

# Crónica

- [Prólogo](#)
  - [1. Primera parte](#)
  - [2. Segunda parte](#)
  - [3. Tercera parte](#)
- [Primera parte](#)
  - [4. La ciudad de cal](#)
  - [5. El Huevo del Huevo](#)
  - [6. El encuentro](#)
  - [7. Luces y Sombras](#)
  - [8. Promesas y Responsabilidades \(parte 1\)](#)
  - [9. Promesas y Responsabilidades \(parte 2\)](#)
  - [10. Decimus](#)
- [Segunda parte](#)
  - [Sesión 11 - El buscador](#)
  - [Sesión 12 - El Arco de Gehir](#)
  - [Sesión 13 - Lady Catherine](#)

# Prólogo

# 1. Primera parte

Tras el ataque al navío de la Segunda Expedición a manos de una embarcación misteriosa cerca de la costa sur de Wanpu, tres supervivientes —Balert, Cath y Félix— llegaron en un bote maltrecho a la *Isla de los lobos*, perdiendo el conocimiento. Al despertar, encontraron a un hombre humano, con armadura de Brannig, tratando de maniar a dos de ellos. Decimus Quint, afirmando ser un prisionero enviado al norte en galeras, trataba de rebuscar en sus pertenencias en busca de víveres. Tras un breve rifirrafe, súbitamente interrumpido por el hambre y la sed, un extraño y profundo rugido surgió desde las profundidades del frondoso bosque tras la playa. No obstante, el grupo se vio obligado a colaborar y adentrarse en el bosque cercano para encontrar algo de comida y agua.

Tras adentrarse en el bosque y perder de vista el camino por donde habían venido, llegaron a una zona de suelo pegajoso y troncos finos y altos, con grandes frutos en sus ramas. Las *peras de agua* —una fruta autóctona de la isla de pulpa gelatinosa y dulce— sirvieron al grupo como sustento, pero no calmaron su sed. Se adentraron aún más en el bosque buscando algún arroyo, para percatarse de que algo o alguien les estaba tendiendo una emboscada. Una manada de lobos de mirada perdida y comportamiento errático, capitaneada por un agresivo quebrantahuesos, logró rodear al grupo. Tras una intensa lucha, los lobos y el ave huyeron, y los náufragos se percataron de una calzada de piedra que asomaba entre el barro y recorría un tramo de la densa jungla.

Siguiendo la calzada llegaron a las ruinas de un poblado pequeño, que parecía haber sido abandonado hace no más de cien años, y ya había sido reclamado por las raíces de grandes árboles. El poblado estaba atravesado por un arroyo, y los náufragos al fin pudieron saciar su sed. Tras llenar sus botas, aseguraron la zona, fortificaron el campamento, cocinaron la carne de los lobos que pudieron recuperar y se prepararon para hacer noche. Decimus Quint se mostró esquivo, tratando de evitar el contacto con los miembros de la expedición. Al anochecer, mientras Cath vigilaba, sintió una presencia: el quebrantahuesos había vuelto, aún más agresivo. Con destreza y sin llamar la atención de sus compañeros, logró derrotarlo, y una vez se despertaron, comprobaron que había un misterioso líquido negro mezclado con la sangre del animal. Guardaron una muestra, levantaron el campamento, y siguieron la corriente del arroyo hacia delante.

Tras dejar el poblado atrás, y siguiendo el sonido del agua corriente, el grupo avanzaba hacia el norte de la isla cuando, bajo sus pies, la tierra se desprendió, provocando un corrimiento de tierra que amenazaba con lanzarlos a la fiera corriente del río. Por si no fuera poco, un musical silbido alteró —ordenó— a una bandada de pequeñas aves que atacasen. Lograron confundir y alejar a los pájaros, y bajar de forma segura la pendiente, quedando al borde del precipicio. Todo parecía haber terminado cuando una oscura figura humanoide se hizo ver entre las sombras. Señaló a Decimus Quint, silbó para las aves, y estas se lanzaron en picado hacia él. Balert trató de agarrar a Quint, y ambos se precipitaron a la violenta corriente. La figura volvió a desaparecer, y Cath y Félix quedaron atónitos.

---

Decimus Quint despertó a la orilla del río, muy lejos del punto en el que cayó. Balert también estaba allí, inconsciente. El prisionero avanzó por la orilla hasta encontrar una cueva, con la entrada decorada por un arco ornamentado con motivos caligráficos en un idioma desconocido. Sin pensarlo dos veces, decidió entrar, y tras unos minutos, se produjo un súbito estruendo acompañado por un resplandor desde el interior de la caverna.

