se han sustanciado en lo que ella llama el **Camino Viridiano**, una filosofía que aboga que cualquier individuo, ya no sólo los magos o hechiceros, son capaces de sentir la **Urdimbre**, las energías mágicas que rodean a todas las cosas y seres.

Al acabar la disertación, los estudiantes abandonan el aula y **Corstela Rostrata** los atiende cortésmente, enseñándoles la escuela y atendiéndolos luego en una pequeña sala de descanso. Los aventureros tratan de sondear a la erudita y exploradora, mencionando que saben de la naturaleza de la runa que emplean los **Colmillos Afilados**, así como la aparición del fantasma de **Ser Rodrick**, la excavación de las ruinas netheresas de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** en la *Casapétrea* por parte de **Alrissa Varonna**. **El'Del'tint** aprovecha también para describirle la extraña criatura que vio en el río durante la noche anterior. **Galahad** deja caer también que durante su visita a la *Mansión Rodrick*, además de diversas manifestaciones sobrenaturales, encontraron lo que parecía el estuche de un estoque vacío, en un escondite abierto. Finalmente, **Vera** se muestra intrigada por el motivo de haberse instalado en *Wheloon* y no en alguna de las ciudades del reino.

**Corstela** les confirma que tuvo una discusión con **Jana Gilders**, la cabecilla de los **Colmillos Afilados**, a los que tacha de ignorantes e incultos. La mujer les explica que, a mediados de la era del imperio, una corriente de arcanistas nethereses se alejó de las corrientes de estudio habituales en la magiocracia. Creían que, en lugar de las escuelas de magia tradicionales, la magia podía ser potenciada y canalizada por determinadas pasiones y sentimientos, como la ira, el orgullo, la codicia, y otros similares. Focalizaron esas energías en una serie de runas distintivas, una de las cuales es la que inconscientemente portan los integrantes del gremio local. Según su teoría, están jugando con fuerzas ocultas más allá de sus torpes intelectos y cree que es peligroso lo que pueden desencadenar sin la supervisión de eruditos versados en las doctrinas antiguas.

Al enterarse de que los héroes han tenido contacto con restos nethereses en la misión arqueológica del *Bosque del Ermitaño*, **Costela** les confirma también que ella fue miembro de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y que incluso **Alrissa Varonna** fue una de sus mentoras cuando era joven. Durante bastante tiempo realizó diversas expediciones, junto con alguno de los miembros actuales de la **Orden**, el **Maestre Alden Tilresk** y el **Maestre Katulinn**. Pero con el paso de los años fue descubriendo sombras en la asociación de

eruditos y filántropos. Se dio cuenta de que muchos de los benefactores de la **Sociedad** eran meros nobles o acaudalados mercaderes que sólo querían ostentación y reconocimiento, mientras que otros ansiaban desentrañar los misterios del pasado por un afán oscuro de poder. La propia **Alrissa** parecía haber abandonado el idealismo que antaño la impulsaba y comenzó a relacionarse con contactos poco recomendables. Cuando expuso la situación a sus compañeros, **Alden** y **Katulinn**, ambos se mostraron de acuerdo y abandonaron la **Sociedad**. Durante sus expediciones habían logrado juntar entre los tres una cantidad sustancial, que invirtieron en constituir la **Orden del Resplandor**. Eligieron *Wheloon*, dado que en *Suzail* se encuentra la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y no habrían podido competir con ella. *Marsember* es una urbe demasiado oscura y peligrosa y *Arabel* una pequeña ciudad fronteriza. Por otro lado, la villa de *Wheloon* siempre había tenido una historia especialmente rica y está en un nexo comercial importante. Además, aquí se encuentran restos relativamente recientes de la guerra contra los **Señores Brujos del Aguadewyvern**, una cábala de nigromantes que **Corstela** cree que podrían ser descendientes de los supervivientes nethereses. De momento, la actividad de la academia se limita a dar charlas a personas interesadas y a actuar como centro de estudios para los hijos de familias acaudaladas de la región. Pero con el paso del tiempo, esperan poder expandirse a otras ciudades y villas del reino.

Respecto a la *Mansión Rodrick*, reconoce que ella y **Katulinn** la exploraron al poco de establecerse en *Wheloon*. También les confirma que la edificación parecía haber absorbido energías negativas que habían atraído presencias maléficas, puede que relacionadas con la trágica muerte de **Ser Rodrick** y su familia. Tuvieron un susto especialmente notable en la habitación que contenía una cuna, donde tuvieron que enfrentarse a una criatura sobrenatural, pero **Katulinn** intervino para salvar la situación. Por otro lado, no menciona para nada que fueran ellos quienes encontraron el estuche de **Baraket** y, aparentemente, la mujer parece bastante sincera al respecto. Tampoco reconoce a la criatura que le ha descrito **El'Del'tint**, aunque **Corstela** es consciente que, en los últimos tiempos, muchos seres oscuros jamás vistos han aparecido en *Cormyr*, aunque la mayoría se trataba de muertos vivientes, atraídos por el efecto de la maldición necromántica.

Aprovechando la visita a la academia, en la que **Corstela** les muestra la gran biblioteca que han ido reuniendo y en la que se encuentran varios estudiantes copiando textos, **El'Del'tint** le comenta la posibilidad de adquirir una copia y una traducción de algún libro en Ígnan, la lengua que emplean los genios y elementales de fuego. La erudita le confirma que poseen volúmenes en todos los idiomas elementales, dado que muchos de los arcanistas nethereses copiaban las descripciones de sus conjuros arcanos en dichas lenguas. Tampoco tiene inconveniente en que uno de los miembros de la **Orden** realice copias de varios extractos del texto original y de su traducción para el hechicero semielfo.

Tras despedirse de **Corstela Rostrata**, los aventureros se acercan a los barracones de la **Guardia** para comprobar cómo se encuentra **Kendra Ava'ess**. La clériga elfa todavía está cumpliendo con su arresto, aunque es tratada con cortesía por parte de los guardias.

**29 Uktar:** En previsión a que la noche sea movida, los compañeros descansan durante parte de la tarde y al anochecer se dirigen pertrechados hasta la plaza que les indicó **Jana Gilders**. El lugar se encuentra vacío, dada la hora y el frío reinantes. Por lo que observan, el pozo desciende unos doce metros hasta el nivel del agua, pero al iluminar con cautela, puede distinguirse una estrecha grieta en los ladrillos de una de las paredes a metro y medio por encima de la superficie. Posiblemente, en la época de lluvias, al crecer el río y el nivel del agua del pozo, dicha abertura y el túnel que esconde quedaría anegada por las aguas.

**Agecra** es el primero en descender, con tan mala suerte que el pícaro resbala en la roca húmeda y no consigue aferrarse a la cuerda de escalada que han fijado, ni a la cuerda que asegura el cubo. El joven cae golpeándose el hombro dolorosamente con la pared, para luego sumergirse en el agua del fondo. Afortunadamente, consigue emerger sin problemas y auparse hasta la repisa, donde se interna y extrae alguno de los otros adoquines para facilitar el paso de **Galahad**, quien va pertrechado con una armadura más pesada. El resto de los héroes extrema las precauciones y consiguen bajar todos sin percances para ir recorriendo en fila de a uno y agachados por el estrecho y angosto túnel lateral. El pasadizo da una repisa sobre una serie de salas anegadas por agua y barro. Muchas de las paredes están derruidas, pero el esquema y la distribución coincide con el plano que les proporcionó **Jana**.

Con cautela, el grupo se descuelga y comprueba que el nivel del agua sólo llega hasta las rodillas, aunque está fría y es desagradable. **Agecra**, que todavía está bastante empapado y aterido por su zambullida inicial, va en cabeza, tratando de moverse sin chapotear al andar. Hay un pasillo amplio al norte, que lleva a una serie de salas que suelen alojar a varios de los **Colmillos Afilados** que carecen de hogar en la villa. Al oeste hay unas dobles puertas cerradas. Cuando les describió el lugar, **Jana** les mencionó que muchas puertas muestran unas pequeñas runas inscritas en la parte superior e inferior de las hojas. Sorprendentemente, la madera, que debido a la humedad y al paso de los años debería haberse podrido, se encuentra en un estado bastante aceptable. También hay numerosas inscripciones en muchas de las paredes, escritas en una lengua antigua que nadie ha sido capaz de entender. Todo el complejo interior está iluminado por lámparas colgadas de ganchos clavados en los muros, por lo que la luz no es un inconveniente.

Al abrir con cuidado una de las puertas, escuchan voces amortiguadas. La sala contigua es una especie de vestíbulo, con puertas al oeste y al sur. La esquina noroeste está cubierta por un cortinaje de lo que parece terciopelo carmesí, que también ha aguantado el paso del tiempo. Más allá hay una amplia sala abierta, de donde proceden las voces. **Jana** les comentó que esta amplia cámara es empleada por **Mozamer** y **Gezrevan** para entrenar a los **Colmillos Afilados**. De hecho, escuchan perfectamente las voces y resoplidos de al menos un par de hombres practicando, aunque también distinguen unos sonidos más preocupantes, como unos ladridos y gruñidos extrañamente huecos, que no parecen provenir de un perro o sabueso corriente.

Decididos a alcanzar la zona principal a la que se prohibió el acceso recientemente, el grupo se dirige por el pasillo inferior, un amplio corredor que deja una pequeña puerta a su izquierda que en el plano está descrito como un almacén, y que luego tuerce hacia su derecha.

Justo cuando pasan por delante de la puerta del presunto almacén, escuchan un gruñido detrás de la misma, y al momento, un coro de extraños ladridos comienza a resonar en el interior, así como el raspar de unas garras en la madera, como si varias criaturas estuvieran tratando de salir.

El ruido de los ladridos y aullidos atraerá con toda seguridad la atención de quienes estén en el complejo, por lo que los héroes deben tomar la decisión de retroceder sobre sus pasos o avanzar. Optan por esto último y avanzan con rapidez, con **Michael** cubriendo la retaguardia.

El pasillo acaba en un muro, con una puerta en el lado norte y un extraño mosaico en la pared opuesta. Hay una maraña de inscripciones en la extraña lengua, y una serie de espirales que rodean varios círculos concéntricos, que presentan runas con un aspecto muy similar al que ya observaron en la *Casapétrea*. Todos se notan algo mareados al mirar directamente las espirales, como si los intrincados ramales cobrasen vida.

**Michael** los saca de su ensimismamiento cuando les avisa de que alguien está golpeando la puerta de acceso del fondo del pasillo, por la que llegaron desde el vestíbulo. Los ladridos de los extraños sabuesos han alertado a quienes estaban entrenando pero, de momento, ninguno de los **Colmillos Afilados** se atreve a entrar.

Cuando **Agecra** y **Galahad** se disponen a abrir la puerta, **El'Del'tint** se aproxima hacia el mural y lo toca. Por un instante, los aventureros perciben un resplandor que emana de la propia roca de la pared y entonces, algo emerge de la misma como si se tratase de una mera cortina acuosa. Se trata de una bestia bípeda de un metro de altura. Sus patas están rematadas por unas garras ganchudas y una enorme mandíbula colmilluda se abre ansiosa en su torso.

**Agecra** es el primero en reaccionar ante este inesperado horror, al que hiere con su estoque. Rápido, es secundado por **Galahad** y **El'Del'tint**, quien ha logrado sacudirse el estupor que lo había embargado momentáneamente. El golpe del semielfo rompe la caja torácica del costado de la bestia, haciéndola derrumbarse en el suelo enlosado. Su cuerpo empieza entonces a deshacerse poco a poco, como si su forma material perdiera consistencia.

Un poco azorado por su momento de obnubilación, **El'Del'tint** explica a sus compañeros que, por un instante, ha tenido la visión de una especie de ventana abierta a otro lugar. Unas ruinas nocturnas en la ladera de una montaña, desde la que escuchaba el fragor de las olas y casi percibía el olor a agua salada. Entonces vislumbró a la bestia que surgía de la oscuridad hacia el portal abierto.

No obstante, la pared parece completamente sólida de nuevo, y los aullidos y ladridos no han cesado a sus espaldas, por lo que el grupo sospecha que sólo les quedan unos momentos antes de que tengan que enfrentarse con los **Colmillos Afilados** y alguna de las abominaciones de las que les habló **Jana**.

**Galahad** abre la puerta y entra en una amplia estancia de cuyas paredes cuelgan tapices antiguos que muestran batallas arcanas contra todo tipo de criaturas fantásticas. En el extremo más alejado, hay un sillón de madera tallado, al final de una larga mesa de reuniones. Un gruñido llama su atención y percibe como, junto a una alcoba abierta, emergen dos abominables bestias como la que acaban de aniquilar. Afianzando su escudo, el campeón helmita avanza y asesta un espadazo a uno de los seres, que se encoge momentáneamente por el gope. La criatura salta entonces y muerde el brazo del arma del paladín, que siente una quemazón que atraviesa su armadura. Además, la abominación ha hecho presa con sus mandíbulas aferrando su antebrazo. Rápido, **Vera** entra en la habitación e invoca una lanza de energía brillante que impacta al otro monstruo. Luego, realiza una nueva plegaria para encantar la espada del helmita. **El'Del'tint** aparece también y rodea la mesa por el otro lado trabarse en combate mano a mano.

En el pasillo exterior, **Michael** da un grito de aviso. Dos **Colmillos Afilados**, portando unos extraños arpones cuyas puntas han sido reforjadas con la forma de un tridente. Van acompañados por un par de seres abominables, que aúllan ferozmente. Una mujer los sigue, pertrechada también con una larga cuchilla. El joven contempla atónito cómo su figura se retuerce y cambia ante sus ojos. Su piel se vuelve de un color carmesí intenso, y su rostro se transforma en una grotesca cara con unas desproporcionadas mandíbulas malévolas, por debajo de unos ojos que brillan con un tono amarillento. Al pasar junto a la puerta del almacén, la criatura la abre, y otra media docena de bestias aberrantes emergen en un estado de frenesí.

