

Reino de sombras

1344 DR Año de la Luna Caída

2 Martillo: Tras las celebraciones con motivo de la llegada de un nuevo año, **Galahad** envía un mensajero a la **Orden de los Ojos Vigilantes** en *Puertabatalla*, para informar a la **Iglesia de Helm** de que el grupo se encuentra actualmente en *Suzail* tras abandonar *Wheloon*.

4 Martillo: Un joven del **Gremio de Mensajeros** llega a la casa de **Vera**, donde el grupo se ha instalado durante estos días de reposo. **Alrissa Varonna** los ha convocado esa misma tarde en una de las salas de la sede de la **Sociedad de Aventureros Resueltos**.

Una vez en el complejo de la exclusiva organización, los compañeros se reencuentran con la anciana erudita, quien les entrega 200 piezas de oro en pequeñas barras comerciales de oro como pago por los servicios prestados, así como un pendiente encantado que encontró hace tiempo durante sus investigaciones y que **Vera** se queda como presente.

5 Martillo: Los compañeros visitan la armería de las *Armas de la Montaña Blanca*, donde son recibidos por el patriarca de los enanos, **Magnus Hachahelada Kulsth**, quien les muestra su sincero agradecimiento por salvar a su hijo y sus compañeros. Como recompensa, se ofrece a forjar un arma rúnica para que los ayude a enfrentarse a sus adversarios. Tras comentarlo entre ellos, los héroes le piden una espada bastarda para **Galahad**, que el maestro artesano promete tener dispuesta en cinco días.

6 Martillo: A la vista de que sus amigos estarán varios días ociosos en la capital, **Vera** se embarca con destino a *Daerlun*, donde piensa visitar la *Casa de Cabello de Fuego*, el gran templo de **Sune** existente en la ciudad sembita. Dispone reunirse de nuevo con ellos en *Batallaelevada*, donde la aguardarán tras informar de las amenazas que derrotaron en *Wheloon*, a la espera de una posible misión futura por parte de los seguidores del **Gran Guardián**.

13 Martillo: **El'Del'tint**, **Galahad**, y **Michael** abandonan *Suzail*.

15 Martillo: El grupo hace escala en *Hilp*.

19 Martillo: Los compañeros llegan a *Wheloon*, alojándose en la posada de la *Guardia de la Wyverna*. Son agasajados por los miembros de los **Colmillos Afilados** y **Jana Gilders** les confirma que, aunque no hay amistad entre ella y **Corstela Rostrata**, se están estableciendo las bases de una colaboración permanente entre el gremio y la academia de la **Orden del Resplandor**.

23 Martillo: Llegan a la aldehuela de *Batallaelevada*. La pequeña fortaleza de *Puertabatalla* está actualmente al mando del **Alto Vigilante Balathiel Garvan**, auxiliado por **Ser Moises Jason de Torm**, quienes reciben a los héroes. **Ser Vulkan** y una pequeña escolta ha viajado a la vecina ciudad sembita de *Daerlun*, ya que las autoridades de la nación mercader han solicitado la ayuda de la **Iglesia de Helm** ante las acciones, cada vez más audaces, de los insurgentes elfos pertenecientes a una secta conocida como la **Eldreth Veluuthra**, que en Élfico significa **Hoja Victoriosa de la Gente**. No obstante, **Ser Vulkan** había dispuesto un mensaje para la compañía aventurera, en caso de que regresaran y pudieran acometer la misión. Se trata de un encargo a realizar en la ciudad portuaria de *Marsember*, pero prefiere esperar a darles más detalles cuando su compañera, **Vera Canción-de-Plata**, se reúna con ellos.

24 Martillo: Aprovechando la tranquilidad reinante, **El'Del'tint** comienza a registrar su investigación acerca de las runas primigenias, así como las runas virtuosas y pecaminosas netheresas, para dejar constancia de la misma en los archivos de la **Iglesia de Helm**.

26 Martillo: La joven clériga de **Sune** llega junto con una caravana desde la ruta del *Camino de la Mantícora*. Algunas de las noticias que trae coinciden plenamente con el relato del **Alto Vigilante**. Durante parte de su viaje en *Sembia*, ha tenido que ocultar su sangre élfica, pues hasta los semielfos son vistos con recelo en la nación mercader. Al parecer, la **Eldreth Veluuthra** ha atacado recientemente el pueblo de *Saerb*, valiéndose de una magia extraña que afectaba los sueños de muchos de sus habitantes, enloqueciéndolos de forma violenta o incluso provocándoles la muerte en su lecho.

Una vez que la **Guardia Ardiente** se encuentra al completo, **Balathiel Garvan** y **Moises Jason** los ponen al corriente. Los **Hermanos de Sangre**, la compañía aventurera a la que pertenece **Ser Vulkan** y el propio **Ser Moises**, posee informadores leales que les hacen llegar noticias de muchos rincones de *Cormyr*. Hace un par de semanas, **Tamara Reed**, propietaria de la posada del *Grifo Rugiente* en *Marsember* les informó de que una serie de ataques violentos, algunos de los cuales incluso llegaron a provocar muertes, se han producido en la ciudad portuaria. *Marsember* siempre ha sido un lugar sombrío y peligroso pese a los esfuerzos de las autoridades por extender la ley y el orden. Rodeada por zonas de marisma y ciénaga, la urbe sigue siendo el corazón de la mayor parte de las actividades ilegales que se producen en el reino. La mayoría de los ataques parecen estar asolando a los barrios periféricos más humildes, y no parece haber una conexión entre los mismos, aunque ellos aventuran dos posibles fuentes sospechosas.

Por un lado, hace unos tres años, los **Hermanos de Sangre** se enfrentaron al culto de **Gargauth**, un semipoder malvado que suele actuar como intermediario de otras potencias oscuras. Sus seguidores formaron una extraña alianza con un cónclave de druidas radicales, los **Druidas de la Sombra**, así como un grupo de seres de la *Suboscuridad*, criaturas de la oscuridad y locura, llamadas derro. Atacaron la prisión local, liberando a algunos de sus prisioneros y creando el caos en la ciudad. La amenaza fue detenida, pero pudiera ser que alguno de los cultistas sobreviviera para planear una venganza futura.

Más recientemente, a comienzos del año pasado, les llegaron noticias de extrañas muertes rituales que se produjeron desde la ruta del este hasta llegar también a *Marsember*. Fueron asesinatos extraños, pero todas las víctimas presentaban terribles escarificaciones. **Ser Vulkan** y otro de los **Hermanos de Sangre**, un arquero mercenario llamado **Conn Soutom**, rastrearon al culpable hasta dar con una clériga del misterioso **Jergal**. La malévola sacerdotisa había comenzado a extender su mensaje entre los más desfavorecidos y desamparados de la urbe, tratando de formar un culto local. Se dice que **Jergal** es un también un semipoder antiguo, que ya existía en la época del **Imperio Netherés**. Cuentan que ni siquiera era una deidad humana, y que antaño fue una deidad mayor, que controlaba el poder sobre la muerte y los no muertos, hasta que cedió su poder al triunvirato conocido como los **Dioses Oscuros**, **Bane**, **Bhaal**, y **Myrkul**, a quienes cedió parte de sus dominios, quedando él como su senescal. Su sacerdotisa murió durante la lucha que se desató en el escondite de la célula jergali, pero igualmente sospechan que puede que no acabaran con todos sus acólitos.

Sea cual sea la amenaza detrás de los ataques, **Balathiel** y **Moises** exhortan a los compañeros a que la descubran y traten de eliminarla. Pueden contar con su contacto local, **Tamara Reed**, quien les proporcionará alojamiento en el *Grifo Rugiente*. A partir de ahí, deben intentar ganarse la confianza de los vecinos y averiguar qué está ocurriendo.

27 Martillo: De nuevo en la brecha, los cuatro integrantes de la **Guardia Ardiente** abandonan *Puertabatalla*.

1 Alturiak: Los héroes descansan en *Wheloon*, pasando la noche en la posada de la *Guardia de la Wyverna*. Con la muerte del **Profundo** y las otras criaturas aberrantes que poblaban las aguas del río, la pesca ha vuelto a la región, lo que ha mejorado las expectativas de muchos de los comercios locales.

4 Alturiak: El grupo llega al pueblo de *Nesmyth*.

5 Alturiak: Dirigiéndose hacia la costa, alcanzan *Arroyocenagoso*, en la margen oeste del *Bosque del Ermitaño*.

6 Alturiak: Finalmente, los héroes llegan a su destino, la ciudad portuaria de *Marsember*. Ha anochecido ya, por lo que piden indicaciones para llegar a su destino, el *Grifo Rugiente*. La posada era conocida anteriormente como el *Pez Ahogado*, un famoso salón de festejos donde se rumoreaba que los clientes eran drogados y robados. Ahora parece haberse convertido en un establecimiento respetable.

Tamara Reed los recibe cordialmente al enterarse de que vienen de parte de los **Hermanos de Sangre**, dispone alojamiento para ellos y ordena que les preparen algo de cenar, mientras espera a que la sala común del establecimiento se vaya tranquilizando. Hace algo más de un año que es la propietaria, cuando **Szwentill Illeon**, uno de los miembros del consejo del **Priakos Mercado Seis Cofres** se la vendió por un precio sorprendentemente bajo. Es cierto que el lugar tenía una reputación oscura, heredada de la época del *Pez Ahogado*, pero poco a poco ha tratado de convertirla en un local acogedor, tanto para los vecinos locales como para los visitantes. Ahora, con la reciente ola de violencia, que afecta especialmente a la zona de los suburbios, el miedo está empezando a extenderse de nuevo. En principio, los asaltos fueron violentos, pero no se cobraron víctimas, y las autoridades locales pensaron que se trataba de algún asunto de bandas. Pero hace un mes, el *Vestidor del Rey*, una antigua sastrería local, fue incendiada y, presumiblemente, su propietario, un gnomo muy querido llamado **Kinaunen**, murió en el siniestro. El oficial de la **Guardia**, **Ben Bivona**, investigó los hechos, pero no pudo sacar nada en claro y fue reclamado por otros casos. No obstante, le recomendó a un antiguo compañero de armas, **Randall Boudreaux**, que actualmente trabaja como investigador a sueldo y solucionador de problemas en general. **Randall** descartó enseguida que los **Hostigadores** u otra banda local estuvieran implicados, pero prometió que iría manteniéndola informada. Hace una semana, cuando volvía por la noche a su casa desde la posada, se encontró con un amigo, **Nogliss Maro**, tendido en el barro de la calle, ensangrentado y magullado. Le habían dado una tremenda paliza, además de una cuchillada, aunque no mortal. Pudo conseguir ayuda para llevarlo hasta su casa y envió también un médico para que tratase sus heridas. Gracias a ello y a los cuidados de su esposa, **Nogliss** consiguió sobrevivir, pero se encuentra recuperándose todavía de sus heridas.

Actualmente está preocupada por **Randall**, pues hace un par de noches que no acude a la posada. El antiguo soldado parece un buen hombre, pero frecuenta lugares turbios y cree que podría estar en apuros si sus investigaciones han descubierto algo peligroso.

Mientras meditan sobre los pasos a seguir a partir del día siguiente, **Vera** explica a sus compañeros que ha escuchado rumores acerca de **Randall Boudreaux**. Por lo que recuerda, el hombre ha estado al servicio de la **Corona**, y estuvo implicado en la resolución de una serie de extraños asesinatos que se produjeron en la ciudad hace pocos años, empleando extrañas brujerías Gur.

7 Alturiak: Decididos a actuar siguiendo las normas, los compañeros visitan las oficinas del **Heraldo**, para registrar la presencia de la **Guardia Ardiente** de manera oficial. **Kurus Piedraelevada** es un caso atípico, pues es un enano al servicio del reino, pero se muestra cordial con los aventureros. Cuando se entera de que los héroes quieren investigar los ataques producidos en los barrios bajos, **Kurus** comparte con ellos la información que la **Guardia** descubrió durante sus indagaciones, ya que es un tema espinoso, más aún debido al delicado equilibrio que existe en la ciudad portuaria, donde todavía persisten muchas organizaciones que operan al margen de las leyes del **Rey**. Hay cierto descontento en los suburbios, alimentado por algunos predicadores callejeros, entre los que destaca un tal **Dalimus**, quien asegura seguir a una profetisa llamada **Ahksiva**, una sacerdotisa de **Sune** que comenzó a difundir extrañas historias acerca de un nuevo comienzo, en las que se

mezclan enseñanzas de **Lathander**, el **Señor de la Mañana**, y de algo que llaman en **Señor del Final de Todas las Cosas**. Aunque *Cormyr* es un estado que no pone por encima a ninguna religión oficial, sí que es cierto que la presencia del gran templo de **Lathander**, el *Salón de la Nieblamatinal*, provoca que su iglesia posea gran influencia en la ciudad.