\* \* \*

## 2. Segunda parte

El grupo de náufragos se había separado. Decimus Quint y Balert habían caído al bravo río bajo la pendiente, y la sombra que les seguía desapareció tras aquello. Cath y Félix quedaron al borde del precipicio, ajenos a la curiosa vigilancia de una pequeña criatura desde la copa de uno de los árboles cercanos.

---

Balert recobró el conocimiento. Se había encontrado mejor en otras ocasiones, pero la gruesa armadura que lo cubría logró amortiguar los impactos recibidos río abajo. Se encontraba a la orilla de una pequeña playa formada a la orilla del río, y no fue difícil para él encontrar las huellas de quien seguramente fuese Decimus Quint. Balert se sintió traicionado por Quint, y decidió seguirlos hacia el interior de una cueva, cuya entrada estaba adornada por un arco de piedra con multitud de motivos decorativos en un idioma extraño.

La cueva contenía lo que parecía un templo en su interior, con más motivos similares a los del arco, y unas escaleras de piedra que llevaban a sus profundidades. Balert avanzó siguiendo el rastro de sangre y las huellas de Quint, dejando la luz del exterior atrás. Avanzó por los firmemente construidos pasillos del templo subterráneo, encontrando a medio camino un pequeño banco y una inscripción, y, fijándose en las formas de las letras, hurgó en su bolsa y sacó una gran moneda grabada; la escritura en ella no era tan distinta a la de la pared. A falta de papel, Balert decidió anotar todo cuanto le resultó interesante de la placa arañando su propia piel, y prosiguió su camino hacia las profundidades del templo.

Fue entonces cuando, en el suelo, el rastro se juntó con otro nuevo; aquella sustancia negra que habían encontrado en el quebrantahuesos la noche anterior se mezclaba con la sangre, y le guiaba hacia algo en el suelo: el cuaderno de Decimus Quint. Balert se agachó para recogerlo, y al hacerlo sintió un intenso y punzante dolor en el abdomen. Cayó inconsciente, y notó cómo *algo* lo arrastraba hacia delante.

---

Cath y Félix, prudentes ante el ataque de la furiosa bandada que había enviado a sus compañeros a lo que podría ser un aciago destino, decidieron subir por la pendiente de nuevo, ayudándose de las cuerdas que les permitieron descender de forma segura. Siguieron el cauce del río con la esperanza de encontrarse con Balert y Quint, o al menos, de encontrar refugio. Tras avanzar un poco, la blanca y curiosa criatura que los seguía decidió mostrarse, dejando claro —a su manera— que no era un enemigo. Cath se mostró recelosa al principio, pero se rindió al cabo de unos minutos y la criatura les acompañó durante el resto del camino.

Llegaron a la playa en la que Balert había dejado sus huellas y papeles mojados, y decidieron adentrarse en la cueva con la esperanza de encontrarlo. Bajaron hacia las profundidades del templo, mientras un oficioso Félix tomaba nota de prácticamente todo. Al llegar al banco con la inscripción, un estruendoso golpe de roca les hizo saber que el camino por el que habían venido había sido bloqueado. Debían seguir adelante.

---

Balert volvió a despertar, rodeado de penumbra. Echó mano de una cerilla afortunada que había sobrevivido al río, y el efímero chispazo que produjo antes de morir definitivamente le dejó ver una figura a varios metros de él, tirada en el suelo.

Pocos segundos después, escuchó ligeros pasos tras de sí, y quedó inmóvil durante unos segundos. La criaturilla blanca se aventuró a inspeccionar la oscura sala, pudiendo ver varias columnas y lo que parecía un cadáver fresco junto a un altar. Se hizo una pequeña luz poco después, coincidiendo con la entrada de Cath y Félix a la estancia; y se hizo una gran luz al encenderse por sí mismas todas las lámparas de la sala.

El grupo, ya reunido, pudo ver que se encontraba en lo que parecía una capilla. Las paredes estaban adornadas con los mismos motivos caligráficos indescifrables que ya habían visto. Unas imponentes columnas se alzaban hacia el techo de la estancia, subterráneo pero de gran altura. Decimus Quint, o lo que quedaba de él, yacía cubierto de sangre y la sustancia negra le llegaba hasta la cintura. A escasos centímetros de su brazo extendido, una roca pulida y tallada para ser usada como baqueta. La criatura curiosa que les había acompañado olisqueaba cautelosa el cuerpo, y decidió mostrarse al resto con honestidad: una persona de linaje fírbolg, ataviado con rojas plumas y accesorios fabricados con huesos. Intentó comunicarse con palabras, pero ya había sido suficiente milagro encontrar a una sola persona a la que pudiesen entender.