Apremiados por el tono desesperado de su camarada, **El'Del'tint** y **Galahad** contraatacan furiosamente. El hechicero semielfo asesta un fuerte golpe que destroza a su adversario que cae al suelo y empieza a descomponerse. Por su parte, su hermano logra sacudirse a la criatura que lo tenía aferrado y acaba con ella atravesándola con su espada.

**Agecra** y **Michael** hacen frente al grupo de enemigos en la esquina del corredor. Cuatro de las bestias rodean al joven luchador, amenazando con superarlo por mera superioridad numérica. Por fortuna, **Vera** va en su ayuda y su lanza de energía divina vuelve a centellear contra una de las criaturas, al tiempo que **Michael**

destruye a otra con un poderoso hachazo. Tambi3n **Galahad** acude para reforzar a sus amigos, desjarretando a otro de los monstruos.

En ese momento, sucede algo inesperado. El mural de la pared vuelve a brillar y cobra vida. Por un momento, **El'Del'tint** y **Vera** contemplan el paisaje que el hechicero les haba descrito anteriormente y el sonido del oleaje lejano y el viento nocturno llega hasta ambos. Un resplandor se aproxima al umbral translucido que comienza a estabilizarse. Se trata de una luz sanguinolenta, que envuelve la hoja afilada de un arma de hasta en la que est3n grabadas unas runas de aspecto terrible. La criatura que la empu3a es similar al humanoide monstruoso en que se transform3 **Gezrevan**, pero 3ste es m3s musculoso y exhibe rasgos masculinos. Los aventureros desconocen si su capacidad para ver a trav3s de la ilusi3n que los disfraza se debe a su interacci3n anterior con el esp3ritu de **Ser Rodrick**, pero ninguno duda de que el ser que se alza ante ellos, a punto de cruzar el portal arcano no es otro que **Mozamer**, en su verdadera y abominable forma.

Azuzado por las 3rdenes de **Gezrevan**, uno de los **Colmillos** alancea con su extra3a arma a **Michael**, quien empieza a estar muy malherido, debilitado por los mordiscos de las bestias aberrantes. Esto obliga a **Vera** a invocar sus poderes curativos para ayudar a su compa3ero. A su lado, **El'Del'tint**, observa que **Mozamer** todav3a no ha terminado de cruzar desde el extra3o paraje al otro lado de la ventana m3stica, y descarga una r3faga de proyectiles arcanos contra otra de las criaturas. **Agecra** y **Galahad** presionan tambi3n a los monstruos, mientras **Michael** trata de dejar fuera de combate al **Colmillo** que lo ha golpeado, usando la parte plana de la hoja de su hacha.

La lucha se vuelve m3s intensa cuando **Mozamer** irrumpe en el pasillo, lo que hace cerrarse el portal a sus espaldas. El mercenario monstruoso se regocija de la violencia desatada por el combate y, sorprendentemente, ofrece a los h3roes rendir pleites3a a su se3ora, **Alzanit**, para unirse a sus huestes. Cuando resulta evidente que sus palabras no van a socavar la voluntad de los aventureros, descarga con furia su arma llameante contra **El'Del'tint**, abri3ndole una terrible herida en pecho que **Vera** tiene que regenerar con una de sus oraciones para evitar que su camarada quede maltrecho. Asombrado por la violencia de la criatura, el semielfo consigue reponerse y asesta un pu3etazo con las vendas encantadas de **Oghma**, que arrancan un satisfactorio gru3ido de dolor de su oponente. Al ver la amenaza a la que se enfrenta su hermano, **Galahad** recula por el pasillo y hiere a **Mozamer** con su espada, cuya hoja brilla bendecida por el poder de **Sune Cabello de Fuego**. Ahora los hermanos luchan juntos contra la peligrosa abominaci3n, apoyados de cerca por **Vera**. **El'Del'tint**, roc3a con un conjuro llameante a la criatura, al tiempo que **Galahad** vuelve a lanzarle un certero espadazo. **Mozamer** parece sorprendido por la feroz resistencia, y retrocede hasta una esquina mientras hace molinetes con su alabarda para defenderse de los ataques. Ante el asombro de sus enemigos, la criatura grita en una extra3a lengua y parte de sus heridas cicatrizan casi instant3neamente.

En el otro frente, **Agecra** y **Michael** contienen a los monstruos aberrantes y a los dos **Colmillos Afilados**, que son constantemente azuzados por **Gezrevan**. Pr3cticamente se enfrentan a una jaur3a de seres, y ambos h3roes sufren heridas de diversa gravedad, por lo que **Vera** se ve forzada a emplear una de sus 3ltimas plegarias curativas sobre el joven p3caro cuando 3ste recibe un par de profundos mordiscos.

Decidido a emplear todos sus recursos, **El'Del'tint** vuelve a emplear un conjuro llameante sobre **Mozamer**, combinado por un nuevo ataque de **Galahad**. La t3ctica de los hermanos est3 poniendo en apuros al monstruoso mercenario, quien usa su alabarda para desarmar al campe3n, al percibir la espada encantada como una amenaza palpable. Luego, asesta un feroz mordisco con sus mand3bulas compuestas que el helmita logra detener con su escudo a duras penas. Al ver a sus compa3eros en apuros, **Vera** conjura un hechizo sobre la criatura, pero la voluntad de la aberraci3n es demasiado fuerte y su magia no tiene efecto sobre ella.

La situación en el pasillo empieza a ser insostenible. Aunque **Agecra** logra abatir a una de las criaturas, cuyo cuerpo empieza poco a poco a disolverse, otras ocupan su lugar inmediatamente, y **Michael** apenas puede contener a los dos **Colmillos Afilados**, que se turnan para arponearlo con sus tridentes. Pero por suerte para la **Guardia Ardiente**, una figura emerge a la carrera de la puerta norte del corredor. Se trata de **Jana Gilders**, pertrechada con un bastón largo cuyos extremos están revestidos de acero. La joven intenta convencer a los **Colmillos** de que no luchan contra los héroes, sino que contemplen la verdadera realidad de **Gezrevan** y sus criaturas. Ante sus palabras, la monstruosa mercenaria avanza hacia ella y la ataca con su arma de asta, secundada por un par de sus sabuesos abominables.

**El'Del'tint** apura su tercer conjuro de fuego mágico, pero esta vez **Mozamer** esquivo el abanico llameante y contraataca ferozmente, asestando un golpe con su alabarda al hechicero, a la vez que muerde a **Galahad**. Rápidamente, **Vera** renueva el encantamiento sobre la hoja del paladín de **Helm**, que vuelve a brillar con un halo divino.

Las palabras de **Jana** parecen haber hecho mella en la resolución de uno de los **Colmillos Afilados**, pero el otro continúa trabado con **Michael**, quien le asesta un golpe plano con su hacha, en un intento de dejarlo fuera de combate. Mientras, las criaturas lanzan dentelladas alrededor suyo y de **Agecra**, pero ambos luchadores se mantienen firmes. La inesperada aparición de **Jana** les ha dado un cierto respiro y la joven además se muestra como una luchadora más que competente. Con un barrido de su bastón, derriba a **Gezrevan**, aunque la monstruosa mercenaria consigue levantarse y herirla con el filo de su arma larga. Los sabuesos abominables también atacan a la joven, pero ésta consigue mantener a raya sus mordiscos moviendo su vara de una forma muy similar a la técnica empleada por el propio **Mozamer**.

Agotados sus conjuros de batalla, **El'Del'tint** se lanza valientemente al cuerpo a cuerpo, confiando en las vendas encantadas de **Oghma**. Junto con **Galahad**, ambos aventureros consiguen asediar al mercenario, quien se ve obligada a recurrir de nuevo a su poder curativo.

A pocos metros en el otro lado del pasillo **Agecra** y **Michael** contienen a un enjambre de bestias, aunque ambos **Colmillos Afilados** se han retirado de la refriega, con sus lealtades divididas al ver luchar entre sí a **Jana** y **Gezrevan**. Sin embargo, el gran número de seres aberrantes amenaza con superar a los aventureros, por lo que **Vera** se arriesga y emplea la carga mágica de su varita de curación élfica para sanar al joven **Michael**. Su esfuerzo se ve recompensado y **Agecra** y **Michael** acaban con sendas criaturas, aliviando momentáneamente la presión sobre el grupo.

Mientras, **El'Del'tint** está completamente enfervorecido y desata una lluvia de golpes sobre **Mozamer**, quien se ve sorprendido por el empuje del semielfo, a quien ha subestimado. Ahora emplea su poder para que una runa ardiente aparezca en la hoja de su alabarda, que explota con un fulgor carmesí. Luego, ataca al hechicero con un poderoso golpe. **Galahad** mitiga el daño con su aura de protección pero, al contraatacar, se golpea el casco dolorosamente contra el filo del arma de su enemigo, abriéndose una brecha sangrante.

En el otro frente de combate, uno de los **Colmillos Afilados** comienza a gritar como si hubiera distinguido la forma monstruosa de las criaturas que lo rodean, gracias a las palabras de **Jana**. Esto hace que su compañero lo mire nervioso, pero permite que los héroes puedan concentrarse en las alimañas aberrantes que los rodean, una de las cuales es destrozada por un poderoso hachazo de **Michael**. Unos metros más allá, **Jana** acaba con otra de las bestias mientras sigue intercambiando golpes con **Gezrevan**, quien se muestra cada vez más enfurecida y desesperada por el giro que ha tomado el enfrentamiento.

Mientras **El'Del'tint** y **Galahad** siguen trabados con **Mozamer**, **Vera** echa mano de su látigo y trata de distraer al mercenario aberrante para que baje la guardia. El temible ser se ha visto obligado de nuevo a curarse, pero

parece haber agotado por fin sus poderes regenerativos, lo que permite a los héroes albergar una creciente esperanza de derrotarlo.

La victoria se vislumbra todavía más cercana cuando el **Colmillo Afilado** que ha roto el disfraz ilusorio de los monstruos abre una profunda herida con su tridente en la espalda de **Gezrevan**. La criatura aúlla intentando que sus bestias acaben con sus enemigos, pero las bestias restantes caen bajo el hacha de **Michael** y el bastón de **Jana Gilders**. Rodeada por ambos lados, **Gezrevan** grita en una lengua extraña antes de que el arma de **Jana** se incruste en su cráneo destrozándose.

Intuyendo la derrota de su lugarteniente, **Mozamer** amenaza a los héroes con la venganza de **Alzanit la Iracunda**, pero sus bravatas suenan huecas y sin fuerza. Aun así, sigue siendo un adversario peligroso, pero cuando **Michael** y **Jana** acuden también para unirse al combate, su suerte está decidida. Aunque el mercenario monstruoso lucha a la desesperada, finalmente, la espada de **Galahad** acaba con su monstruosa existencia.

Los aventureros vendan sus heridas y **Jana** aprovecha para hablar con los dos **Colmillos Afilados** que continúan en shock. Afortunadamente, la joven consigue tranquilizarlos y les comenta que regresen a sus estancias en la entrada del complejo. El resto de miembros del gremio no deben conocer la auténtica naturaleza de **Mozamer** y **Gezrevan** y los dos hombres prometen guardar silencio.

Por otro lado, **Jana** se queda sorprendida al ver el diseño grabado en el mural. Ella recuerda que parte de la pared sí que mostraba algunos bajorrelieves, pero está claro que **Mozamer** completó el esquema para poder activar un portal mágico del que ha estado trayendo a sus criaturas. **El'Del'tint** estudia las runas arcanas y los patrones grabados en la piedra. El hechicero cree saber cómo dejar inactivo el portal para evitar que pueda ser usado en cualquiera de sus extremos, por lo que se dedica a erosionar parte de las inscripciones en la roca para romper el marco de runas que abarca los círculos y la espiral del mismo.

Entretanto, **Agecra**, **Galahad** y **Vera** inspeccionan la habitación que ocupaba **Mozamer**. Sobre una mesa, encuentran un pergamino escrito en Netherés, que la clériga semielfa traduce merced a su magia. En el mismo, se le encomienda a **Mozamer** la preparación de un ejército de fieles a **Alzanit**, tanto de criaturas como de vasallos humanos. Menciona un evento que denomina el **Despertar**, y lo apremia para que lleve a cabo su misión antes de que sus rivales estén listos para disputarles la supremacía.

Por otro lado, junto a una robusta silla de madera, observan una curiosa estatuilla metálica, que representa a un humanoide bestial, con cuatro brazos, cada uno de los cuales porta un arma diferente. **Vera** reconoce la figura como una manifestación no humana de **Talos**, el **Destructor**, uno de los **Dioses de la Furia**. Percibiendo que el objeto podría ser un foco de magia maligna, la sacerdotisa lo guarda para evitar que pueda ejercer su malvada influencia en los **Colmillos Afilados**.

Guiados por **Jana Gilders**, el grupo se dirige hacia la otra zona que había sido prohibida por **Mozamer** a los suyos. Curiosamente, la caverna que recuerda la joven ha sido sellada con un sencillo muro de adobe, con el que los aventureros no tienen demasiados problemas para abrirse paso. No obstante, cuando **Michael** termina de agrandar un hueco lo suficientemente amplio como para pasar, creen escuchar el eco de un derrumbe o de un trueno que recorre la sala que se abre ante ellos, haciendo incluso temblar levemente las paredes.

Esta sala debió ser majestuosa en sus tiempos, pero ahora varias zonas de las paredes han quedado desmoronadas, formando incluso una especie de cueva interior. No hay iluminación, por lo que el grupo recurre a sus antorchas mágicas y a los conjuros de **El'Del'tint** y **Vera** para alumbrarse. En lo alto de los muros que todavía están intactos, pueden verse algunos cartuchos que contienen runas de aspecto más elaborado, muy similares a las que había en la cámara sellada de la *Casapétrea*.