Tras la reunión con el **Heraldo**, los compañeros se acercan hasta los barracones de la **Guardia**, donde se entrevistan con **Ben Bivona**, el oficial que estuvo a cargo de la investigación, quien les corrobora todos los datos que **Kurus Piedraelevada** ha compartido con ellos. También les explica que **Randall Boudreaux** no sólo es un viejo camarada sino un buen amigo que, desde la muerte de su prometida durante los crímenes de brujería Gur hace unos años, vive anclado en una profunda depresión. Creía que ayudar a investigar los ataques podría servirle como acicate para retomar su vida, pero ahora ya no está tan seguro de haberle hecho un favor.

Por otro lado, cuando **Vera** le pregunta sobre la presencia de otras acólitas de **Sune** en la ciudad, **Bivona** le explica que **Elsa de Sune**, regenta un salón de festejos y juego en los *Sifones*, un sector de la ciudad que está parcialmente inundado por su proximidad a la marisma, recorrido por canales y embarcaderos que permiten moverse a través del mismo. Es un rumor a voces que la sacerdotisa de la **Dama Cabello de Fuego** es la mano derecha del **Gran Maestre Antorcha**, un conocido traficante de información que tiene su escondite también en esta zona, y que actúa muchas veces como intermediario neutral en todo tipo de tratos, tanto legítimos como otros de naturaleza más oscura. Esta información es sumamente útil para el grupo, pues les da una pista del lugar donde pudieron ser vendidos los guanteletes rúnicos que les fueron arrebatados en *Wheloon* por **Lander Vancaskerkin**.

Tras despedirse del oficial, el grupo pasa por el *Grifo Rugiente*, donde le piden a **Tamara** que les indique los lugares que **Randall Boudreaux** suele frecuentar, para comprobar que el investigador se encuentra bien y tratar de averiguar alguna pista adicional.

De camino hacia el primero de ellos, la taberna de la *Jarra de Anguilas*, el grupo visita primero la delgada torre dorada del *Salón de la Nieblamatinal*, donde presentan sus respetos al **Alto Señordelamañana**, **Chansobal Dreen**, quien se muestra complacido con la llegada de un campeón de la **Orden de los Ojos Vigilantes**. El sacerdote conoce la labor de la **Iglesia de Helm**, y ha tenido tratos tanto con los paladines del **Dios de los Guardianes**, como con los veteranos aventureros de los **Hermanos de Sangre**.

La *Jarra de Anguilas* resulta ser un lugar acogedor y tranquilo, donde conocen a **Randall** y saben que el hombre lleva ya tiempo en horas bajas. Precisamente la noche anterior, uno de los hijos mayores del tabernero tuvo que ayudarlo para llegar a su casa, que se encuentra a un par de manzanas del local.

Tal y como sospechaban, **Randall Boudreaux** es una sombra del soldado y agente de la **Corona** que fue antaño. Descuidado, delgado y oliendo a alcohol barato, su casa es un desorden total que muestra hasta donde un alma torturada puede tocar fondo. Incluso **Michael** parece contemplar el lugar con una mezcla de repugnancia y compasión hacia su propietario.

Randall les confiesa que dejó de investigar porque lo que averiguó le asustó muchísimo y que ha dejado de frecuentar el *Grifo Rugiente* para proteger a **Tamara Reed**. Cree que revelar a la mujer sus pesquisas podría ponerla en grave peligro.

Intrigados por la reacción del veterano, los héroes le piden que comparta con ellos sus descubrimientos, asegurándole que tratarán de poner fin a los ataques y de proteger a los ciudadanos inocentes. Sus palabras convencen a **Randall**, que suspira y trata de poner en orden durante unos momentos sus caóticos pensamientos.

Al igual que a su amigo **Ben Bivona**, los primeros pasos de su investigación le llevaron hasta **Dalimus** y la esquiwa **Ahksiva**. El predicador, además de promover un futuro idílico a las gentes humildes de los suburbios, también ha sembrado la semilla del descontento entre muchos de los trabajadores de la zona, la mayoría de los cuales trabajan en los astilleros del puerto. Su mensaje es algo extraño, pues hace una amalgama de las enseñanzas de **Lathander** con otras algo místicas e incluso apocalípticas. El problema surgió cuando descubrió que **Dalimus** a menudo se reunía con **Reast Mycer**, hijo de un conocido y respetado clérigo de **Lathander**, un hombre de confianza del **Alto Señordelamañana**.

Por otro lado, tras reunirse varias veces con **Tamara Reed**, le pareció muy raro el ventajoso trato con el que consiguió el *Grifo Rugiente*. Hizo algunas pesquisas y se cobró un favor que el **Gran Maestro Antorcha** le debía. Así descubrió que **Szwentill Illeon**, del **Priakos Mercado Seis Cofres** y uno de los hombres más ricos de la ciudad, se reunió unas semanas antes de la venta con un individuo de aspecto torvo llamado **Hallod**. Algo debió suceder, pues **Szwentill** se desprendió al poco tiempo del local, por un precio muy por debajo del que podría haber conseguido. Actualmente, se rumorea que está enfrascado en la construcción de varios barcos para la **Marina Imperial**, en una operación sumamente ambiciosa.

Al escuchar el nombre que menciona **Randall**, los compañeros se miran entre sí. **Hallod** era el sicario de los **Cuchillos de Fuego** con el que acabaron en *Hultail*. Resulta evidente que **Randall** también descubrió la filiación del criminal, cuyo gremio había sido exiliado ya por decreto real.

Finalmente, la gota que colmó el vaso tuvo lugar cuando hace tres noches visitó los restos del incendio del *Vestidor del Rey*. Inmediatamente, tuvo una sensación funesta y malévol. Al describir el suceso, los héroes se dan cuenta de que **Randall** aprieta nerviosamente una bolsita que lleva atada con una cuerda al cuello. Al percatarse de sus miradas, les explica que es un talismán Gur, un gris-gris, que le fue entregado por **María Laveau**, la actual **Reina** de la comunidad Gur. Muchos de los magos y eruditos más reputados creen que la brujería Gur es algo primitivo, pero él ha visto lo que es capaz de hacer, y el miedo y la desesperación lo atenazaron.

Desde luego, **Randall** parece genuinamente afectado. No saben si es el recuerdo de su prometida asesinada, o la desesperación de un hombre roto, pero los héroes se dan cuenta de que el veterano está asustado. No obstante, cuando le mencionan el local de **Elsa de Sune** y la posibilidad de que sepa algo respecto a los brazaletes robados, **Randall** les confirma que la clériga o su mentor, el misterioso **Antorcha**, sabrán a ciencia cierta cuál ha sido el destino de objeto rúnico. Además, también les da un contacto, que podría abrirles algunas puertas, sabedor de que un grupo de aventureros como el suyo no va a abandonar su misión. **Larry Lander** es un escritor e iniciado de **Oghma**, nativo de la ciudad y autor de una gaceta local, los **Ecos de la Marisma**. Él puede ayudarlos a introducirse en ciertos ambientes donde la presencia de un paladín helmita y sus aliados podrían levantar sospechas.

Los compañeros regresan al *Grifo Rugiente* pasado el mediodía. Están satisfechos con la cantidad de información que han reunido, aunque es cierto que las pistas apuntan en direcciones muy variadas.

Vera aprovecha para comunicarle a **Tamara** que **Randall** se encuentra bien, lo que la posadera recibe con expresión de alivio genuino.

Durante la comida, la sunita no deja de darse cuenta de que en una de las mesas del comedor se está produciendo una reunión de negocios entre cuatro individuos. Dos son indudablemente guardaespaldas, pero los otros dos, por su aspecto, parecen gente de calidad. Sorprendentemente, uno de ellos lleva un pin con el símbolo del **Coster Comercial Milcabezas**, uno de los rivales del **Priakos Mercado Seis Cofres**, que tiene su base en la ciudad, y al que pertenece el antiguo propietario del local, algo que extraña a **Vera**. La clériga trata

de leer lo labios de los contertulios, aunque únicamente puede captar retazos inconexos de la discusión en uno de los cuales se menciona que "**Micaela Plataverdadera** tiene el dinero necesario para la empresa".

Por la tarde, aprovechando que todavía quedan casi un par de horas de sol hasta el anochecer, el grupo le pide a **Tamara** indicaciones para visitar la casa de **Nogliss Maro** la víctima de la paliza casi mortal que encontró tirado en las calles.

Nogliss es un hombre de anchos hombros, que trabaja como carpintero en los muelles de la ciudad. Todavía muestra las señales del ataque y no ha podido reincorporarse a su trabajo. Vive junto a su esposa, y su hija que apenas tiene año y medio. Gracias a **Vera**, quien invoca una plegaria curativa para sanar las secuelas del ataque, la familia disipa su temor ante la presencia de los aventureros armados. Ya fueron visitados por un oficial de la **Guardia** acerca del incidente, y la mujer de **Nogliss** les describe a un individuo desaliñado, que coincide con la descripción de **Randall Boudreaux**, quien también estuvo preguntando por el ataque que sufrió su marido.

El propio **Nogliss** tiene recuerdos borrosos de dicha noche. Había acabado un turno doble en los muelles. En los últimos meses, las cuadrillas de trabajo en los astilleros han duplicado su actividad. Parece ser que una casa noble o alguno de los gremios mercaderes han financiado la construcción de diez navíos de guerra de línea, lo que supone una pequeña fortuna y muchísimo trabajo. Se encontraba a pocas calles de distancia cuando sintió un dolor frío en el costado y escuchó una voz de mujer gritar "¡Me uniré a ti pronto, **Amo del Fin!**". Cayó al suelo sangrando y vio acercarse a un par de personas que comenzaron a golpearlo en el suelo con palos y dándole patadas, hasta que se desvaneció. Seguramente, de no haber sido por la llegada de **Tamara** o de algún otro transeúnte, cree que podrían haberle matado. Lo extraño es que no le robaron nada.

Cuando le preguntan si ha ocurrido algo extraño recientemente, sí que les cuenta que muchos de sus compañeros en los muelles están protestando por el aumento de las cargas de trabajo. Es raro que se hayan comisionado tantos barcos de guerra, especialmente cuando no hay ninguna amenaza exterior grave contra el reino, pues incluso una flota pirata fue destruida hace unos pocos años al atacar la ciudad, aniquilados horriblemente por las criaturas convocadas por el **Oscuro** y la propia **Marina Imperial**. Sin embargo, **Breinel Seladul**, el **Guardián del Puerto** y comandante de la flota, no ha desvelado quién está detrás de semejante empresa.

El descontento ha provocado que muchos trabajadores asistan a reuniones, no clandestinas, pero sí envueltas de cierto secretismo. En un par de ocasiones, uno de sus capataces le comentó de ir a escuchar hablar a **Dalimus**, un predicador local que anuncia cambios, un nuevo comienzo en el que las gentes puedan erguirse y luchar juntos por sus derechos. Lo cierto es que en los dos casos rehusó, ya que él simplemente aspira a lograr una vida mejor para su familia, no se cree tan importante como para poder cambiar el mundo.

Ya ha anochecido cuando el grupo se despide de los **Maro**. Aprovechando la oscuridad y tranquilidad que inundan las calles, pasan por el lugar donde se levantaba el *Vestidor del Rey*, convertido ahora en un montón de vigas ennegrecidas y cenizas. El edificio está completamente colapsado y, por lo que les explicó **Tamara**, la planta superior sobre el taller y la tienda de la sastrería, albergaba la vivienda del pobre **Kinaunen**, cuyo cuerpo todavía no ha podido ser recuperado. Por suerte, no había otras construcciones anexas, por lo que el fuego no se expandió antes de que fuera apagado.

Tal y como **Randall** les había prevenido, **El'Del'tint** percibe un aura extraña con su magia. Es un halo muy débil, como si hubiera todavía un rastro mágico, a pesar de haber pasado ya un mes desde el siniestro.

Al no disponer de medios para buscar con efectividad entre los escombros, los héroes deciden postergar la investigación del lugar y regresar a la posada, para cenar algo y cambiarse de ropa.

Su plan es dirigirse a los *Sifones*, para visitar el local de **Elsa de Sune**, con el fin de averiguar información acerca del destino de los brazaletes rúnicos. Si tal y como se lo han descrito, el negocio es una zona neutral entre facciones, es muy probable que la venta se realizase allí mismo, o que la sunita actuase como intermediaria.

Durante el trayecto a la zona plagada de canales y casas dispuestas sobre pilones por encima del nivel de las aguas de la marisma, no dejan de observar que su avance despierta la curiosidad de muchos individuos con aspecto rudo, tatuajes y pertrechados con armas cortas. No obstante, los miembros de las bandas locales son suficientemente inteligentes para percibir la resolución y la amenaza que representa el grupo de aventureros, que porta abiertamente sus armas, con **Galahad** enfundado en su armadura y con su escudo a la espalda.

No obstante, conforme se aproximan a la sala de festejos que les describió **Randall Boudreaux**, un antiguo almacén reformado, se dan cuenta de que la presencia de los hampones se desvanece por completo, confirmándose el rumor de que la zona es un terreno neutral para todos los visitantes.

A pesar de la zona baja de la ciudad en la que se encuentra, el local se muestra bastante animado. No es un lugar lujoso, pero entre los parroquianos hay una mezcla de gente que parece adinerada, locales, y gente pudiente, aunque muchos de ellos van acompañados sin duda de sus escoltas.