La poco provechosa conversación —de la cual intuyeron que el nombre de este extraño era *Jacali*— fue súbitamente interrumpida; la sustancia negra que cubría a Decimus Quint comenzó a moverse de manera antinatural, y formó una burbuja que, en un estallido de púas, golpeó a todo el mundo, dejándolos inconscientes. Cath pudo, milagrosamente, esquivar un golpe directo, y pudo ver mientras caía a una borrosa sombra que le señalaba al altar ante ella. Sobre el altar descansaba una enorme roca, con marcas de haber sido golpeada repetidamente. Una campana.

Cath cayó inconsciente, como el resto de sus compañeros.

---

Uno a uno, los náufragos despertaron en un espacio raro. Estrellas, luces y el más negro de los cielos se extendía ante sus cabezas y bajo sus pies; sus pasos eran firmes, pero el suelo parecía de cristal. El extraño habló, y para sorpresa del resto, pudieron entenderlo. Él también podía entenderlos a ellos, y antes de que pudiesen ahondar más en su nueva y sorprendente conversación, repararon en que, ante ellos, el cadáver que los acompañaba había decidido levantarse. Levantarse y *atacar*. El cadáver de Decimus Quint, ahora limpio de sangre y cubierto de lodo negro, chasqueó sus dedos, haciendo que el espacio entre él y el resto desapareciese. Invocó su armadura y su hacha, alteradas por la misteriosa sustancia, y con la mirada perdida cargó contra sus antiguos aliados. Parecía tener cierto control sobre el espacio en el que se encontraban, pero eso no evitó que, a manos de Félix, cayese de nuevo.

La sombra que se presentó ante Cath volvió a hacer acto de presencia solo para sus ojos, y junto a ella, en este espacio se materializaron las columnas y el altar de la capilla en la que se encontraban. La sombra, urgente, señaló a la baqueta junto a Quint, después hacia el altar. Debían darse prisa, pues tan pronto como aparecieron, comenzaron a desvanecerse lentamente. Por desgracia, el cadáver tuvo el mal gesto de levantarse de nuevo.

Furioso, el cadáver reanimado intentó por todos los medios interponerse entre el grupo y el altar. No importaba cuánto corriese Jacali, que se había hecho con la baqueta, hacia la campana; parecía que sus pasos eran en vano. No podía alejarse tanto del resto, debía acercarlos a él, Quint incluido. Consiguieron hacerlo caer de nuevo, y poco antes de que el altar desapareciese, lograron tañir la gran campana de piedra. Y todo se volvió negro.

---

Al abrir los ojos de nuevo, vieron la capilla en la que estaban antes. Sin rastro de las heridas recibidas, ni tampoco de la sustancia negra. Decimus Quint seguía inerte en el suelo, pero la sangre que lo rodeaba había desaparecido. Inexplicablemente, seguían pudiendo entenderse entre ellos.

Salieron del templo, deteniéndose en la inscripción junto al banco para calcarla, cargando con el cuerpo del difunto y su extraviado cuaderno. Cath decidió examinarlo, y comprobó que estaba escrito en la misma lengua de las paredes. Siguieron caminando, y el camino, antes bloqueado, se encontraba abierto de nuevo. Félix intentó buscarle una explicación a este fenómeno, sin éxito.

Salieron del templo, y decidieron hacer noche a la orilla del río. Jacali decidió no llevarlos a la aldea en la que había hecho noche antes de encontrarlos, por prudencia. Invocó un remanso de paz, y alumbró el campamento con un peculiar farol que atrajo a multitud de luciérnagas. Quiso hacerse cargo de enterrar a Decimus Quint junto a un puñado de garbanzos, y Félix examinó el cuaderno. Al principio no encontró más que símbolos incomprensibles, pero, para su sorpresa, la primera página decidió revelarse ante él: *Registro de Misión - XV*.

Prólogo

# 3. Tercera parte

--- en construcción ---

# Primera parte

Primera parte

# 4. La ciudad de cal

*Domingo 26 de octubre de 2025, 18:00*

Primera parte

# 5. El Hueco del Hueco

Primera parte

# 6. El encuentro

Primera parte

# 7. Luces y Sombras

# 8. Promesas y Responsabilidades (parte 1)

Lunes 8 de diciembre de 2025

## Mañana

El grupo sigue transcribiendo las conversaciones con las académicas de la expedición, o al menos fingiendo que lo hace. Cath, tras su visión de la sombra misteriosa, vuelve al hospital con el resto. Mientras tanto, Jacali se da una vuelta por el hospital y acaba atendiendo una clase de cirugía. Félix habla con Sag sobre la exhibición de la semana que viene, y Sag se emociona al respecto.