Cuando se encuentran a mitad de la estancia, una figura translúcida aparece frente a ellos. Parece algún tipo de ilusión y representa a una mujer de aspecto regio, que viste una túnica granate y porta un arma de asta de aspecto ceremonial como si fuera un báculo. La aparición grita con voz potente en un idioma que únicamente **Vera**, gracias a su conjuro traductor, es capaz de entender: "¡Vuestras cenizas formarán los cimientos de mi *Nueva Netheril!*". Un segundo después, la imagen desaparece, pero un remolino tormentoso se forma cubriendo todo el techo de la gran sala y una telaraña de relámpagos se desata sobre todos los presentes.

Sacudidos por la magia elemental, los compañeros se retiran hasta el pasillo de entrada, donde consiguen ponerse a salvo. Todavía maltrechos por el duro combate anterior, **Jana** les ofrece descansar en las estancias que hay en esta parte del complejo. Ninguno de los **Colmillos Afilados** les molestará, y así ella tendrá tiempo para hablar con el resto de miembros del gremio, que eran completamente ajenos a los malvados y retorcidos planes de **Mozamer** y **Gezrevan**. Únicamente les contará la verdad a unos pocos miembros de confianza y también les pide a los héroes discreción, pues de hacerse público estos hechos y la presencia de abominaciones en la villa, seguramente las autoridades aprovecharían para disolver el gremio y despojar a muchos de sus miembros del único refugio que ahora les protege.

**30 Uktar**: Después de descansar el resto de la noche, la **Guardia Ardiente** se recupera por completo para explorar el resto del antiguo refugio netherés.

De regreso a la cueva, la imagen de la mujer reaparece, como si fuera fruta de algún tipo de conjuro programado. Lo peor es que esta vez un infierno llameante surge del suelo, provocando quemaduras de mayor o menor grado a los héroes, que continúan hasta el extremo sur de la sala. Un pequeño túnel sale hacia el sureste, pero su extremo ha sido sellado por rocas y argamasa recientemente. Pero lo que llama la atención es el elaborado patrón que hay cincelado en el suelo liso de la cámara. Se trata de un amplio círculo decorado con runas arcanas, del que parten siete radios ondulados que también acaban en otros círculos menores, en los que se vislumbran símbolos rúnicos. Lo curioso es que los grabados de cuatro de ellos brillan con fuerza como si estuvieran activos. Uno de ellos muestra la misma runa que exhiben los **Colmillos Afilados** en sus brazaletes, la runa netheresa de la Ira.

Los compañeros no tienen demasiado tiempo para estudiar los símbolos, puesto que unos segundos después, una lluvia de gotitas ácidas se condensa en toda la cueva, abrasando su piel expuesta, y obligándolos a refugiarse en el pasadizo que han encontrado.

Es evidente que una magia poderosa protegía esa cámara y todavía sigue vigente. Tanto **El'Del'tint** como **Vera** suponen, vistos los efectos, que se trata de algún tipo de tormenta elemental, que desata energías aleatoriamente sobre los intrusos. Podría desactivarse con conjuros de anulación mágica o contrarrestarse con magia del elemento opuesto, pero no dejaría de conllevar un riesgo, y los aventureros no disponen todavía de dichas opciones en su arsenal.

Después de que la sacerdotisa de **Sune** restañe sus heridas con una oleada curativa, sopesan sus opciones. Aunque el túnel bloqueado parece haber sido descartado por las aberraciones, los héroes deciden explorarlo, por lo que se van turnando por parejas para retirar las rocas y emplear algunas de sus armas para picar el mortero que conformaba el improvisado murete.

Al cabo de varias horas, logran despejar el pasadizo de forma segura, e iluminan un corredor que parece haber sido erosionado por la humedad existente, dada la proximidad del río. El pasillo se interna hacia el interior de la villa durante una veintena de metros y luego llega a una sala natural, en la que distinguen lo que parece ser una marca de artesanos, como la que dejaría una cuadrilla de albañiles o picapedreros. Otro pasadizo picado conduce suavemente hacia la superficie, en dirección al oeste. Se extiende otros cuarenta metros, hasta que

desemboca en una pequeña sala rectangular, que alberga cajas de madera podrida, con grandes clavos y algunas herramientas oxidadas esparcidas por el suelo. Una de las paredes está tapiada con ladrillos, aunque su aspecto polvoriento señala que el trabajo se hizo hace mucho tiempo. Dado el trazado y el camino seguido, los aventureros sospechan que el pasadizo puede conectar con el sótano o la bodega de alguna de las casas más antiguas de la villa, siendo muy probable que sus ocupantes desconozcan por completo la existencia de este túnel.

Resignados a soportar los efectos de la antigua magia protectora, el grupo vuelve sobre sus pasos y cruza a la carrera la gran sala, corriendo entre un infierno llameante que vuelve a emerger de las losas del suelo. Al otro lado los espera **Jana Gilders**, quien ha ido a buscarlos por la mañana a sus habitaciones y, al no encontrarlos, pensaba que habían vuelto a explorar esta zona, aunque no ha querido traspasar el umbral por no desatar de nuevo la tormenta arcana.

Después de descansar un poco para recuperarse y de comer algo, los aventureros manifiestan a la joven su intención de regresar a sus alojamientos, para meditar sobre los pasos a seguir.

Tras agradecerles de nuevo su ayuda, **Jana** les indica que ha hablado con los principales miembros del gremio, ponderando la ayuda del grupo. Si en algún momento quieren volver al complejo para investigar los escritos nethereses, son bienvenidos. También les proporciona algunas ropas limpias y les guía hasta la bodega de la posada, donde los conduce hasta una puerta trasera para poder salir a la calle sin llamar demasiado la atención.

Durante el resto de la tarde los héroes permanecen en el *Gato Durmiente*, discutiendo sus posibles movimientos. **Kendra** continúa arrestada, por lo que siguen sin poder contar con su ayuda. La legendaria **Espada del Orgullo** sigue desaparecida y les han sido arrebatados los guanteletes rúnicos que mencionó el fantasma de **Ser Rodrick**. Por otro lado, parece claro que **Corstela Rostrata** está implicada en los extraños sucesos acontecidos en *Wheloon* y su rivalidad con **Alrissa Varonna** también es evidente.

Tras barajar las diversas opciones, los miembros de la **Guardia Ardiente** deciden que una buena opción es ofrecerse a explorar la *Casapétrea*, afianzando su buena relación con la anciana de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** y también con la expectativa de descubrir algún secreto del misterioso refugio oculto netherés.

**La Fiesta de la Luna:** El grupo parte con las primeras luces del día, mientras la villa comienza a engalanarse para las celebraciones y rituales protectores que se realizarán a lo largo de la jornada festiva. Para evitar el camino comercial, optan por seguir hacia el sur, por la orilla oeste del río, bordeando el *Bosque del Ermitaño*.

**1 Noctal:** A primera hora de la tarde, los compañeros se aproximan a las inmediaciones del campamento de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** en la *Casapétrea*, donde son cortésmente recibidos por **Alrissa Varonna**. La mitad de los carromatos y de los mercenarios que acompañan a la erudita ya no están, y la anciana les explica que han partido hacia la costa con la mayor parte de objetos que hallados en el complejo para embarcarlos hacia *Suzail*. Aquí está realizando unas últimas labores de catalogación y copia de las inscripciones y escritos y su ubicación en los planos que han dibujado del subterráneo. Desgraciadamente, la mujer considera que la expedición ha sido un decepcionante fracaso, debido a los escasos frutos logrados.

La moral de sus hombres está por los suelos. Por un lado, continúan sucediéndose extraños accidentes en los subterráneos, como si una presencia invisible los acechase. Ninguno de los trabajadores ha sido herido, pero varias trampas que pensaban que estaban desactivadas se han disparado provocando situaciones de tensión. Además, consiguió convencer a uno de los mercenarios para que investigase la sala de teleportación y

regresara inmediatamente para explicar lo que había descubierto. El hombre nunca volvió, por lo que nadie más se ha atrevido a entrar en dicha cámara.

A este respecto, los aventureros se ofrecen a explorar más allá del teleportador, compartiendo los descubrimientos a cambio del riesgo. De momento, prefieren mantener en secreto que los guanteletes rúnicos que encontraron en la cripta netheresa les fueron arrebatados.

Su oferta complace a **Alrissa**, quien la acepta, prometiéndoles que la **Sociedad** comprará los objetos que encuentren a un precio justo, y que ella personalmente será su valedora en el futuro por si quieren volver a trabajar para la misma, o incluso si aspirasen a entrar en sus filas.

Durante la tarde, el grupo se entera también por boca de alguno de los centinelas que, hace dos noches, escucharon sonido de cuernos de guerra y lucha al oeste en el bosque, lo que parece confirmar que las tropas reales asaltaron el escondite de los **Bocapincho**.

**2 Noctal:** Tras descansar y pertrecharse, los compañeros bajan de nuevo a las profundidades de la *Casapétrea*. En el primer nivel del subterráneo han reforzado el muro sellado y colocado advertencias para que nadie abra la sala donde la criatura invisible atacó a los trabajadores de la expedición. Actualmente, sólo **Alrissa** y un par de hombres se encuentran aquí realizando copias a carboncillo de las imágenes y relieves que decoran algunos de los muros del complejo.

El nivel inferior se encuentra completamente desierto, aunque una sensación extraña flota en el ambiente. De hecho, cuando **Agecra** gira hacia el pasillo que conduce a la sala con el teleportador, una baldosa se hunde, y una afilada cuchilla surge de entre los bloques de la pared provocándole un doloroso corte en el costado. Al mismo tiempo, **Galahad** y **Vera** creen atisbar una figura flotando en la cámara central, donde todavía se encuentran los restos carbonizados del infortunado **Dolhand Reglor**, el capataz enano que pereció al quedar encerrado en el interior de la estancia al dispararse la trampa llameante.

La clériga sunita recita una plegaria y siente la presencia cercana de un espíritu. De hecho, tanto ella como el campeón de **Helm** distinguen una forma incorpórea vagamente humanoide. Alrededor de la silueta flota una amalgama de polvo, piedrecillas, e incluso restos de cuero y otros materiales.

Con cautela, **Galahad** se aproxima sin hacer ningún gesto hostil, mientras trata de presentarse, pero apenas ha dado un paso acercándose al cadáver consumido, la criatura se agita, y el campeón siente un golpe en el pecho, aunque resulta amortiguado por completo por su armadura.

Al darse cuenta de cómo ha reaccionado el ser incorpóreo, ambos aventureros recuerdan que el difunto **Dolhand Reglor** mencionó que, durante los primeros días de la exploración, hubo un derrumbe que acabó con la vida de su joven aprendiz, cuyo cuerpo quedó sepultado por las rocas. Sospechando que la aparición puede estar provocada por el espíritu de la fallecida que ha quedado varado en este lugar, los héroes se retiran pacíficamente sin perturbarlo.

Sin otro contratiempo, los compañeros llegan a la sala circular donde se encuentran las runas arcanas que activan el teleportador. Con las armas listas, atraviesan uno a uno el círculo. Inmediatamente, dos halos de luz recorren verticalmente desde el suelo al techo, haciéndolos desaparecer.

El destino al que van llegando es una sala rectangular con paredes de mármol blanco. Frente a ellos, distinguen una especie de muro translúcido, que parece haber perdido algo de intensidad. Parece originarse de dos runas en las paredes laterales, pero los símbolos arcanos aparecen desgastados, bien por el tiempo, bien porque alguien ha tratado de rasparlas. Al otro lado, puede verse una estancia casi simétrica a la que ahora ocupan. En la pared trasera, está trazado el relieve de una mano, con otra runa que activa de nuevo el efecto de teleportación, por lo que el grupo deduce que podría usarse para regresar a la habitación circular de la que

vinieron. **Vera** traduce unas inscripciones en Netherés cinceladas en lo alto del muro, que indican que esta estancia era llamada la *Sala de Negociaciones*, y en la que se indica que en este lugar sólo la verdad puede ser escuchada. Esto hace pensar a la clériga que la estancia podría estar afectada por algún tipo de magia de detección, y que el muro de fuerza que la divide permitiría a miembros de diversos bandos conferenciar sin peligro, garantizando el hechizo de verdad que no hubiera ningún tipo de engaño o doblez.

Tras inspeccionar el muro de fuerza y las runas que lo originan, **Agecra** comienza a usar su daga para lijar con cuidado el relieve de los glifos mágicos. Un par de minutos después, la barrera mágica parpadea durante un instante, reaparece, y vuelve a desvanecerse. Aprovechando el momento, los aventureros cruzan al otro lado de la estancia, que muestra un diseño completamente idéntico al lado opuesto. El joven pícaro presiona suavemente la palma de su mano sobre el relieve existente y desaparece. Su gesto es imitado por el resto de sus compañeros, siendo **Galahad** el último en cruzar. Cuando el paladín está a punto de activar el teleportador, un parpadeo brillante a su espalda le indica que el muro de fuerza se ha reactivado.

Tal y como esperaban, el teleportador los ha llevado hasta una habitación circular con un umbral al sur, donde **Agecra** y **Galahad** toman posiciones. En el pasillo, está el cuerpo acribillado por flechas del hombre de armas de **Alrissa**. Le falta también la mano izquierda, así como el pie derecho. El cuerpo está empezando a mostrar ya signos evidentes de putrefacción, pero un olor todavía más desagradable domina el lugar. Más allá del pasillo, se percibe el resplandor de antorchas, pero no se escucha ningún ruido, lo que pone en guardia a los héroes, temerosos de que su llegada no haya pasado desapercibida.

Cuando **Agecra** sale de la sala, un coro de chillidos estridentes resuena y distingue a varias pequeñas criaturas verdosas que se aprestan a la lucha. El corredor da a lo que parece una especie de plaza subterránea, en la que se han erigido varios muros bajos de piedras. Frente al mismo, hay un edificio que ha sido desescombrado, así como lo que parece un tramo de escaleras que desciende hacia las profundidades. Pero los héroes no tienen tiempo de fijarse mucho más en el lugar que los rodea, pues los goblin empiezan a surgir como un enjambre frente a ellos.