Vera no pierde el tiempo, y se presenta al factótum del establecimiento, un hombre ya entrado en años que viste una librea elegante, aunque sin símbolo alguno. Al cabo de unos minutos, pide a la joven que la siga para ver a la **Dama Elsa**. **El'Del'tint** acompaña a la clériga, mientras **Galahad** y **Michael** permanecen en un rincón de la sala común de juegos, tratando de no llamar demasiado la atención.

La lugarteniente del **Gran Maestre Antorcha** es una atractiva mujer que viste un deslumbrante traje carmesí con bordados entrelazados en los que aparece diversa simbología relacionada con el culto de **Sune Cabello de Fuego**. Recibe a **Vera Canción-de-Plata** afectuosamente, como una hermana de fe e invitada de honor. Tras escuchar la historia acerca del robo de los guanteletes rúnicos, **Elsa** parece sonreír para sus adentros durante unos breves instantes.

Efectivamente, **Lander Vancaskerkin** vendió aquí el objeto. Tras haber sido desterrada temporalmente de *Marsember* por los líderes de los **Hostigadores**, el dinero que consiguió por la venta le sirvió para comprar su perdón y poder retomar su puesto dentro de la organización criminal. Por otro lado, conoce la identidad del comprador, pero como anfitriona, cree que es su deber mantener su anonimato. No obstante, se ofrece para realizar una oferta de recompra al actual propietario en nombre del grupo y darles una respuesta en el plazo máximo de tres días.

La proposición de **Elsa** parece bastante factible, por lo que ambos la aceptan en nombre de la **Guardia Ardiente**. Algo más escabroso resulta ser el pago de los honorarios de la sunita por su papel de mediadora. Tras repasar con su mirada los rasgos exóticos de **El'Del'tint**, la sacerdotisa le pregunta a **Vera** si estaría dispuesta a compartir a su amante con ella. Indudablemente, al haber acudido juntos, ha creído que ambos eran pareja. Esto los deja momentáneamente sorprendidos, pero **Vera** manifiesta que, si su compañero no pone ninguna pega, ella tampoco lo hará.

Mientras esto ocurre en la oficina superior, una figura singular entra en el local. Se trata de una mujer que va enfundada en un hábito negro y blanco que apenas deja contemplar su rostro, donde unos ojos llameantes parecen taladrar a los presentes. Inmediatamente, el factótum la recibe con suma cortesía y **Galahad** no puede dejar de notar que la recién llegada posee un aura inhumana, que la identifica como un ser cuyos ancestros proceden de los *Reinos Lejanos*. Con suma cortesía, es conducida a un pequeño reservado lateral, una antigua cuadra rehabilitada con una sencilla mesa y un par de bancos, y le entregan una pequeña cajita de madera,

cubriendo luego la entrada con una cortinilla roja. Al paso de la mujer, muchos parroquianos se han apartado con cierto temor en su semblante, y tanto **Galahad** como **Michael** escuchan susurros, que identifican a la extraña con la aprendiz del **Oscuro**, aunque otros lo llaman el **Amo de los Muertos**.

Una vez de nuevo en la sala común, **Vera** pone al corriente a sus compañeros del acuerdo al que han llegado con **Elsa**. Luego, aprovechando el ambiente reinante, la joven semielfa se mueve entre las mesas de juego, atenta a los comentarios que escucha, por si alguno pudiera ser de interés. En una de las ruletas hay un hombre apuesto que viste ropa cara y parece apostar impetuosamente. Cuando la clériga se acerca, el desconocido le sonrío y pide que se quede a su lado para darle suerte. En las dos siguientes jugadas, el hombre logra algunas ganancias, aunque al tercer envite, pierde una pequeña fortuna. Sin embargo, este revés no parece contrariarle demasiado. Se presenta como **Prinzel Coronaplateada**, y ofrece a **Vera** tomar una copa en uno de los reservados del salón.

De nuevo, **Galahad** y **Michael** se quedan solos, sintiéndose un poco fuera de lugar en una de las esquinas de la sala de juegos, junto a las puertas de salida. Al verlos armados y pertrechados, muchos de los presentes creen que se tratan de gente de seguridad del **Gran Maestro Antorcha**, o incluso actores contratados para realizar algún tipo de actuación más tarde.

Al cabo de un rato, la misteriosa fémina sale del reservado y devuelve la cajita de madera al lugarteniente de **Elsa**. Cuando se dispone a salir, su mirada y la de **Galahad** se cruzan. El campeón helmita observa visiblemente como la llama que arde sus pupilas se aviva, y percibe un débil olor a azufre que exuda de la tiefling. Ella también se lo queda mirando, consciente de que los rasgos del aasimar también lo hacen destacable. Entonces, le dirige una especie de saludo formal en una lengua sorprendentemente musical. **Galahad** se queda mudo, pues nunca ha llegado a aprender la Lengua Celestial. Pero su asombro, y el de su contertulia, es mayor, cuando es **Michael** quien responde de forma refleja al antiguo saludo. Esto deja algo fuera de juego a la maga, que se encoje de hombros murmurando algo ininteligible y abandona el salón de festejos.

Tal y como se esperaba, **Galahad** comprueba que el propio **Michael** no ha sido consciente de su acto. El joven escuchó el eco de unos sonidos familiares, un recuerdo muy lejano, enterrado en su memoria. Pero desconoce tanto el significado de las palabras de la tiefling como de su propia respuesta.

Un poco antes de la medianoche, **El'Del'tint** se reúne con ellos, exhibiendo una sonrisa nerviosa ante el escrutinio de sus compañeros. **Vera** continúa en el reservado con su inesperada pareja, por lo que los héroes deciden darle carta blanca y regresar al *Grifo Rugiente* para descansar.

8 Alturiak: Mientras desayunan en el comedor de la posada, **Vera** se reúne con sus amigos, relatándoles por encima algunos de los detalles no íntimos de la noche pasada. Tras una pequeña recena, **Prinzel** le ofreció continuar la velada en las habitaciones de las que disponía en el *Frasco Ahogado*, quizás la posada más lujosa de la **Neblinosa Marsember**. Por lo que le confió, es el segundo hijo de una rama de los **Coronaplateada**, y se encuentra supervisando en nombre de su familia un importante proyecto a largo plazo, al parecer, como penitencia por algunos errores del pasado. Es curioso pues, por lo que sabe **Vera**, los **Coronaplateada** son una de las familias sucesoras a la **Casa Real**, pero no tienen posesiones o intereses fuera de la capital.

Siguiendo el consejo que les dio **Randall**, los aventureros se acercan hasta el colorido *Barrio Gur*, donde **Larry Lander** tiene su hogar, una pequeña casa de dos pisos con un cobertizo. El delgado editor de los **Ecos de la Marisma** precisamente está trabajando con una sencilla imprenta manual, con las manos manchadas de tinta. Le ayuda **Emma Tel**, una joven de apenas veinte años, que luce unos pequeños anteojos redondeados.

Tras las presentaciones, son invitados al saln de estar de la vivienda, que alberga tambin las oficinas de la gaceta local, as como un pequeo altar dedicado a **Oghma** y a **Deneir**. Los heroes tienen muchas preguntas para el inquieto periodista, especialmente sobre los violentos ataques acontecidos en los suburbios, que es el motivo por el que se encuentran en *Marsember*.

Larry les explica que ha trazado varias lineas de investigacin. Es posible que incluso varias de ellas estn entrelazadas entre s. Durante varios minutos, les expone sus teorias acerca del aparente descontento de los trabajadores, de la pugna comercial que parece cernirse sobre la ciudad y, por supuesto, sobre los rumores de una reciente guerra entre los grupos de poder de los bajos fondos.

Cuando le preguntan ms detalles sobre sus teorias, el iniciado del **Seor del Conocimiento** les habla acerca de los asesinatos rituales que ocurrieron hace algo ms de un ao, atribuidos a una misteriosa sacerdotisa extranjera. Tambin es peculiar el mensaje que se est extendiendo por los barrios ms humildes, predicando la necesidad de comenzar un nuevo mundo. Curiosamente, las tres figuras principales implicadas son gentes que han tenido una extraa epifana. **Dalimus**, un predicador callejero, fue miembro de una banda criminal, los **Perros de la Ciénaga**. **Reast Mycer** es un clérigo de **Lathander**, primogénito ademés de uno de los jefes del *Saln de la Nieblamatinal*, que se ha alejado de las enseanzas del **Seor de la Maana**. Finalmente, corren rumores de que la misteriosa profetisa **Ahksiva** fue antaao una seguidora de **Sune Cabello de Fuego**.

Por otro lado, los ataques empezaron como trifulcas y peleas pero, hasta hace ms o menos un mes, no se cobraron ninguna vida. El incendio del *Vestidor del Rey*, con la presunta muerte del sastre **Kinaunen** marc un punto de inflexin. A partir de ah, es cierto que comenzaron a encontrarse varios cadveres de vecinos de los suburbios en la marisma cercana o flotando en las aguas del puerto. Un conocido suyo, **Randall Boudreaux**, antiguo soldado y ahora investigador, estuvo revisando los restos del incendio. Sabe que consultó con **María Laveau**, la actual **Reina Gur**, quien posee una magia que muchos considerarían brujería. Los Gur tienen afinidad con los espíritus y tambin tienen fama de estar familiarizados con todo tipo de maldiciones. En todo caso, sabe que **Randall** se asustó bastante con sus averiguaciones, aunque no pudo sonsacarle si la causa fue alguna cosa que le reveló la matriarca de la comunidad de los **Hijos de Selúne**.

Respecto a las pugnas por el dominio del oscuro inframundo de *Marsember*, **Larry** recuerda que los **Hostigadores**, la banda criminal ms poderosa de la ciudad, se vieron involucrados en una sórdida lucha contra una banda que resultó ser un pequeo pero letal nido de vampiros. Todo lo que pudo averiguar se basa en vagos relatos de sus contactos en el hampa pues, aunque las autoridades se vieron implicadas y se realizaron búsquedas exhaustivas de los escondites de los engendros no muertos en varios barrios, apoyadas por **Magos de Guerra** y clérigos de **Lathander**, apenas se filtró nada a la poblacin en general. La guerra terminó con la destruccin o huida de los vampiros, pero pudo averiguar que los **Hostigadores** tuvieron que recurrir a una alianza con un grupo de poder que los apoyase en su terrible lucha. Nadie conoce la identidad de dichos aliados.

El relato de **Larry Lander** siembra numerosas dudas entre los aventureros, aunque abre un abanico de posibilidades a su investigacin. **Vera** se ha dado cuenta de que **Emma**, la joven ayudante del editor, presta silenciosa atencin a toda la conversacin. Por lo que ha podido saber, es tambin nativa de la *Ciudad de las Especias*, por lo que trata de ganarse su confianza, y le pide que comparta tambin con ellos su opinin sobre los ataques.

La chica mira a todos con cierta timidez, pero conforme comienza a hablar, el tono de su voz va ganando seguridad. Ella cree que la violencia puede tener relacin con el importante proyecto de construccin de la flota de la **Armada Imperial**. Sin enemigos exteriores y con la amenaza de los piratas del *Mar de las Estrellas*

Caídas reducida tras el desastre de su incursión fallida contra la ciudad hace unos años, ¿por qué doblar la dotación de navíos de guerra? Evidentemente, los ataques están provocando el miedo en los suburbios, que son los barrios donde viven la mayor parte de los trabajadores empleados en los astilleros navales. Pero ¿quién estaría también interesado en boicotear dicha empresa? Además, la construcción de las naves supone una pequeña fortuna, que el tesoro real difícilmente podría costear en la actualidad. Tanto ella como **Larry** saben que el **Rey Azoun** ha gastado grandes cantidades de las arcas del reino para paliar los ataques de los muertos vivientes sufridos en los últimos años e indemnizar a las familias de cuantas víctimas pudiera. Por ello, alguien está ayudando a sufragar el coste de los barcos, pero ¿quién y por qué motivo?

La perspicacia de la joven y la audacia de su teoría provoca que **Vera** la invite a que sea su guía en la ciudad la mañana siguiente. Por otro lado, al haberse hecho tarde, **Larry** y **Emma** ofrecen a los aventureros que los acompañen a comer en una pequeña terraza del *Barrio Gur*, donde degustan algunos manjares locales.

Durante la comida, un buhonero Gur se les acerca, ofreciéndoles algunas de sus baratijas. Intrigada por los extraños objetos, **Vera** adquiere un trozo de pergamino que contiene una breve oración tradicional Gur para poder encontrar el hogar verdadero y un pequeño talismán protector, consistente en una pata de pollo disecada. Además, el vendedor se acerca a **Larry** comentándole algo en un raro dialecto que los compañeros no llegan a entender. **Emma**, que está sentada al lado de **Vera**, apunta a la clériga que se trata de la Jerga Gur y, aunque ella tampoco comprende apenas nada de dicha lengua, sí que ha reconocido que han mencionado el nombre de **Randall Boudreaux**.