Antes de que se marchen, Ío borra todas las notas que han estado tomando a lo largo de la mañana y le entrega a Félix todo el papel en blanco para que "le dé un uso que merezca la pena". Después los larga de allí, que tienen que comer.

## Mediodía

Balert se retira a su habitación, pues se encuentra mal. Cierra puerta y ventana a cal y canto, y no consigue pegar ojo presa de los espasmos y el dolor.

Mientras tanto, de camino a por algo de comer, el resto se cruzan con un tablón de anuncios donde se anuncia el combate amistoso de la exhibición, con la confirmación de Félix como el contrincante del campeón vigente, Sag. Una chavala rica hace un comentario sobre Sag y que apesta a pobre, y Félix, indignado, le quema la ropa "disimuladamente". La chica se va indignada, amenazando con que habrá consecuencias.

## Tarde

Después de comer, Balert vuelve, con muy mala cara. Pasan a saludar a Akama y confirmarle que Sag está bien, y ella les da los recados para la cena de esta noche. Tras comprar todo, Akama los acompaña al Hueco, a su casa. Les presenta a sus caseros, Ulq y Sabulg, dos enanos mayores que acogen a Akama desinteresadamente.

La casa de Akama está al norte del Hueco, cerca de los hornos de cal. El aire es difícil de respirar a causa del humo de camino, y se ve a los trabajadores de los hornos volver repletos de quemaduras de toda una vida. No obstante, el barrio se llena de gente sacando las cocinas a las calles, y los vecinos comparten comida y bebida entre ellos y con los trabajadores.

Akama, con dos cervezas de más, se va de la lengua y les cuenta al grupo que el antiguo escudero de Sag era Klani, y que tuvieron un rollo raro el año pasado y no lo dejaron de buenas. Klani le guarda rencor a Sag por mudarse a la parte alta, algo que juró no hacer nunca, y Akama confiesa que pese a seguir siendo su amigo de siempre, últimamente está actuando de manera extraña, y lo echa de menos.

## Noche

Félix y Balert vuelven a la universidad. Cath y Jacali descansan en el Hueco.

# Semana antes de la exhibición

## Día 1

### Mañana

Félix tiene un acto institucional de recepción de la expedición. La rectora, el Rey y su consejero atienden. Al terminar el acto, la rectora invita a Félix y a Balert a una cena en su casa la noche de antes de la exhibición, como gesto de cortesía y para limar asperezas. También le comenta que lo ha comprometido a impartir una clase magistral dentro de dos días. Además, le comenta a Félix que igual sería buena idea buscar una ropa más *adecuada* tanto para la clase como para la cena, para no llamar tanto la atención.

Jacali espía desde el tejado transformado en pájaro y araña. Decide seguir a la rectora al terminar.

Mientras tanto, Balert entrena en solitario, y Cath explora el Archivo de la universidad en busca de respuestas sobre lo que les está pasando, centrándose en el idioma. Descubre que hay un grupo de investigación que ha trabajado en el templo de Lumpe, y que tienen un aula reservada al día siguiente por la mañana.

### Tarde

Jacali sigue a la rectora hasta el rectorado. Presencia una discusión entre ella y un noble llamado Tocon Klauca, que al parecer es el patrón de la cantera de la ciudad por derecho Real. Tocon no está contento con la asignación de mineros a la excavación arqueológica, que le resulta de un nulo interés y le hace perder beneficios, pero al estar respaldada por el consejero del Rey, la rectora tiene la última palabra. Le recuerda que han quedado para reunirse dentro de dos días, por la tarde, en su despacho, para discutir los turnos de guardia y ver si pueden recortar personal.

Balert, que sigue indispuerto, decide descansar.

Félix pasea por el mercado y compra ropa de trabajo con los cheques de la universidad. Mira ropa elegante para la cena, pero es muy cara. Tal vez pueda enviar a alguien al mercado por la mañana para comprar telas de los mercaderes y después hacerse el traje...

Cath decide pasarse en solitario por la cantera de Xalbe, para ver cómo de difícil es el acceso a la excavación arqueológica. Descubre que se encuentra dentro de los límites de la cantera, y que se encuentra bajo vigilancia constante. También descubre que la única manera de entrar es ser asignado a trabajar ahí o tener permiso Real o de la rectora.

## Noche

El grupo descansa. Félix se recupera de su lesión.

# 9. Promesas y Responsabilidades (parte 2)

Domingo 14 de diciembre de 2025

## Semana antes de la exhibición - día 2

### Mañana

El grupo se reunió tras la primera investigación de Jacali de la rectora el día anterior. Balert se encuentra mejor.

Mientras Félix atiende a sus responsabilidades, intenta preparar su clase de la tarde de forma disimulada, fallando estrepitosamente y abochornando a su profesora, Ío.

