

## La Historia Hasta Ahora...

(Desde Shieldmeet hasta Eleasias 16)  
1372 DR, Year of Wild Magic

En una pequeña ciudad localizada en los Shining Plains conocida como Ormath, un mercader nativo de Turmish es secuestrado sin razón aparente. Su esposa, Dalma Ruoni, busca ayuda con los oficiales de la ciudad, la cual es negada porque supuestamente Salazar Marivaldi fue arrestado por Hlondeth. Sin ninguna otra ayuda, Dalma se dispone a contratar mercenarios para que rescaten a Salazar. Precisamente en su taverna conocida como The Blue Wine Tavern, Dalma encuentra un grupo de cuatro personas con las habilidades para aventurarse, llamados Drail, Cressida, Lia y Zain respectivamente.

Los aventureros parten hacia los pantanos de Wetwoods donde consiguen a Salazar Marivaldi siendo captivo por una banda de goblins. Después de liberarlo, regresan hacia Ormath donde encuentran que la pareja de mercaderes están empezando a ser perseguidas por las autoridades. Así que deciden huir hacia la república de Turmish, pero primero aconsejan a los mercenarios que salgan de la ciudad ya que los involucran como “cómplices”. Los cuatro aventureros se dirigen entonces hacia las colinas de Deepwing para resolver el misterio de una bestia que atacaba las granjas y caravanas.

En medio de unas colinas, que según los rumores están encantadas, los aventureros se encuentran con la bestia; un felino de gran tamaño, pelaje rojizo y habilidad de comunicarse verbalmente. Dialogando entre ellos, el grupo de aventureros descubre que la razón de la bestia atacar era porque unos cazadores de Hlondeth habían capturado sus crías. Cressida le promete a la bestia que conseguirá sus cachorros y entonces parten de regreso a Ormath.

Aquí se topan inesperadamente con un grupo de guardias que iban a arrestar a Salazar y Dalma y a los propios aventureros por involucrarse. Tras espadazos y magias, huyen hacia Turmish por el Pikemen's Folly, donde son perseguidos por una banda de hobgoblins comandados por un half-orc.

A mitad del Pikemen's Folly, los aventureros y la pareja de mercaderes descansan en un bazaar establecido ahí. Es entonces cuando tropas de Hlondeth llegan al bazaar y lo ponen en cuarentena, alegando que una plaga ha sido detectada en la zona. La líder de esas tropas, una general de los Shevron's Fangs de nombre Alora Dundragon, “recluta” personas capacitadas para encontrar la fuente de la plaga y exterminarla. Durante esa misión, Zain y Cressida contraen la plaga y Alora les ofrece curarlos en Hlondeth. Los aventureros también averiguan que la plaga es desconocida y que por razones misteriosas, no se puede tratar con magia.

Una vez llegan a Hlondeth, los aventureros son puestos bajo tratamiento junto a otros enfermos de la ciudad. En los días que permanecen en la Ciudad de las Serpientes, investigan varios rumores y misterios, como la extraña muerte de un clérigo llamado Lucier.

Ya para Eleasias 10, Zain, Lia, Cressida y Drail son llamados a solas ante la presencia de Alora, el mago de la corte Malark Evenwood, una espía conocida como Agatha Amblecrown, un

guerrero half-orc llamado Durth Lammar y el Primer Ministro Vermund. Estos les informan que el remedio de la enfermedad ha sido elaborado, pero que a cambio los aventureros deben realizarles un “favor”. Gracias a Durth, quien fue el half-orc que los persiguió a través del Pikemen’s Folly, estos funcionarios de Hlondeth saben que los aventureros conocen a Salazar y Dalma. Así que el “favor” consiste en asesinar a Salazar y Dalma para que Zain y Cressida puedan recibir la cura.

Cressida, Lia y Drail se encaminan hacia Arakún, donde se Salazar y su esposa se encuentran. Con ellos va Agatha Amblecrown, quien resulta ser en realidad una espía para Turmish. Ella los ayuda en impedir el asesinato de los Marivaldi y en arruinar el plan de Hlondeth.

Mientras tanto, en la Ciudad de las Serpientes, nuestro halfling conocido como Zain se ha escondido en los rincones de la ciudad para regar la enfermedad como acto de venganza hacia Hlondeth por querer utilizarlos. Después de mucho sigilo, esfuerzo y riesgos, este logra reencontrarse al día siguiente con sus amigos en Arakún.

Viendo que el grupo estaba preocupado porque no tiene la cura para la enfermedad, Salazar les sugiere que vayan al Monasterio del Sol Mañanero, pues un antiguo clérigo de mucho poder vive ahí. Siendo la única esperanza, los aventureros parten hacia el monasterio en la base del Volcán Kolimnis. Ahí descubren que el lugar estaba bajo ataque por una banda de firenewts y los derrotan. Como recompensa, el clérigo los cura mediante el poder y la ayuda del dios Ilmater.