

1 octubre –EVENTO- accidente de la Zephyr.



3 octubre (anno 663) a la noche llegan a Colinas Cubiertas, tras pasar algo de hambre. Han robado objetos de los pasajeros (Kurgan).

4 octubre capturan a Lukan tras llegar acuerdo con el alguacil Owen. Muere el semi-ogro de Whito.

5 octubre pero lo liberan al día siguiente -incidente en el bosque-.

20 octubre tras un descanso de 15 días en el pueblo.

21 octubre asesinos les emboscan (¿quiénes son?).

24 octubre siguen rastro de asesinos pero lo pierden.

25 octubre re-invocación problemática (demonios).

26 octubre espíritu y lamentos, no le hacen mucho caso al principio.

27 octubre descubren ciudad en ruinas, cerca hay una laguna.

28 octubre destruyen al liche y dan paz al espíritu; posterior saqueo (objetos mágicos).

29 octubre madrugada, 10 orcos les persiguen, combate duro, de Globo muere, Mallory 10 días KO.

30-31 octubre descansando en los alrededores, en una cueva.

1 noviembre salen de la cueva a mediodía, tras enterrar a de Globo, dirección este.

2-5 noviembre viajan hasta Arballah, hacen noche en posada de extramuros.

6-7 noviembre compras, ventas, palabras de más en la puerta del castillo; **detectados**. Se van.

8 noviembre, noche, jinete nocturno huye.

9 noviembre, noche, dos jinetes arqueros, Mallory muere, demonio de Varazdat escapa (mosca demonio), capturan a los dos.

10 noviembre, bajo un risco, malheridos, descansan todo el día y la noche siguiente.

11 noviembre (lunes), por la mañana... el hijo de Renford A. Terwilliger y Raven, la elfa oscura, y miembro de la mano molokea, accede a revelarles cosas a cambio de su libertad. Investigó sobre el que fuera su

padre. Renford es autor del libro "Horror among the elves", del que se imprimieron muy pocas copias. Días después de su impresión la imprenta (Tarant) fue quemada. El dueño, Mr. Jeremiah Gomes, fue asesinado en su casa, en medio de una ola de asesinatos que incluía editores y libreros. Los dueños de algún libro empezaron a asustarse mucho. Se cree que las copias fueron destruidas, directamente por sus legítimos dueños a menudo. El no encontró ninguna copia del libro. Sin embargo encontró un artículo periodístico o libro, Curse of T'sen-Ang, que hablaba de este suceso histórico del anterior libro, en Tarant. ... Entierran al elfo. Media tarde. Descansan el resto del día.

12-13-14 noviembre marchan hacia Dernholm, llegan a Cuevas, hacen noche, reparan armamento en herrero, compran comida, dejan caer que van a Guarida de Gyr (mienten).

15 noviembre salen a mediodía hacia Guarida hasta un pueblo, donde compran queso, y recuperan rumbo original hacia Dernholm, borrando huellas y con un par de ellos vestidos como aldeanos.

16 noviembre, aparece de vuelta la mosca demonio que por suerte no mata a nadie, la matan.

17 noviembre, -EVENTO- Tarant denuncia actividad pirata ante Cumbria (base Raíz Negra).



17-18-19-20-21 noviembre, rumbo a Dernholm, ven muchas aldeas el último día.

22 noviembre, a la mañana, llegan a la ciudad, a una posada en las afueras, y en la ciudad compran, abogado, etc.

23 noviembre, buscan el puerto, contacto de Kurgan les embarcará en una cala al norte al día siguiente.

24-25 noviembre, embarcan casi al amanecer, en el "amanecer", del capitán Maverick

26-27-28-29-30 noviembre, navegando hacia Tarant.

1 diciembre, poco antes de la noche, mar rizada, un barco pequeño y ligero, les persigue y finalmente aborda, 23 piratas cumbrios, de Raíz Negra. Tras un duro combate sin ganador claro, les pagan bastante dinero y consiguen librarse de ellos. Siguen rumbo a Tarant, con algunas heridas.

2 diciembre, -EVENTO-. Los hechiceros del Norte deciden que deben enviar a alguien a Tarant a considerar el alcance y avance de eso que llaman tecnología. El elegido es Orun el mago oscuro.

3 diciembre, madrugada, llegan a Tarant. Esperan al amanecer. Buscan cuadros e información general.

Kurgan de Monteagudo registrado en aduana. Hechicero.

Baratdat Abagia, de Jarl, registrado en aduana. Hechicero.

Buggy el Aceitoso. Jaken Hratr. Valha de Forsthorn. Registrados en aduana.

4 diciembre, jueves. Casi sueltan la bomba en la editorial del Tarantian. Kurgan cura su oreja.

5 diciembre, curaciones. Hablan con ingeniero de la universidad. Zephyr.

6 diciembre, sábado. Tras hablar con Bates, y pedirle mil cosas, acuerdan ir a la ciudad enana.

7 diciembre, domingo. Parten.

8-9-10 diciembre, amanece, 10 asesinos les atacan. Los derrotan en un duro combate. Ejecutan a los supervivientes.

11-12-13-14-15 diciembre, avanzan sin pausa.

16-17 diciembre, avanzan forrajeando.

18 diciembre, vergel, se quedan forrajeando, pero en la 4ª guardia les atacan 3 ogros. Muere el mago Barazdat. Pira funeraria. Mediodía parten. Forrajean.

19 diciembre, buscan el cubil ogro. Lo saquean. Algunas monedas. Marchan.

20 diciembre, cercanías de Aguas tranquilas. Compran unos virotes y más tarde hierbas a Cyrus que vive en los alrededores a un par de horas. Hacen noche en las afueras.

21-22 diciembre, rumbo a las minas.

23 diciembre, tras buscar durante todo el día encuentran las minas enanas. Entran como Pedro por su casa, combaten con un montón de orcos y goblins, de los cuales huyen 8 goblins, 1 orco y un gran orco, con sus caballos y gran botín. Les dan caza. Kurgan herido. Se refugian en la primera sala.

24 diciembre, recuperan cosas perdidas, aprovechan carne de caballo muerto por goblins.

25-26-27 diciembre, jaurías animales devoran cadáveres orcos. Descansan. Entran a las galerías. Trampas.

28 diciembre, descansan en una sala de las galerías.

29 diciembre, llegan a un trato con Gudmund, último enano del clan Montaña Negra, descansan un día y parten rumbo a Aguas Tranquilas.

30, 31 diciembre, en ruta.

Anno 664 1-2 enero, llegan a Aguas Tranquilas. Curaciones. Se tiran a una criada de la posada. Venden caballos. Dejan carta rumbo al capitano en Dernholm.

3, 4 enero, rumbo al vergel y a forrajear.

5 enero, forrajean y la quimera, de noche, los pone en desbandada, mata dos caballos. 10AM reagrupados.

6 enero, rumbo a Tarant, sin problema.

7 enero, descansan, 9 jinetes. A la noche un jinete.

8 enero, vallecito, torre derruida y grupo jinetes. Los derrotan y encuentran a su prisionero. Eran bandidos.

9 enero, en la torre, descansan y analizan objetos del hechicero. Marchan hacia Tarant. El hechicero despierta y acuerdan con él la liberación a cambio del bastón (S+3). Siguen hacia Tarant.

10-11 enero, rumbo a Tarant, mediodía. La partida del ejercito captura a Kurgan y llevan al medio-elfo a ver el campamento de los bandidos. El resto rumbo a Tarant, llegan hacia el **18 de enero** (¿?¿).

Vía uno - 12-15 enero, rumbo a la fortaleza del norte, Orum libera a Kurgan y recupera su bastón. Kurgan le pide cosas y llegan a tratos. Ballesta, maza 2M (mágicos) y anki entregadas a Orum (contratado por Cedric Appleby) y miembro de los guardianes de Tulla. Matan al resto de los soldados. Le acompaña parte del camino. Llega hacia el **28 de enero**.

Vía dos - 12-16 enero, Bhalkham conduce a los soldados al norte. Posible sospechoso, lo descartan (natural de Aguas Tranquilas). Ellos siguen al sur y el norteño hacia Tarant. Viaja solo pero tiene suerte, y al final acompaña a unos granjeros. Llega hacia el **25 enero**.

Vía tres - 18 enero, Tarant. En una posada en un pueblo de las afueras. Algunas compras (Geoffrey y Ana). Esperan a los norteños.

25 de enero, llega Bhalkham. Leonardo di Pesto habla con Bates de los enanos Cerro Negro y de la captura de Kurgan. Contratan pasajes en barco, el 27 al amanecer.

27 de enero, zarpan en el Marrajo del capitanozo rumbo a Ashbury.

28-29-30-31 de enero, llega a Tarant Kurgan. Intenta contactar con Orum en el Hervidero (cantina de Caleb). Cura fallida de ulcera (maldición). Sale el 31 rumbo a Ashbury en el barco de Maverick.

14-17 de febrero, llega el Marrajo a Ashbury. Tratantes de caballos. El **16 de febrero** llega Kurgan. Todos juntos. Acuerdan fianza con el capitanozo, de 110 m.o. más un fijo de 40. Encargan espada (5 días) y escudo para ballesta (5 días). Compran hierbas. Kurgan deja a la srta. Walles buscando información de los molokeos.

18 de febrero zarpan. Interceptados por fragata tarantiana (armada). Les acompañan a embocadura.

21 de febrero, embocadura Vendigroth. Despistando.

23 de febrero, media tarde, en la isla. Quedan el 29 de febrero a la noche, mismo sitio, con el capitán. Ese mismo día sufren los ataques de un dragón verde y de unos pterodáctilos. Mueren Oror y el semielfo. Asustados, en la noche.

1 marzo, amanece, naufragio. Siguen rastro. Se reagrupan. Arañas gigantes. El halfling libra por poco. Kurgan recupera equipo de los muertos el día anterior. A la noche, amazonas huidizas.

2 marzo, avanzan hacia el sur. Unos bandidos les asaltan por comida. Matan a algunos. Uno de ellos les sirve de guía, parece inestable.

3 marzo, sur, con el guía. Entra Kurgan en la villa y se informa de la situación. Palmer logra la victoria y los puntos. El nuevo elfo lo intentó poco antes, final trágico.

4-5 marzo, pasan un día descansando.

6 marzo, TP al norte, con Thorvald. No aparece el barco. Desconfianza. Los dos primeros viajeros sufren varios ataques (91 snotlings!).

7 marzo, 2 más TP a la cueva, por la mañana, aparece el crono-simio. Thorvald herido. Lo ahuyentan.

8 marzo, madrugada, todos reunidos en la cueva de la muerte. Esperan a mañana.

9 marzo, por fin suben al barco. Evitan una fragata de la armada tarantiana.

12 marzo, pueblecito pesquero de Perfidia. Venta de pescado. Maverick marcha. Salen hacia la casa torre.

15 marzo, en Kree piden: ballesta montada en escudo pavés (3 días), casco montado con lentes (5 días), 1 hacha arrojadiza +0 +2 (3 días), escudo +1 (15 días), y le dan el boceto de la ballesta de repetición, que estudiará.

24 marzo, entrega el herrero el primer pedido. Gran forrajeo y duplicación.

26 marzo -EVENTO-, revuelta anarquista obrera (sobre todo semi-orcos) en Tarant, factorías paradas (¿quién está detrás?). El líder semi-orco es Donn Throgg.