Al mismo tiempo, Jacali y Cath fueron a buscar al grupo de investigación que estudiaba la escritura de la excavación arqueológica de Xalbe y el templo de Lumpe. Se encontraron que la reserva de la sala había sido cancelada, y les informaron de que la investigación había sido clasificada por la rectora. Tras esto, buscaron al grupo de investigación.

Una vez los encontraron en su despacho, vieron que estaban destrozados al haber perdido su investigación. Jacali intentó ofrecerles pruebas y ayuda sobre el fenómeno que les ocurre a cambio de información, pero el jefe del grupo se negó, aludiendo a que las consecuencias para él podrían acabar con su carrera. Aprendieron que la rectora se había quedado con la investigación para ella, algo sumamente raro dado su desdén por la materia.

Balert se dirigió al mercado para hacer los recados de Maka y buscar telas para la cena con la rectora al final de la semana.

### Tarde

Cath decidió explorar los alrededores de la cantera de cal, y se coló sin mucha dificultad. Hizo migas con un minero en su pausa, y se enteró de que la entrada a la excavación está vigilada durante todo el día, pero el personal escasea. También aprendió que los turnos de la excavación son asignados a dedo semanalmente por Tocon Klauca, el patrón, y la rectora.

## Día 3

### Mañana

Mientras Félix está ocupado, Cath busca a Tocon Klauca por el campus para estudiar sus movimientos y ver si puede meter mano en la reunión que fija los turnos de la excavación. En un sorprendente giro de los acontecimientos, consigue hacerle la pelota para que la incluya en el cuadrante, ya que eso sentaría fatal a la rectora. Cath tiene vía libre para entrar en la excavación al día siguiente.

## Tarde

Félix da su clase, y Jacali decide unirse para *ayudar* a última hora. Al final de la explicación, Félix se da cuenta de que Okelotl lleva un rato mirando desde fuera del aula.

## Noche

Balert decide buscar a Cath para compartir su secreto. En el proceso, Cath pierde el sentido, y tiene una visión en la que la sombra misteriosa le hace un gesto familiar. Al volver en sí nota una quemazón insoportable en el pecho, y tras quitarse la camisa ve que hay una marca: XV. Inmediatamente después, la quemadura desaparece. Balert amenaza a Cath para que guarde su secreto, como buen amigo que es.

Esa noche Cath sueña con su propio funeral. Jacali, al volver de su caza nocturna, encuentra a Cath sudando y pataleando en sueños, y se transforma en hiena para dormir a su lado.

## Día 4

Las obligaciones de Félix para con la universidad esta semana tocan a su fin.

Jacali y Cath entran a la excavación, y ven que los límites están marcados en un muro a medio derribar. Con mucho cuidado deciden traspasarlo, y encuentran una sala similar a la del templo de Lumpe, con varias monedas y una campana de piedra. Poco después de entrar, las luces se encienden solas y tanto Cath como Jacali son capaces de ver a la sombra de Decimus Quint, que les insta a tocar la campana a través de gestos. Al hacerlo, la tensión intangible de la sala se alivia.

Las monedas de la sala son idénticas a la de Balert, salvo porque no tienen calavera.

Debido a su cautela, pueden salir de la excavación sin mayor problema.

# 10. Decimus

11 de enero de 2026

## Día anterior a la exhibición

### Cena con la rectora

Balert y Félix se dirigen al punto donde un coche les recogerá y llevará a la mansión de Ozoma, la rectora de la universidad. De camino, Félix lanza un hechizo que les permite comunicarse mentalmente, y a Balert le cuesta un poco pillarlo.

Al llegar a la mansión son recibidos por el servicio, gente del Hueco, que les acompañan al recibidor y les informan de que el resto de invitados llegan tarde. La rectora hace acto de presencia y les ruega que esperen un poco y echen un vistazo a su casa.

---

Al rato, Sag aparece, informando de que su acompañante no ha podido venir al final debido al trabajo. Sag tiene cara de no haber dormido nada, la voz ronca y una actitud inusualmente esquiva hacia Félix.

La cena da comienzo. Hay comida en abundancia y se siente la opulencia en cada detalle. La rectora intenta sacar conversación sobre la semana, sobre la expedición y el futuro de la colaboración con la universidad. Habla sobre el proyecto de restaurar el navío de Aluna con tecnología rescatada de la excavación, motivo principal de la misma, y del gran interés que Okelotl tiene en ella. También se deja caer la naturaleza de los planes que la universidad tiene para Félix, que posiblemente tendrá que viajar a otros puntos de la región pronto para estudiar si hay más yacimientos. Finalmente destaca la buena relación comercial que tiene Xalbe con varios territorios ocupados por el Imperio del Norte, por lo que no le preocupa su expansión fuera de Wanpu.