Anticipando una reñida lucha, **Vera** encanta la espada de **Galahad** con el favor de **Sune**, y el campeón emerge alzando su escudo, siendo rodeado por tres guerreros goblinoides que lo atacan con unas cuchillas largas que empuñan con ambas manos. A su vez, una hembra goblinoides que viste extrañas pieles le dispara con un arco recurvo, pero el campeón bloquea el proyectil con su escudo. Sus camaradas se mueven con rapidez para ayudar al helmita. **El'Del'tint** arroja un globo llameante a una de las criaturas, que consigue esquivarlo, mientras **Agecra** y **Michael** emergen del pasillo y atacan a dos de los guerreros. Incluso **Vera** empuña su látigo para participar en la lucha, aunque permanece atenta por si sus amigos necesitan del poder curativo de **Sune**. La espada encantada de **Galahad** se cobra su primera víctima, lo que provoca que los otros dos goblin se retiren chillando ante este combatiente blindado que empuña una hoja brillante. Sin embargo, de los túneles laterales siguen emergiendo más enemigos, así como del edificio de piedra, donde aparece un goblin de aspecto enloquecido. Porta una cota de mallas negra, y una cimitarra cuya hoja está envuelta en llamas. Dos largos colmillos atraviesan sus mejillas, como grotescas perforaciones rituales. Invocando el nombre de **Maglubiyet**, una de las deidades goblinoides, hace girar su arma, y una bola de fuego estalla en la salida del corredor, engullendo a todos los héroes excepto al joven **Michael**.

Esta demostración de poder deja confundidos y algo maltrechos a los compañeros, pero logran reponerse del ataque con celeridad. **Galahad** se cobra una segunda víctima cuando uno de los pequeños guerreros trataba de retirarse hacia el otro lado de la plaza. Otra de las criaturas, encaramada a uno de los muros, comienza a hostigar con su arco a **Vera**, aunque con escaso éxito. No obstante, la hembra arquera resulta ser mucho más

peligrosa, y una de sus flechas se clava certeramente en el hombro de **Galahad**, quien sigue siendo flanqueado por **Agecra** y **Michael**, que intercambian golpes con sendos enemigos.

Tras el ataque flamígero sufrido, **Vera** se ve obligada a entrar en acción y recita una plegaria curativa para sanar las quemaduras de su compañero pícaro. Mientras, **Galahad** sigue mostrándose imparable y, a pesar de sus heridas, decapita a otro de los enfervorecidos goblins. Esto provoca una reacción feroz del caudillo chamán, que se lanza contra el campeón gritando como un poseso. El poder de su oscura deidad hace que los oídos de **Galahad** y **Agecra** comiencen a sangrar, aunque ambos consiguen resistir el embate. No obstante, los pequeños seres siguen combatiendo salvajemente. Un arquero hiere al pícaro, mientras que otro guerrero asesta un profundo corte al paladín que este no es capaz de detener. Además, otro goblin de aspecto algo estrambótico, se yergue sobre otro de los muretes al sur de pasillo y empieza a entonar un estridente cantico que parece enfervorecer al resto de criaturas. La arquera cambia de blanco y ahora es **Michael** quien recibe un doloroso impacto en el muslo. Entonces, para mayor desesperación del grupo, un globo de ácido estalla salpicando a **Vera** y la figura de otra goblin ataviada con vestiduras harapientas y múltiples abalorios se hace visible a sus espaldas. Unos colmillos goteantes sobresalen de su labio inferior, mientras exhibe una mueca malévol y siniestra.

Dado el curso que está tomando la contienda, los héroes se ven obligados a contraatacar. **El'Del'tint** trata de silenciar al cantor goblin golpeándolo con sus vendas encantadas, lo que fuerza a la criatura a ponerse a salvo al otro lado del murete. **Agecra** asesta una estocada mortal a otro de los guerreros, pero **Michael** se resbala al tratar de golpear a la arquera, golpeándose a sí mismo en el pie con su hacha. Por su parte, **Vera** se da cuenta de que **Galahad** está sosteniendo la mayor parte del peso del combate, por lo que vierte sus energías curativas en el campeón, y aprovecha para curarse a sí misma, mientras el ácido del conjuro de la goblin sigue quemando a través de su túnica.

Precisamente, la hechicera colmilluda invoca de nuevo sus energías arcanas y una ráfaga de proyectiles arcanos impacta a **El'Del'tint**, quien se ve obligado a sacrificar su escudo protector para aminorar el daño. La otra hembra goblin, la arquera de mirada maliciosa, se retira para tomar distancia, esquivando un golpe del hacha de **Michael** en el proceso. Esto da un pequeño respiro a los compañeros. **El'Del'tint** contragolpea con sus propios proyectiles arcanos, que hieren a la hechicera goblin. **Agecra** abate a otro con su estoque, y **Vera** recurre a una nueva oración sanadora sobre **Michael**, a la vez que esquiva los disparos de un arquero goblin apostado en un muro al norte de la caverna. **Galahad** y el chamán intercambian furiosos golpes entre sí, y el helmita vuelve a estar en apuros, desgastado por las numerosas heridas recibidas.

La lucha prosigue. El goblin cantor reanuda se recital berreante, y la siguiente flecha de la arquera se incrusta por debajo del hombro de **Michael**, dejándolo muy maltrecho. Como si se viera espoleada por el frenesí de la batalla a su alrededor, la hechicera goblin se abalanza sobre **El'Del'tint**, mordiéndole el brazo con sus colmillos impregnados de ácido, aunque el semielfo aguanta el dolor y vuelve a desatar una nueva oleada de dardos mágicos sobre su oponente. Moviéndose ágilmente, **Agecra** flanquea el caudillo goblinoide y logra dar una punzada el pecho de la criatura, que la deja temporalmente sin resuello.

Esta breve ventaja permite a **Michael** desentumecer su hombro herido, a la vez que **Vera** trata de arrancarse la manga cubierta por el corrosivo ácido que abrasa su piel. **Galahad** contraataca, pero casi se da de bruces al esquivar el aura llameante del arma de su enemigo y queda algo atontado, recibiendo una herida cuando su adversario responde a su acometida. Por momentos, parece que la diosa **Beshaba** sonrío por igual a ambos bandos, que se ven plagados por el infortunio, pues el goblin cantor se resbala al disparar su arco contra **Vera**, estampándose contra la pared de la cueva.

La arquera continúa moviéndose para eludir el hacha de **Michael** y hostigando al joven luchador, aunque su provisión de flechas está menguando también. La hechicera serpentina vuelve a morder a **El'Del'tint**, a la vez que recita un conjuro sibilante, y tres copias de ella misma aparecen moviéndose al unísono. El semielfo responde con su propia magia, y un abanico llameante engulle a las cuatro figuras por igual, provocando un agudo chillido de dolor.

Esto parece marcar un punto de inflexión en la pelea y **Vera** presiona para mantener la ventaja, lanzando un frasco de fuego alquímico que abrasa y ciega temporalmente a la peligrosa goblin arquera, que trata de huir dando tumbos junto a las paredes. **Galahad** presiona también, y su hoja abre un tajo mortal en el pecho del caudillo chamán, lo que termina de quebrar la moral de lucha del resto de goblinoides.

El último guerrero superviviente huye atravesando los muretes de la zona norte de la caverna, y el cantor, que ha logrado volverse a poner en pie, se postra implorando por su vida en una tosca Lengua Comercial. También la hechicera se da cuenta de que el momento de luchar ha pasado, e invocando de nuevo sus poderes, se desvanece oculta por su magia. Únicamente queda en pie la arquera, que se restriega los ojos tratando de recuperar la visión, a la vez que aúlla de dolor, conforme las llamas de la bomba alquímica de **Vera** siguen quemándola. Pronto es rodeada por **Agecra** y **Galahad**. Desesperadamente, la goblin arroja su arco y saca una cuchilla larga de doble filo. Uno de sus ojos brilla con un febril matiz rojizo, aunque el otro presenta un extraño color azulado. Con rabia, asesta un golpe contra el paladín de **Helm**, quien se desploma por la pérdida de sangre de sus múltiples heridas.

Al ver caer a su hermano, **El'Del'tint** recurre a sus últimas energías arcanas y azota con una ráfaga de proyectiles mágicos a la criatura, pero es **Agecra** quien atraviesa su corazón con una certera estocada.

Sin perder ni un instante, **Michael** se acerca tambaleante a su camarada caído y le hace beber una poción curativa. El resto de héroes se mantienen vigilantes, por si alguno de los enemigos huidos pudiera tramar un ataque sorpresa.

**Vera** indica al patético goblin que permanezca quieto. La criatura incluso se desabrocha el sencillo cinto que lleva para arrojar el resto de sus armas, mientras implora por su vida. **Agecra** y **Michael** comprueban que el otro guerrero goblinoides ha escapado por un túnel que sale de la parte norte de la zona principal. Por otro lado, un par de voces algo débiles empiezan a pedir ayuda en Chondathano desde más allá de una esquina en un corredor situado al sur de la plazoleta.

Cuando el grupo, ya con el recuperado **Galahad**, comprueba el origen, todos se sorprenden cuando ven a dos enanos, un varón y una mujer, sucios y maltratados, que han sido encadenados a unas oxidadas argollas en los muros de una pequeña habitación lateral.

Los agradecidos prisioneros son **Togus Shalkom**, armero de *Suzail*, y su esposa y guardaespaldas, **Kagma Frombi**, la pareja de enanos que había sido secuestrada tiempo atrás. Tal y como sospechaban los héroes, la caravana con el cargamento de armas y armaduras fue atacada por los **Bocapincho**, quienes condujeron a sus cautivos a través del bosque hasta su guarida. La experiencia fue horrenda, especialmente cuando trajeron luego los cuerpos de varios guardias de la villa, a los que comenzaron a mutilar para devorarlos. Fueron conducidos por los túneles hasta esta caverna, donde los entregaron a los goblin. En vano intentaron explicar a sus captores que no eran mineros, y fueron puestos a trabajar, junto con una docena de guerreros, para desescombrar las ruinas. A menudo, eran castigados y torturados por las dos hembras que lideraban la tribu junto al caudillo chamán, aunque su custodio habitual, un tipo llamado **Marro**, que sabía expresarse más o menos en Lengua Común, los ha tratado relativamente bien. Hace poco despejaron el tramo de escaleras que desciende al nivel inferior de las ruinas y sintieron una extraña sensación en su interior. No llegaron a entrar,

pero un par de goblins que fueron enviados a explorar no regresaron. Recientemente, los goblinoides estaban bastante inquietos. Por **Marro**, supieron que un contingente de guerreros humanos había atacado la madriguera de los cazadores caníbales, e incluso algunos habían llegado a atacar a los centinelas en los túneles superiores. Albergaron esperanzas de ser rescatados, pero el caudillo ordenó derrumbar los corredores para bloquearlos, por lo que se encontraban bastante desmoralizados, creyendo que estaban abocados a una ignominiosa muerte.

Además de la plaza en ruinas, hay un edificio de piedra en relativo buen estado, donde estaba instalado el triunvirato de líderes goblin. Allí encuentran unos lingotes de oro con marcas antiguas, así como una bolsa con gemas semipreciosas y un extraño libro con hojas de un delgado metal flexible, aunque muchas de ellas están destrozadas o arrancadas. **Vera** lo guarda, con la intención de emplear al día siguiente su magia para traducir su contenido. También hay una cámara lateral, donde el olor se hace casi insoportable. Unas dos docenas de pieles esparcidas por el suelo indican que este era el lugar que los guerreros humanoides habían elegido como barracones. Finalmente, un tramo de escaleras tallado en la roca desciende hacia un pasadizo oscuro, donde reina un ominoso silencio.

Tras ocuparse de las heridas recibidas, los compañeros aseguran en lugar para descansar aquí durante el resto del día, con la intención de explorar el nivel inferior que tanto interesaba a los goblinoides. Aprovechan para interrogar con calma a **Marro**, su prisionero goblin, quien se muestra colaborador y manifiestamente temeroso por su vida.

Gran parte de la historia del goblin coincide con lo que les han contado los enanos, aunque su relato se remonta a tiempo atrás. Pertenece al **Clan Dienteafilado**, que ha morado durante largo tiempo en los reinos de la *Gran Oscuridad*. Hace muchos ciclos, su hogar fue atacado por los Oscuros, que mataron o hicieron esclavos a la mayor parte de sus moradores. Sólo el chamán **Mejillacollmilla**, junto con sus dos concubinas, la hechicera **Ssesseleck** y su hermana, la cazadora **Ojovelado**, pudieron escapar, junto con un pequeño grupo de guerreros, entre los que él se contaba. Viajaron durante largo tiempo para alejarse de sus cavernas, acercándose al mundo de la superficie. Durante un tiempo, permanecieron escondidos y cazando cerca de una salida al exterior, intentando pasar desapercibidos mientras decidían si regresaban al mundo subterráneo o probaban suerte en el mundo de arriba. Fue entonces cuando fueron contactados con una vieja hechicera humana, quien les prometió botín y una alianza, si le ayudaban a encontrar y despejar un antiguo lugar enterrado bajo el bosque. Así fue sellado el pacto. Los humanos que la servían proporcionaron a su clan provisiones y también un par de esclavos enanos para ayudarles en su tarea. Desde entonces, han estado trabajando sin descanso. Hace unos pocos días, tuvieron un intruso, que llegó desde la cámara circular, donde habían percibido magia antigua activa, pero los centinelas acabaron con él. Poco después se produjo también el ataque a sus aliados humanos en los niveles superiores. Guerreros humanos con armadura dirigidos por un hechicero capaz de arrojar relámpagos descendieron y el jefe **Mejillacollmilla** ordenó derrumbar los pasillos para evitar que llegaran a la caverna. Ahora han despejado también el camino a la sala de la que les habló la vieja hechicera, pero los exploradores que entraron desaparecieron y el chamán estaba esperando para realizar un augurio pidiendo el favor divino de **Maglubiyet**, sacrificando a los prisioneros si era necesario.