27 marzo, en el señorío del vecino. Anuncia boda.

29 marzo, de camino a la baronía de la prometida de Johan, 11 bárbaros los atacan. Kurgan huye, matan a Jaqen y dejan a Leonardo tetrapléjico. Los mantienen con vida de momento ante un posible rescate.

30 marzo, el capitán Reiziger, Kurgan, 2 mercenarios y 30 hombres salen en persecución de los bandidos que han capturado a su señor. Los bandidos tiran al norte a piñón fijo.

2 abril, en el señorío vecino. Mandan mensajeros a caballo.

4 abril, los bandidos entran en el Reino del Norte.

7 abril, llegan a la baronía del futuro suegro del noble Johan. Arman una partida muy pequeña, junto con el castellano, Reiziger, un batidor y un soldado muy duro.

10 abril, localizan lugar del ataque. Y los muertos poco después.

14 abril, encuentro con 6 bandidos, matan a 4 y 2 huyen.

15 abril, perseguidores entran en el reino del Norte.

19 abril, el enano saca adelante un plan de fuga y lo ejecuta.

20 abril, tres rumbo a Vendigroth. Rumbo fuerte, dos adictos a las arunyas.

21 abril, amanecer, nube de moscas que evitan a base de un menú de caballo.

22 abril, tras pagar a un grupo numeroso de bandidos el grupo perseguidor, se encuentran.

25 abril, llegan al castillo del baron y posible futuro suegro de Johan Bergkamp.

26 abril, gran cena celebración por la futura boda. Se le espera a finales de septiembre.

27 abril, -EVENTO-. Nueva Vendrigoth convoca su concilio quinquenal. Esta vez puede que se muevan cosas (Rol en vivo).

28 abril, salen hacia las mansiones del clan Rueda.

1 abril, llegan a la frontera, acompañados por un contingente armado, que les desea buena suerte.

2-3 mayo, avanzan despacio, forrajeando.

4 mayo, cercanías cordillera, aumentan ritmo.

5-6-7-8 mayo, 4ª guardia, garganta profunda, los perros negros (montañeses), les reabastecen de comida.

9-10-11 mayo, durante el día su rastro será seguido por un grupo de trolls de las montañas, que les alcanza en la 2ª guardia. Los matan sufriendo pero sin heridas graves. Dos adictos al club.

12 mayo -EVENTO-, Tarant acuerda con Raíz Negra (Cumbria) status especial y exenciones. Raíz Negra se declara desafecta al rey Praetor.

12-13 mayo, acercándose a la altura de la zona controlada por el clan Rueda.

14 mayo, entran en las montañas. Un día construyendo una balsa para cruzar el río. Forrajeando.

15 mayo, cruzan el río. Avanzan forrajeando. Se dividen en dos grupos. Uno de ellos se encuentra un chamán demoniaco. Huye tras breve pero intenso combate. Se reagrupan y descansan en atalaya. Duplicando hierbas, extraño suceso, portal, demonios, mucho daño. Descansan un día entero.

16 mayo, noche. Duplicando hierbas entran en un frenesí encadenado de disfunciones mágicas. Muere Reiziger. ***Se les queda pegado un Terror Negro. Intentará hacerles desconfiar de Thorvald. Bati piensa que es la torre que está maldita. Descansan otra noche. Dos mensajes a Cumbria (magia) de Kurgan.

17 mayo, manto nevado. A primerísima hora, salen de la torre.

18 mayo, a primerísima hora, salen de la torre, y avanzan todo el día, sin complicaciones. Hacen noche en bosque.

19 mayo, amanecer tonto, desconfianza. Difícil cruce de lago. Dos con neumonía. Descansan 2 días.

20-21 mayo, les visitan dos trolls. Y un oso que se marcha. Sin mayores problemas.

22 mayo, avanzan todo el día por un riachuelo que corta una sierra.

23 mayo, atraviesan una quebrada y buscan refugio temprano, una cueva. Les visita un puma.

24 mayo, hacen cumbre y comienzan el descenso por un modelado kárstico.

25 mayo, arroyo seco, meseta. Torre vigía fronteriza enana. Noche tranquila.

26 mayo, llegan a la ciudad enana subterránea. Posada enana. Comercio al por mayor. Tratos. La grieta. Los clérigos enanos practican limpieza sobre los invitados en su sueño. El Terror Negro huye antes.

2 junio, entran a la grieta, medio expulsados tras conocer de Susurro y liarla Kurgan. El halfling se lleva la receta del Cram. Averiguan algo de la mano Molokea y un poco de Nasrudin. Helga Millstone y Rolk se conocen. Arañas de cristal.

3 junio, hablan con Loghaire. Salen. Kurgan y Susurro recuerdo mentes, alineamiento. Susurro misión. Carta para Johan 7 julio en Nueva Vendigroth, concilio de familias. Thorvald engancha a Johan para su bélica causa, y a Rolk como su guripa. Acuerdan un sistema de señales cifrado. Encuentran mithril.

4 junio, -EVENTO-, Thorvald recupera su cargo de general de los ejércitos enanos (hostilidad hacia Tarant; además, ha abandonado la senda enana de "la forma y la piedra").



5 junio, desde la torre vigía teleportan a 3 a una cueva muy al este.

6 junio, el resto teleportados.

7 junio, de la cueva a las afueras de la fortaleza del futuro suegro de Johan. En dos tandas. Reciente ataque norteño. Entrega de casco con lentes. Intercambio de información. Envío de cartas.

8-27 junio, VIVO-CONCILIO, y tiempo individual para cada personaje.

27 junio, -EVENTO- el cónclave del CKV decide intervenir en el juego político. Pretenden enfrentar a Tarant y a Caladon (Arland).

28 junio, todos juntos debaten su futuro.

29 junio, -EVENTO-, coronación en Vendigroth de Finduilas I (títere del norte, monoteísmo, nómadas y montañeses fortalecidos).

6 julio, llega mensaje sobre boda, no se adelanta.

14 julio, Ashbury, los elfos, el enano y Kurgan.

22 julio, asesinato de la estudiante de la universidad. Se asustan.

24 julio, sigilo, barco de vuelta.

2 agosto, vuelta a Nueva Vendigroth. Asesinato en 9mm. Buggy y el nuevo semielfo mueren (veneno).

4 agosto, protegidos con anillos, Rolk conoce al señor Cameron, electrocampos. Funeral.

5 agosto, -EVENTO-, conversaciones a tres bandas entre norteños, vendigrothianos y enanos sobre la guerra con Tarant concluyen sin acuerdo. Múltiples desacuerdos en el cómo, cuándo y quien.

6 agosto, buscan sobre los molokeos, pero no encuentran nada.

6 septiembre, boda de Johan.

7 septiembre, -EVENTO-, incursión fronteriza seria, los norteños asaltan una fortaleza tarantiana.

16 septiembre, villa de Johan. Kurgan y el nuevo Norte se teleportan a la capital, donde buscan un barco.

29 septiembre, cala en la región del marqués Johan. Todos a bordo. Noticias, norte incursión Tarant.

1 octubre, persecución por parte de barco de guerra Tarantino.

9 octubre, bordeando el cabo sureste, otros 3 barcos. Uno les alcanza. Cogen a Johan y les fuerzan a dirigirse a Tarant.

13 octubre, tremenda tormenta.

17 octubre, remontando ría de Tarant.

21 octubre, madrugada tormentosa, el grupo escapa teleportado tras breve combate, Johan escapa por su cuenta tras matar a 60 (¡¿¡) del buque insignia, hacia la costa este. Éstos van a Cumbria a pie.

22 octubre, Johan subsiste como puede y acaba en la orilla opuesta no sin llamar algo la atención. Aldea costera.

25 octubre, Rolk es soltado en Tarant. El grupo cerca de una villa al SO de Tarant. Se equipan. Ven un gran ejército a la noche. Johan llega a Pain Creek y se hace con una mula vieja y terca.

26 octubre, el grupo decide avanzar lentamente campo a través. Se avituallan para 2-3 semanas.

27 octubre, Rolk sale con caravana rumbo a Colinas Cubiertas, en Cumbria.

1 noviembre, Johan hace escala en pueblo para avituallarse. Poco después es asaltado, se libra por poco.

2 noviembre, Johan en un pueblo grande.

3 noviembre, -EVENTO-, la prensa de Tarant se hace eco de la muerte violenta de eminentes científicos en los últimos tiempos y la posible no casualidad de estos hechos. El último caso, el de Theo Willford, ha sido especialmente brutal.



5 noviembre, Johan escapa de una culebra gigantesca.

9 noviembre, el grupo sigue avanzando hacia Cumbria. Y Johan también. Conoce a un buen hombre, el hijo del barón Rose, que le ayuda. Ahora tiene un caballo. Parte de nuevo. Encuentra caravana Cumbria rumbo al sur, le acogen con hospitalidad.

16 noviembre, les atacan 13 orcos salvajes. Se mueven y descansan durante un día. Johan llega a Raíz Negra. Barco en dos días a Dernholm.

22 noviembre, Johan sale en barco rumbo a Dernholm.

24 noviembre, Rolk llega a Colinas Cubiertas. Sueños de Rolk. Va a esperar 10 días.

28 noviembre, el grupo llega a Colinas Cubiertas. Encuentran a Rolk.

30 noviembre, acceden, por fin (mucho después), a la cripta del avatar. Deidades asignadas.

1 diciembre, el grupo cierra la cripta y se marcha rumbo a Dernholm. El barco de Johan es asaltado, tras una masacre, huye teleportándose.

3 diciembre, -EVENTO-, el tren Tarant-Ashbury entra en funcionamiento, tras años de obras.

4 diciembre, zarpa Johan por segunda vez rumbo a Dernholm.

6 diciembre, el barco de Johan embarranca en la costa durante una tormenta.

7 diciembre, terrible encuentro, con una rana. Palmer sobrevive.

8 diciembre, calderero, compras, confusión. Johan de vuelta en Raíz Negra.

9 diciembre, pequeño ejército, lo evitan. Johan zarpa por tercera vez.

10 diciembre, grupo de enanos del clan Hierro, desesperados. Les piden ayuda. Marchan. Un grupo de semi-orcos persiguen a los enanos poco después (el explorador lo ve). Suena un cuerno. Escaramuza.

11 diciembre, el grupo llega a Arbalah. Los enanos intentan ser recibidos.

12 diciembre, -EVENTO-, primer accidente ferroviario, provocado por colisión tecnología-magia. Detenidos varios individuos, uno de ellos un poderoso hechicero.

EXTRA! **THE TARANTIAN** **EXTRA!**
Price 2 Coins The Best Source of News-worthy Items in Arcanum Price 2 Coins

TRAIN WRECK AT VERMILLION STATION!

DISASTER LEADS TO SEVERAL ARRESTS

On Friday evening, the Brackenton line was derailed by magical influences, injuring numerous bystanders and passengers. The incident followed an attack on Councilman Edward Willoughsby and Tullian mage Ferriman Smythe by local bandits.