Durante la cena, Sag se levanta de la mesa. Balert decide *ir al baño* a investigar por qué no vuelve, y se lo cruza en un pasillo, mientras se marchaba.

Tras unas horas de incomodidad por todas las partes implicadas, la cena termina y Félix y Balert vuelven a sus aposentos a descansar antes del gran día.

### Cena con Huama

Cath y Jacali fueron invitados por Huama a una cena para charlar un rato. Les pidió ayuda para cocinar, y para sorpresa de Jacali, estaba preparando algo con ingredientes típicos de su tierra.

Durante la cena, Huama les contó la leyenda de la Campanera Errante, una figura que llegó a la región de Wanpu desde el norte, recorriéndola pueblo por pueblo anunciando su llegada con una campanilla y asistiendo a la gente a cambio de historias y asilo. Se trata de una leyenda en el olvido, pero aún hay gente que decide emprender un camino similar, y a su vez gente que responde al tañido de la campana en muchos lugares. Huama ha dedicado gran parte de su vida a viajar por Wanpu hasta asentarse en el Hueco, y al escuchar hablar sobre la campana de piedra que encontraron en la excavación, les informa de que ha visto otras en diferentes lugares:

- El templo abandonado de Lumpe
- La catedral-observatorio de Macau
- El templo de la Puerta del Gran Bosque de Lugün
- El nacimiento del Río Anawanpu

También les habló un poco del Quint que conoció. Era un muchacho un poco raro, humano de piel morena y pelo oscuro y corto. Mostraba interés por aprender sobre sus viajes y decidió marchar al norte, buscando las mismas campanas de piedra.

## Día de la exhibición

En construcción

# Segunda parte

# Sesión 11 - El buscador

Sábado 14 de febrero de 2026

Tras huir ocultos en el carromato de un comerciante de telas, el conductor de la carreta ha dejado al grupo en la Venta de Meulla, justo a la entrada del desierto de Macaucuo. Empujados por el frío de la noche, deciden entrar.

El tabernero, un ribbet alto y delgado los recibe amistosamente al ver sus brazaletes de Xalbe, asumiendo que no son gente peligrosa. Al ver que estaban en mal estado decide convidarlos a una bebida caliente y algo de sopa, y les indica que si buscan trabajo pueden hablar con ese tío raro del fondo. Al acercarse, resulta ser nada más y nada menos que **EL REY RATA**.

## EL REY RATA

El Rey Rata no necesita presentación. Ha llegado al desierto en busca de una criatura legendaria conocida como *El Diablo*, conocida por ser tan fea que al ver su rostro llora desconsoladamente un líquido negro y pringoso, y también cagar oro. La posibilidad de ver a esa criatura despierta la curiosidad de Jacali, el líquido negro convence a Félix y Balert, y la horrible maldición de la espada que siempre vuelve a él pese a querer deshacerse de ella hace que Cath simpatice con él. En toda su majestuosidad, decide apiadarse de estos pobres y maltrechos viajeros y ofrecerles unirse a su séquito para capturar al *Diablo*, formando la Nueva Corte del Reinado del Rey Rata:

- Nombra a Jacali **Ministro de Sanidad** gracias a sus conocimientos médicos
- Nombra a Balert **Guardia Real** por su talento para pegar a la gente
- Nombra a Félix **Bufón de la Corte** dadas sus capacidades para hacer chispitas y fuego con las manos
- Debido a la poca predisposición de Cath, decide darle un **cargo temporal indefinido** hasta que pueda colocarla donde sea

El posadero, que ha escuchado su nada discreta conversación, decide informarles de que ha escuchado rumores acerca de cosas raras pasando en la **fuentes de Meulla**, a unas tres horas a pie al norte. Viendo que están tiesos, les ofrece dormir en el establo.

## Noche

Cuando todos se van a dormir al establo, Balert arrastra a Cath al exterior para expresar lo furioso que está con ella por quitarle lo que cree que era su única oportunidad de encontrar una solución para la entidad que habita en él. No sabe por qué ha apuñalado al Rey, qué le pasa por la cabeza o qué espera conseguir con sus lloriqueos, pero ahora es parte del grupo y sus decisiones afectan al resto le guste o no.