**3 Noctal:** Después de recuperarse de sus heridas y recobrar las energías mágicas gastadas durante la lucha, el grupo deja a la pareja de enanos vigilando a su prisionero goblin y descienden por las escaleras. Éstas conducen a un túnel excavado repleto de antiguos mosaicos desgastados que desemboca en un dintel que muestra una inscripción en Netherés. De ahí parte un corredor irregular que parece haber sido abierta en el propio corazón de la roca. Al fondo, el brillo de un resplandor verdoso arroja un halo fantasmagórico a la sala

que se abre ante ellos. Se trata de una amplia cámara circular, en cuyas paredes arden esferas de fuego arcano. Siete monolitos de piedra se yerguen formando un círculo, cada uno de ellos con una runa tallada en relieve sobre su superficie. De ellos, parten una especie de líneas de cristal ambarino que forman un extraño patrón que el grupo no es capaz de distinguir. Tal y como les comentó **Togus Shalkom**, el artesano enano, un aura mística invade el lugar por completo. Todos, incluso **Agecra** y **Michael**, sienten la presencia de la magia en el aire.

**El'Del'tint** recurre a su magia y siente que el monolito más próximo irradia un aura de la escuela arcano de abjuración, lo que le hace sospechar que puede esconder algún tipo de proyección mágica. Por otro lado, el suelo de la sala parece estar cubierto de polvo y cenizas, y no hay ni rastro de los exploradores goblin que desaparecieron en su interior.

El hechicero semielfo decide estudiar con más detenimiento el monolito. De alguna manera, las runas de su superficie son idénticas a varias que aparecen representadas en el extraño libro de metal que rescataron de la guarida del chamán goblin, pero no es capaz de identificarlas. Cuando intenta descubrir el propósito de las rocas ancestrales y de la magia arcano que esconden, ocurre la tragedia.

Apenas sus manos tocan la piedra y se concentra en el diseño arcano cuando la runa del monolito comienza a refulgir con un halo oscuro. Inmediatamente, una luz recorre el patrón cristalino del suelo, hasta formar una extraña estrella de siete puntas, cada una de ellas conectada con uno de los monolitos. Se produce un sonido sordo a sus espaldas, y los héroes comprueban que el corredor se está cerrando como si la roca cobrase vida propia. Al mismo tiempo, siete figuras aparecen frente a las piedras rúnicas. Su carne y huesos están ennegrecidos, pero no por la acción del fuego, sino como si hubieran sido consumidos por energía negativa. Portan ropajes antiguos, y símbolos sagrados de una deidad tiempo ya olvidada. El fulgor ávido que brilla en las cuencas vacías de sus ojos sobrecoge por un instante a todos los presentes, antes de que los guardianes de ultratumba del círculo arcano se abalancen sobre ellos.

**Vera** es la primera en sacudirse el estupor de la aparición de los no muertos. La joven clériga exhorta a sus camaradas a reaccionar y huye hacia el túnel principal antes de que el acceso quede sellado. **El'Del'tint** y **Galahad** la siguen, pero **Agecra** y **Michael** no son tan rápidos, y los siete tumularios caen sobre ellos antes de que puedan reaccionar. El pícaro es quien se lleva la peor parte, pues las garras oscuras de los muertos vivientes lo hieren, drenándole su fuerza vital, hasta que se desploma en el suelo. **Michael** grita de furia al ver a su compañero caído y, empuñando su hacha, carga contra las criaturas. La pared de roca se cierra frente al resto de miembros de la **Guardia Ardiente** y el silencio se hace en el pasillo subterráneo.

Los tres aventureros restantes tardan todavía unos segundos en recuperarse de lo ocurrido, mientras escuchan las voces de los enanos que los llaman desde las escaleras del nivel superior, alarmados por el ruido de la pared de piedra al sellarse.

Unos minutos más tarde, la roca que bloquea más allá del dintel vuelve a moverse y revela de nuevo el pasillo que conduce a la sala de los monolitos. El silencio es ominoso. Con las armas en la mano, el trío de héroes corre a su interior. En el suelo yace el cuerpo de **Michael**, pero no hay rastro alguno de **Agecra**. De hecho, por un momento piensan que el joven luchador está muerto, pero cuando **Vera** lo examina, siente su pulso muy débil. Curiosamente, su cuerpo no presenta ninguna herida física, pero sí perciben extrañas marcas ennegrecidas en el cuerpo y en sus brazos, como si el toque de los no muertos lo hubiera marcado.

En prevención a que la cámara circular pueda volver a activarse, el grupo arrastra a su camarada caído hasta las ruinas de la plaza subterránea, donde aguardan los enanos y el prisionero goblin. Allí, **Galahad** le impone las manos invocando el poder de **Helm**. Por un momento, el cuerpo del joven no parece reaccionar, pero un

segundo después, se incorpora, con las pupilas completamente en blanco. Luego, parpadea desorientado, y sus ojos vuelven a la normalidad.

Cuando le preguntan por lo ocurrido en el interior de la cámara monolítica, el joven les explica que se enfrentó a los guardianes al ver caer a **Agecra**, pero eran demasiados. Sintió el frío de su tacto y cómo le abandonaban las fuerzas. También percibió, antes de caer inconsciente, como una especie de pedestal surgía del espacio en el interior de la estrella luminosa trazada en el suelo, pero no pudo distinguir qué era exactamente.

Mientras **El'Del'tint** trata las extrañas heridas que ha recibido **Michael**, **Galahad** y **Vera** deciden que es momento de traducir las páginas del extraño libro metálico, ya que muchas de las runas mostradas en sus páginas coinciden con las que había en los monolitos, y esto podría ser una pista vital para enfrentarse a los seres que protegen el lugar.

Conforme **Vera** emplea una plegaria de su diosa, las palabras comienzan a cobrar sentido en su mente. Parece tratarse de una especie de libro de investigación escrito antaño por una estudiosa de la cultura netheresa al servicio de alguien llamado **Alzanit la Iracunda**. Al parecer, entre los arcanistas de *Netheril* hubo algunas cábalas místicas que se apartaron de las enseñanzas mágicas tradicionales, volcando su magia en el uso de las llamadas **runas pecaminosas**, que tenían su contrapartida en las **runas virtuosas**. Se trataba de conjuntos de siete símbolos arcanos que albergaban el poder de dichas emociones imbuido en sus conjuros. También menciona que cuando el *Imperio Netherés* se vio amenazado por oscuras fuerzas externas, comenzó a establecer una serie de refugios y almacenes de magia en sus fronteras con el fin de ayudar en su defensa. Parece ser que este lugar es uno de dichos escondites. En su interior, protegido por los espíritus de antiguos sacerdotes de **Mystryl**, **Dama de los Misterios**, se esconde un poderoso artefacto arcano, aunque la escritora del libro desconoce su naturaleza exacta. Dicho tesoro se liberaría para aquellos que realizasen las ofrendas correctas.

Ciertamente, los héroes se dan cuenta de que los monolitos muestran las siete **runas pecaminosas**, una de las cuales coincide con la que ostentan los **Colmillos Afilados** en sus brazaletes junto a su símbolo.

Desanimados por la muerte de **Agecra** y algo confusos frente al enigma que se abre ante ellos, los héroes optan por regresar a la *Casa Pétreo* para relatar a **Alrissa Varonna** sus descubrimientos y pedirle consejo.

El regreso del grupo es recibido con sorpresa y alegría en el campamento de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, especialmente por la presencia de los enanos liberados y del cautivo goblin que los acompaña. La anciana se muestra impresionada al escuchar el relato de su combate contra los goblinoides, así como de sus descubrimientos en el subterráneo netherés. También les expresa sus condolencias por la pérdida de su camarada de armas.

Tras entregarle los objetos que han recogido, la mujer les promete también que la **Sociedad de Aventureros Resueltos** los recompensará generosamente, manteniendo también su oferta acerca de la posibilidad de que la **Guardia Ardiente** pueda trabajar de un modo más permanente para ellos, o incluso de que alguno de sus integrantes pueda entrar a formar parte del elitista grupo.

Respecto a la información que han podido recopilar de las páginas del libro de metal, la erudita les comenta que en las mismas se menciona a **Congenio Ioun**, uno de los más grandes arcanistas de la historia conocida, famoso por ser el creador de importantes objetos mágicos, así como un estudioso de poderosos artefactos arcanos. Dos de ellos son mencionados allí, el **Octaedro Negro de Nyxios** y el **Umbral de las Emociones Lejanas**. Por lo que parecen, quienes custodiaron este lugar, pertenecían a la cábala que usaba las siete **runas pecaminosas**, por lo que supone que las ofrendas de las que se habla a **Mystryl**, la antigua diosa de la magia de *Netheril*, podrían tratarse de conjuros vinculados con las emociones que representan dichas runas.

Reconoce que puede que su joven rival, **Corstela Rostrata** y su **Orden del Resplandor** puedan saber más de este tema, ya que han recopilado muchos escritos antiguos de la historia de *Cormyr*, y se sospecha que un cierto número de supervivientes de la caída del *Imperio Netherés* se asentaron en estas tierras. No obstante, sí se muestra tajante en que no permitirá que este conocimiento caiga en manos de **Corstela** o de sus pupilos. La traición de **Dolhand Reglor** todavía está demasiado reciente.

**4 Noctal:** El grupo se despide de **Alrissa** para dirigirse a *Wheloon*, donde esperan devolver sanos y salvos a la pareja de enanos liberados. Al salir del bosque, deciden liberar a **Marro**, quien se muestra agradecido y sorprendido por el gesto. El pequeño goblin promete no meterse en líos y se interna de nuevo en la espesura.

**5 Noctal:** Con las últimas luces del día llegan a la villa de *Wheloon*, dirigiéndose inmediatamente a la *Casa del Señor*, donde la **Heraldo**, **Arisa Markhisel**, se muestra sumamente complacida con la liberación de los enanos. Inmediatamente, los mercaderes son conducidos a otras estancias de la mansión, donde residen como huéspedes los otros miembros de la caravana que lograron escapar al ataque. Además, la mujer convoca al **Señor**, **Landrios Markhisel**, un hombre ya entrado en años, pero de talante abierto y gentil que se muestra sumamente agradecido tras escuchar el relato de las peripecias de los aventureros. **Arisa** señala a los héroes que, gracias a la información que obtuvieron sobre la ubicación del escondite de los **Bocapincho**, las tropas reales cayeron sobre ellos, acabando con la amenaza de la malvada familia de cazadores caníbales.

Tanto el **Señor**, como su hija, prometen a los héroes que los recompensarán, tanto de forma material, como reconociendo el prestigio por el servicio que la **Guardia Ardiente** ha prestado a la villa y, por ende, al reino. También les ofrece alojamiento si lo desean, como invitados de la villa, aunque los compañeros declinan cortésmente para regresar al *Gato Durmiente*, donde les aguardan las habitaciones que **Kendra** reservó para ellos. Allí brindan con los lugareños en memoria del valiente **Agecra**.

**6 Noctal:** Por la mañana, los compañeros aprovechan para realizar diversos recados. **El'Del'tint** acude al establecimiento de **Landon Bhentyl**, donde recoge el libro de conjuros en blanco que encargó al **Mago de Guerra** retirado. Luego, se acerca hasta la *Mansión del Pavo Real*, donde es atendido por el **Maestre Alden Tilresk**, un semielfo de aspecto elegante que le entrega dos conjuntos de pergaminos encuadernados. El primero recopila una serie de fábulas escritas en Ígnan, y el segundo contiene la traducción al Chondathano de dichas historias. El hechicero aprovecha también para preguntarle por las antiguas runas netheresas. El **Maestre Tilresk** le confirma que la biblioteca de la **Orden del Resplandor** posee varios escritos y volúmenes que mencionan las prácticas de varias de las cábalas arcanas del antiguo *Imperio Netherés*. Precisamente la fundadora, **Costela Rostrata** está estudiando personalmente el llamado **Camino viridiano**, que era una escuela de pensamiento arcano poco conocida, practicada por unos pocos arcanistas en los últimos años de *Netheril*, antes de la **Caída**. Por supuesto, cualquier miembro de la **Orden** puede acceder a dichos materiales, por lo que le abre las puertas a **El'Del'tint** siempre que mostrase un compromiso sincero de unirse a ellos.

Por su parte, **Galahad** visita a un herrero local para que repare su escudo, acompañado por el joven **Michael**, quien desde el combate contra los tumularios y la muerte de **Agecra** se muestra bastante taciturno.

Finalmente, **Vera** aprovecha para visitar los barracones de la **Guardia** y pasar un rato con **Kendra Ava'ess**, quien continúa cumpliendo su período de confinamiento. Hay mayor vigilancia en el acuartelamiento de la milicia, ya que uno de los **Bocapincho** se encuentra aquí retenido aunque, por lo que puede averiguar la sunita, la malvada bruja matriarca de familia está retenida en el cuartel de los **Dragones Púrpura**, a la espera de que ambos sean ajusticiados. La clériga de **Sune** relata a la elfa los últimos sucesos vividos por la **Guardia Ardiente**. Aunque no es una experta en magia arcano, **Kendra** sí que aventura un par de posibilidades para

vincular las emociones de las **runas pecaminosas** a determinados conjuros que los aventureros pudieran conocer.