Smythe's retaliation led to the train wreck. Later that evening, Willoughsby and Smythe were accosted once again at the Willoughsby mansion. Intervention by Smythe and an unidentified gentleman led to the arrest of multiple individuals, one of them a powerful mage. Willoughsby was uncharacteristically closed-mouthed about the affair. "This was a private affair, and it has been dealt with in that manner," Smythe said.

he might spend some more time in the city, but plans to avoid Vermillion Station. Said Smythe, "Dreadful affair. I'd rather forget the whole thing."

WEATHER

The Meteorological Service Bureau of Tarant is Predicting sunny weather for the next Two to Three days, with an increasing Chance of Precipitation before the Passage of a Fortnight.

TAX INCREASE

The Parliament is again considering Raising the Levy

of Incomes in Tarant by another 2 coins for every 100 earned. The Speaker has refused all Public Criticism of the Increase, by Citing the importance of Public Works projects currently underway.

PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT

There will be a City Council meeting this Friday which is Open to the Public. The Meeting will commence sharply at 7pm.

EDITORIAL REMINDER

The Tarantian would like to take this Opportunity to

13 diciembre, cierto agotamiento. Ejército cumbrío. Son retenidos.

16 diciembre, Johan llega a Dernholm. Reconoce el castillo. Escuela de magia. Cita con el rey en 5 días.

20 diciembre, el grupo llega retenido y escoltado a Dernholm. Los encuentra Johan y los libera. Tratan con los magos y con los enanos.

22 diciembre, Capturan a un espía externo de los molokeos. Lo sueltan tras mediar Susurro.

22 diciembre, -EVENTO- Johan y el rey Praetor de Cumbria firman un tratado, donde Cumbria se anexionaría todo al oeste del Gran Río si entra en la guerra. Además, le proporcionan hechiceros para ayudar a los enanos.

23 diciembre, teleportados a Colinas Cubiertas. Johan completa el ritual de los dioses. Reciben el mensaje Johan, Urgh y Norte. Esa noche, volviendo, will-of-the-wisp, Norte da cuenta de ellos.

24 diciembre, Rolk llega al día siguiente (en águila). También llega la expedición al túmulo, con Urgh dormido (wisp). Lo teleportan a la capital para despertarlo, no vuelve el mago. Johan se desplaza solo para denunciarlo.

25 diciembre, -EVENTO-, la prensa de Tarant se hace eco del asesinato brutal de un prominente ciudadano caladoniano (Arland). Nada fue robado de su residencia en Tarant. Conflicto diplomático.



26 diciembre, tras dejar atrás 3 de los hechiceros, parten a las montañas.

27 diciembre, 24 semi-orcos en la 3ª guardia. Disfunción durante el combate (varios segundos al futuro, unos centenares de metros al sur, un hechicero negro). El combate se complica. Los orcos huyen ante la increíble magia pero el demonio les sigue. Sacan del lío a Palmer, Urgh, uno de los enanos y el hechicero de tierra, heridos. Norte acaba con el demonio en combate aéreo. Vuelven al pueblo. Palmer III ha muerto.

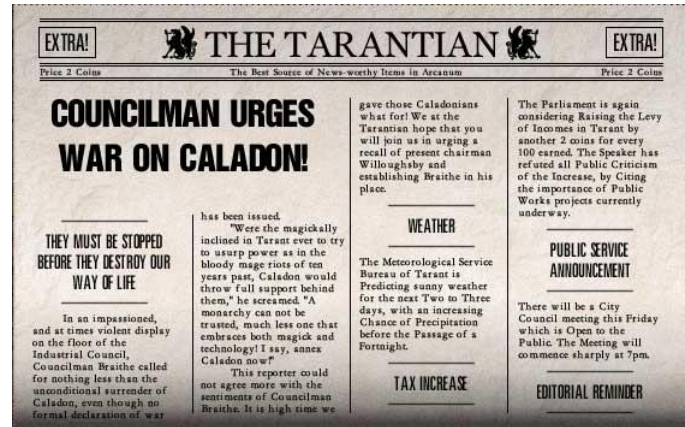
28 diciembre, descansan. Discusión tensa con el mago de tierra.

29 diciembre, parten de nuevo. Rolk se queda, estudiando su nuevo proyecto.

31 diciembre, noche, granja al norte. Les compran víveres.

2 enero (año 665), unas ruinas, no se acercan, hacen bien.

3 enero, -EVENTO-, el concejal de Tarant, Braithe, aboga públicamente por declarar la guerra sobre Caladon (Arland). “Deben ser destruidos antes de que pongan en peligro nuestro modo de vida”.



4 enero, en terreno orco ya.

6 enero, cueva, 16 orcos de pura élite. 1ª guardia. Horrible combate, mueren Norte y Ori, el resto escapan teleportados, excepto Kurgan, que pretende la heroica, y lo consigue (punto de salto).

7 enero, van con el nuevo, Hipólito, al templo, vuelven.

8 enero, aparece el mago senil. Llevan a Hipólito a la cueva donde murió Norte. No se empanan. Pyros es enviado a hacer punto de salto y muere en el intento. Susurro prueba el contra-espionaje.

9 enero, Escarcha por su cuenta hace punto de salto en la cueva donde murió Norte. Poco después Hipólito es “parte del grupo”.

10 enero, se teleportan a la zona cero, Escarcha y 10 montaraces hacen una distracción, Kurgan lo mismo poco después, y el grupo, con el enano, Arcilla y dos montaraces entran en la mina. En el proceso mueren Urial, Susurro, un montaraz, y otro montaraz inconsciente 6 horas. Están bajando las escaleras, pero les siguen de cerca, muro mediante, un chaman un y bastantes orcos. Arcilla derrumba escaleras.

11 enero, -EVENTO-, tras más de un año asediados, se pone fin al sufrimiento del clan Cortarroca, que es liberado por un grupo de intrépidos hombres al servicio del rey de Cumbria, entre los que destaca el marqués Johan de Vendigroth.

Notas: queda inaugurada la era demonio. Los 6 (?) traen regalitos en los hechizos.

13 enero, Colinas Cubiertas, todos a salvo y con 1000 m.o. en joyas. Jackes de Fable se une al grupo. El clan Cortarroca sopesa mudarse a las estancias del clan Cerro Negro, tras la información que les da Kurgan.

14 enero, discusiones religiosas. Xanpo se une al grupo también. Teleportados a Dernholm, con algún problema demoniaco por medio (Kurgan y Jackes 70 horas desfasados al futuro).

15 enero, -EVENTO-, unos 25.000 norteños entran en Tarant por su frontera noreste. Guerra.



16 enero, cambian las joyas de los enanos y compran hierbas y objetos en el castillo de Dernholm.

19 enero, aparecen Kurgan y Jackes de su salto temporal y llegan a la ciudad. El rey cumbrio ofrece a Johan luchar bajo su estandarte. Johan rechaza. Poco después zarpan en una barcaza, hacia el sur.

20 enero, embarcan en el Marrajo.

1 febrero, Caladon. Xanpo sin protección contra información hasta ahora. Visita al Primer Templo Panarii. Rolk provoca una serie de “milagros”. Amago de cisma. Rumores (un pagano hizo levantarse a Nasrudin de su tumba). Hacen noche en la posada (lujo) el Marismeño.

1 febrero, -EVENTO-, un enano del clan Rueda, un pagano por lo tanto, hace levantarse a Nasrudin de su tumba, según numerosos testigos.

2 febrero, Kurgan sale de la ciudad y establece punto de salto. Reunión con Alicia Misk; encapuchado. Emboscada molokea en el Marismeño. Combate de tanteo, 2 en coma (Xanpoo e Hipólito) y otro rotura vegetal (Urgh). Les quitan dos anillos (Xanpoo e Hipólito).

3 febrero, curan a los comatosos. Nuevos ataques. Fortaleza de la guardia. Les ofrecen protección.

4 febrero, curan rotura de mente de Urgh. Matan al cuervo de Kurgan. Poco después escapa de un ataque en el barco, se teleporta.

5 febrero, audiencia real, sin frutos (salvo liberación de Xanpoo). Kurgan les encuentra. Mercado negro. Johan pide un préstamo a Gustavo, con su impronta. Poco después le vuelven a atacar, tratan de huir teleportados pero en el proceso caen Kurgan y Urgh. Fabius es perdonado y liberado con un mensaje.

6 febrero, entran Harold y Escombros (encontrados Jaques). Acuden a cita con molokeos, que resulta ser una trampa. Muere Hipólito y Xanpoo pierde una pierna. Despacho de Fabius.

7 febrero, Johan casi muere intentando curar a Rolk, es salvado por Fabius y las hierbas. Ese mismo día Jackes se granjea un poderoso enemigo (el clérigo oscuro Reptil). Se les insta a abandonar la ciudad.

8 febrero, solicitan asilo. Compran una muleta y un carrito. Mensaje a Johan de su rey.

9 febrero, deportados por peligro público, parten escoltados hacia Punta Afilada, evitando toda población.

12 febrero, sir Trug se incorpora al grupo.

18 febrero, Punta Afilada. Castillo en la frontera, poco después entran en la pequeña ciudad.

19 febrero, templo de Ter´el, curaciones. Charlas con el clérigo Edmon.

20 febrero, compras, mercadeo, consiguen un barco, “el truhan” del capitán Abdul.

21 febrero, ritual sagrado para Obsidian. Los monjes les ayudan en lo que pueden.

22 febrero, les dan información de Stennar. Zarpan.

24 febrero, prisioneros del pirata Abdul el Negro, que ha perdido un barco en un remolino.

25 febrero, interrogatorios y torturas por parte de los piratas del capitán Hassan el Implacable.

25 febrero, -EVENTO-, gigantesca flota norteña de 700 barcos llega a Ashbury. Comienza el asedio.



26 febrero, acuerdo con los piratas, rescate futuro, que asume Johan.

11 marzo, arriban a Tanger. Desembarcan Johan, Xanpoo, Harold y Trug. Trabajos forzados.

13 marzo, los piratas, rumbo a Punta Afilada. Matan a Jackes por problemático.

18 marzo, Rolk desembarca en Raíz Negra. Decide ir a Dernholm para poder avalar préstamo.

25 marzo, los piratas asaltan Punta Afilada, y la saquean. Participa Obsidian.

25 marzo, -EVENTO-, piratas thanatosi asaltan Punta Afilada, en Cumbria.

26 marzo, Rolk zarpa rumbo a Dernholm.

5 abril, Rolk desembarca en Dernholm.

6 abril, Rolk comienza las gestiones para un préstamo.

7 abril, cita con el canciller. Rolk consigue el préstamo. Acuerdan entrega en Corsica.

12 abril, Rolk y el gnomo prestamista, en Corsica.

29 abril, mensaje a Corsica, piden más (3000 m.o.).

30 abril -EVENTO-, tras retrasos en los preparativos, el rey cumbrio al frente de su ejército, alcanza la frontera con Tarant. Primeras escaramuzas.

6 mayo, Dernholm, segundo pago fraccionado a los piratas.

10 mayo -EVENTO-, alrededor de 4.000 enanos del clan Rueda, liderados por Thorvald, y con el apoyo de unos 1.500 montañeses, se adentran en territorio tarantino.



21 mayo, pago del rescate, libres (en Corsica). Les escamotean más equipo. Entra Elías. Flinter el prestamista concede un año de plazo antes de ejecutar el aval. Visitan templo del mar. Elías retenido.

24 mayo, anochecer, desembarcan en Dernholm.