Cuando el vendedor se marcha, **Vera** pregunta directamente a **Larry Lander** por el investigador, señalando que ellos ya lo han conocido, merced al contacto de **Tamara Reed**, la propietaria del *Grifo Rugiente*. El iniciado de **Oghma** se muestra un poco reticente a desvelar intimidades de su amigo, pero se da cuenta de que el interés de la sacerdotisa no es malintencionado. **Larry** les explica que **Randall** no ha superado la muerte de su prometida, hace ya años, víctima de unos horrendos asesinatos en los que se usó la brujería Gur. Durante un tiempo, creyó que reharía su vida, pues incluso estuvo unido con **Camile Plataverdadera**, la nieta de una familia noble muy arraigada en *Marsember*. Desgraciadamente, la relación no cuajó y su amigo fue descendiendo poco a poco a los abismos de la melancolía y la tristeza. Debido a su intervención durante los terribles asesinatos, siempre ha tenido buena relación con los Gur, pues ayudó al ascenso de **María Laveau** durante aquella época. Es por ello que el mercader ambulante le ha advertido que **Randall** ha estado comprando últimamente polvo de difunto, una peligrosa sustancia. La mayoría de la gente cree que sólo es un tipo de droga alucinógena, pero los Gur saben que puede, además, crear un vínculo temporal con los espíritus de los difuntos.

Preocupados por estas revelaciones, deciden pasar por casa de **Randall Boudreaux** para comprobar su estado de salud y comunicarle algunos de sus próximos planes. **Vera** ha adquirido una botella de licor y quiere aprovechar el pretexto de su visita para indagar en el hogar del investigador.

Desaliñado y mal aseado, **Randall** los recibe con una mezcla de curiosidad y escepticismo, pero agradece el brebaje de calidad que le ofrecen. Los aventureros se han dado cuenta de que, al entrar en la sala de estar, el hombre ha cerrado de forma un poco sospechosa las puertas de un armario vestidor que se encuentra en el pasillo. Al mencionarle la intención del grupo de explorar los restos del incendio en el *Vestidor del Rey*, **Randall** bromea con el hecho de que puede que sea su primera vez en el negocio del desenterramiento de cadáveres y les ofrece sus herramientas. Tanto **Galahad** como **Vera** se dan cuenta de que hay algo de verdad en su chanza, por lo que sospechan que el investigador ha tenido que cavar en más de una ocasión en el cementerio local. Pero la sacerdotisa de **Sune** también ve una oportunidad y acepta su ofrecimiento. Cuando **Randall** sube

al cobertizo de arriba en busca de un pico y una pala, la clériga sale rauda para abrir y examinar el armario. Un olor dulzón llega hasta ella conforme se acerca y al abrir las hojas de madera, se da cuenta de que procede de unas velas de colores, con enigmáticos símbolos grabados en la cera, todavía humeantes. Todas las perchas y estantes se han retirado del interior del contenedor para dejar sitio a los extraños cirios. Además, en el revestimiento de madera, hay un lienzo, que muestra un delicado retrato a carboncillo, tremendamente realista de una bella mujer.

Tras apurar con **Randall** el resto de la botella, logran convencerlo para que los acompañe al día siguiente para ir a ver a **María Laveau**, y quedan con él en reunirse en la taberna de la *Jarra de Anguilas*.

Decididos a esperar a que oscurezca para que las calles estén poco transitadas, los compañeros hacen tiempo en el *Grifo Rugiente*, para dirigirse luego a las ruinas ennegrecidas del *Vestidor del Rey*, provistos con las herramientas que les ha prestado **Randall**, ya entrada la tarde noche.

Al igual que en su anterior visita, tanto **El'Del'tint** como **Vera** perciben una extraña aura debajo de los escombros. Mientras uno de ellos vigila, los otros tres comienzan a excavar con sumo cuidado, tratando de despejar algunas zonas entre las vigas quemadas y cascotes de yeso y fragmentos de tejas. Poco rato después, la clériga de **Sune** descubre unos restos esqueléticos que los dejan sorprendidos a todos. Se trata de una pequeña mano, unida a la mitad de un antebrazo. El tamaño de la extremidad indica que perteneció a un niño, o a un gnomo. Los huesos del antebrazo no están completos y, al examinarlos con mayor detalle, **El'Del'tint** se da cuenta de que no están partidos ni han sido seccionados, sino que el extremo se muestra extrañamente alisado.

Intrigados por el descubrimiento, los aventureros siguen buscando. Una hora más tarde, realizan otro hallazgo inquietante. Se trata de una extraña calavera tallada, a partir de lo que parece un hueso mayor, posiblemente la cabeza de un fémur o similar. Hay una serie de símbolos extraños en los huesos de la parte superior, lo que le da un aspecto siniestro. Una inspección más cercana les revela que es el origen del aura mágica que han estado detectando. Por su aspecto, parece irradiar un aura necromántica, y **Vera** se da cuenta de que las marcas divinas del objeto pertenecen a la esfera de los no muertos, y coinciden con los que les relataron como pertenecientes al culto de **Jergal**. Podría ser perfectamente el símbolo sagrado de un sacerdote jergali, los llamados **Escribas de la Condenación**. Es más, la semielfa cree darse cuenta del espeluznante propósito del objeto, una prisión de almas.

Tras este macabro hallazgo, los compañeros continúan desescombrando un rato más, pero al cabo de otra hora desisten, cansados y temerosos de que su actividad pueda atraer la atención de miradas indiscretas.

Todavía no es medianoche cuando regresan al *Grifo Rugiente*. Para su sorpresa, una figura embozada, portando una lámpara sale a su encuentro a la entrada de la posada. Porta un yelmo y armadura con el diseño de la **Guardia**, y se presenta como **Ptiro Valner**, compañero de **Ben Bivona**. Estaba presente cuando se reunieron con su superior en los barracones y cree que únicamente puede recurrir a ellos. Al parecer, el oficial **Bivona** está siguiendo una pista cerca de los *Sifones*, pero no ha regresado al cuartel, y **Ptiro** cree que puede estar en apuros. Debía reunirse con un confidente en una zona cercana a los canales de acceso a esta peligrosa zona de los suburbios.

Rápidamente, los héroes se disponen a unirse al rescate del **Dragón Púrpura**. **Vera** entra un momento en el establecimiento para disponer que lleven a su habitación el saco con las herramientas de **Randall** y la pequeña calavera jergali. Luego, siguen todos al **Sargento Valner**, quien los guía con celeridad por las calles *Marsember*, hasta llegar a los canales que delimitan la zona próxima a la marisma que limita con los *Sifones*. Apenas se ve un alma viviente, y se percibe una tensa amenaza en el ambiente. La mayoría de los edificios

parecen abandonados, hasta que, repentinamente, una forma emerge oculta tras unas cajas y arroja un frasco que estalla, salpicándoles con un líquido espeso y abrasador que parece brea caliente. **Vera** es la que sale peor parada del ataque, pero la emboscada no finaliza ahí. Varios individuos de aspecto rudo abandonan sus escondites empuñando cuchillos y espadas cortas, atacando a **El'Del'tint** y **Galahad** principalmente, que encabezaban la marcha. Entonces, **Ptiro Valner** empuña una pesada maza, pero ataca traicioneramente al joven y desprevenido **Michael**, asestándole un pesado golpe.

Cogidos por sorpresa, **Vera** invoca una oleada de magia curativa que logra restañar sus heridas y las de sus compañeros, al tiempo que **El'Del'tint** rocía de llamas arcanas a tres de sus atacantes. Esto provoca cierto miedo en los sicarios, que redoblan sus esfuerzos. **Galahad** consigue detener una cuchillada con su escudo, pero el hechicero semielfo recibe un doloroso tajo. Otro frasco de brea abrasadora es lanzado contra ellos, pero por fortuna, estalla inofensivamente contra la pared del edificio en el que se están parapetando. **Ptiro Valner** intenta entonces aferrar a **Michael** para inmovilizarlo, pero nuevamente la suerte está de parte de los aventureros, y el soldado resbala, clavándose la punta de la espada del joven luchador, que le deja una herida sangrante. Viendo su oportunidad, **Vera** conjura un aura mágica sobre el arma de su camarada, y **El'Del'tint** desata una nueva descarga de fuego mágico.

Pronto los asesinos se dan cuenta de que el hechicero es el mayor peligro al que se enfrentan y lo rodean atacándole sin piedad. Al ver a su hermano en apuros, **Galahad** interviene, y bloquea con sus poderes de paladín uno de los ataques contra el semielfo, a la vez que descarga un brutal contraataque que acaba con uno de los asaltantes.

Furioso por el traspies sufrido, el **Sargento Valner** se mueve hacia **Vera** y, a pesar de que **Michael** reacciona asestándole un golpe de refilón, el soldado descarga dos potentes mazazos sobre la sunita, que queda bastante maltrecha y se ve obligada a curarse a sí misma, y también al renqueante **El'Del'tint**. Con renovada energía, su compañero semielfo desata una tercera cortina ígnea abrasa letalmente a otro de los matones, aunque los otros dos consiguen esquivarla parcialmente.

Las tornas de la pelea parecen cambiar de golpe. **Galahad** invoca el poder sanador de **Helm** sobre **Vera** y descarga un espadazo a uno de los bandidos, a la vez que **Michael** golpea al traidor **Ptiro Valner**. Esto provoca que un par de matones huyan a toda velocidad desapareciendo en la oscuridad.

El'Del'tint agota sus energías mágicas con un nuevo halo de fuego, que derriba a uno de sus oponentes, quemando de gravedad a otro. Aliviada la presión, **Galahad** acude en ayuda de **Vera**, y propina un potente tajo con su espada encantada a **Ptiro Valner**, quien se queda sólo cuando el último de los asesinos huye en la misma dirección que sus otros compinches. Con un grito de rabia, el **Dragón Púrpura** se lanza contra **Michael**, pero **Galahad** vuelve a bloquear el ataque con el poder del **Dios de los Guardianes** y derriba con golpe plano de su hoja al guardia.

Las callejuelas vuelven a quedar en silencio. **El'Del'tint** ata a **Ptiro Valner**, mientras su hermano lo registra. En una pequeña bolsita de tela cosida en la parte interior de la túnica del soldado encuentra cinco diminutas calaveras, talladas también a partir de pequeños huesecillos. Es entonces cuando el campeón se da cuenta de que su prisionero ha muerto desangrado por la herida que se hizo él mismo al clavarse la espada de **Michael** en el pie. Súbitamente, uno de los pequeños cráneos se deshace en la palma de su mano, y todos los presentes perciben como la sombra que arroja el caído se desvanece, lo que les provoca a todos un escalofrío.

9 Alturiak: Es medianoche, pero los héroes deciden que deben alertar a la **Guardia** de lo ocurrido, por lo que acuden raudos a los cuarteles donde les es dado el alto al ver su aspecto. Por suerte, **Ben Bivona** se encuentra presente y toma el mando de su interrogatorio, dado que la muerte de un miembro de la guarnición

podría predisponer a otros miembros de la misma contra el grupo, de desconocer las circunstancias que la rodean. El oficial, junto con un **Mago de Guerra** llamado **Tobías Winter**, escucha atentamente su relato. **Galahad** le entrega también tres de las pequeñas calaveras, guardándose una para poder proseguir ellos mismos con su investigación. Una patrulla de soldados sale rauda con un carromato para ocuparse de los cuerpos. Les acompaña por precaución un clérigo castrense de la **Iglesia de Lathander**.

Un par de horas más tarde, el relato de los aventureros ha sido corroborado y **Ben Bivona** responde por ellos ante sus superiores, de tal forma que les permiten volver a su alojamiento. No obstante, antes de partir, **Bivona** les hace una confidencia. Los matones que les atacaron no mostraban tatuajes de bandas ni pertenecían a ningún grupo criminal conocido. Todo ello le hace suponer que fueron contratados ex profeso por **Valner** para acabar con ellos. Él va a investigar esa conexión, pero les puede adelantar que la mayoría de mercenarios, aventureros y otras clases de músculo de alquiler que pueden encontrarse en *Marsember* pasan por la intermediación de **Tannuth Ormbyr**, el propietario de una tienda de antigüedades llamada la *Red de Perlas*. Es muy probable que no sepa nada, ya que el secretismo suele dominar este tipo de transacciones, pero puede ser un hilo del que tirar.

Ya entrada la madrugada, los compañeros regresan al *Grifo Rugiente*, donde un somnoliento sirviente les abre para que puedan descansar en sus habitaciones, aunque por precaución establecen turnos de guardia en el pasillo exterior.

Unos golpes llamando a sus puertas los despiertan casi a mitad de la mañana. Tímidamente, el mozo de cuadras de la posada les indica que **Michael** le pidió que lo sustituyera montando vigilancia, entregándole varias monedas de plata en compensación. También le dijo que los despertase cuando hubieran pasado un par de horas después del amanecer.

En la sala común, **Tamara** los recibe con una mirada inquisitiva, sabedora de que el grupo se ausentó la noche anterior hasta altas horas. Mientras les sirve un desayuno abundante, les explica que su joven compañero bajó al poco de abrir la cocina para comer un poco, preguntándole luego indicaciones para dirigirse a la torre de **Delthrin Everet**, el mago al que todos en la ciudad conocen como el **Oscuro**, o el **Amo de los Muertos**.