Pasado el mediodía, el grupo se reúne en la *Guardia de la Wyverna*, donde son recibidos amistosamente por **Buldegas**, **Garleena**, y otros **Colmillos Afilados** presentes. Al enterarse de su presencia, **Jana Gilders** sube de las salas subterráneas, donde ha estado explorando junto con algunos pocos miembros de confianza del gremio. La joven les explica que han contactado con **Landon Bhentyl**, a quien le han confiado el secreto de la presencia del portal. El viejo **Mago de Guerra** es un nativo de *Wheloon* y también una persona que se preocupa sinceramente por sus habitantes, por lo que no traicionará al gremio. Ha confirmado que el portal está completamente inactivo, después de que **El'Del'tint** borrara varias de las runas que desencadenaban su magia. Ahora están intentando estudiarlo, con el fin de averiguar la ubicación con la que estaba conectado. En el futuro, quieren también que intente desactivar la trampa que conjuraba la misteriosa tormenta arcana en la caverna más allá del complejo, aunque eso les llevará tiempo.

**7 Noctal:** Los compañeros parten de nuevo hacia la Casapétrea.

**8 Noctal:** De regreso en la base de la expedición, **Alrissa Varonna** les pregunta por sus pesquisas. La erudita también les ofrece algunas teorías sobre posibles formas de usar la magia para desactivar los monolitos de algunas de las **runas pecaminosas**. Por otro lado, **Vera** aprovecha también para contarle la experiencia que tuvieron con el espíritu que parece haber encantado los niveles inferiores. Es posible que, si consiguieran encontrar el cuerpo de la aprendiz accidentada y enterrarlo dignamente, puedan dar paz al ser que percibieron durante su anterior visita al subterráneo.

**9 Noctal:** Descansados y preparados para afrontar el reto que les aguarda, los compañeros regresan hasta la cámara con los monolitos arcanos. Allí, merced a las ideas de **Alrissa** y **Kendra**, los compañeros consiguen desactivar tres de las piedras guardianas, lo que deja sellado el acceso, pero no despierta a los clérigos no muertos de la **Dama de los Misterios**. Desgraciadamente, su cuarta elección es errónea, y la estrella de siete puntas vuelve a iluminar el suelo, al tiempo que cuatro figuras oscuras se materializan frente a las **runas pecaminosas** activas. Aunque los aventureros están preparados, la aparición de los tumularios es tan repentina, que los no muertos caen sobre ellos antes de que éstos puedan reaccionar. Todos reciben heridas de las garras negras de las criaturas, sintiendo un frío gélido que intenta robarles su fuerza vital. **Michael** vuelve a quedar marcado, pero es **Galahad** quien se lleva un corte profundo en el antebrazo que le deja una herida abierta que a punto está de hacerle caer su escudo protector.

Pese al feroz ataque inicial, los héroes consiguen reponerse y contratacar. **El'Del'tint** abrasa a uno de ellos con un abanico llameante, y **Vera** recita una plegaria sanadora que se expande por la zona, curando a sus amigos y mermando las fuerzas de los muertos vivientes.

Todavía renqueante de la herida sufrida, **Michael** destroza el mango de su hacha contra el borde de uno de los monolitos al fallar el golpe, lo que deja al joven luchador temporalmente desarmado. Su enemigo aprovecha para volver a herirlo, y otra marca oscura y gélida se dibuja en su costado desgarrado. También **El'Del'tint** y **Vera** sufren el acoso de los guardianes de ultratumba, mientras **Galahad** consigue resistir protegido por su escudo, aunque la herida sufrida sigue debilitándolo.

La combinación de fuego mágico y plegaria curativa puesta en acción por **El'Del'tint** y **Vera** sigue funcionando y **Galahad** se une a los esfuerzos asestando un potente tajo con su espada a otro de los tumularios. Pero los seres son inmunes al dolor y continúan combatiendo, hiriendo con sus ataques necrománticos a **Vera** y a **Michael**, quien está bastante maltrecho, pese a los esfuerzos curativos de su compañera. Sin embargo, el fuego mágico y la energía curativa continúan haciendo mella en los tumularios, dando también un respiro a los

héroes heridos, al menos en lo que respecta al daño físico que provocan los no muertos. Afortunadamente, sólo **Michael** está especialmente afectado, pues **El'Del'tint** y **Vera** soportan el toque oscuro de las criaturas con decisión.

La perseverancia de los héroes, espoleada por el recuerdo del caído **Agecra**, pronto se cobra el primer triunfo, cuando una ráfaga de proyectiles mágicos conjurada por **El'Del'tint** abate por fin a uno de los guardianes, que se deshace en un montón de polvo y ceniza en el suelo brillante. La estrella de siete puntos está ahora perfectamente iluminada, y de su centro, emerge una losa de piedra sobre la que descansa en un pequeño pedestal lo que parece ser una especie de vasija pétrea de forma cónica.

Sin embargo, el fragor de la lucha hace que la atención del grupo se mantenga ajena al misterioso artefacto revelado en el interior del círculo arcano, puesto todavía tres tumularios siguen activos aún y suponen una amenaza. **Michael** ha tenido que recurrir a una daga y se encuentra bastante débil, pero continúa luchando ansioso de vengar a su camarada caído. Su arma se incrusta en el pecho de su oponente, que se desploma convertido en una nube oscura esparcida por el suelo. La espada de **Galahad** decapita a otra de las criaturas y, aunque la restante ataca y marca con su toque oscuro a **El'Del'tint** el hechicero consigue hundir su pecho con las vendas sagradas de **Oghma**, con lo que el círculo arcano vuelve a quedar silencioso, a excepción de la respiración agitada de los aventureros y un rumor lejano que parece proceder de los propios monolitos.

Sobre el pedestal que ha emergido de la estrella reposa una piedra de un mineral claro, que ha sido cincelada cuidadosamente para darle una base lisa y una forma ahusada. En sus lados, pueden distinguirse dos grupos de catorce runas, que los aventureros reconocen como las **runas pecaminosas** y sus opuestas, las **runas virtuosas**. De cada glifo parten tres líneas grabadas que llevan a la cúspide del objeto, lo que forma una telaraña de líneas entrecruzadas en un elaborado diseño. Da la sensación de que el interior de la piedra alberga algo, pues parece como si el bajorrelieve de las runas emitiera un brillo propio. Asimismo, da la sensación de que tanto las runas, como la parte superior de la piedra, pueden manipularse. Todos recuerdan entonces la descripción que **Vera** leyó en el libro de metal acerca de uno de los artefactos mencionados, el **Umbral de las Emociones Lejanas**, capaz de abrir una ventana a los misterios del universo...

Los compañeros regresan hasta el área subterránea de la excavación, donde deciden descansar para recuperarse de las heridas recibidas.

**10 Noctal:** A pesar de que la noche ha transcurrido sin incidentes, **El'Del'tint** se despierta con una sorprendente historia. Ha soñado con **Bandor Ucaster**, el misterioso mago al que conocieron durante su aventura en el *Pliegue Sombrío*. El enigmático miembro de los **Divinos** le ha mostrado un patrón de 6 runas que aparecen en el **Umbral de las Emociones Lejanas** junto con una frase: "Siempre es bueno saber cómo volver al hogar".

Este inesperado hecho, así como la aparente importancia del artefacto arcano, provoca que los héroes se replanteen el hecho de entregárselo a **Alrissa Varonna**. No obstante, es cierto que prometieron entregar a la **Sociedad de Aventureros Resueltos** sus hallazgos. Además, tras cederles también los guanteletes rúnicos que hallaron en la cripta del complejo, sospechan que la mujer no vería con demasiados buenos ojos el entregarles también este importante descubrimiento.

Tras cruzar la sala de teleportación y los niveles inferiores del subterráneo netheres, el grupo se reencuentra con una expectante **Alrissa**, quien se muestra ávida por conocer el resultado de esta segunda exploración del oculto círculo monolítico, así como si sus sugerencias les fueron de utilidad para desactivar las **runas pecaminosas** que despertaban a los temibles guardianes.

Después de narrarle la lucha contra los tumularios, los aventureros le muestran la piedra rúnica, que la erudita examina con evidente nerviosismo. Súbitamente, varias de las runas se iluminan, aunque parece que la anciana apenas sí había manipulado el artefacto. Una serie de símbolos llameantes aparecen en el cartucho que antes estaba vacío y rodeaba la cúspide del objeto. Entonces, un halo semicircular emana del artefacto, y el fuego de la hoguera del campamento, alrededor de la que están sentados todos, se aviva como si tuviera vida propia. Instintivamente, todos se apartan, pues sienten una vaharada de calor que surge del interior del aura que rodea el **Umbral**. Por un momento, atisban un paisaje volcánico, con grietas llameantes que salpican el suelo como cicatrices ardientes. Un gruñido los saca de su asombro y, cuatro criaturas aparecen en mitad de la hoguera y del portal que acaba de abrirse en mitad del campamento. Son enormes sabuesos, de cuyas quijadas emana un aliento flamígero, que se lanzan ferozmente atacando a todos los presentes.

Tanto **Alrissa**, como **El'Del'tint** y **Michael** reciben salvajes mordiscos. Además de desgarrar, sus ataques provocan quemaduras, y también están imbuidos por un aura oscura que estremece a sus víctimas. Afortunadamente, reaccionan con premura frente a esta amenaza inesperada. **Galahad** es el primero en contraatacar, aprestando su escudo. También uno de los mercenarios de **Alrissa** da un paso al frente, mientras la alarma se extiende por el resto del campamento. Su acción permite que la anciana se retire hasta el umbral de la **Casapétrea**, donde rebusca frenéticamente en el interior de su bolsa de costado.

Los cuatro perros infernales se mantienen dentro del aura generada por el artefacto arcano, atacando a cualquiera al alcance de sus colmillos. **El'Del'tint** y **Vera** se unen a la batalla. El hechicero usando sus guantes encantados y la clériga sunita invocando una lanza de energía divina que hiere a uno de los monstruos.

Los hombres de armas de **Alrissa** se acercan a la carrera, pero la anciana no está indefensa. Tras leer un pergamino, su cuerpo queda envuelto en un aura de gelidez y con un gesto de su mano, un proyectil de hielo impacta a una de las criaturas, que ya había sido herida por las armas de los héroes. El sabueso aulla de dolor y cae al suelo convertido en una estatua helada que se hace añicos en mil pedazos.

Otro de los perros ataca a **Galahad**, pero al salir del halo del portal, parece perder impulso y hunde su hocico en la tierra a los pies del paladín quien, junto con su hermano, aprovechan para acabar con el animal infernal.

Con la mitad de los enemigos fuera de combate, **Vera** usa sus plegarias sanadoras para curar a **Michael** y al mercenario que está protegiendo a **Alrissa**. Además, media docena de hombres de armas de la anciana se unen a la lucha, lo que parece decantar definitivamente las tornas. Viéndose rodeados, los dos sabuesos restantes reacción salvajemente, escupiendo sendos conos llameantes que provocan graves quemaduras a todos, dejando el cuerpo humeante de uno de los luchadores contratados.

Protegida por su aura mágica, **Alrissa** se acerca a la hoguera, adentrándose en el portal hasta coger la piedra arcana. Esto llama la atención de la pareja de sabuesos que queda, pero **Galahad** interviene, y su espada acaba con otro de los seres de fuego. El otro, acosado por **Michael** y varios mercenarios, emite un aullido y desaparece en el interior del paisaje de donde emergió.

Cuando **Alrissa** se aparta de la hoguera y del halo con el **Umbral** en sus manos, el portal parece rielar por un instante y desaparece. Los cuerpos de los perros abatidos en su interior han desaparecido, como si nunca hubieran estado allí.

Los heridos son sanados rápidamente por una de las oraciones de **Vera**, y la calma vuelve al campamento. No obstante, el ataque de las criaturas se ha cobrado la vida de uno de los hombres de armas de la expedición, al que sus compañeros envuelven en una manta con cuidado, para retirar su cadáver.

Asombrada por todo lo ocurrido y, especialmente, por la forma en que lo ha hecho, **Alrissa** se muestra de acuerdo en que el **Umbral** debe ser estudiado cuidadosamente, y no puede confiarse a nadie que desconozca

su naturaleza y el potencial de sus poderes. Es consciente de que ella no dispone actualmente de medidas de seguridad para protegerlo, por lo que, tras discutir posibles opciones con los aventureros, está de acuerdo en que ellos lo custodien temporalmente y, cuando la expedición finalice su trabajo aquí, reunirse con ellos en *Wheloon*, para luego viajar todos juntos a la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos** en *Suzail*, donde se harán cargo del artefacto arcano y ella podrá recompensarles por todos sus esfuerzos.

Despidiéndose una vez más de **Alrissa Varonna**, con la promesa de esperarla en *Wheloon*, la **Guardia Ardiente** regresa a la villa.

**11 Noctal:** Anochece ya cuando el grupo llega al *Gato Durmiente*. **Vera** decide llevar algunas viandas a los barracones de la milicia para visitar a **Kendra Ava'ess**, mientras que el resto de los compañeros se quedan cenando en la sala común de la taberna. Allí les relatan las últimas noticias locales, entre las que destacan el ajusticiamiento de los dos **Bocapincho** capturados por las tropas reales, uno de los cuales era la mismísima matriarca de la malvada familia.

**12 Noctal:** Amanece un frío día nublado. **Galahad** se ha despertado con evidentes signos de fatiga, y el helmita confiesa a su hermano y a **Vera** que, en las últimas noches ha tenido un par de sueños muy extraños acerca de la lucha en el círculo arcano, cuando **Agecra** y **Michael** quedaron atrapados junto a los tumularios. Sin embargo, las tribulaciones del paladín deben esperar. Decididos a confrontar a **Corstela Rostrata** acerca de su implicación en las muertes acontecidas en los muelles, los compañeros visitan la *Mansión del Pavo Real*, sede del **Orden del Resplandor**. Su intención es apelar al buen juicio de la arqueóloga para que sea consciente de la amenaza que supone la posesión de **Baraket**, la **Espada del Orgullo**.