25 mayo, acuerdan alquiler barco "el Aquilonia". Zarpan al día siguiente.

1 junio, Punta Afilada.

4 junio, Caladon.

6 junio, el calamar gigante. Contusiones y huesos rotos, dos marineros desaparecidos.

8 junio, una tormenta deja en muy mal estado el barco.

10 junio, un barco les socorre. Resulta que va rumbo a Rosas.

16 junio, por fin, Rosas.

17 junio, noche, patrulla de guardias va a detenerles, disfunción, un demonio y posterior desmadre en el barco tarantiano del puerto tras salto espacio-temporal. Johan mata a los guardias y a casi todos los marinos. A la deriva (comida para 14 y viaje de 21). Debate posterior sobre Johan y ética.

17 junio, -EVENTO-, masacre en Rosas. Numerosos miembros de la tripulación del tarantiano "Carroll A. Deering" son asesinados en el puerto del hasta hace bien poco apacible burgo arlandiano de Rosas. El conflicto diplomático se suaviza al saberse que se trata de unos conocidos fugitivos.

30 junio, navegando con 3 marineros y ellos mismos, rumbo norte.

1 julio, pueblecito costero.

15 -29 julio, una isla tortuga hunde el barco, pero escapan. En tierra. Seis días al sur del campamento tarantiano. Van hacia el norte. Liberan a los tres marineros que quedan vivos.

30 julio, persiguen y matan cruelmente a los marineros supervivientes tras saber que van al norte.

1 agosto, se reagrupan en un río. Johan aquejado de paludismo.

2-5 agosto, al norte, forrajeando, Johan sufre paludismo extremo, es curado por Harold.

6 agosto, al norte y encuentro en el bosque... festejo elfo que desaparece en cuanto

8 agosto, vueltas, separaciones, esguinces, Harold tetraplético en accidente, le curan. Snotlings huidizos.

9 agosto, se les acaba la comida. Cazan una osa. Se llevan a su cría (Despensita).

13 agosto, escorbuto para Johan, Xanpo y Elías.

15 agosto, forrajean para buscar cura para el escorbuto.

17 agosto, el remedio no funciona.

18 agosto, leñadores. Los evitan, punto salto.

19 agosto, Port Jackson. Les reciben amablemente.

20 agosto, -EVENTO-, el ejército enano que asedia Aguastranquilas pasa a ser asediado a su vez por un gran ejército tarantiano. El doble asedio parece que será prolongado.

21 agosto, Rolk les arregla la bomba de agua. Durante estos días el resto aprovecha para forrajear, y les atacan unos huargos, pero consiguen salir de la situación, con algunos heridos.

26 agosto, salen de Port Jackson con un mulo, suministros, dos guías.

27 agosto, hacen noche en la chabola.

29 agosto, noche. Elfos, tímidos.

30 agosto, estanque sagrado. Comuni3n y preguntas divinas (Obsidian en coma). Punto de salto.

31 agosto, descansan en el estanque. Obsidian despierta en el agua.

2 septiembre, dos días al norte. Malaria para Johan y Rolk.

4 septiembre, noche. La trampa de las arañas. Duro combate. Al día siguiente intentan subir a los árboles pero una pifia mágica divide al grupo en dos y saltan 1 día al futuro a medio kilómetro al sur, rodeados de demonios, por dos veces. No está muy claro como, pero logran escapar todos menos Obsidian, si bien Johan tiene nuevos y poderosos enemigos. El otro grupo queda refugiado en lo alto de un árbol.

5 septiembre, el grupo tranquilo retrocede un día hacia el estanque. El otro grupo permanece en el estanque, pues no todos están protegidos contra información demoniaca.

6 septiembre, el grupo tranquilo retrocede otro día hacia el estanque.

7 septiembre, trolls y el elfo salvaje.

8 septiembre, reagrupados. El elfo se une. Salen poco después, donde les esperan los demonios. Los matan a todos, pero muere Xanpoo. Vuelven al estanque. Purifican a Johan y descansan.

9 septiembre, los elfos les dan alimentos. Parten al norte, hacia el nido de arañas.

13 septiembre, saquean el nido de arañas. Elías desaparece. Entra el nuevo PNJ snotling. Cazan dos cerdos.

14 septiembre, avistan unas águilas gigantes.

17 septiembre, 4ª guardia, aparece el Conde Augusto Balboa y su escolta Sir Roberto. Poco después surge el amor. Completos de nuevo. Punto de salto estudiado.

18 septiembre, teleportados al estanque y vuelta. Reemprenden marcha al norte. Encuentro con los elfos.

20 septiembre, Rolk se reúne con la dama de Plata y Raven. Parten entre regalos, música y bendiciones. Poco después se unen con el resto de la expedición de Augusto, "la caprichosa". Parten al sur, hacia rosas (unas 3 semanas con todo a favor).

8 octubre, interceptados por barco de la armada arlandiana. Le dan esquivas, pero se ven presionados y desembarcan en la costa, al norte de Arland.

9-13 octubre, van hacia Catal. En un pueblo cercano compran caballos y comida.

14 octubre, atacados por bandidos a la noche. Pifia mágica, saltan cerca con 3 demonios de los que huyen teleportados, pero Augusto muere, y el elfo escapa por su cuenta, y encuentra al grupo. Mientras, el snotling queda aislado, sigue a los bandidos a su guarida, donde mata a 3 y se aleja para dormir tranquilo. Buscan el equipo desaparecido, encuentran una granja saqueada y a los bandidos muertos. Los demonios matan al snotling y ahuyentan al elfo, el resto huye teleportado.

15 octubre, entran los nuevos, semi-elfo y semi-ogro, que se encuentran al elfo salvaje. Se reagrupan poco después. A la noche, un gigante se come sus caballos. Se reagrupan de nuevo. Parten de nuevo desde el punto de salto, por tercera vez.

16 octubre, compran comida en un pueblo (Lujano). Johan estudia punto de salto.

17-18-19-20-21 octubre, rumbo sur, algo desviado (aunque lo ignoran).

22 octubre, forrajean.

23 octubre, parten de nuevo. Intentan comprar caballos, sin fortuna.

24 octubre, compran caballos en un pueblo (Salvatierra).

25 octubre, al sur. Se encuentran con una caravana que va a Rosas y se unen a ellos.

26 Octubre, -EVENTO-. Un gran ejército tarantiano llega a Ashbury, estableciendo su campamento en los altos de Mountain Marsh, lo que levanta enormemente la moral de los asediados. Pero para estupor de éstos, en lugar de atacar y exterminar al invasor norteño, pactan con ellos su abandono del cerco a cambio de ofrecerles el pago de un tributo de 700 libras de plata y condiciones adicionales, que incluían que se les permitiría continuar sin oposición su viaje por el río para adentrarse en la región noroccidental, donde los tarantianos querían repoblar una zona de escasa población con los norteños, que además acogerían la religión panarii y jurarían obediencia a Tarant. Por otro lado, el rey de Vendigroth abdica y su reino pasa a ser estado vasallo de Tarant.

28 de octubre, -EVENTO-. El rey cumbrio acepta pagar un tributo de 200 libras de plata, acuerda anular su tratado de defensa mutua con Arland, instaurar la religión panarii como oficial en su país (donde era co-oficial), y permitir el acceso de comercio y tecnología tarantianas en su reino. Se especula que cuenta con información de primera mano de la situación en el frente nororiental.



1 noviembre, llegan a Rosas con la caravana. Se escabullen enseguida.

2 noviembre, visita al cementerio de Rolk, Johan y Acebo, ninguno sabe leer las lápidas.

3 noviembre, vuelven a Rosas y se alojan en una posada. Encuentran la cripta de San Manno. Poco después recogen el libro "Terror entre los elfos" de la tumba del señor Minsk. Lectura de ambos libros.

4 noviembre, desprotegidos contra información tras la lectura turbia. Se unen a la caravana de nuevo. Se producen varios robos. Parten hacia Cumbria.

5-13 noviembre, viaje con la caravana. Cursos de tarantiano. Entran en el paso de Gorgoth.

14 noviembre, les espera una emboscada de orcos y goblins, pero deciden regresar y evitar el enfrentamiento. Al regresar, les emboscan los molokeos, con mayor éxito. El semi-ogro muere. El elfo escapa por su cuenta, y el resto son teleportados a ciegas, muriendo el noble arlandiano y el semi-elfo.

15 noviembre, el paladín es teleportado a la cripta de Manno y dejado a su suerte. El enano se recupera de sus heridas, y junto a Johan, quedan a la espera de Acebo el elfo, en la floresta.

17 noviembre, Acebo encuentra a Johan y el enano. Se teleportan a la cripta de Manno todos, donde les vuelven a emboscar. Es una trampa. Se baten duramente en la puerta, muros, fuego, flechas y demonios, ganan tiempo para Johan y escapan de nuevo teleportados.

18-19 noviembre, descansan en el bosque y esperan a que Acebo inmunice a Harold contra información demoniaca. Los nuevos hermanos entran, son contratados por un noble como músicos, en la ciudad de Tortosa (se celebra una boda en los próximos días).

20 noviembre, al salir del bosque son detectados por demonios voladores, hasta dos veces. Se refugian en una ciudad cercana, Tortosa. Esa misma noche en la posada en la que se alojan un grupo extraño interroga al posadero, deciden huir teleportados a la tumba de Manno, donde intentan atraparles pero vuelven a escapar teleportados al linde del bosque a 4 días al este de Rosas.

21 noviembre, el grupo de Johan va al sur en zigzag pero se encuentran con un señor de la espada que les hace huir en desbandada, teleportados por separado, pero Harold no lo consigue. Mientras, en la vida tranquila de los hermanos Pallanén, otro día de vino y rosas, y actuaciones exitosas.

22 noviembre, se reagrupan Johan y el enano con Acebo. Mientras, en Tortona, durante la cena, asesinan al conde Umberto dei Pirovani, amigo íntimo del noble que se va a casar (Gian Galeazzo Sforza).

22 noviembre, -EVENTO-. Concluida su expedición por tierras ashburianas río adentro, donde empezaron a establecerse, y llegados los días más duros del invierno, parte de los norteños deciden regresar a sus bases y se les hace efectivo el tributo de 700 libras. Pero río abajo de nuevo a la altura de Ashbury, los ashburianos, que habían reconstruido el puente y reforzado las dañadas defensas, les negaron el paso. Los norteños atacaron pero fueron repelidos, y Sigfred y Rollon, líderes norteños, exasperados, se ven obligados a desembarcar y portar sus naves a hombros hasta rebasar los puentes de la ciudad para alejarse de aquella ciudad. Los invasores de la flota norteña, se retiraron con las arcas repletas de plata y un buen acuerdo para los jarls, que obtenían tierras, pero abatidos por la resistencia de aquella ciudad de mercaderes que portaba el nombre de un antiguo pueblo: Ashbury.



23 noviembre, el grupo de Johan se encuentra con unos granjeros que huyen de un temible monstruo. Están cansados y heridos. Les ayudan. En Tortona, nueva actuación y nuevo asesinato. Esta vez la víctima es Michelangelo Zurla, marqués de Crema.