Muy intrigados por la extraña reacción de **Michael**, **El'Del'tint** y **Galahad** deciden ir a toda prisa a la morada del necromante, mientras que **Vera** opta por mantener su cita con **Emma Tel** para que le enseñe los lugares más importantes de la *Ciudad de las Especies*.

Los hermanos recorren casi a la carrera las calles hasta la zona cercana al puerto donde se levanta un pináculo de varios pisos, junto a un par de construcciones anexas. Las dos manzanas de edificios a su alrededor parecen estar dedicados en su mayoría a zonas de almacenaje, ya que nadie quiere vivir en las cercanías de la morada del enigmático mago.

Al llegar a las puertas, son recibidos por la aprendiz del **Oscuro**, la tiefling que vieron en el local de **Elsa de Sune** hace dos noches. La mujer les confirma que **Michael** pidió una audiencia hace una hora con su maestro, y ahora se encuentra reunido con él, a la espera de la realización de un ritual que ha solicitado. Pueden esperar a que termine y regresar más tarde, cuando el necromante podrá recibirlos.

Resignados a la espera, **El'Del'tint** y **Galahad** optan por montar vigilancia entre los almacenes situados en la última línea de edificaciones más cercanas a la torre.

El tiempo pasa lentamente hasta que, una súbita sacudida hace estallar los ventanales de uno de los pisos superiores de la torre, por el que comienza a emerger una nube densa de humo negruzco, que desciende pesadamente hacia las calles. Alarmados, los dos aventureros se acercan expectantes.

Una segunda explosión revienta el muro por debajo del boquete humeante, arrojando una lluvia de pequeños cascotes que caen a poca distancia del avance de los héroes, afortunadamente sin causarles ningún daño. Por un momento, creen vislumbrar la forma de una figura que cae desde el boquete abierto, siendo engullida por la nube oscura que se sigue extendiendo alrededor del complejo del mago.

Al penetrar en el interior de vapores oscuros sienten un extraño picor en los ojos y la garganta. Apenas pueden ver a unos pocos metros de distancia, pero consiguen orientarse hacia las escaleras de entrada del pináculo, cerca de donde han caído la mayoría de los restos.

Un sutil movimiento llama su atención. Varias siluetas de rasgos alargados e inhumanos se dibujan entre el humo, aunque las formas también parecen inconsistentes, como si no tuvieran cuerpos físicos. Una de ellas irradia una negrura casi palpable, y **Galahad** contempla horrorizado el contorno de un ser de origen inequívocamente demoníaco. La mente del helmita se dispara en alerta cuando unas terribles palabras resuenan en su interior cruelmente. “El **Príncipe Orcus** os conoce, paladín”.

Ajena a todos estos acontecimientos, **Vera** se reúne con **Emma Tel**, la joven ayudante de **Larry Lander**. La primera parada de ambas mujeres es el *Gremio de los Ingenieros*, donde conoce a la mecánica jefe, una pequeña y locuaz gnoma llamada **Queck Majet**. Justo antes de entrar en el complejo, cuyos tejados están salpicados de chimeneas y ruedas mecánicas, una explosión lejana resuena en el aire, lo que alerta a los jóvenes iniciados de **Gond** que se encuentran en las puertas. Unos segundos después, se escucha otro estruendo más potente pero, para alivio de los presentes, no se ha originado en el interior la sede del gremio, sino que parece proceder de la ribera sur de la ciudad.

Queck los recibe cordialmente en las salas de talleres, donde se están probando diversos ingenios, entre los que destaca una especie de carromato montado sobre unos rieles, y un arma que parece emplear el terrible polvo negro. La pequeña gnoma lleva un mandil de trabajo con un cinturón lleno de herramientas, pero se toma una pausa en su trabajo para atenderlas, mostrando cierto interés cuando **Emma** presenta a su acompañante como miembro de la **Compañía Aventurera de la Guardia Ardiente**. Lo cierto es que ha oído hablar de los ataques producidos en los suburbios, aunque ni ella ni los iniciados y mecánicos que trabajan en el gremio han sufrido ningún percance. Desgraciadamente sí conocía a la primera víctima mortal, el sastre **Kinaunen**.

No obstante, sí que les confirma que se han producido algunos acontecimientos ciertamente curiosos en los últimos tiempos. Hace un par de meses, un oficial del ejército, que curiosamente portaba también una insignia del **Coster Comercial Milcabezas** se presentó para tantearla sobre la posibilidad de instalar un arma de pólvora negra sobre una plataforma móvil de una nave de guerra, al estilo de los montajes que su gremio prepara para armas de apoyo como ballistas o catapultas ligeras. Cree recordar que el nombre del ingeniero militar era **Bram Stillwell**. Por otro lado, también comenzaron a encontrarse restos de animales colgados de muchas tiendas y negocios del barrio, muy similares a los talismanes que suelen emplear los Gur. Algunos de los vecinos se asustaron, pero no ha ocurrido nada fuera de lo normal, por lo que piensa que únicamente se trató de algún tipo de broma macabra.

Al escuchar a la gnoma, **Vera** muestra interés en su relación con el propietario asesinado del *Vestidor del Rey*. La comunidad no humana de *Marsember* no es demasiado numerosa y los gnomos todavía lo son menos. **Kinaunen** empezó como ayuda de cámara de la familia **Halcóndisperso**, que posee una mansión de verano cercana a la ciudad. Al parecer, hace unos diez años, la **Dama Mavel Halcóndisperso** sufrió allí una terrible tragedia. La familia noble no se ha preocupado de volver a visitarla y el lugar ha ido siendo engullido poco a poco por la marisma.

La clériga sunita aprovecha para mencionar los rumores que ha escuchado acerca del culto de **Jergal** en la *Ciudad de las Especies*. **Queck** parece algo más reticente a hablar acerca de ello, pero el carisma de la semielfa hace que se relaje. La mecánica le confía una historia que ya conoce, la de la clériga asesina jergali, una mujer llamara **Minara**. Para sorpresa de **Vera**, la gnoma conoce al **Hermano Vulkan**, ya que tiempo atrás ofreció ayuda a los **Hermanos de Sangre** durante sus peripecias en la ciudad de los canales. También le manifiesta que algunas enseñanzas relacionadas con la misteriosa deidad siguen difundándose por las calles, aunque mezcladas también con el dogma del **Señor de la Mañana**. Menciona nombres que la sacerdotisa reconoce, como el predicador **Dalimus** o el clérigo de **Lathander Reast Mycer**.

Tras la larga charla, **Emma** propone a **Vera** almorzar en un local conocido como el *Gaitero Empapado*, famoso por sus tapas y vinos. A pesar de que todavía no es mediodía, el sitio está animado, con vecinos locales y otros visitantes de mayor alcurnia.

En una de las mesas, uno de los individuos llama la atención de la semielfa. Se trata del mismo individuo que vio en el *Grifo Rugiente*, portando la enseña de **Milcabezas**. Sentados en la mesa contigua están también los dos guardaespaldas que ya le acompañaban en la posada. Frente al mercader, hay un hombre de rasgos amnitas, aunque de rostro un poco demacrado, que viste ropas elegantes. **Vera** intenta seguir el hilo de su conversación leyendo sus labios, pero no consigue prestar la suficiente atención para sacar algo en claro de la naturaleza del encuentro entre ambos hombres.

Emma rompe su concentración con un suave codazo, y le señala a un individuo de aspecto singular. Por sus vestiduras coloridas y abalorios está claro que es un Gur, aunque su aspecto es algo torvo. El recién llegado se dirige directamente hacia la mesa se encuentra observando **Vera**. **Emma** le susurra que el hombre es **Riordo Almanu**, aunque en la comunidad Gur lo apodan el **Oscurantista**, ya que tiene fama de ser un brujo bokor, y le rodea una reputación bastante siniestra.

Inmediatamente, **Vera** percibe que no hay cordialidad entre el Gur y el mercader. Tal es así, que incluso parece que los guardaespaldas de éste se giran y tocan instintivamente la empuñadura de sus armas. Interviene entonces el tercer hombre, el pálido amnita, que pone una mano suavemente sobre el dorso de la palma del Gur. Por un instante, la clériga cree percibir como el brujo contiene el aliento y su rostro muda de color. Se hace un silencio incómodo en la mesa, hasta que el Gur entrega un pequeño saquito al misterioso individuo, para luego apresurarse a salir del *Gaitero Empapado*. Como si no hubiera pasado nada, el elegante desconocido continúa conversando con el hombre de **Milcabezas** con total normalidad.

Ni **Vera**, ni **Emma** saben muy bien qué ha ocurrido, pero ambas han tenido una sensación tenebrosa por un instante. Antes de abandonar la taberna, la sacerdotisa logra sonsacar algo de información útil. Desconoce la identidad del individuo elegante, pero el otro resulta ser **Brandon Stillwell**, al que ya mencionó **Queck Majet**.

De vuelta en las calles, las dos mujeres escuchan el sonido repetido de un silbato, así como el pesado rumor de un carromato pesado que se mueve a bastante velocidad por una de las avenidas principales. **Emma** sospecha que se ha movilizó a la **Guardia** para algún asunto importante, que puede tener relación con las explosiones que escucharon hace un rato.

Para alejar las malas vibraciones que todavía flotan en el ambiente, **Emma** le ofrece visitar la zona cercana a los astilleros, donde podrán ver cómo toman forma las nuevas naves de guerra de la **Armada Imperial** y, tal vez, tengan la suerte de asistir a alguno de los discursos callejeros de **Dalimus**.

Fuera del recinto militar, hay varias plazoletas interconectadas en las que hay pequeños tenderetes que ofrecen comida y bebida a los turnos de trabajadores que se toman un descanso. Es allí donde las dos jóvenes escuchan una voz profunda que se eleva por encima del trajín de los muelles. Una veintena de personas

observa con leve interés a un hombre que habla desde una improvisada plataforma de madera, junto a la que hay una pequeña carretilla con varias frutas de gran tamaño. **Dalimus** resulta ser un tipo de aspecto duro, con tatuajes que lo identifican como un antiguo miembro de una de las bandas de la ciudad. Viste ropajes sencillos, pero, aunque su voz es ronca y profunda, **Vera** percibe pasión en su tono. Habla de un mundo de cambios, en el que deben abandonarse las viejas costumbres que esclavizan a los hombres. Un mundo que está cercano, pero por el que habrá que luchar, por el que vale la pena luchar. Habla de **Jergal**, como **Señor del Final de Todas las Cosas**, y de **Lathander**, como deidad patrona de la renovación y del nacimiento. Ambos mensajes deben unirse para entender la gran verdad que debe ser revelada. Él mismo reconoce haber tenido un pasado turbio, dominado por el crimen, pero haber abierto los ojos gracias a las palabras de **Ahksiva**, una de las primeras conversas.

Poco a poco, la gente se va acercando con curiosidad, hasta que para cuando **Dalimus** termina su discurso, hay casi medio centenar reunidos a su alrededor. Luego, con gesto solemne, clave tres pequeñas estacas en una zona terrosa cercana y empala en las mismas tres melones, dejándolos expuestos en la plaza. De algún modo, **Vera** se da cuenta de que este gesto tiene un aire ritual, que parece tener su efecto sobre la multitud, que asiente sin palabras a los gestos del predicador.

Suena una campana lejana, y los trabajadores del turno de descanso regresan a sus quehaceres, lo que provoca el desalojo del espacio. **Dalimus** recoge la carretilla, momento en el que **Vera** le indica a **Emma** que se quedé atrás y aprovecha para abordarlo. La sunita le pregunta por el significado de las frutas clavadas, a lo que **Dalimus** le responde señalándole el poder de los símbolos. Representan la decadencia de los viejos *Reinos*, y la necesidad del cambio.

Lo cierto es que el extraño orador parece un individuo enigmático. La joven sunita percibe sus antiguas maneras de matón callejero, pero hay una fuerza en sus palabras que no es la ordinaria en un hombre que se ganaba la vida como ladrón y músculo de alquiler. Percibiendo su interés, el propio **Dalimus** le explica que hay individuos más dignos que él para transmitir el mensaje, como el sacerdote de **Lathander Reast Mycer**, quien suele realizar pequeños encuentros con aquellos que sienten curiosidad. Le entrega un panfleto impreso con sencillez, en el que se anima a aquéllos que quieran saber más cosas sobre el cambio a acudir al anochecer a la *Guía de la Penumbra*.

Tras despedirse, **Vera** se reúne nuevamente con **Emma**, quien comenta que dicho lugar es un antiguo cementerio local, cuyo edificio principal está construido de granito blanco y que se levanta encima de la creciente marisma. Antiguamente, muchos nobles y gente adinerada enterraban allí a sus difuntos, pero con el avance de la ciénaga, las familias nobles trasladaron los restos de los suyos a sus propios panteones, y actualmente es un lugar desocupado y en estado casi ruinoso.