Son recibidos en el aula magna del edificio por la propia **Corstela**, y por el **Maestre Alden Tilresk**, a quien **El'Del'tint** ya conoció en sus tratos anteriores con la sociedad erudita. **Galahad** trata de exponer los hechos de la forma más diplomática posible, mencionando las advertencias del fantasma de **Ser Rodrick**, así como la existencia de los guanteletes rúnicos, y del peligro que puede suponer el arma para su portador si es capaz de doblegar su voluntad. También menciona la sospecha de que la espada puede invocar peligrosos espíritus asesinos, dado el relato que les hizo el pequeño **Kynae**, y las extrañas muertes en las que no había marca aparente. En este punto, **El'Del'tint** sospecha que puede tratarse también de que el arma pueda generar una poderosa magia de ilusión, pues el hechicero ha leído acerca de la existencia de ilusiones tan creíbles que pueden llegar a resultar letales.

Al principio, **Corstela** admite que se produjo un enfrentamiento con un grupo de los **Colmillos Afilados**, a quien intentaba convencer acerca del peligro que podían haber despertado al emplear la antigua runa netheresa de la ira. Entonces, fue agredida por el cabecilla de los **Colmillos** y tuvo que defenderse. Fue un acto reflejo, pues desenvainó la espada y atacó al verse amenazada. Cuando vió caer al hombre, tanto ella como el resto de su grupo se asustó, y huyeron del lugar. Tanto **Galahad** como el resto de sus camaradas se dan cuenta de que la mujer no parece darse cuenta de que su ataque pudo desencadenar la posterior reacción mágica que acabó con la vida del resto de los miembros del gremio local.

**Corstela** culpa del incidente a **Jana Gilders** y a sus **Colmillos Afilados**. De no ser por su ignorancia, y por su falta del respeto al conocimiento que habían descubierto, no habría ocurrido nada. También culpa a su antigua mentora, **Alrissa Varonna**. Merced a sus investigaciones, también descubrió la ubicación de la *Casa Pétrea*, y dedujo que había algo importante custodiado en su interior. Pero la anciana no le permitió el acceso de ninguna manera, y ella no iba a rebajarse a suplicarle. Para ella, **Alrissa** encarna la decrepitud y corrupción en la que ha devengado la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, que se ha convertido en una sociedad elitista vendida al oro de los nobles y patrocinadores adinerados que la respaldan. Ha perdido su objetivo original de buscar el

conocimiento, preocupándose sólo de expoliar tesoros de antaño para mostrarlos de forma ostentosa como un símbolo de influencia y estatus.

Todos se dan cuenta de que el discurso de la mujer se va volviendo cada vez más agresivo, hasta que, finalmente, manifiesta que no entregará a **Baraket**, pero que está dispuesta a batirse en duelo por su posesión con quien quiera disputársela. Si están dispuestos, retará a quien sea a medianoche junto al lugar donde todo empezó, la *Mansión Rodrick*. Quien se bata con ella puede llevar a dos testigos. Luego, con gesto resuelto, abandona la sala.

El **Maestre Tilresk** trata de disculpar a su colega, pues él mismo se ha visto sorprendido por cómo ha terminado el encuentro. Confiesa que tanto él, como el **Maestre Katulinn**, conocían los hechos, pues la propia **Corstela** se los relató la misma noche en que acontecieron. No cree que la arqueóloga esté bajo la influencia del objeto, ya que desde aquel día está guardada en una cámara segura de la mansión, y sólo la han manipulado para estudiarla, estando siempre presentes él mismo o **Katulinn** junto con la propia **Costela**. De haber quedado dominada su mente por el influjo del arma, no cree que su compañera se hubiera separado de la misma bajo ninguna circunstancia.

El semielfo promete tratar de razonar con **Corstela**, y hablará con el **Maestre Katulinn**, quien la conoce desde hace mucho más tiempo, pues ambos viajaron durante años al servicio de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, pero no promete nada. En su opinión, tal vez fuera mejor para todos que los héroes abandonasen temporalmente la villa hasta que las cosas se calmasen.

De vuelta en el *Gato Durmiente*, los compañeros debaten acerca de sus opciones. Aceptar el duelo genera dudas pues, aunque **Corstela** no es una luchadora, la posesión del arma encantada y sus recursos mágicos, que desconocen, la puede convertir en una adversaria imprevisible. Por otra parte, evidentemente, el duelo no puede ser a muerte, pues si la mujer realmente es víctima de la maldición del arma, no es responsable de sus acciones. Por otra parte, abandonar *Wheloon* dejaría en el aire la promesa que hicieron al espíritu de **Ser Rodrick**, y está claro que no pueden garantizar la recuperación de los guanteletes rúnicos que les fueron robados, ya que eso implicará infiltrarse en los bajos fondos de *Marsember*, donde sospechan que los **Hostigadores** vendieron su botín.

Así pues, finalmente deciden arriesgarse y acudir a medianoche al duelo. Aunque **Michael** se ofrece para ser el adalid del grupo, **Galahad** será quien combata, por lo que el paladín se dedica a descansar el resto del día para recuperarse de los malos sueños nocturnos sufridos.

Nieva débilmente cuando la **Guardia Ardiente** abandona la villa, aunque la nieve no ha cuajado todavía en el terreno. Para cuando se aproximan a la *Mansión Rodrick*, observan en la distancia las luces mágicas que iluminan a **Corstela** y a sus dos acompañantes, **Alden Tilresk** y **Katulinn**, quien resulta ser un humano de mediana edad que viste también la túnica de los **Maestres** de la **Orden del Resplandor** por debajo de una túnica de abrigo. Como sólo han acordado la presencia de dos testigos por bando, **Michael** se quedará a cierta distancia de la casa, aunque lo suficientemente cerca como para acudir en ayuda de sus compañeros si se produce algún tipo de traición o enfrentamiento fuera del duelo acordado.

**13 Noctal:** **Galahad** empuña su espada bastarda y tiene embrazado su escudo, mientras que su oponente, a varios metros en frente suyo, empuña un estoque cuya hoja casi parece invisible por su finura. En su mano izquierda, **Corstela** sujeta una varita ondulada. La mujer recita unas breves palabras arcanas y sus movimientos se hacen más fluidos, al tiempo que conjura un sencillo sortilegio protector, que el helmita ha visto realizar multitud de veces a su hermano y a **Vera**. El campeón avanza con decisión, pero **Corstela** esquiva sus primeros golpes, contraatacando con una rapidísima estocada que no consigue detener por completo con su

escudo. Luego, tras volver a moverse vertiginosamente fuera del alcance de su hoja, su varita produce una descarga eléctrica que se expande a través de su armadura metálica, dejándolo dolorido y algo confuso.

Dándose cuenta de que su adversaria es mucho más peligrosa de lo que se esperaba, el paladín reafirma su escudo y consigue asestar un golpe al medir mejor las rápidas esquivas de **Corstela**. Sin embargo, la mujer demuestra haber sido una aventurera experimentada, y realiza una finta que deja su guardia abierta, lo que aprovecha de nuevo para alcanzarlo con una dolorosa estocada.

La lucha continúa y, aunque el paladín consigue bloquear muchos de los ataques con su escudo, parece evidente que la agilidad incrementada de **Corstela**, unido al poder del encantamiento de la **Espada del Orgullo** acabarán finalmente por decantar la victoria a su favor. Habiendo acordado previamente que se daría cuartel al adversario, la propia erudita da un paso atrás y conmina a **Galahad** a rendirse. Consciente de que la pelea está en su contra, el helmita asiente abatido.

Entonces, algo inesperado ocurre. **El'Del'tint** y **Vera**, quienes permanecían atentos iluminando con sus luces mágicas el lugar, al igual que hacían los otros testigos, escuchan un inquietante crujir de maderas en la planta baja de la *Mansión Rodrick*, junto a la que se encuentran. Por un momento, varias de las tablas del suelo ceden, y junto a los pilones de sustentación de la edificación, caen varias criaturas de aspecto aberrante. Parecen una mezcla entre enormes cangrejos con aire reptiliano, que el hechicero semielfo reconoce como el ser que momentáneamente vio nadando en las aguas de los muelles de la villa, junto al lugar donde se produjeron las muertes. A su vez, otro grupo de criaturas emerge de la orilla del río, donde se encuentran **Alden Tilresk** y **Katulinn**.

Antes de que los seres se acerquen, **El'Del'tint** baña en llamas a tres de ellos, dejándolos muy debilitados. A pesar del fuego mágico, las aberraciones se lanzan a atacarlo a él y a **Vera**. Sus pinzas restallan con avidez, aferrándose a ambos e inyectándoles algún tipo de dolorosa toxina. Pero la clériga de **Sune** no está totalmente indefensa, y uno de sus conjuros defensivos provoca una herida abierta en su atacante que lo deja agonizando en el suelo. **Alden** logra reaccionar y se desvanece en el aire, justo cuando los otros seres salidos del río se lanzan a por **Corstela** y **Katulinn**. Aunque la arqueóloga conserva su rapidez y logra esquivarlos, el mago recibe un par de feas heridas, y queda sujeto por las viciosas garras venenosas. A pesar de ello, no se amedrenta y desenvaina una extraña espada de metal rojizo, con la que ataca a las criaturas a su alrededor. Maltrecho por las heridas sufridas durante el duelo, **Galahad** se retira hacia sus compañeros, manteniendo en alto su escudo, mientras trata de ayudar a **Vera** a desembarazarse de una de las aberraciones que la mantienen agarrada.

Los hechos imprevistos se suceden ante la perplejidad de todos. La pared de la parte trasera de la casa estalla en una lluvia de astillas y tabloneros rotos. Del enorme boquete surge una enorme criatura monstruosa, que se asemeja a un cruce entre anfibio y reptil. Sus mandíbulas compuestas se abren de manera voraz, emergiendo de ellas tres largas lenguas tentaculares, dos de las cuales sujetan armas que parece que fueron arrancadas a sus anteriores víctimas, pues se trata de un machete y de un arpón de pesca. Su visión provoca que rememoren la leyenda del **Profundo**, el terrible ser causante de la desaparición de la pesca local y la muerte de varios pescadores.

La aparición de la grotesca criatura no es lo único que deja pasmados a los héroes. **Katulinn** lanza un grito de dolor, y **Alden Tilresk** se hace visible junto a su lado, empuñando una daga ensangrentada que brilla con una luz purpúrea. Tras la puñalada traicionera, el semielfo exhibe una sonrisa malévola y espeta a su compañero que el **Señor de la Triple Corona** le envía sus saludos. Por un momento, **Katulinn** se retuerce por el influjo del sortilegio de la daga del hechicero, luego, su imagen se desvanece como si fuera una ilusión. Su piel adquiere

un tono rojizo, con pequeñas motas oscuras, y sus rasgos se hacen más afilados. Un par de pequeños cuernos surgen de su frente, dándole un aspecto diabólico. Tanto **El'Del'tint** como **Galahad** creen reconocer la apariencia de un tiefling, un ser tocado por los *Reinos Lejanos* cuya herencia se remonta a los tenebrosos *Planos Inferiores*.

No hay tiempo para la sorpresa, pues el **Profundo** se lanza contra ellos ferozmente. Sus lenguas armadas atacan a **Corstela** y a **Galahad**, causando el caos en mitad de la lucha. **El'Del'tint** logra liberarse de las pinzas de uno de los cangrejos aberrantes y conjura otro manto de llamas que abrasa a la criatura hasta la muerte. Por su parte, **Vera** invoca el poder de **Sune** para potenciar la espada de su compañero paladín, al tiempo que recita una oración curativa menor sobre el malherido helmita. Con fuerzas renovadas, el campeón destroza de un espadazo a otro de los pequeños monstruos, consiguiendo un pequeño respiro.

Junto a la orilla, en la parte del muelle, el **Maestre Katulinn** es atacado al mismo tiempo por uno de los seres y por el traidor **Alden Tilresk**, quien vuelve a apuñalarlo con su daga encantada, dejando al mago paralizado por el dolor. **Corstela** grita de furia, al ver a su amigo en peligro, y consigue matar a uno de los cangrejos, abriéndose paso para enfrentarse a **Alden**. Sin embargo, el **Profundo** se interpone en su camino y la golpea con una de sus lenguas tentaculares. El ataque no es demasiado violento, pero un extraño icor negro rezuma en la herida, y parece dejar desorientada a la mujer.

Entre los copos de nieve y la oscuridad, una figura llega a la carrera, empuñando una espada larga. Se trata de **Michael**, quien al escuchar los gritos del combate ha acudido en ayuda de sus camaradas. Rápidamente, **Vera** encanta también el arma del joven luchador, con la esperanza de que el poder de **Sune** ayude a decantar la balanza de la batalla en favor del grupo.

Indefenso por los efectos de la magia oscura de su antiguo colega, **Katulinn** es atacado por otro de los cangrejos monstruosos, que le desgarran el costado con sus pinzas, dejándolo moribundo en el frío suelo. Curiosamente, ninguna de las criaturas ataca a **Alden Tilresk**, quien torna su atención en los héroes. Una descarga eléctrica surge a su voluntad, golpeando a **El'Del'tint** y a **Michael**, y dejando claro que las intenciones malvadas del hechicero no sólo alcanzaban traicionar a los otros **Maestres** de la **Orden del Resplendor**.

Galvanizada al ver caer al tiefling, **Corstela** redobla su ataque, hiriendo al **Profundo** y eliminando a otro de los monstruos más pequeños. **Galahad** da buen uso a su hoja encantada, matando a otra de las aberraciones, aunque recibe un punzante arponazo al acercarse demasiado a una de las lenguas tentaculares de la abominación acuática a la que se enfrentan.

**El'Del'tint** recurre nuevamente a su magia ígnea, aunque la piel gomosa y húmeda del enorme monstruo parece resistir de alguna manera el fuego arcano al que se ve expuesta. Aun así, esto atrae su atención, lo que permite que **Michael** descargue un tremendo tajo con su espada, que se hunde profundamente en el costado de la criatura. **Vera** ve su oportunidad, protegida por el joven guerrero, y usa una plegaria curativa sobre **Galahad**, quien se ve imbuido por fuerzas renovadas.