24 noviembre, mientras, Johan y la familia se ven en problemas muy serios. Una pesadilla entre orcos, demonios, molokeos y guardias arlandianos que acaban rescatándoles y llevando al castillo, donde por fin el grupo se reúne al completo (más o menos). Los artistas sienten a Johan cerca. Se dan a conocer. Les siguen. Combate en la posada, escapan todos teleportados menos Gabo y Peper, que se escabullen y acaban tocando en una posada por la comida y dormir en el establo, donde les molestan unos borrachos.

25 noviembre, Gabo y Peper investigan sobre los crímenes, con poco éxito. El resto del grupo avanza hacia el norte, y descubren una guarida de demonios, que evitan.

25 noviembre -EVENTO-, concluye la guerra. Los enanos, últimos de los aliados en capitular, aceptan humillantes condiciones de rendición al llegarles las nuevas de los norteros en el frente nororiental (el ejército nortero se repliega y se agazapa en sus inhóspitas tierras).



26-27 de noviembre, grupo al noroeste. Y la gran boda. Se resuelve el asunto de los crímenes (por parte de un cocinero).

28 noviembre, Gabo, Peper y Jackeline, se van de Tortosa. Se encuentran con un viejo raro que secuestra temporalmente a Mandrágora (le dejan algunos recuerdos). Gabo recibe una visita desagradable (elfos oscuros) y llega a un "trato".

29 noviembre, Gabo recibe una visita desagradable (elfos oscuros) y llega a un "trato". El otro grupo tiene un encontronazo con un grupo de orcos, pero Johan resuelve. Poco después encuentra su taburete.

30 noviembre, Gabo y Peper en la pequeña ciudad de Marengo con la caravana. Johan y Acebo hacen magia a lo grande.

1 diciembre, Gabo se desembaraza de su regalo.

2 diciembre, todos juntos.

3-4 diciembre, monasterio, inquisición, reliquias y negocios. Y el padre Humberto.

5-6-7-8 diciembre, rumbo al norte. Humberto les da información.

9 diciembre, rumbo al noroeste.

10-11-12-13-14-15-16-17-18-19 diciembre, con el espejo al estanque sagrado. Mucha magia.

20 diciembre, viaje al pasado (varios siglos) en el tiempo de Rolk, Johan y Acebo. Rolk no lo consigue.

20 diciembre, -EVENTO-. El que fuera rey de Vendigroth es capturado y ejecutado.



21-25 diciembre, grupo Acebo teleporta hacia norte y luego viaja a pie, hasta huargos, grupo Gabo busca alimento y espera.

26 diciembre, robados por elfos salvajes grupo 1, ermitaño y el refugio fortaleza grupo 2.

27-28-29 diciembre, hombre lobo que casi mata a Rolick. Están a dos días de reunirse.

30 diciembre, descansan por Rolick.

31 diciembre, ultima guardia, amanecer, trolls para Acebo (escapan con magia) y elfos salvajes (19) para Mandrágora y demás, que escapan gracias a Gabo. Un día para reunirse.

Anno 666

1 enero, se reúnen y acuerdan sacar a Johan del taburete, más o menos. Un pequeño ejército de elfos salvajes les acosa, y se separan. Acebo y Rolick, junto con el leprechaun son considerados inofensivos y se van con los elfos. Tras hablar con sus líderes son desterrados. El resto huye con Gabo y lucha en la fortaleza abandonada. Matan varios elfos y capturan dos vivos, liberan a uno y tratan de justificarse. Se escapan por el espejo, aparecen cerca de la aldea Bedokaan (dos días). Gabo habla con Shaskachewan, chaman de los hombres lagarto.

2 enero, Acebo y sus amigos son desterrados por los elfos salvajes, se teleportan 300km al NE, y tras abusar de la magia divina cae en coma.

4 enero, tratan con Shaskachewan varios temas, trueque. Acebo despierta y se teleportan a lo loco y les sale bien. Todos juntos. Cuenta atrás para el elfo salvaje y Johan.

5 enero, Shaskachewan y las conchas marinas. Parten con los lagartos a las simas de Bangelian.

6 enero, simas de Bangelian (a un día), los hombres lagarto se marchan. Llegan al anochecer.

7 enero, bajan y se enfrentan al paladín caído y sus no muertos.

8 enero, huyendo del dragón de hueso.

9 enero, Acebo les saca con magia.

10 enero, con los hombres lagarto, han cumplido. Entra Chabela.

11-13 enero, conseguir comida les ocupa mucho tiempo.

13 enero -EVENTO-, guerrillas vendigrothianas muestran gran actividad y alarman a las autoridades y fuerzas de ocupación tarantianas. Gran presencia demoniaca en toda la región. Corre el rumor de que un culto de adoradores del demonio está detrás de los principales golpes de la resistencia.



12 de enero, Mandrágora mata al leprechaun tras un pequeño malentendido producto de un choque cultural. Enfada con ello a un gran hombre-lagarto, y escapa con Havok al norte, pero al final acepta batirse en duelo con él. Lo derrota (no lo mata y lo exilian) y recupera el respeto de la tribu.

13 de enero, a hurtadillas se cuelan en el barco y se hacen con un par de objetos mágicos. Enfadan al dragón.

14 enero, cofre, vuelta al poblado. Ataque dragón. Ácido de Chabela y gran batalla. Regalos. Descansan.

15 enero, saqueo (41 kg. de oro). Regalo espíritus. El huevo de dragón se lo queda Shaskachewan. Vuelven y esperan a Johan.

16-17-18 enero, descanso, pesca-recreo y estudios. Johan sale. Trueques. Ritual.

19-20 enero, descansan más.

21 enero, cruzan el espejo y aparecen en los alrededores de las ruinas de Vendigroth.

22 enero, salen de las ruinas tras encontrarse con un poderoso demonio. Vuelven a entrar poco más tarde. Alcanzan el objetivo, pero una disfunción mágica de Gabo se lleva a Mandrágora, Rolik y al propio Gabo. Se deshacen de unas criaturas mecánicas, pero descubren que han caído en una trampa de los demonios. Tras varias oleadas de demonios, sobreviven de forma heroica, para horas después cometer el error de hacer magia y viajar por dos veces al pasado (hasta 72 días, pero sin desplazarse dentro de las ruinas en el nivel inferior -zulo de tierra previo a la puerta de metal-), muy malheridos (los 3 hermanos, Peper, Acebo herido de muerte y un lugareño inconsciente) y acompañados por 8 demonios. En el combate con estos demonios vuelven a abusar de la magia y Havok, Acebo y el lugareño se pierden 75 semanas en el futuro.

Mientras, en el presente, Chabela regresará a su tribu. Johan se queda solo, tras robarle un amuleto.

23 enero, -EVENTO-. La inquisición Panarii termina con varios miembros desafectos de su propia orden, un grupo de monjes arlandianos liderados por el padre Humberto, acusados de herejía y actos impíos.



23 enero, Johan viaja a la cercana capital de Nueva Vendigroth, sólo. Ignora el paradero de sus compañeros.

25 enero, Johan ve como se integran tantos compañeros como perlas, parece que los anteriores han muerto todos y que se había quedado sólo (los últimos, Pepper y Numerario convertidos en piedra por unas extrañas criaturas). La integración es complicada, uno de ellos, una especie de semi-demonio llamado Morko mata a otro de los elegidos. El dios Alberich abandona la causa, ahora hay un elegido menos.

26 enero, finalmente emergen de las ruinas de la vieja capital con el objeto, el orbe anti-magia. Aprenden algo más sobre los demonios y su mundo, gracias al espíritu de una criatura de otro mundo. Por otro lado, parece ser que han dejado a una poderosa criatura vagando allá abajo, pero lo importante es el siguiente paso: Thanatos.

26 enero, -EVENTO-. Barco arlandiano rescata en una pequeña isla a prominente mujer tarantiana desaparecida hace años en el naufragio del "Orgullo del Hadriático".

EXTRA! **THE TARANTIAN** **EXTRA!**
Price 2 Coins The Best Source of News-worthy Items in Arxanum Price 2 Coins

CASTAWAYS RESCUED FROM ISLAND!

LOST FAMILY FOUND AT LAST

Staff Writer

Almost 6 years ago, the ill fated ship, Hadrian's Pride sailed from Galadon with passengers and cargo onboard and bound for Tarant. She was never to arrive at her destination and it is only by divine

providence that we now know her fate.

The good captain Edward Teach of the trade ship "The Gypsy Shadow", out of Ashbury, was by coincidence sailing almost the same course as Hadrian's Pride when she was set upon by a powerful storm and blown far south of her planned course. The captain and his crew, being the first-rate sailors that they are, did not lose their bearings during the storm. When the tempest had

passed they sighted an island that was not to be found on any of their charts. They decided to put ashore in an effort to locate some source of fresh water as the sea, during the storm, had contaminated a number of their barrels. As they made their approach to the island, they noticed movement on the beach where they had intended to disembark.

Much to their surprise what, or better to say whom, they found was John Borlindas and his family, late of Ashbury. They recounted their story to the captain of the Gypsy Shadow in great detail about how they had been bound for home on Hadrian's Pride and how they had planned to disembark in Tarant, and

then take a train to their home in Ashbury. Mr. Borlindas told the sympathetic captain of the storm that blew them to the island and of the many adventures that had befallen them in the time since being forced to take up residence upon their new found home.

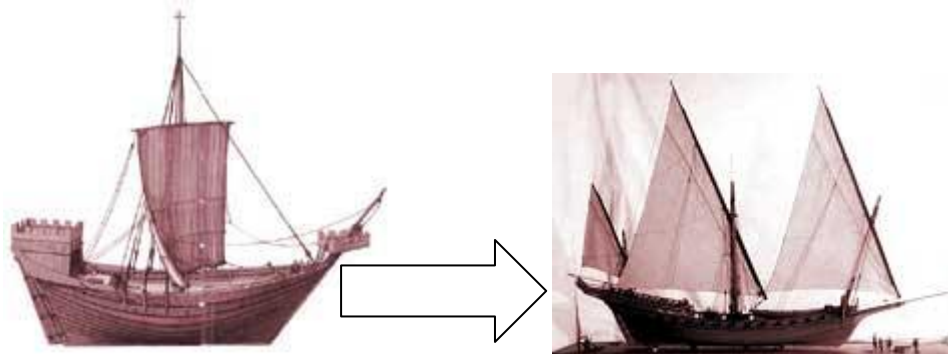
Captain Teach, being of a generous nature, offered Mr. Borlindas passage to Tarant for him and his family. Mr. Borlindas gratefully consented, and they joyfully arrived in Ashbury this Tuesday past.

WEATHER

The Meteorological Service Bureau of Tarant is

27-31 enero, entran los nuevos, entre ellos dos semidemonios que tienen grandes problemas para pasar desapercibidos y que son perseguidos durante días por las fuerzas de ocupación tarantianas en Vendigroth. El resto consigue pasaje en el barco thanatosi (la "zorra marina") del que proceden algunos, que les espera en una cala en la costa este, se reagrupan todos y zarpan en él.

1 febrero, en el barco thanatosi, rumbo sur, avistan barco fantasma, algunos snotlings, bote, perla, amigos, traslado de barco. 4-8 nudos.



2 febrero, pequeño puerto pesquero de Vendigroth, reclutan 6 marineros, dejan oro y miedo. 4-12 nudos.

4 febrero, avistan barcos pesqueros. Puerto pesquero (tierras de Johan). Reclutan otros 6 por parecido procedimiento. 4-15 nudos.