Algo cansadas por el ajetreo de la mañana, regresan al estudio de **Larry**, donde encuentran el edificio cerrado. En el interior, encuentran una nota del iniciado de **Oghma** en la que indica que ha acudido a investigar unos extraños sucesos en la barriada cercana a los *Sifones*. Al parecer, el **Señor** de la ciudad ha dado orden a los **Magos de Guerra** de detener al **Oscuro**.

Intrigada por estas noticias y sabedora de que sus camaradas se encaminaban hacia la torre del nigromante en busca de **Michael**, **Vera** se despide de la joven y se dirige de regreso al *Grifo Rugiente* para comprobar si sus amigos han regresado.

Unas horas antes, **El'Del'tint** y **Galahad** se enfrentan al mal cara a cara. Dentro de la nube, distinguen con dificultad las formas fantasmagóricas de las gárgolas aladas que han emergido de la torre. El humo también les provoca un extraño picor en los ojos y en la garganta, pero consiguen soportarlo estoicamente. No obstante, es

la alta figura oscura, que parece consumir la luz a su alrededor y cuya voz ha resonado en sus mentes, la que se erige como la principal amenaza. De la silueta impía del demonio emerge un chillido que taladra los oídos de ambos héroes, al tiempo que las criaturas menores se abalanzan con garras insustanciales contra ellos.

Galahad consigue emplear el poder otorgado por el **Gran Guardián** para bloquear parte de los ataques contra su hermano y contraatacar, usando su propio escudo para desviar los zarpazos dirigidos contra él mismo.

Conscientes de su situación de inferioridad, los aventureros retroceden tanteando entre el humo, para tratar de proteger su espalda en una de las paredes de la calle. El demonio sombrío advierte su maniobra y se concentra brevemente. Uno de los cascotes caídos del muro de la torre sale disparado como un proyectil contra **Galahad**, que recibe el tremendo impacto. El campeón trastabilla, pero se mantiene en pie y recurre a su fe para sanar sus heridas. Junto con **El'Del'tint**, logran salir hasta el comienzo de la calle, libre de la densa humareda. A sus espaldas, escuchan los gritos de los ciudadanos alarmados por todo lo que está sucediendo.

Ambos hombres logran llegar a la plaza, donde los lugareños huyen asustados al ver surgir a las criaturas espectrales. Percibiendo su miedo, los cuatro seres se lanzan sobre los infelices vecinos. Tres de ellas se introducen horrendamente en ellos, dejándolos momentáneamente paralizados, aunque otra chilla de dolor cuando resulta rechazada en su intento de posesión.

Como manejados por hilos invisibles, los tres ciudadanos atacan a **El'Del'tint** y **Galahad**, dominados por una fuerza asesina. Uno de ellos asesta un tremendo puñetazo en el pecho del semielfo, que lo deja casi sin aliento. Los héroes se ven asaltados por la tesitura de tratar de dejar fuera de combate a sus adversarios sin herir de gravedad a los inocentes que poseen.

Un grito resuena tras ellos, sorprendiendo a los dos hermanos. Es **Michael**, pero a su vez no parece él. Su timbre es el mismo, pero su tono se ha hecho más firme, como si no admitiera réplica. El joven está cubierto de arañazos y magulladuras, y sus ropas están destrozados. Aun así, empuña su espada de hoja larga con ambas manos y descarga un tajo sobre uno de los lugareños poseídos, al tiempo que invoca una orden que resuena en una lengua desconocida para los aventureros. El filo provoca un profundo corte en el blanco, que cae al suelo, como si el golpe hubiera sido mortal. De la herida abierta empieza a manar no sólo sangre, sino también unos jirones de sombra que gimen sin voz. El ser espectral es arrancado del cuerpo de su víctima e implosiona, desapareciendo en una pequeña nube de humo negruzco.

Embravecidos por la inesperada aparición de su camarada, **Galahad** propicia un golpe con el pomo a uno de los poseídos, que cae inconsciente al suelo. Inmediatamente, la sombra demoníaca que lo dominaba emerge de su cuerpo, enfrentándose a los héroes. **El'Del'tint** secunda a su hermano, asestando un fuerte puñetazo a otro de sus adversarios.

Sorprendido por el giro que ha tomado la lucha, el demonio sombrío lanza un alarido mental sobre **Michael**, que soporta el maligno asalto. A su vez, las sombras menores atacan a **El'Del'tint** y a otro de los lugareños que trataba de escapar. **Galahad** vuelve a detener el ataque a su hermano usando la barrera protectora de **Helm**, y devuelve el golpe, asestando un espadazo con la parte plana de su hoja que deja fuera de combate a otro ciudadano, liberando a la criatura impía que lo dominaba. Al percibir la naturaleza incorpórea de estos seres, **El'Del'tint** descarga una ráfaga de proyectiles arcanos contra uno de ellos, provocando que su forma se agite de dolor.

Enfurecido por la enconada resistencia de los héroes, el sirviente de **Orcus** ataca con sus garras brumosas a **Galahad** y **Michael**, dejando que sus sicarios se ocupen de **El'Del'tint**. **Michael** lanza un desafío a la criatura en una lengua extraña. Como si se doblegase a su voluntad, la sangre del suelo de uno del herido cuya sombra destruyó con su primer ataque, se condensa y forma una bola, que se une a la que la que cubre sus propias

heridas. El asombroso proyectil sale disparado hacia el demonio, pero éste lo esquivo moviéndose tan rápido que, por un instante, parece un borrón.

De la calle que enlaza con una de las avenidas centrales del islote en el que se encuentran emerge una patrulla a la carrera con cuatro **Guardias**, que miran atónitos la escena que se desarrolla ante sus ojos, aunque enseguida se reponen y aprestan sus armas para enfrentarse a los seres de pesadilla. Las armas normales parecen tener poco efecto sobre las sombras demoníacas, pero la espada encantada de **Galahad** acaba con una de ellas, y **El'Del'tint** continúa martilleando con su magia arcana a otra.

El demonio de **Orcus** vuelve su atención hacia el paladín helmita, pero su escudo, imbuido por el símbolo del **Gran Guardián**, detiene la garra espectral como si fuera sólida, lo que provoca que el ataque resbale en su superficie y el ser maligno se incruste las afiladas uñas sombrías en su propio torso, desatando un aullido mental de dolor y frustración. Enfervorizados por el liderazgo del campeón, los **Dragones Púrpura** atacan valientemente a las sombras menores, aunque sus armas no consiguen herirlas de gravedad. Uno de ellos, poseído por alguno de los seres malignos que había quedado fuera de la reyerta, ataca por la espalda a sus propios compañeros.

Sin embargo, la balanza de la contienda se ha decantado ya del bando de los aventureros y sus aliados. **El'Del'tint** conjura una vez más, y de su mano surgen tres dardos de magia que acaban con una de las gárgolas incorpóreas. A su vez, **Michael** recita una extraña plegaria, y el acero de su espada larga se vuelve traslúcido, cubierto con una luz purpúrea. Su arma corta entonces la sustancia de las criaturas como si éstas fueran de carne y hueso, lo que provoca su desconcierto. El filo de **Galahad** también hiende la forma del demonio sombrío y éste, abrumado y derrotado, da un salto hacia atrás, impulsado por sus alas membranosas para quedar oculto nuevamente en la nube de humo oscuro. Desafiándolo con rabia, **Michael** lo persigue a la carrera, y el joven luchador también desaparece de la vista de todos.

El trío de **Dragones Púrpura** rodea a su camarada poseído, mientras asumen la situación. Afortunadamente, **Galahad** interviene con decisión y, con un potente golpe romo, deja inconsciente al soldado, del que emerge otro demonio incorpóreo. No obstante, la criatura apenas tiene tiempo a huir, pues es abatida por la magia de combate de **El'Del'tint**, lo que sella la victoria de los héroes.

Como si poseyera una conciencia propia, la bruma oscura que emanaba de la maltrecha torre comienza a recluir y a desvanecerse. Los dos hermanos se mantienen vigilantes, mientras ayuda a los hombres de la **Guardia** a auxiliar a los heridos. Por suerte, ninguno de los inocentes poseídos por los demonios ha muerto, aunque algunos sí que han sufrido heridas graves. De las calles cercanas les llegan los gritos ahogados de los vecinos que escaparon, así como el tintineo de las armaduras metálicas de más **Dragones Púrpura**.

Cuando la bruma oscura se retira por completo, no hay ni rastro del servidor de **Orcus**, pero el cuerpo de **Michael** está caído a pocos metros de la torre del **Oscuro**. Respira muy débilmente, y parece un milagro que haya sobrevivido a la multitud de heridas, entre cortes y contusiones.

Una de las primeras patrullas que llega está al mando de un clérigo militar, el **Hermano Seeman de Lathander**, quien se encarga de los heridos y les pide que relaten lo ocurrido, al tiempo que una pareja de **Dragones Púrpura** va en busca de **Magos de Guerra** y otros clérigos para que acordonen la zona.

Poco a poco, los caídos se recuperan, y los ciudadanos son acompañados por clérigos del **Señor de la Mañana** que llegan desde el *Salón de la Nieblamatinal*.

Tras explicar con detalle lo ocurrido al **Hermano Seeman**, y asegurarse de que **Michael** está fuera de peligro, junto con otros iniciados, los hermanos ayudan a los sacerdotes y magos a recorrer toda la barriada en busca de cualquier emanación maligna que delate la presencia de fuerzas demoníacas.

Su búsqueda no se ve recompensada, por lo que asumen que la criatura ha escapado o se ha refugiado en la torre de la que, aparentemente, emergió.

La llegada de un extraño carro, cuyas paredes están revestidas de metal salpicado por símbolos arcanos, desencadena nuevos acontecimientos. El **Mago de Guerra** de mayor rango ha dispuesto que **Delthrin Everet**, conocido por muchos de los locales como el **Amo de los Muertos**, sea detenido para ser interrogado en profundidad por la causa de las explosiones, el extraño humo negruzco y la aparición de seres del inframundo. Su torre será vigilada con salvaguardas arcanas y patrullas reforzadas por otros magos y clérigos auxiliares.

Para sorpresa y alivio de muchos de los presentes, el propio nigromante abre las puertas de su complejo y se entrega sin oponer ninguna resistencia. Es un hombre de unos cuarenta y pico años, que viste de forma pulcra, pero sin ostentaciones y del que emana una tremenda sensación de autocontrol. Cuando los **Magos de Guerra** le preguntan por su aprendizaje, menciona que abandonó la torre hace unas horas para hacer un recado. **El'Del'tint** se da cuenta de la mentira, pero opta por no decir nada.

Una vez que el **Oscuro** es puesto en custodia y el carromato arcano se marcha con una fuerte escolta, el **Hermano Seeman** agradece a los héroes su participación defendiendo a los ciudadanos de las criaturas malignas. **Michael** ha recuperado el conocimiento, aunque el joven se muestra confuso y apenas es consciente de lo que le rodea. El clérigo de **Lathander** también acepta su ofrecimiento para ayudar a las fuerzas del orden en la búsqueda del demonio sombrío.

De regreso al *Grifo Rugiente*, los hermanos, que tienen que ayudar a caminar al todavía aturdido **Michael**, se topan con **Vera**. La joven semielfa había acudido a la posada, pero al constatar que no se encontraban allí, y conociendo los rumores acerca de un incidente cercano a la torre del **Oscuro**, se apresuraba hacia dicho lugar para averiguar si estaban sanos y salvos.

Durante el periplo de regreso, el trío de aventureros intercambia los relatos de sus peripecias. **Michael** continúa fuera de combate, lo que empieza a preocuparles tanto como su extraño comportamiento durante la lucha con los demonios.

Cuando se encuentran a la vista del establecimiento, **Galahad** escucha un susurro a su lado, aunque no hay nadie allí, como si alguien hubiera proyectado su voz por medios mágicos. Al mirar hacia donde le indica la voz, una esquina en la parte trasera de los cobertizos de la posada, descubren una figura embozada. Con precaución, los héroes se aproximan, para descubrir que no es ni más ni menos que la aprendiz tiefling del nigromante **Delthrin Everet**. La maga les asegura que su maestro no ha tenido nada que ver con la aparición de las criaturas abisales. Cuando su compañero visitó la torre, refiriéndose a **Michael**, preguntó acerca de magia capaz de devolver la memoria a una persona. Aunque su mentor no había memorizado ningún sortilegio concreto para dicho fin, sí que posee un objeto mágico capaz de desbloquear recuerdos y experiencias pasadas, en conjunción con un ritual relativamente sencillo de hipnosis. Sin embargo, apenas su joven amigo entró en trance, todo se torció. Algo malvado entró en la torre, pero no atravesó las defensas arcanas, sino que lo hizo a través de un vínculo desde el interior. La tiefling les muestra entonces un medallón plateado parcialmente deformado, como si el metal se hubiera fundido. Se adivina en el mismo una especie de escudo heráldico, aunque ahora está irreconocible. Los héroes se quedan momentáneamente petrificados, pues reconocen el objeto. El anciano **Abad Ambrus de Oghma** les habló del mismo cuando les describió cómo rescató a **Michael** cuando atravesó el portal cerca de *Retiro Dorado*. Ese mismo talismán fue encontrado después siglos después por el veterano cazatesoros **Kargos McNuil**, quien se lo entregó a la **Dama Nzssar**. Recuerdan que la noble los invitó a todos a la *Mansión Bleth* en *Suzail*, con la esperanza de que **Michael**

podiera recordar algo sobre su pasado si veía los retratos y reliquias de la familia de su marido. Probablemente se lo devolvió al joven como un regalo, ya que al fin y al cabo le había pertenecido tiempo atrás.