Descanso corto (pese a ser una noche, la calidad del sueño no se presta a los efectos de un descanso largo)

## Hacia la fuente de Meulla

El Rey Rata no madruga, por lo que para él amanece a las 11 de la mañana. Esto ha provocado que todos los mercaderes a los que podrían haber contratado para acercarlos a la fuente de forma cómoda ya han partido, y deben hacer el viaje a pie. Ante la perspectiva de gastar el poco dinero que les quedaba en el desayuno, el posadero les ofrece un trato: dos puñados de oro a cambio de cada uno de sus brazaletes de Xalbe para venderlos en el mercado negro. Al retirarles los brazaletes sufren un poco de daño, pero nada grave. También les ofrece unas capas viejas que les ayudarán a aguantar el calor de la travesía. Esto hace que el Rey Rata decida el rol de Cath en la Corte: **Tesorera Real**.

Durante el trayecto a la fuente, Jacali muestra interés en el Rey Rata, la criatura conocida como *El Diablo* y la naturaleza de su viaje. El grupo llega a una zona con formaciones rocosas de gran altura, y Jacali, al sentirse observado, decide avanzar con cautela. Vislumbra varios bandidos al acecho sobre las rocas, y decide atacarlos de manera preventiva en forma de hormiguero armadura. Esto llama la atención del resto de atacantes, otros tres bandidos algo desgastados y una maga fírbolg furiosa que domina el arte de la magia climática: **Baldrián**.

Tras recibir daño, los bandidos deciden dejar tirada a Baldrián, dejando claro que tenían que haberse quedado en su casa y que sabían que esto no iba a funcionar. Esto la enfurece aún más, y al darse cuenta de que se está enfrentando a un mago universitario decide cargar contra él, blandiendo su rabia hacia la academia contra Félix.

Al ser derrotada e inmovilizada, Félix (y el resto) decide hablar con ella. Baldrián fue expulsada de la Universidad de Xalbe debido a su pobreza, y se ha visto obligada a malvivir asaltando a viajeros usando la magia a su favor. Félix le recomienda volver a la ciudad y buscar a Sag, quien le puede ayudar. Baldrián, con varias costillas rotas y una contusión, vuelve a caer inconsciente. Antes de que el grupo pueda volver a ponerse en marcha, se produce un ligero temblor de tierra, y tras Balert aparece un charco flotante de brea y restos de huesos, que de forma incontrolable decide atacarlo. Poco después, varios lobos wanpos afectados por la brea rodean al grupo.

Tras un intercambio violento y feroz en el que Félix, bufón de la Corte, salva al Rey Rata de un gravísimo ataque por parte de un lobo, los lobos vuelven a la normalidad tras otro temblor, y huyen. Tanto Balert como Cath reaccionan a este temblor.

El viaje continúa, y el grupo decide llevar a Baldrián a la fuente para dejarla en un lugar seguro. La conversación con el Rey Rata prosigue, y el grupo descubre que tal vez él también esté afectado por el extraño fenómeno políglota causado por el resonar de las piedras tonales. También descubren que el Rey Rata ha realizado un peligrosísimo viaje que debería haber durado cuatro o cinco meses en apenas dos semanas y sin dificultad.

Continúan el camino de forma pacífica, y finalmente llegan a la cueva conocida como la **Fuente de Meulla**, cuya entrada está repleta de caravanas con cántaros y vasijas tiradas por ratos. La gente entra y sale con normalidad, mostrando que, de suceder algo raro en esta cueva, les parece ser ajeno. El grupo decide realizar un breve descanso antes de recabar más información y adentrarse en la cueva.

Descanso corto

*Fin de la sesión.*

# Sesión 12 - El Arco de Gehir

15 de marzo de 2026

Al llegar a la fuente, Félix sintió un pinchazo en la sien y recibió imágenes del pasado, desde el punto de vista de otra persona. Vio una habitación lujosa y colorida, y a una mujer fauna postrada en cama, con muy mala cara. Dos enfermeras vestidas con túnicas blancas se encontraban a su lado, y la persona desde la que Félix veía también estaba ataviada con una, y llevaba una bandeja de plata con medicamentos y agua. Ordenó a las otras dos que se retirasen, y la mujer de la cama respiró aliviada al verla. La enfermera le dio su tratamiento, y la mujer de la cama murió mientras dormía a los pocos minutos. Justo después, la enfermera sacó de entre su túnica una moneda dorada con una calavera grabada, y se la colocó sobre el pecho desnudo, sobre la marca del Toani de Xalbe.

Tras volver en sí, siguieron adelante. Dejaron a Baldrián descansando en un rincón.

En la entrada a la cueva, a la izquierda, había espacio y marcas de puestos ambulantes. Dos de esos puestos seguían montados, pero cerrados. Los comerciantes habían decidido esperar a que el sol se fuese un poco para marcharse, y estaban echando la siesta. A mano derecha, en un minúsculo bar casi incrustado en el muro, un enano sencillito fregaba tras la barra. El grupo se acercó a él preguntando por sucesos extraños, y descubrieron que hace unas dos semanas se encontró la ropa de un chaval desaparecido a la orilla del río bajo sus pies, además de varias extrañas rocas con una textura singular. La ropa del chico desaparecido estaba cubierta de brea, y las rocas, cada una de ellas de un material distinto, llamaron la atención del Rey Rata, que confundió alguna de ellas con oro.