5 febrero, discurso con los marinos asustados, y banquete. Rumbo Thanatos. Viento favorable.

7 febrero, una escuela a bordo, con Johan de profesor.

8 febrero, avistan barco lejano.

10 febrero, -EVENTO-. Un monstruo terrible asola las inmediaciones de Vendigroth. Las autoridades tarantianas y las fuerzas de ocupación parecen incapaces de contener a la bestia de origen desconocido.



11 febrero, avistan un gran barco pirata pero lo dejan atrás gracias a su superior velocidad.

15 febrero, avistan 2 enormes barcos de guerra tarantianos, los pierden.

17 febrero, delfines.

19 febrero, cambio de turnos en el barco escuela.

24 febrero, avistan tierra: Thanatos, al fin. Reino de Argel. Por otro lado, Snug el hombre demonio revela la localización de alguien que podría ser Nasrudín. Un elfo blanco en el único reino negro (la mayoría de los pueblos negros se organizan en tribus y desconocen cualquier forma superior de organizarse), reino habitado por la antigua tribu de los Lemba, y que está al sur de un gran desierto y una gran selva y de numerosas tribus salvajes de hombres negros. No tienen claro que vertiente han de coger, si la este o la oeste. Deciden ir por la costa oeste aunque Johan disiente sobre este punto. Andan escasos de agua dulce.

25 febrero, avistan un barco enorme de remos, parecen piratas, huyen sin problema.

26 febrero, hundien pequeño barco pirata y capturan piratas, esclavos y tabaco.

27 febrero, atraviesan el estrecho de Ormuz. Una tormenta les desorienta y provoca daños menores, poco después. Emplean medio día en las reparaciones.

28- febrero-9marzo, viaje tranquilo y llegan al sur de thanatos. Desembarcan. Se quedan en el barco el marino de Omar, Rodolfo, 3 marinos leales thanatos, 2 marineros contratados, y el capitán snotling con la mitad de los suyos y comida para 12 días, con los arcos de los piratas y una caña. El resto, en busca de los lemba...

10 marzo, tras estudiar Johan punto de salto en la costa, prosiguen rumbo norte siguiendo un río. A la tarde avistan un grupo de animales depredadores, son hienas, pero les evitan.

11 marzo, al norte, sin novedad.

12 marzo, encuentran el poblado de una pequeña tribu, encuentro más o menos amistoso, pequeño intercambio y muerte de un pirata amigo de nadie.

13 marzo, encuentran un lugar extraño, parece un lugar sagrado tribal, pero no hay nadie. Johan reza.

14 marzo, más al norte, acuerdan pacto con de los 3 piratas, su líder, un traductor y un explorador. Parece que están dispuestos a colaborar. A la noche animales, pero no se acercan.

15 marzo, siguen al norte.

16 marzo, encuentran la ciudad de los lemba, parecen semi-nómadas viviendo en las ruínas de una antigua civilización desaparecida. Los lema en si son majos, les dan comida, y les detallan donde pueden encontrar al hombre blanco, que para ellos es una persona importante y sagrada. Johan y Omar vuelan a la cabaña de Nasrudin, hablan con él, conocen a Panarii, la niña que vive con Nasrudin, acuerdan como proceder (les abrirá el anillo de Brodgar cuando lleguen, y les explica de los peligros que pueden encontrar en el Vacío), y vuelven esa misma tarde.



Los snotlings y los demonios matan a dos de los piratas y los devoran. Los esclavos huyen a la ciudad. Los lemba curan a caballo-demonio, les dan comida, y 7 guardias para protegerles en el camino de vuelta. Además, acuerdan liberar al resto de piratas ya que estos acceden a colaborar plenamente. Parten rumbo al sur siguiendo el curso del río.

17 marzo, encuentran una partida de caza de 16 lemba, encuentro no hostil.

18 marzo, paran, construyen 2 balsas, y despiden a 3 de los guardias lemba.

19 marzo, atraviesan unos rápidos, sin problemas. Esa noche dejan las balsas y duermen sin problema, salvo unos facóqueros que les merodean.

20 marzo, más rápidos en el río, un snotling cae, pero le salva Johan. Avistan a lo lejos una de las tribu de los lemba. A la noche, más animales inofensivos.

21 marzo, río tranquilo. Más animales inofensivos.

22 marzo, últimos rápidos sin mayor novedad. Ceca de la costa dejan las balsas, y descubren que no está el barco. Ven cosas voladoras en la lejanía, no parecen aves. Visión mágica: hormigas rojas atacan y toman su barco, que debe estar en la costa hacia el este. Parten hacia allá. Esa noche un niño demonio les ofrece un trato por el barco. No aceptan y lo capturan. Horas después son atacados. Combate arduo pero victorioso.

23 marzo, incendio barco, lo apaga Snug volador, mueren 3 snotlings y 5 marinos leales entre combate e incendio... mediodía, todos en el barco, curas paliativas, forrajeo y reparaciones.

24 marzo, barco reparado, tormenta, ancla suelta por peces demonio...

25 marzo, Snug mata a uno de los 3 peces demonio que les siguen.



26 marzo, ataque cetáceos, pobrecillos.

27 marzo, tormenta fuerte, sin problema.

28 marzo, sin novedad.

29 marzo, tormentón, daños en el palo de mesana, deciden ir a costa a por suministros.

30 marzo, grupo menor desembarca, en tierra buscan madera... fisura cercana... encuentran arboles adecuados... Cloroformo trata de hacer amigos espíritu, sin éxito...

31 marzo, madera talada, unas leonas matan a un pirata, Morko sube los suministros al barco.

1-2 abril, sin novedad.

3 abril, tormenta, que piloto tienen... y después encuentran restos de un naufragio, hacen acopio de aparejos y el nigromante Cloroformo hace un zombi marinerero con una de las almas del naufragio.

4-5 abril, sin novedad.

6 abril, noche, encuentro hostil, 20 demonios voladores, solo muere un pirata.

7 abril, náufragos (3), tormenta (rompen palo de mesana), plan demonio de Snugg (fallido) y plan de Cloroformo que funciona.

8 abril, batalla naval, piratas cumbrios (2) vs gran mercante (1), se les acercan, ganan los piratas, Johan aborda el barco grande y deja inconsciente a todos, mata a 20, le disparan desde los otros dos barcos, lo evita y lanza ballenas contra uno y aborda de nuevo invisible al otro, pero hace ruido y le atacan, lo dejan KO y lo usan como moneda de cambio. Omar en un bote negocia, le sacan toda la info que necesitan y lo capturan, y deciden atacarles como venganza (hermandad); se avecina otra batalla naval... Cloroformo hunde el barco corsario con un tsunami enorme y Morko rescata a Johan y Omar y tres marineros mas. Del barco mercante rescatan algún artilugio, un valioso cargamento de armas y 7 toneladas de marfil. Una flota vendigrothiana, formada por Galeases (10 nudos/hora), Draugaer (12.5), Celfalas (8), Cairvigor (5) y sambouks (7) aparece y deciden huir.

9 abril, a las 24 horas casi exactas les alcanza el draugaer (interceptor) y la armada títere de Vendigroth y todo el peso de la ley. Intercambio de disparos, mástiles rotos, intentona fallida con candiles, invocan demonios y tampoco, a la tercera con snotlings voladores e invisibles y dejan inoperativo al gran galeón mientras que Gibson Barbosa abate los mástiles del draugaer.

10 abril, maniobras de despiste, casi funcionan, les sigue de lejos el celfalas.

11 abril, alta mar y rumbo a Arland, les sigue la flotilla.

12 abril, vuelve el draugaer, los despistan... despierta la reina snotling tras 6 días KO.

13 abril, aparece de nuevo el barco de apoyo de rastreo... reina y snotling y lupa de Arquímedes, desisten.



15 abril, Cloroformo despierta tras 8 días KO.

20 abril, avistan tierra.

21 abril, mercante a la vista. Conocen a Comodín. Venden y regalan el cargamento de armas por oro y escolta, conocen a Franco Puccini, el comerciante.

23 abril, entrando a Caladon, emisario tulliano (acuerdan 2 mayo, Rosas, respuesta si la hubiera del conclave de Tulla) y pago por 100 mo. Problemas aduana retraso 6h. ... renegocian con Puccini 725 monedas en objetos, barco por drakkar y hierbas hasta 2500 monedas.



24 abril, el engaño de los demonios, robo del artefacto y los flashback, en la guarida demoniaca (casa zona noble). Acaban con casi todos los demonios, dos traset escapan. 7am encuentran artefacto, husmean un poco la guarida. Snugg había huido, refugiado en un basurero. Escapan de forma desorganizada, invisibles en zona y llamando la atención. Morko decide escapar volando y es perseguido por un hechicero heroico, pero Cloroformo les sigue y le salva. Krill es matado por la guardia tras la invisibilidad de radio.

24 abril –detalle, Snugg basurero, Johan le ayuda y barco anochece; Morko caballo a trote puerto, buceo barco adyacente (equipo escondido callejón mercaderes); Barbosa en taberna noble pero le caza el astrologo y recuerdo mentes. Inconsciente pero poder sagrado: él es inocente, cuartel noble; Johan casa noble, muchas vueltas, encuentra snotlings y barco anochece; Omar detenido, Krill muerto, en puerta barrio noble; reina en tenderete barrio noble con escolta, rescatados por Johan, barco; Cloroformo exteriores, bote y asesinato de pescador, puerto y trepar con ayuda de Johan, barco.

28 abril, tras 4 días, salen de la siguiente manera: Johan sólo en un bote a las 48 horas, sube al drakar tras otras 48; Cloroformo sólo a las 72; Snugg y snotlings en el barco grande; y a las 96, el resto en el drakkar. Johan, reina, Snugg y Omar con los objetos mágicos del mercader, las hierbas las tiene el snotling.

3 mayo, 5 días después el primer barco llega a Rosas, y horas después llega el otro barco (el drakar). Hierbas, putas y alcohol. Monstruo Morko se deja ver y sin putas.

4 mayo, hoy debía aparecer el tulliano, pero no lo hace. Mercaderes de Rosas. Venden barco de los snotlings y mercadean otras cosas.

5 mayo, última juerga con marinos.

5 de mayo, marinos semidemonios de la reina snot. Y zombi nuevo. Circulo de piedras, ven que falta una. Se separan en dos grupos, los feos se quedan en refugio cercano. El resto vuelven a Rosas.



6 mayo, magia y joyas para llevarse el menhir del señor Ciñatiesa. Lo colocan y viene Nasrudin. Cruzan por fin al vacío.....

7 mayo, el lugar parece desolado, una roca flotante en el vacío. Contactan con los habitantes. Morko vence duelo y gana respeto. Trueques. Ven Portal. Morko visita a Kree, juega con fuego y no cumple. Tras no cumplir en castigo abisal y huir de un pequeño ejército algunos se hacen avatar y deciden ir al castigo abisal y enfrentarse a las criaturas. Mueren Omar, la reina y Cloroformo, pero la reina con una hierba salva el culo y Cloroformo se desvela como Liche. Quedan entre dos tierras, los norteños y los abisales.



8 mayo, terminan con los peces abisales, contactan con escuchadores gracias a Cloroformo y son considerados aptos para cruzar al Valhalla. Kree aun les persigue, pero consiguen evitarlo, se reagrupan y cruzan el portal.