Yablesa, pues así se ha presentado la aprendiz del **Oscuro**, les explica que puede que el objeto poseyera algún tipo de aura durmiente, que se activó sólo al darse determinadas circunstancias. En todo caso, la magia ahora ha desaparecido, pero deben seguir manejándolo con cuidado. Tras entregarles el maltrecho medallón, la tiefling se despide de ellos, comentándoles que va a ocultarse en un escondite seguro hasta que su maestro sea puesto en libertad, un hecho del que parece no mostrar duda alguna.

Una vez en la posada, a petición de **Vera**, **Tamara Reed** prepara un baño para poder asesar a **Michael**, lo que la sacerdotisa sunita aprovecha para revisar si muestra algún tatuaje o marca distintivos.

Un par de horas después, el joven recupera por completo el conocimiento. No recuerda nada más allá del momento en el que mago de la torre comenzó a recitar un conjuro, que pretendía ayudarlo a desbloquear sus recuerdos. Conserva la memoria fugaz de haber sentido como la luz del sol desaparecía, más allá del ventanal, engullida por una nube oscura, que luego hizo estallar los cristales, llenándolo todo de un humo negruzco.

El'Del'tint y **Galahad** le relatan entonces lo ocurrido en los alrededores de la plaza, así como los extraños poderes que mostró para combatir a los demonios sombríos. También le devuelve el medallón familiar que les entregó la aprendiz del nigromante, prometiéndole el hechicero semielfo que usará su magia para restaurarlo. Todo esto afecta notablemente a **Michael**, quien se queda mucho más taciturno que de costumbre, y los héroes perciben la lucha interior y las dudas que asaltan al joven cormyreano.

Los compañeros descansan durante gran parte de la tarde, con objeto de visitar la reunión anunciada en el folleto que consiguió **Vera**. Con el fin de poder revisar la zona de suburbios donde se encuentra el antiguo mausoleo, el grupo llega con antelación respecto a la hora de comienzo que se indica. Se encuentran con calles poco transitadas y con que la mayoría de los edificios que rodean la *Guía de la Penumbra* están abandonados, con sus puertas y ventanas tapiadas por tableros de madera. No obstante, sí vislumbran cierta actividad en el interior del que en su día debió ser una imponente construcción de dos plantas, con una sólida base de granito blanquecino. En las escaleras que conducen al acceso principal, distinguen dos individuos que parecen controlar la entrada, aunque no se les ve fuertemente armados. Además, durante la inspección, **Vera** percibe un aura mágica que irradia del interior. Una especie de plegaria protectora vinculada al culto de **Jergal**. Para evitar levantar sospechas, los aventureros acuerdan que **Galahad** y **Michael** permanezcan ocultos en un callejón lateral cercano, por si hubiera problemas. **El'Del'tint** y **Vera** acudirán a la reunión para ver qué pueden descubrir acerca de esta misteriosa sociedad.

Conforme se acerca la hora, sí que ven a varios ciudadanos llegar al edificio, tanto solos, como una pareja y un grupo de cuatro individuos que van juntos. Alguno de ellos hace un extraño gesto a los porteros, que lo devuelven, como si se tratase de un saludo ritual.

Cuando los dos semielfos están a punto de entrar, **Galahad**, que busca un buen escondite donde pasar desapercibido si alguien entra o sale del mausoleo, realiza un macabro descubrimiento. En una pequeña grieta en la pared han colocado el ojo de un animal, probablemente una oveja o una vaca, sujetándolo con una especie de redcilla de telaraña. Asqueado, el paladín lo aplasta inmediatamente.

Al aproximarse a los guardias, **Vera** les enseña el folleto que le entregó **Dalimus** y les permiten el paso, aunque sí que requisan la espada larga de **El'Del'tint**, prometiéndole que le será devuelta a la salida.

El interior del edificio está iluminado por varias lámparas de aceite y ha sido acondicionado y limpiado para volverlo a poner en uso, aunque varias de las grandes cristaleras están rotas. Una chimenea y varios braseros calientan la sala principal, donde hay otros nueve asistentes, así como al menos media docena de miembros

del nuevo culto. Uno de ellos proporciona a los recién llegados un poco de agua, vino suave, o hidromiel, mientras esperan la aparición del orador.

Al cabo de unos minutos, un hombre entrado en la treintena emerge de unas escaleras de piedra que, aparentemente, conducen a las antiguas criptas. Su porte es noble, y viste una cota de mallas dorada, aunque los aventureros se dan cuenta de que la armadura es más ceremonial que una verdadera protección, y tiene motivos asociados a la **Iglesia de Lathander**, aunque el símbolo que muestra colgado en su pecho no es el del **Señor de la Mañana**, sino una especie de cráneo decorado de una forma extraña, diferente al objeto jergali que encontraron entre las ruinas del *Vestidor del Rey*.

Reast Mycer es un hombre que habla con pasión y cuya figura emana liderazgo. Su discurso se apoya tanto en las enseñanzas de **Lathander** como en las de **Jergal**, y pide a los asistentes que tengan la fuerza de voluntad para acoger ambas y a ser los artífices de su propio destino. En cierta forma, su discurso aboga para que las gentes abandonen las creencias de las religiones convencionales o las estructuras sociales impuestas por las leyes y las tradiciones. **El'Del'tint** y **Vera** se dan cuenta de que todos los presentes reaccionan favorablemente a su mensaje, en el que él mismo pone como ejemplo su conversión desde la fe de **Lathander**, o la de la profetisa **Ahksiva** desde la de **Sune**.

Al finalizar su discurso, **Reast** los invita a todos a exponer abiertamente sus preguntas, y a visitar el lugar para seguir hablando sobre el nuevo mundo que pretenden crear. Los dos aventureros aprovechan para conversar con el clérigo, quien no se considera un hereje, pese a que sus enseñanzas podrían ser tomadas como tales. Sin embargo, no se muestra preocupado por ser tachado como un revolucionario. Él mismo reconoce haberse enfrentado a su propia familia, pero asume que la revolución que predica no será llevada a cabo sin hacer tambalearse muchas de las cadenas religiosas y sociales que atenazan al pueblo. Agradece el interés que muestran, y les comenta que podrían ser miembros valiosos de su culto, cuando empiecen a transmitir su mensaje más allá de *Marsember*.

Cuando le preguntan también por el oscuro origen de **Jergal**, **Reast** asiente en que sus prejuicios son fundados, ya que se trata de una deidad antigua y poco conocida. Les relata entonces la leyenda del **Trío Oscuro**, en la que, siglos atrás, tres poderosos aventureros mortales, **Bane**, **Bhaal** y **Myrkul**, asaltaron el *Castillo de Huesos*, donde se enfrentaron a **Jergal**, en aquel momento el **Señor de la Muerte**. No obstante, hastiado por el poder, **Jergal** les ofreció entregarles sus poderes, permaneciendo como su senescal para ayudarles en la transición a la divinidad. **Bane** escogió el manto de la tiranía; **Bhaal** las artes del asesinato; y **Myrkul** se quedó con el dominio de la muerte. Desde entonces, aunque muchos han seguido desconfiando de **Jergal**, también posee un aspecto que protege a los vivos de los seres de ultratumba, aquellos que han violado las leyes de la vida y la muerte.

Tras prometer a **Reast Mycer** que regresarán en el futuro para saber más sobre su culto y, tal vez, conocer a **Ahksiva**, la pareja de semielfos se reúne nuevamente con sus otros camaradas, que han visto como el edificio se iba desalojando poco a poco. Algunos de los asistentes incluso iban escoltados por miembros de la sociedad para protegerlos de vuelta a sus hogares, debido a al estado tan abandonado del distrito periférico.

10 Alturiak: La noche ha transcurrido sin ningún evento destacable en el *Grifo Rugiente*, aunque los héroes se dan cuenta de que **Michael** no ha descansado demasiado, atenazado todavía por las experiencias del día anterior.

Tras reparar su medallón familiar del joven mediante magia, **Vera** invoca también una plegaria protectora sobre los restos del gnomo **Kinaunen**, con la esperanza de contrarrestar o, al menos, ralentizar la maldición que los está consumiendo.

Después de desayunar, los compañeros se dirigen a casa de **Randall Boudreaux**, con la intención de que los acompañe al barrio Gur, tal y como les había prometido. El investigador sigue en horas bajas, y **Galahad** no deja de advertir un fuerte y extraño olor a algún tipo de incienso, que podría deberse a las velas encendidas en la especie de altarcillo dentro del armario del que les habló **Vera**.

Curiosamente, la reputada **Reina** de los **Hijos de Selúne** regenta una tienda que vende todo tipo de artículos exóticos en mitad del distrito Gur. **María Laveau** es una mujer de piel oscura, de pequeña estatura y complexión delgada, pero de la que irradia una increíble sensación de paz. Cuando **Randall** los presenta como amigos y aventureros que tratan de ayudar a la comunidad, les da la bienvenida sin ninguna reserva.

Hechas las presentaciones, **Randall** se excusa y les promete esperarles fuera a que terminen sus asuntos. El grupo se da cuenta de que la Gur mira al veterano soldado con cierta tristeza, pero luego, vuelve su atención hacia a ellos, ofreciéndoles su ayuda en la medida en que esté a su alcance. Sabe de los prejuicios de las gentes normales sobre los suyos y sobre la magia ancestral que practican.

Los héroes le presentan los restos de hueso del difunto gnomo, así como el símbolo de la calavera y la otra diminuta calavera de hueso que conservaron, tras entregar el resto a la **Guardia**, cuando fueron atacados por **Ptiro Valner** y sus sicarios. Al examinarlos, **María** les confirma que hay magia necromántica vinculada a dichos objetos, pero que necesitará realizar un ritual complejo para pedir ayuda a sus espíritus familiares y descubrir cuál es su propósito. Les promete que, si vuelven pasado el anochecer o al día siguiente, podrá darles más información.

Vera le consulta también acerca de la presencia del culto a **Jergal** en la ciudad, algo que no ha pasado desapercibido para **María**, aunque la Gur reconoce que sabe poco de las deidades antiguas. La magia Gur, que muchos denostan como brujería, se basa en la comunión con los espíritus, tanto de la naturaleza como de los muertos, y **Jergal** es una deidad poderosa en el dominio de la muerte. No obstante, el símbolo que ha visto en algunos de los predicadores callejeros que ahora pululan por la ciudad portuaria muestran un símbolo distinto al que han traído los héroes. Se trata de una calavera llorosa, cuyo diseño coincide con el que **El'Del'tint** y **Vera** observaron colgando del cuello de **Reast Mycer**.

Galahad aprovecha también para preguntar si los Gur están detrás de los extraños amuletos que aparecieron colgando en varias zonas de la ciudad. Aquí **María** admite que algunos de sus parientes son especialmente supersticiosos. Uno de ellos, **Antoli Munoff**, quien se dedica a vender talismanes protectores o gris-gris, ha estado colocando algunos en varios lugares de los barrios cercanos, pero son totalmente inofensivos.

Al escuchar el nombre del mercader ambulante, **Vera** inquiere a la **Reina Gur** por **Riordo Almanu**, contra el que le previno **Emma** cuando lo vieron reunido con el miembro del **Coster Comercial Milcabezas** y el tercer hombre desconocido. Al escuchar el nombre, **María** hace un claro gesto de desprecio. **Riordo**, apodado el **Oscurantista** por muchos de los suyos, es un hombre sin escrúpulos, que trafica con venenos, pociones, y objetos malditos. Algunos creen que es un bokor, un brujo malvado, pero nunca se ha podido descubrir que haya usado la magia Gur directamente para causar daño, por lo que no ha violado ninguna de sus leyes. Para su comunidad, la magia y los espíritus son como un arma, que puede ser usada para hacer el bien o el mal, pero que no es malvada por naturaleza.

Viendo que los conocimientos de **María Laveau** están a la altura de lo que les contó **Randall**, los aventureros deciden confiar en su buena predisposición, y le ofrecen a **Michael** que la mujer sabia use su vínculo espiritual para ver si puede averiguar algo sobre su condición. El joven se muestra conforme y **María** dispone varios objetos rituales y se prepara para comulgar con sus antepasados a través de su familiar místico. Mientras realiza una serie de cánticos y complejos gestos, entra en una especie de trance, que apenas dura un minuto.

Al finalizar, les explica con alivio que su compaero no emana ningun tipo de aura malvada, ni esta afectado por una maldicion o la influencia de un espiritu.