El último de los cangrejos ataca a **Corstela**, quien continúa algo aturdida por los efectos de los ataques del **Profundo**. Por suerte, sus reflejos aumentados continúan haciéndola un blanco difícil. Al verla ocupada con la monstruosa criatura, **Alden** aprovecha para descargar una ráfaga de proyectiles arcanos sobre **Vera**, confirmando sus malévolas intenciones y su alianza con los seres.

La erudita grita de nuevo con rabia contenida, pues no puede alcanzar al semielfo, pero empuña con fuerza a **Baraket**, cuya hoja se mueve tan deprisa que casi es invisible al ojo. Por un instante, resbala en el suelo cubierto por una fina capa de copos. No obstante, esa breve distracción provoca que el **Profundo** se lance

contra ella, pero **Galahad** interviene, bloqueando parte del ataque con el poder protector de **Helm**, al tiempo que golpea con su espada. **Corstela** logra rehacerse y asesta una estocada a la pequeña criatura aberrante que la acosa. Luego, con un movimiento continuado, hiere también al **Profundo** con su arma rúnica.

El gran monstruo sangra por múltiples heridas, pero está lejos todavía de estar derrotado. Cerrando sus mandíbulas compuestas, de tal forma que sólo sus lenguas asoman por ellas, la criatura se hincha grotescamente, empezando a cicatrizar gran parte del daño recibido.

Sin embargo, esto no desalienta a los héroes. **El'Del'tint** lo alcanza esta vez con varios proyectiles mágicos y **Michael** sigue manteniéndolo a raya, sin que el monstruo haya podido salir del boquete abierto en la pared de la cada vez más inestable *Mansión Rodrick*.

**Vera** intenta entonces una pequeña estratagema y usa su magia de hechizo para confundir momentáneamente la mente de **Alden Tilresk**, quien avanza hacia el combate, dominado por unos segundos por la clériga sunita. El semielfo parece sorprenderse de sus propios actos y, al verse próximo a **Corstela** y **Michael**, se dirige al luchador cormyta en una lengua oscura y cruel. Por unos momentos, parece como si el joven lo entendiese y se queda totalmente rígido. **Galahad** se da cuenta de que sus pupilas se han vaciado, de la misma manera que ha ocurrido otras veces cuando **Vera** ha usado su magia curativa para hacerle recuperar la consciencia tras estar a las puertas de la muerte.

Afortunadamente, **Corstela** acaba con la criatura que la hostigaba y centra su atención en el traicionero hechicero, quien se ve obligado a retroceder, herido por el temible estoque mágico que empuña la erudita. **Galahad** y el **Profundo** intercambian golpes, y obliga al monstruo a curarse nuevamente, lo que limita sus ataques a un barrido de su cola que golpea al paladín y a **Michael**, pero ambos se mantienen firmes. **El'Del'tint** maniobra entonces alrededor de la casa, para atacar cuerpo a cuerpo a **Alden**, quien comienza a verse en graves problemas.

Al darse cuenta de que ahora todos están luchando por los mismos enemigos, **Vera** invoca una plegaria sanadora sobre **Corstela**, quien une su acero a **Galahad** y **Michael** para atacar por todos los lados al **Profundo**. El monstruo vuelve a sangrar profusamente y, aunque de nuevo usa su impía regeneración para recuperarse, no logra cerrar todas sus heridas. También **Alden** se ha dado cuenta de cómo han cambiado las tornas y recurre a un conjuro de invisibilidad para zafarse de **El'Del'tint** y retirarse del combate. No obstante, **Vera** no está dispuesta a dejarlo huir fácilmente y recita también un conjuro que le permita penetrar el manto mágico que camufla al hechicero, a quien logra distinguir bebiéndose una poción curativa junto a la pared del muelle del edificio.

Se produce entonces el asalto final. Decidida a vengar la muerte de su amigo, **Corstela** hunde a **Baraket** profundamente en la cabeza del **Profundo**, dejando a la bestia moribunda. Rápidamente, **Galahad** asesta un potente tajo para ajusticiar al monstruo, que se desmorona en el suelo pesadamente. Por unos momentos, se escuchan crujidos por toda la estructura de la mansión, ya que la enorme criatura había destrozado parte de la planta baja al surgir de las aguas destrozando las planchas del suelo. Con un sonido similar al de un animal herido, las dos plantas de la mansión se desmoronan en una lluvia de cascotes y astillas que levantan una enorme polvareda que se funde con los pequeños copos de nieve que continúan cayendo.

Casi un minuto después, la zona vuelve a quedar despejada. **Corstela** suelta la **Espada del Orgullo** y rompe a llorar mientras cae de rodillas y trata de retirar los escombros que han sepultado el cuerpo del **Maestro Katulinn**. La mujer ha perdido a un gran amigo y se da cuenta de que, aunque puede que no activamente, la mera posesión de **Baraket** no le ha traído más que dolor y desgracia, por lo que renuncia a ella. **Vera**, tras

asegurarse de que el traidor **Alden** no está tratando de ocultarse en las cercanías, se dispone a restañar las heridas de todos los presentes, ayudado por **Galahad**.

Una breve ráfaga de aire frío los sacude por un momento. Una figura blanquecina y fantasmal se materializa por encima de los restos. Pero no hay miedo en el aire, ni tristeza. El espíritu de **Ser Rodrick** parece irradiar cierta paz. Les agradece que hayan cumplido su promesa. Una vez que la maldición de **Baraket** no amenace a la villa, él y su familia podrán reposar finalmente en paz. Ahora ellos deben tomar su relevo. Por un instante, su mirada se clava en **Corstela Rostrata**. Queda ahora en sus manos proteger *Wheloon*. En cuanto a los héroes, sobre ellos descansa la tarea de proteger el reino. Luego, con un gesto de gratitud, el fantasma se desvanece para siempre.

Los compañeros ayudan a **Corstela** a recuperar el cadáver de **Katulinn**, para poder darle un entierro digno cerca de las ruinas, pero fuera del alcance de posibles curiosos. El tiefling fue como un hermano para la erudita, remontándose su amistad años atrás, cuando ambos trabajaban para la **Sociedad de Aventureros Resueltos**. Sabedor de que su herencia demoníaca podría desatar todo tipo de prejuicios, **Katulinn** trató siempre de permanecer oculto, pero sabía también que algunos de sus parientes malvados podrían tratar de buscarlo para castigarlo por no compartir sus oscuros ideales.

Por otra parte, al preguntarle por las palabras que le dirigió **Alden Tilresk**, **Michael** parece no recordar nada. La propia **Corstela** interviene, pues, aunque ella no es una experta en idiomas extrañas, sí creyó reconocer el deje de la oscura Lengua Infernal o Abisal. Lo cierto es que la enigmática proclama del hechicero hizo claramente mella en la mente del joven luchador, lo que no deja de preocupar al resto de sus camaradas.

La madrugada está entrada para cuando regresan a las afueras de la villa de *Wheloon*, donde se despiden de **Corstela Rostrata**. La antigua aventurera les promete que serán bienvenidos en la *Mansión del Pavo Real*, y que hará todo lo posible para que la **Orden del Resplandor** cumpla con su labor de ayudar y proteger a los ciudadanos locales, así como a proteger y difundir el conocimiento. Por su parte, tras haber disimulado las vestiduras rotas durante la lucha, los héroes regresan al *Gato Durmiente*, donde logran convencer a uno de los sirvientes para que les dé acceso la taberna, como si volvieran de alguna juerga particular.

Cansados después de una larga noche, los compañeros se levantan pasado el mediodía. **El'Del'tint** decide quedarse en la habitación, transcribiendo sus conocimientos arcanos en su nuevo libro de conjuros. **Galahad** visita al armero local para reparar su escudo, acompañado por **Michael**, quien disfruta examinando los pertrechos del artesano.

Por su parte, **Vera** visita a **Kendra Ava'ess** en los barracones de la milicia, donde la pone al día de todas las peripecias de la **Guardia Ardiente** y del enfrentamiento final con el **Profundo**, la traición de **Alden Tilresk** y la redención de **Corstela Rostrata**, así como la última aparición del espíritu de **Ser Rodrick**. La clériga elfa se muestra especialmente complacida con esta última noticia, así como con los éxitos logrados por los héroes. Espera ser liberada dentro de un par de días, y promete a su amiga que celebrarán por todo lo alto su triunfo, recordando también la memoria del fallecido **Agecra**.

**15 Noctal:** A primera hora de la mañana, el grupo regresa a las runas de la *Mansión Rodrick*, donde despejan los restos para tratar de encontrar el cuerpo de **Alden Tilresk**. Para su sorpresa, en la zona del muelle, se dan cuenta de que las tablas cedieron por el derrumbe, pero el hueco entre el suelo y los pilones de sustentación permitieron escapar al hechicero, aunque muy probablemente quedó muy malherido. No obstante, su huida plantea la sombra de una posible amenaza en el futuro de la que ahora son conscientes.

Libre tras cumplir su castigo y deseosa de elevar el espíritu de los compañeros y de los parroquianos locales, **Kendra Ava'ess** organiza una fiesta en el *Gato Durmiente*, en la que todos pueden relajarse momentáneamente de las tensiones de estas últimas semanas.

Esa misma tarde, un mensajero con la librea de la villa llega a la posada. El **Señor** los convoca al día siguiente a una recepción en su propia mansión.

**16 Noctal:** **Landrios Markhisel** y su hija **Arisa** dan la bienvenida a los miembros de la **Guardia Ardiente**, reiterando su agradecimiento en nombre de las gentes de *Wheloon* y del reino. Gracias a su intervención, no sólo dieron digna sepultura a los guardias asesinados, sino que los responsables pudieron ser castigados. También eliminaron la amenaza oculta de los goblin que se escondían en las cuevas bajo la guarida de los **Bocapincho**, y liberaron a dos de los comerciantes enanos. Precisamente, un cuarteto de enanos asiste también al acto, como invitados del **Señor**. Reconocen a dos de ellos como **Togus Shalkom** y su esposa **Kagma**. El armero aprovecha para presentarles a los otros miembros de su caravana, **Galdsbredtha Morgmon** y **Fordren Kulsth**. Como muestra de reconocimiento oficial, **Arisa Markhisel** les entrega 50 piezas de oro a cada uno de los cuatro aventureros. Además, **Galdsbredtha**, la líder de los enanos, les comenta que, cuando viajen a *Suzail*, no dejen de visitar las *Armas de la Montaña Blanca*, donde el **Maestro Magnus Hachahelada Kulsth** querrá agradecerles sin duda su rescate. Esto despierta las expectativas del grupo, pues se trata de una armería de gran reputación, regentada por enanos pertenecientes a uno de los clanes que sobrevivió a la desaparición de la mítica ciudad de *Tronalares*.

**17 Noctal:** **Galahad** acude a visitar a **Corstela Rostrata** en la sede de la **Orden del Resplandor**. La mujer todavía se encuentra bastante deprimida por la muerte de **Katulinn**, aunque está intentando seguir adelante gracias a la actividad de la academia. El paladín le explica entonces el caso del pequeño **Kynae**, tratando de conseguir que la erudita se encargue de la educación del niño. **Corstela** no sólo está de acuerdo, sino que incluso se le ocurre una manera de que su progenitor deje de maltratarlo. En relación a dicha idea, solicita la mediación del campeón helmita para que proponga una reunión con **Jana Gilders**. Aunque sigue sin estar de acuerdo en el uso del antiguo símbolo netherés por parte de los **Colmillos Afilados**, es consciente de las intenciones benéficas de la joven y su gremio. No obstante, es responsable involuntaria de las muertes de varios de sus miembros, y cree que **Galahad** y sus compañeros podrán limar asperezas y conseguir que la **Orden del Resplandor** y los **Colmillos Afilados** comiencen a trabajar juntos para hacer crecer *Wheloon* y proteger a sus gentes.

Esa misma noche, los héroes acuden a la *Guardia de la Wyverna*, donde son recibidos calurosamente por la concurrencia, entre la que están presentes **Jana Gilders** y su fiel **Mungo**. La noticia de la muerte del **Profundo** es recibida con asombro, y con lágrimas por parte de **Garleena**, cuyo primo fue asesinado por la monstruosa criatura. Los héroes son ovacionados y la cerveza y el vino corre a raudales. Los **Colmillos Afilados** están una vez más en deuda con ellos. Al mencionar a **Kynae Fromperton**, prometen vigilar que el padre del chico no vuelva a maltratarlo, amenazándolo si es preciso si vuelve a beber o a ponerle la mano encima. **Jana** se muestra algo más suspicaz cuando le exponen el ofrecimiento de **Corstela**, pero la joven acepta reunirse con la erudita y tratar de empezar de cero en su relación con la **Orden del Resplandor**, merced a la confianza que le inspira la palabra de los aventureros.

**18 Noctal:** **Alrissa Varonna** llega finalmente a *Wheloon*, junto con tres carromatos en los que transporta los hallazgos realizados en la excavación de la *Casapétrea*.

**20 Noctal:** El grupo parte, junto con la expedición de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**, de regreso a *Suzail*.

**25 Noctal:** La pequeña caravana llega a la aldea de *Hilp*.

**29 Noctal:** La comitiva entra en la capital del reino y **Alrissa** se despide temporalmente una vez que los carros llegan hasta los almacenes de la sede central de la **Sociedad**. La anciana arqueóloga les promete contactar con ellos en un futuro próximo para recompensar su ayuda y darles también cualquier información que averigüen acerca del misterioso **Umbral de las Emociones Lejanas**.

De común acuerdo, los héroes deciden que **Baraket** sea custodiada por **Kendra** en la *Mansión Verde*, la embajada de la **Corte Élfica** en *Cormyr*, donde podrán tener la **Espada del Orgullo** a buen recaudo hasta que puedan usarla sin peligro o descubrir más sobre sus poderes.