9 de mayo, tras cruzar al Valhalla, aparecen en un mundo húmedo lleno de hongos y setas de todos los tamaños. Al poco despiertan a Kraka-tur el dragón, que mata a Snugg y el nuevo norteño que se les había unido. Se dispersan y escabullen. Contactan con unas pequeñas criaturas, Cloroformo mata a una. Las otras cooperan y consiguen localización del portal y la clave de la puerta: avaricia.



10 de mayo, evitan a Gorgoth y cruzan al siguiente círculo. Resulta ser un mundo oscuro habitado por enanos y gnomos mezquinos, además de algunos elfos oscuros. Varias vueltas y encontronazos no hostiles, otra vez el idioma es un problema.



11 de mayo, en un golpe de suerte encuentran uno de los templos locales, y resulta ser de Alberich (el dios despechado, piedra, enanos...). Aceptan destruir a Morko a cambio de la ayuda de éste. Cloroformo es dejado a su suerte y desaparece...

12 de mayo, entran tres nuevos enanos y sabiendo los pasos a seguir, realizan trabajos para varios enanos y para el rey gnomo, Pluto, que les habilita acceso al siguiente nivel a través de Flegias, un elfo oscuro poco hablador conocido como el barquero.

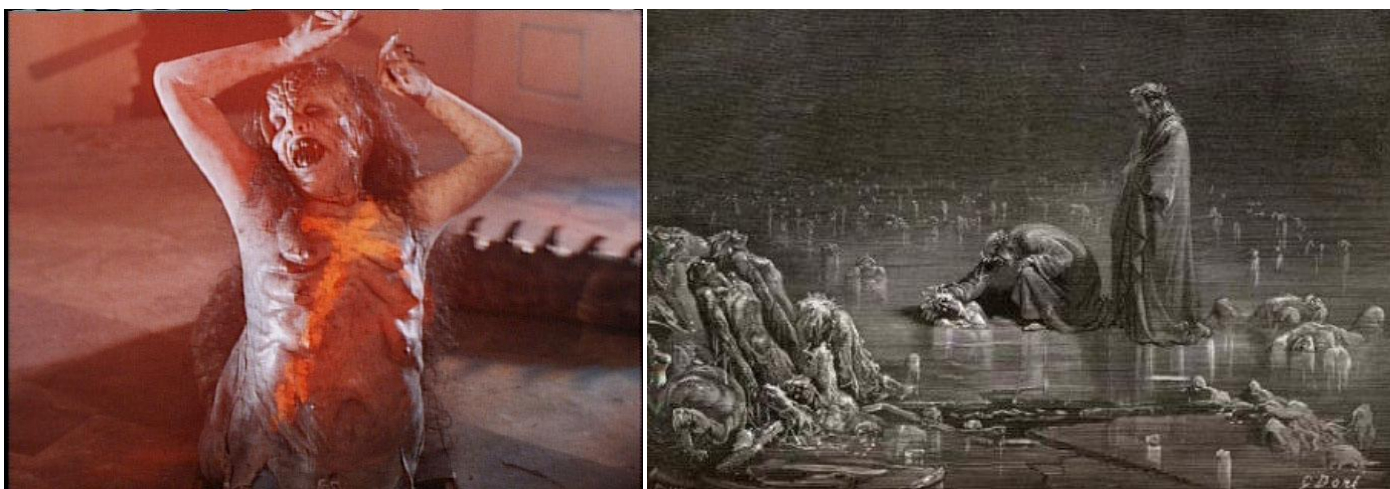
13 de mayo, cruzan al sexto círculo...



Dite (sexto círculo)

El grupo apareció de la nada en la Plaza de los Profetas de la ciudad de Dite. Algunos curiosos se les acercaron. Uno de ellos les habla y reconocen en él a uno de los elegidos, un hermano que resulta ser un herrero local, que les aconseja moverse y ocultarse. Se alejaron del lugar, entrando en el barrio de la Subura, el más populoso de la ciudad, un suburbio donde se hacinaban las personas más miserables de la urbe. Al verse acosados por gente curiosa, entran en una de las chozas. El inquilino, un tipo de

aspecto sospechoso, les deja quedarse a cambio de una daga. Fuera de la choza sigue habiendo muchos curiosos, y deciden salir por detrás haciendo un agujero en la tierra, con magia... El sonido de la magia agita a los curiosos, y muchos entran en tropel con ganas de hacerse con el hechicero, cuyos cerebros se cotizan muy bien en el mercado. Asustado, Tubo lanza su más poderoso hechizo, un terremoto, que provoca un derrumbe y muchos daños en toda la zona. Aprovechan la confusión para huir, y acaban en otra choza, donde encuentran un nido de ramera que percibe la esencia mágica de Tubo y lo incitan a copular con ellas, que ansían poder vender las crías simiente de un hechicero en un futuro a buen precio en el mercado negro. Tubo cae en gracia a las ramera, y estas acceden a ayudarlo. Pertenecen a una secta prohibida, el Templo de Seth. Horas después se reúnen con los sectarios y acuerdan unirse a ellos, que parece ser esperaban una especie de mesías y ven en los miembros del grupo una esperanza para sus miserables vidas. Pero durante el ritual Johan escapa, pues no quiere formar parte del aberrante espectáculo de cópula desenfundada con estos seres demoníacos. Comodín también desaparece.



Poco después, los nuevos miembros de la secta convencen a los setitas a participar en sus planes, les hablan de un portal a otro mundo, un mundo mejor. Ciegos de esperanza, les siguen en sus planes descabellados, recabando información durante dos días por toda la ciudad con la intención de localizar el portal. La búsqueda es infructuosa, pero determinan que debe ser hacia abajo sin duda alguna, descendiendo a los niveles inferiores de la ciudad.

Al tercer día Tubo tiene un plan "magistral". Desde la guarida de la secta, un complejo de túneles subterráneo en la Subura, hará un túnel con su magia que les lleve al nivel inferior y ya luego buscarán el portal, esté donde esté. Saben que en el nivel inferior viven las furias, unas poderosas hechiceras, pero no parece un gran obstáculo para tan arrojados héroes. La magia de Tubo crea un agujero enorme de 25 metros de profundidad, además de mucho ruido y humo. Una multitud se congrega alrededor del mismo, y unos pocos insensatos se arrojan por el agujero. En un momento de pánico, Tubo cambia de idea y, asustado, grita ¡corred insensatos!, generando una estampida de acólitos a través de los túneles. La Guardia Negra, que impone ley y orden en Dite, aparece al poco.

En la huida se separan por los túneles. Tubo y Barbosa, confusos, siguen al líder de la secta, Soldado, pero cuando ven que éste quiere hacer frente a la guardia en un recodo de los túneles, deciden emparedarse con magia y quedan aislados de todo y todos. Barbosa decide protegerse contra magia de curiosos y lo hace muy bien, pero cae inconsciente al abusar de su poder. Los enanos, Otto y sus aprendices, el herrero y Becbuncen corretean por los túneles con otros acólitos, entre los que está su hechicero, un vidente llamado Louknat que conoce un pasaje secreto donde pueden ocultarse seguros.

Varios acólitos son atrapados en la redada. Mientras, Johan y Comodín se refugian en el tejado de un almacén, y meditan un plan con tiempo.

El grupo de Otto descubre a Angus, un tipo que estaba prisionero en un agujero. Louknat les advierte contra él, pero no le hacen caso y llegan a un acuerdo, pues les parece alguien hábil y valiente. El herrero, Angus (al que bautizan como Pete "el anguila") y Becbuncen salen de la guarida, con idea de localizar el portal en el castillo Negro, pero al poco Angus desaparece y, desorientado, el herrero acaba en los alrededores del agujero, donde intenta hacerse pasar por un guardia negro, pero su argucia es descubierta y, acorralado, salta al pozo. Sobrevive milagrosamente a una caída de 25 metros, y se escabulle en el nivel inferior como puede, malherido.

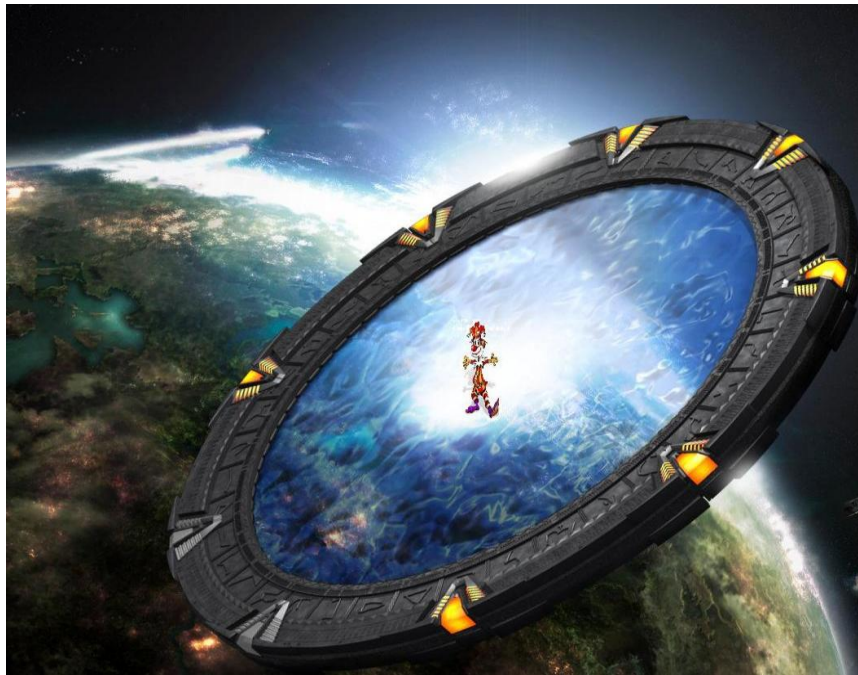
Por otro lado, Johan decide reunir a los compañeros, y tras muchas vueltas y con ayuda de Comodín, al cabo de varias horas y tras matar a varios guardias negros que andan por la guarida de los setitas, reúne a casi todos y, acosados por los guardias, deciden bajar por el agujero al nivel inferior y reunirse con el herrero y la reina snotling, acompañados de algunos sectarios supervivientes (unos veinte). Encuentran al herrero en el tejado del extraño palacio subterráneo del nivel inferior, y animados lo saludan, pero apenas se reúnen, descubren que han caído en una trampa. Las furias y multitud de guardias les estaban esperando y se les echan encima...

El combate es sangriento, y la poderosa magia sagrada de Tubo y los elegidos, junto con la mala suerte de las furias, que realizan su magia cerca de los tecnólogos del grupo, generando disfunciones que lastran su magia, causan gran daño entre los atacantes. Dos de las furias mueren y una tercera desaparece, tras lo cual los guardias supervivientes deciden huir. Los elegidos saquean el palacio y descubren un gran tesoro. Un emisario de las profundidades, un pequeño demonio, les insta a seguir su camino sin causar problemas, y eso parece que van a hacer pero cambian de idea y los demonios se les echan encima; sin embargo, un atávico Johan les avisa del peligro y descienden por una escalera de caracol a toda prisa y cruzan al Séptimo Círculo gracias a un tubo de piedra creado precisamente por Tubo, atravesando el vacío que separa ambas estructuras flotantes.