Satisfechos con su visita, **María** les expone una forma de compensar sus honorarios, aunque no se trata de un pago material, ni a corto plazo. Hace años, su madre fue asesinada por un poderoso bokor rival, **Gran John**, y de no haber sido por la ayuda de **Randall** y de un grupo de aventureros, es muy posible que ella no hubiera podido convertirse en la **Reina Gur**, y que sus oscuras artes hubieran corrompido a su comunidad. El brujo pudo incluso regresar de la muerte, pervirtiendo el poder de uno de sus espíritus loa, el **Barón Samedi** quien, además del amo de los muertos es un dador de vida. Sin embargo, su derrota no estuvo carente de pérdidas, entre ellas la mujer a la que amaba el antiguo soldado. Ahora muchos de sus amigos son testigos de cómo **Randall** está perdiéndose en el pasado y temen por él. Debido a los prejuicios contra los Gur, **María** no se atreve a emplear su magia para vigilarlo, ni a confiar la tarea a alguno de sus parientes. Les estaría agradecida si en el futuro, cuando visiten *Marsember*, intenten comprobar que el investigador se encuentra bien.

Cuando el grupo está a punto de despedirse de **María Laveau**, algo inesperado ocurre. Al levantarse, **Michael** se aferra el pecho como si un tremendo dolor lo atenazase y los mira con ojos asustados. Luego, se desploma mientras su boca se abre como si fuera incapaz de respirar, perdiendo el conocimiento. Inmediatamente, **Vera** y **María Laveau** se abalanzan sobre él para comprobar su estado. Por fortuna, está vivo, pero respira muy débilmente. La clériga sunita lo examina abriendo su túnica y todos se asombran cuando ven junto al esternón del luchador la marca inconfundible de una antigua herida, que parece delineada al rojo vivo. En la espalda, hay otra marca de salida pareja. **Galahad** se da cuenta de que se trata de las cicatrices de una estocada mortal, que lo traspasó completamente desde el pecho hasta la espalda.

El ataque va pasando y **Michael** parece calmarse. Su respiración se hace más lenta y profunda, y los héroes contemplan como ambas cicatrices van apagándose, hasta quedar reducidas casi a una fina línea blanquecina indistinguible. Merced a una pócima curativa que **María** administra al joven, éste abre los ojos, mirándolos con una mezcla de desconcierto y temor. Poco a poco, se va tranquilizando, aunque el suceso ha dejado a todos preocupados y perplejos.

Después de agradecer a **María Laveau** su ayuda y reunirse de nuevo con **Randall Boudreaux**, que ha estado esperándolos por los alrededores, los aventureros deciden regresar al *Grifo Rugiente*, a excepción de **Vera**, que quiere visitar a **Larry** y a **Emma** para ver si han averiguado algo más sobre los acontecimientos del día anterior.

El'Del'tint y **Galahad** dejan a **Michael** descansando en su cuarto de la posada, aunque éste mantiene la puerta abierta, como si le diera pánico quedarse completamente solo. Luego, los dos hermanos toman un pequeño refrigerio que les prepara **Tamara Reed**. Durante la comida, observan que en una de las mesas reservadas hay tres hombres reunidos, con una pareja de guardias vigilando en cada una de las mesas cercanas. A uno de ellos lo reconocen como, **Bramdon Stillwell**, el hombre de **Milcabezas**, que hay ha frecuentado antes el establecimiento. El segundo, alto, enjuto, y con rasgos extranjeros, coincide con la descripción que **Vera** hizo del misterioso desconocido al que vio durante su periplo por la ciudad junto a **Emma Tel**. En cuanto al tercero, **Tamara** lo identifica como **Szwentil Illeon**, el anterior propietario del establecimiento, al que no había vuelto a ver desde que se lo vendió, cuando anteriormente era llamado el *Pez Ahogado* y tenía una reputación discutible.

Vera regresa después de comer, comentándoles que **Larry Lander** le ha confirmado que hay patrullas con **Magos de Guerra** y clérigos de apoyo destacadas en las inmediaciones de la *Torre del Oscuro*. La versión oficial hasta la fecha es que un experimento alquímico del nigromante tuvo resultados desastrosos,

produciendo una nube de humo tóxico que afectó a los ciudadanos cercanos, provocándoles desmayos y alucinaciones. Afortunadamente, al no haber habido víctimas mortales, la cosa no ha ido a más, pero sabe que **Delthrin Everet** continúa bajo custodia de las autoridades.

Por su parte, los hermanos le describen la reunión que ha tenido lugar en la sala común de la posada. Al hilo de los siniestros rumores acerca de robos y secuestros en el edificio antes de cambiar de manos, **Galahad** les propone investigar la posada, en busca de pasadizos secretos. **Tamara Reed** se muestra un poco escéptica y sobresaltada por la idea, pero les da su permiso.

La búsqueda en la bodega y el sótano resulta infructuosa después de más de dos horas de revisar meticulosamente las salas de almacenaje. Sin embargo, esto no mina el empeño de los aventureros, que exploran también el piso superior, especialmente sus cuartos, donde encuentran a **Michael** todavía despierto, incapaz de conciliar el sueño.

El joven les confiesa que se siente culpable por todo lo que le está ocurriendo. No ha sido capaz de recordar nada acerca de su pasado y el mundo que le rodea se le antoja extraño y desconocido. Más aún, sus últimas experiencias han afectado a su autoestima y se percibe a sí mismo como un tullido, que incluso podría resultar peligroso para aquellos que lo rodean.

Impactados por la sinceridad y la crisis de fe de su compañero, **Galahad** le asegura que todo el grupo lo apoya incondicionalmente, y que harán todo lo que esté en su mano para ayudarlo a descubrir su pasado. Para ellos, **Michael** es uno más de la **Guardia Ardiente**, habiendo luchado y sangrado por sus camaradas, en defensa del reino y de sus gentes.

Estas sentidas palabras rompen la barrera de dudas que asediaba a su amigo, quien recupera la compostura tras el emotivo momento, agradeciéndoles su voto de confianza.

Tras descartar la existencia de pasadizos en sus habitaciones, los héroes consideran que no sería descabellado que **Szwentil Illeon** dispusiera de un acceso oculto en su propio despacho, que actualmente alberga las estancias privadas de **Tamara Reed**. La propietaria accede a que el grupo inspeccione el lugar, aunque cada vez se muestra más preocupada por el cariz que está tomando la búsqueda de los aventureros.

Sin embargo, su desconfianza se disipa cuando éstos descubren un resorte mecánico en el macizo escritorio que dejó su antecesor, que desvela una puerta secreta delineada en el muro. Por su aspecto, parece que no ha sido empleado en mucho tiempo, pero un ingenioso mecanismo de contrapeso permite desplazar una pequeña sección del muro sin ejercer excesiva fuerza. Del oscuro hueco que queda expuesto surge un penetrante olor a cerrado y a humedad lejana, con un tramo de escaleras que giran sobre sí mismas, disimulado junto a la estructura de piedra del tiro de la chimenea principal que recorre toda esa pared del edificio.

Al enterarse de su descubrimiento, **Tamara** sugiere comunicárselo a la **Guardia**, pero los aventureros la convencen para que les deje explorar primero, para descartar cualquier posible amenaza oculta.

Galahad desciende el primero, iluminado por detrás por **El'Del'tint**, mientras que **Vera** y **Michael** cierran la marcha. Por la humedad ambiental al llegar al pie de las escaleras, los compañeros creen que el túnel que se abre frente a ellos está a la altura del nivel de las aguas de la marisma que rodea la ciudad, aunque las paredes parecen haber mantenido las filtraciones a raya.

El pasadizo recorre en dirección sur una veintena de metros, para dar con una puerta de madera recia reforzada por bandas de metal. Un recio cerrojo asegura el portón por este lado. Las partes metálicas presentan algunos signos de oxidación, como si no hubieran sido mantenidas en bastante tiempo.

Con algo de esfuerzo, el campeón helmita destraba la gruesa hoja. Sus ojos celestiales perciben una sala rectangular, en cuyo centro se erige una pesada mesa confeccionada con losas de piedra cortadas. Alrededor

de la misma, vislumbra varios taburetes de madera, sobre los que yacen desparramados media docena de individuos. Al otro lado de la cámara, distingue otro pórtico, sellado en este caso por una puerta doble.

Con suma precaución, el resto de aventureros entra en la cámara subterránea. Iluminados por las luces mágicas de **El'Del'tint** y **Vera**, descubren los cadáveres cuasi momificados de seis personas. No obstante, por sus ropajes y las armas que portan, los compañeros se dan cuenta de que los muertos no son demasiado antiguos. Casi todos presentan terribles heridas en el cuello y ninguna otra marca de violencia.

Cuando **Vera** se aproxima para examinar al más cercano, el cuerpo sufre una especie de espasmo y gira su rostro hacia ella, mientras le clava una mirada vacía con sus ojos velados. Inmediatamente, como activadas por un resorte, el resto de criaturas cobra vida, emitiendo un gruñido sordo, casi animal.

Con sus reflejos alerta, **Galahad** reacciona como un rayo y, aunque falla un tajo contra el muerto viviente que se incorpora, sí que es capaz de bloquear parte del golpe que éste lanza contra la clériga de **Sune**, contraatacando nuevamente con un poderoso golpe de su espada encantada, cuya hoja se hunde profundamente. No obstante, el engendro apenas acusa el golpe y el resto de seres se lanza sobre ellos, rodeándolos. Ni siquiera empuñan sus armas, sino que les atacan con puñetazos y con zarpazos de sus amarillentas uñas, llevándose **El'Del'tint** y **Vera** la peor parte. La sunita retrocede un poco y conjura una plegaria para imbuir el poder de su diosa en la hoja de la espada de **Michael**.

Las criaturas parecen una especie de zombies más rápidos e inteligentes, puesto que actúan relativamente coordinados y algunos incluso intentan realizar alguna maniobra sorpresiva en combate. Uno de ellos trata de aferrar el escudo de **Galahad** para trabarlo y dejarlo indefenso contra las acometidas de los otros seres que rodean al paladín, que recibe un potente puñetazo que le deja maltrecha la cadera. A pesar de ello, el helmita logra bloquear otro ataque dirigido contra su hermano, y devolver el golpe, destrozando al monstruo de ultratumba. Su cuerpo, al caer, se deshace en una nube de polvo, dejando únicamente sus vestiduras y escasos pertrechos. Otro de los engendros que atacan al hechicero semielfo tropieza fortuitamente y cae al suelo, dándole un breve respiro. Pese a todo, **Vera** se ve obligada en recurrir al poder sanador de **Sune**, enviando una oleada de poder divino que cura a los héroes al tiempo que causa cierto daño a los muertos vivientes. Su iniciativa se ve secundada por **El'Del'tint**, quien mantiene la línea con firmeza, pero rocía con llamas arcanas a una pareja de enemigos.

Sin embargo, el combate está lejos de finalizar. **Galahad** recibe un zarpazo que le deja una herida abierta en el costado, pero logra detener otro ataque y devolver el golpe, mientras su hermano y **Michael** contienen también al resto de criaturas. **Vera** dedica sus esfuerzos curativos hacia los dos hermanos, que comienzan a estar verdaderamente en problemas, aunque el semielfo continúa conjurando su fuego mágico para seguir abrasando a los no muertos. Su insistencia se ve recompensada cuando **Michael** atraviesa con su espada larga el pecho de uno de ellos, que desaparece en un estallido de polvo y ceniza. Como si hiciera eco de su acción, la hoja de **Galahad** destruye a un tercero, mientras **Vera** recita una nueva oración que desata energías positivas que curan a los vivos y continúan debilitando a los muertos vivientes.

Sólo quedan en pie tres de las criaturas, pero no muestran ningún signo de dolor ni cansancio, incluso cuando el fuego arcano de **El'Del'tint** las engulle nuevamente. Aprovechando el poder imbuido en su hoja, **Michael** acaba con otro de los engendros, y **Vera** se retira hacia la seguridad de la entrada, al tiempo que invoca una daga de energía divina. Por su parte, agotada su reserva de magia elemental, **El'Del'tint** conjura unos proyectiles arcanos contra uno de los dos seres todavía en pie.

Los no muertos luchan sin mostrar miedo alguno, centrando sus ansias asesinas en **Galahad** y **Michael**, pero los héroes dominan la situación y son despachados por la espada del paladín de **Helm** y el arma divina invocada por la clériga de **Sune**.

El silencio vuelve a reinar en la sala de reuniones, cuyo aire todavía está plagado de polvo en suspensión, a causa de los estallidos provocados por la destrucción de los muertos vivientes.

El'Del'tint se dedica a vendar las heridas de sus camaradas, mientras **Michael** examina las dobles puertas, y **Galahad** y **Vera** comprueban los restos esparcidos por el suelo. El portón también está bloqueado desde el otro lado y no hay ninguna cerradura visible, por lo que esta cámara parece que podía ser asegurada desde ambos extremos, como si se tratase de un punto de reunión.

Algo más de suerte tienen el campeón y la sacerdotisa, pues entre las vestiduras gastadas y polvorientas, descubren una insignia de bronce, que muestra el sello del **Priakos Mercado Seis Cofres**.