El enano del bar les comentó que gracias a *las torres estas que han puesto*, las noticias viajan muy rápido por el desierto, y que un muchacho le ha traído una nota con las noticias más recientes esta mañana:

- Se esperan fuertes tormentas y ventiscas en Macaucuo Central en los próximos días.
- El Rey de [Xalbe](#) es apuñalado en la Universidad, resultando herido pero estable. El Consejo ha ordenado cerrar las fronteras hasta nuevo aviso, suspendiendo los visados temporales. La actual rectora de la Universidad, [Rectora Ozoma](#), ha sido acusada de traición y será juzgada en los próximos días. El Consejero del Rey ha desaparecido.
- El observatorio de Maccau recibe a la Gobernadora de Feyengun para reforzar las relaciones de La Mancomunidad con Lugün.

Mientras, Jacali se adentró en la cueva para sacar agua de la fuente, y vio que, en la estrecha cueva, junto a una bomba había una vieja escalera de caracol de madera, cerrada con cadenas y

un cartel de advertencia. Al volver con el grupo, el enano les comentó que bajo esa escalera estaba el río, pero el acceso es muy estrecho y la escalera es un peligro.

Justo en ese momento, el Rey Rata comenzó a sentir el impulso inconsciente de adentrarse en la cueva, y no pudo resistirlo, Uno a uno, todo el grupo salvo Félix cayó presa del trance, y comenzó a bajar las escaleras. Félix decidió seguirlos, confuso. Al llegar abajo, el trance se disipó. Jacali se transformó en [Lontra Branquiada](#) y se sumergió. Encontró rápidamente una cueva a la que acceder buceando, pero nada más acercarse fue presa del trance, que lo obligó a adentrarse en ella sin avisar al resto.

Cath, presionada por Balert, buceó atada a una cuerda, y encontró a Jacali. No habían dejado muy claro el código de comunicación por tirones de la cuerda, así que cuando Cath comenzó a tirar, preocupó al resto. Jacali, sumido en su trance, cortó la cuerda. Tras discutir qué hacer y preocupados por la situación, el resto del grupo decidió bucear, y rápidamente llegaron a reunirse.

Accedieron a una cueva más amplia, y tras ellos, un arco similar a los de las ruinas de Lumpe y Xalbe decoraba la entrada. Jacali, afectado por el trance, se aproximó a una inscripción en una roca, y pudo leer "Arco de Gehir". Una vez volvió en sí, se reunió con el resto y tras escuchar ruido dentro de la cueva, decidieron avanzar con cautela.

Pudieron ver a una criatura del tamaño de un cerdo, *fea como un demonio*, moverse de forma errática. El Rey Rata supo que se trataba de la criatura que buscaba, pero decidió actuar con cautela. La criatura huyó hacia una esquina al percatarse de la presencia de Balert y Jacali, y agonizando, comenzó a expulsar brea de sus ojos y chillar. Jacali y Balert decidieron acabar con su vida en un acto de misericordia, pero justo cuando el Rey Rata vio una gran pepita de oro salir del culo de esa criatura, se interpuso entre ellos. Finalmente Jacali le dio una muerte digna, sin saber lo que iba a ocurrir a continuación.

El cuerpo sin vida de la criatura, cuya sangre parecía reaccionar con el líquido negro formando distintos minerales, comenzó a agitarse violentamente, y de su interior crecieron huesos que no eran suyos. La brea los envolvió y una nueva criatura a medio formar comenzó a moverse de forma errática, intentando devorar todo lo que encontraba a su paso y crecer. Balert sintió que este podría ser su destino si no hace nada por evitarlo.

Tras agotar a esta criatura y sus energías, el Rey Rata, que vio su misión frustrada, expresó su resentimiento hacia Cath por acabar con la criatura, y declaró que era su fin. Dejó su corona en el suelo, y claudicó. Ahora sería simplemente el Señor Rata. Cuando abandonaron la cueva, se llevó la corona a escondidas.

Al subir a la parte superior, los mercaderes de la siesta ya habían marchado. Tampoco había rastro del enano del bar ni de Baldrián. El grupo parte al poblado de Meulla para descansar, y por el camino, Cath se sincera con Félix, aclarando un poco lo que sucedió en Xalbe.

Segunda parte

# Sesión 13 - Lady Catherine

23 de marzo de 2026