El siguiente círculo es un laberinto de piedra hermosamente tallado y lleno de espectros malditos de tres tipos, los coléricos contra los demás, los coléricos contra sí mismos y los blasfemos. Tras muchos problemas, la muerte de Mulo el enano, dos de las furcias de la secta de Dite, y una disfunción mágica que les hace saltar 230 años al pasado, Johan y el herrero consiguen atravesar el laberinto y llevar a todos al final del mismo, donde una entidad conocida como el minotauro guarda el acceso al portal. El minotauro les pide el nombre del único al que él sirve. Envían a varios con respuestas equivocadas y ven

aterrados como la criatura los mata de forma horrible. Tiran de ingenio al ver que los números juegan en su contra y gracias a Louknat el vidente, encuentran la respuesta: un antiguo dios olvidado llamado Moorindal.



La entrada al Octavo Círculo es distinta a las demás, hay dolor y confusión. Comodín entiende que han vuelto al presente y sólo quedan días para el apocalipsis. Inspeccionan el lugar, determinan que hay varias islas flotantes esta vez, y se acercan a un lugar conocido como Área 52, donde contactan con un elegido, un enano del clan Cerro Negro que les explica que su gente es esclava de un ser terrible que vive en una fortaleza conocida como Fuerte Tempestad que les obliga a picar piedra bruja en unas canteras y a construir un mega-portal tecnomágico. El enano pertenece a lo poco que queda de la resistencia tras 50 años miserables, y les cuenta todo lo que sabe, ayudando a los elegidos a entender que está pasando en este lugar y recapitulan sobre la historia y el porqué están aquí.



Por fin entienden la historia

Todo comienza hace unos tres años cuando el primer dirigible de la historia se estrella en las cercanías de Colinas Cubiertas, una pequeña población de Cumbria, siendo los primeros elegidos (de los cuales ninguno sobrevive) los únicos supervivientes. Un enano moribundo llamado Stennar les da un anillo para devolver a su dueño ("encontrad al chico", les dijo). En las inmediaciones del accidente descubren un túmulo y una lápida con una inscripción ("Y el espíritu de Nasrudin renacerá en alas de fuego en las colinas envueltas en niebla, y luchará la última batalla contra el maligno"), pero aquel grupo no hizo mucho caso a todo aquello. Poco después comienzan a ser perseguidos por los miembros de la secta de los Molokeos, que quieren asesinarles a todos.

La aventura poco a poco revela una situación muy interesante derivada del conflicto de magia y tecnología. El dueño del anillo, un hombre llamado Gilbert Bates, estuvo involucrado en el desarrollo de la máquina de vapor y la introducción de la tecnología más puntera entre los humanos tras convivir y aprender con los enanos del clan Cerro Negro, que luego desapareció sin dejar rastro. Los elegidos descubren que los enanos habían sido desterrados por el rey enano a petición de los elfos, que se sentían angustiados y enojados por la difusión de la tecnología que estaba destruyendo la naturaleza, incluyendo los bosques que ellos consideran su hogar.

Añadida a esta crisis hay un dilema religioso, entre la relativamente reciente religión Panarii y los antiguos dioses. Tras un viaje de más de un año, los antiguos elegidos regresan al lugar donde comenzó todo (el túmulo cercano al lugar del accidente) y descubren los dones sagrados de esos dioses antiguos, de los que se convierten en sus elegidos o paladines. De aquellos elegidos sólo queda Johan. Siguen investigando y averiguan que en realidad no eran los elfos, sino sus primos malvados, los elfos oscuros los que estaban detrás de la desaparición del clan enano Cerro Negro y de que los molokeos les hostiguen sin piedad. En el origen de todo Khergan, que tras derrotar a Arronax en el último círculo del infierno, se sirve de éste para urdir un plan de escape utilizando a los elfos oscuros.

Los elegidos también tuvieron varios encontronazos con demonios, unas entidades que son en realidad punta de lanza de una fuerza expedicionaria de conquista. De una de sus guaridas, en las ruinas de la antigua Vendigroth, rescatan un artefacto que sin duda les ayudará en su misión.

Nasrudin, la figura que se menciona al principio de todo en la lápida, era un envejecido elfo que había gobernado a los elfos antaño, así como al concilio, que vivía retirado de todo en el continente del sur, Thanatos. Arronax, su hijo, que creía en la supremacía élfica sobre todas las razas, fue desterrado a la nada por su propio padre, Nasrudin. Él sería quien les abriría la entrada al vacío, situada a las afueras de una población halfling al oeste de Arland, Rosas. Ahora, con la situación actual en la mano, surge una gran pregunta: ¿era Arronax o en realidad Khergan el peligro contra el que les envían los dioses?



La batalla final (narrada por la propia Becebuncen poco antes de morir a la edad de 87 años, una edad nunca alcanzada antes por un snotling)

Los enanos esclavizados y los elfos dirigidos por Arronax comprenden la magnitud de nuestro poder y deciden apoyar nuestra causa. Khergan, el primero de los nigromantes, descubre la alianza entre los elegidos y los lugareños que conspiran cerca de Fuerte Tempestad, el refugio de Khergan y lugar donde se encuentra el casi finalizado portal dirección Arcanum. El nigromante, conocedor del inmenso poder que los elegidos portan, decide convocar sus huestes de héroes para lanzarlos contra los insurrectos. El ejército aliado, compuesto por tres centenas, no amedrenta a la hueste de Khergan, con él a la cabeza cuenta con sólo medio centenar de guerreros. La batalla final comienza, el destino de Arcanum está en juego...

El odio que Khergan siente por la vida le coloca en el frente, con un despliegue en línea y abarcando mucho terreno, las huestes comienzan a avanzar. El ejército aliado se sorprende al ver a Khergan en primera línea, situado en el flanco derecho. La alianza comienza a bascular a su flanco izquierdo, en él se encuentran Arronax y sus elfos, deseosos de la venganza que tanto anhela una criatura malvada por naturaleza.

La colisión entre los dos frentes es inminente, los enanos del flanco izquierdo se lanzan contra la línea enemiga, mientras el resto del ejército cierra filas y protege el flanco izquierdo de ser envuelto. Antes de que los frentes choquen los elegidos intervienen con su poderosa magia, el elegido de Alberich controla la piedra y provoca una explosión que desorienta y lanza letales esquirlas contra el enemigo, además de crear una semi-esfera alrededor de Khergan con la única salida en su frente. Aprovechando el momento, Johan de Vendigroth, conocido como Elendil, conocido como “el que no muere”, lanza un hechizo de ida en masa a todos los elfos, incluyendo a Arronax y el nuevo elegido de entre los elfos, a la entrada de la recién creada semi-esfera. Todos ellos observan horrorizados como el nigromante regenera en segundos una herida mortal en la cabeza provocada por la metralla del hechizo de Tubo.



Sin tiempo a para digerir lo ocurrido, las líneas chocan, el poder destructivo de las huestes de Khergan destaca inmediatamente, el ejército aliado sufre la magia y la fuerza de estos héroes corruptos. Arronax, apoyado por sus elfos, combate contra Khergan, ajenos al encarnizado combate alrededor de la semi-esfera. Barbosa, elegido de Ter'el, un marinero de segunda clase convertido a tecnólogo desde su renacimiento, no quiere esperar un segundo más. En sus manos tiene la esfera tecnológica hallada en las ruinas de la antigua capital de Vendigroth, un poderoso objeto conseguido de las mismísimas manos del destino. Sus efectos le eran desconocidos, jamás había sido probada, pero según los escritos era una poderosa arma que de alguna forma evitaba la magia. Sin dudar, Barbosa cruza el espacio que le separa de Khergan, con Ulfic el elegido de Velorien, Hotho, elegido de Ghestianna, y la reina Becbuncen elegida de Halcyon protegiendo su paso.

En segundos el poderoso artefacto es activado, disparando unos filamentos metálicos en un radio de 30 metros, y luces cegadoras comienzan a brotar de las criaturas mágicas en todo el campo de batalla; la "bola", como coloquialmente se denominaba al aparato anti-magia, comienza a absorber luces semejantes a hebras de colores chillones.



Ningún combatiente vacila pese a perder todos los poderes mágicos y propiedades de objetos arcanos. El combate se centra en el cuerpo a cuerpo, nadie huye, hasta el más débil carga contra el enemigo. No pasa ni un minuto y el nigromante cae, con la pierna cercenada por un disparo del cañón inverosímil de Barbosa. Khergan se retuerce por el amargor que siente, un reflejo emocional de su pasada forma mortal, ya no regenera la herida e impotente maldice en su fuero interno a los elegidos y al artefacto, desconocedor de la ironía que suponía ser destruido por el objeto diseñado para acabar precisamente con su ejecutor, Arronax, que asesta el golpe definitivo al nigromante.

La alegría dura poco, la emoción de salvar al mundo del Arcanum pronto se reemplaza por el terror que siente una presa acorralada. La batalla continúa, y con tres elegidos muertos, Arronax herido de muerte y sólo tres de sus elfos con vida, y apenas treinta enanos, las posibilidades de victoria no existen para los aliados, pero los enanos no se rinden y siguen luchando. Empieza una huida desordenada, algunos arrastran a sus seres queridos, otros ponen pies en polvorosa, los enanos compran unos segundos de tiempo para que las ratas huyan. Johan y Hotho son interceptados por un guerrero de la hueste, y seguros de su muerte, se sorprenden al ver que el guerrero fue uno de los elegidos, Cloroformo, el nigromante convertido en liche y dominado mágicamente por Khergan en

tiempos recientes. Liberado del yugo de Khergan, valora la tesitura de cambiar de bando y volver con sus antiguos compañeros. Johan y Hotho aceptan de buen grado otro compañero de huída.

Los guerreros supervivientes de la hueste de Khergan rematan a todos los heridos y dirigen su atención a Fuerte Tempestad, el portal a Arcanum está desprotegido y su líder ha caído en la batalla. Los tecnólogos enanos que trabajaban en el portal de la fortaleza de Khergan han aprovechado la confusión para amotinarse y desde sus barricadas esperan a sus captores. Pero no han perdido el tiempo, desprovistos de armas, han utilizado sus conocimientos para sabotear al toque el portal colapsándolo sobre sí mismo con toda la energía de la piedra bruja excavada durante décadas. Los héroes corruptos irrumpen en el fuerte esperando encontrar cierta resistencia, pero en lugar de ello un único enano se yergue con mirada tensa ante ellos y les pregunta: ¿dónde están mis hermanos?

Llevado por la soberbia de aquel que jamás ha sido doblegado, uno de los guerreros habla demasiado rápido y dando un paso al frente dice: ¡están todos muertos y...! pero antes de que pudiera acabar su amenaza Fuerte Tempestad y parte de sus alrededores era absorbido por una enorme explosión que sólo dejó humo y fragmentos de la estructura por todo el Noveno Círculo.



Mientras, entre los cadáveres de la batalla, una criatura verde de pequeño tamaño asoma la cabeza, es la elegida de Halcyon, que acaricia su cráneo mientras mira alrededor, parece que todo ha terminado, pero para ella es sólo un nuevo inicio, tiene que buscar un sitio seguro para dar a luz a la camada que está por llegar. Tocando su barriga recuerda aquellos maravillosos momentos con su tribu de snotlings.

