

50 BrazaS



Personajes

- John "Nudillos" Low, humano.....Patricia.
- Valer, doreen.....Phil.
- Tolimanius, kraken.....Antonio.
- Fleda Fast, masquani.....Jesús.
- Tomy, humano niño.....Rodrigo.
- Huk, grael.....Ignacio.

TORATH-KA

El *Rebecca* llega a las costas de Torath-Ka tras sufrir graves daños como consecuencia de un fuerte choque con "algo".

El capitán **Jonas Abraham "El Viejo"** manda a parte de la tripulación, los pjs, a buscar provisiones. Tras un par de horas caminando por la playa encuentran un **esquife** abandonado.

En el interior del esquife hay dos esqueletos. Uno de ellos tiene entre sus ropas un puñado de hojas de papel, parecen los restos de un diario.

Divisan humo en la lejanía, justo en la zona donde está el *Rebecca*. Regresan acelerando el paso.

Un **espalda amarilla**, junto a su cría, sorprende al grupo cuando salen del esquife. Por suerte la carne de estos lagartos está deliciosa.

El diario describe los últimos días de vida de los miembros de la tripulación del esquife (dos humanos y un masquani). Hace referencia a tambores al anochecer y a extraños seres que los atacan.

Al llegar a la ensenada la fragata está ardiendo. Hay cuatro cadáveres, son miembros de la tripulación. El resto, entre los que se encuentra el capitán, han desaparecido. Hay huellas, el grupo decide seguir el rastro.

El rastro se adentra en la jungla. Durante el trayecto sufren el ataque de un grupo de monos monje. Un coco impacta en la cabeza de Tolimanius causándole una herida. Huk intenta zarandear un árbol, uno de los monos cae pero huye jungla adentro sin que Huk se percate.

Los pjs llegan a un claro donde observan un grupo de **ugaks** alrededor de un extraño **estanque** que contiene un líquido viscoso rojo. Uno de ellos entona cantos rituales. Los cuatro compañeros están arrodillados y atados delante del chamán. También observan un **carro** con varias de las pertenencias del *Rebecca*.

Algunos pjs observan el interés de Tomy en uno de los cofres de madera que había en el carro. Tolimanius trata las heridas del capitán Abraham y de Samuel, este último está herido de gravedad. Nudillos y Fleda reman hasta los restos del *Rebecca* para coger madera. La intención es arreglar el esquife.

Huk, Tomy, el capitán y Samuel (el superintendente) se montan en el carro y se lanzan pendiente abajo hasta llegar a la playa. El resto emprende la huida perseguidos por el gigantesco mono que está muy cerca de alcanzar al kraken.

Ataque por sorpresa a los hombres rojos. El combate es encarnizado, solo logran salvar la vida del capitán y del superintendente. Varios cuerpos caen al estanque. Cuando todo parece que ha acabado una figura gigantesca emerge de las aguas rojizas. Se trata de un **mono monje gigante**.

Acampan en la playa. Cenar carne de espalda amarilla. INTERLUDIOS.

Amanece en Toratk-Ka. Samuel Smith no ha superado las graves heridas y ha fallecido durante la noche. Los miembros del grupo recogen sus escasas pertenencias y se dirigen al esquife.

Varios pjs, con Huk a la cabeza, se dedican a reparar el esquife. El resto busca provisiones. Consiguen que el navío esté listo al atardecer. Zarpan de Torath-Ka hacia **Bahía Bandido**.

Durante los 5 días de viaje la tripulación disfruta de las salomas de Tolimanius. Tomy propone buscar nombre al esquife:
FIABLE Y ROBUSTA.

El capitán Abraham no toma en serio las palabras del escurilio. El grupo decide continuar su viaje hasta Bahía Bandido. Sugieren a Equais que coopere en la adquisición de un nuevo navío, y llegado el momento tomarán rumbo a Los Dientes.

LAS INVESTIGACIONES DE EQUAIS.
El escurilio lleva tiempo midiendo la profundidad de las aguas de Caribdus. Tras recabar datos de numerosos lugares ha llegado a la conclusión de que los números no mienten, Caribdus se está hundiendo. Su intención es consultar la situación con **Tressa la Roja**, última archimaga no kraken. Pide ayuda a la tripulación del *Fiable y Robusta* para que lo lleven hasta **Los Dientes**, lugar donde vive la archimaga.

Encuentro con EQUAIS.
Durante el cuarto día los pjs divisan los restos de un buque flotando. Sobre un madero hay un escurilio que les hace señas. Se trata de Equais, antiguo súper del Gremio Español. Los pjs se percatan de que continuamente el escurilio parece hablar con alguien que no está presente. Tras mantener una conversación con este peculiar personaje, les hace saber las conclusiones a las que ha llegado tras sus investigaciones.

EL MAPA

Parte del grupo se percata de que Tomy y el capitán se traen algo entre manos. Jonas Abraham les confiesa que existe un mapa (o más bien, un trozo) que puede desvelar el paradero de un tesoro. El mapa pertenecía a **Jim "El Tuerto"**, lo robó a su antiguo capitán, **Pierre La Grange**, cuando servía en *El Caronte* junto a "**Muñones**" Pete. Se dice y se cuenta que el mapa fue hechizado y roto en varias partes. Jonas Abraham está seguro de que tiene en sus manos una de esas partes. Actualmente se trata de un trozo de papel viejo y vacío. Los pjs llegan al acuerdo de que Huk sea el encargado de llevar el mapa, este decide meterlo en su pata de hueso de narval blanco.

BAHÍA BANDIDO

En la tarde noche del quinto día de viaje el *Fiable y Robusta* atraca en el puerto de Bahía Bandido.

Tras desembarcar el grupo decide dividirse:

- **Equais** necesita un par de días para empeñar algunas de sus pertenencias.
- El **capitán Abraham** se queda descansando en el esquife. Aún no está totalmente recuperado de sus heridas.
- **John "Nudillos"** va a comprar provisiones, no sin antes mantener una discusión con el capitán sobre la necesidad o no de ir a visitar a Tressa la Roja. Además de las provisiones, John compra 10 botellas de grog. Y bebe, vaya si bebe. De vuelta al esquife, canturreando y refunfuñando por no haber encontrado cerveza, tiene un altercado con un par de piratas que se salda con algún que otro moratón.
- **Fleda** acude a la taberna *Las enaguas de la princesa*, allí bebe y mantiene una conversación muy cercana con el pirata **Edward Tew**. Obtiene información sobre un tal **Sam Jackson**, es la persona a la que acude todo aquel que necesita un nuevo navío.
- **Valer** se pasa gran parte del tiempo buscando a otro doreen sin éxito. Finalmente decide ir a comprar un par de nuevos cuchillos arrojadizos.
- **Tolimanius** prefiere relajarse en el mejor burdel de Bahía Bandido, *La Reina Negra*. Contrata los servicios de la Madame, de quien obtiene un nombre, **Sam Jackson**, él puede proporcionar un nuevo navío a los pjs, y quien sabe, quizás incluso a buen precio. El kraken se niega a pagar a la Madame el total del importe acordado por los servicios prestados. Ante los gritos de la mujer se ve obligado a huir lanzándose por una ventana del primer piso. El golpe es considerable. Aún así logra llegar hasta el esquife.
- **Tomy y Huk**, tras comprar la fruta desecada que tanto gusta al chico, acaban en un taller adquiriendo un par de arpones. Inocentemente Huk cuenta al artesano todo lo referente al mapa que lleva escondido en su pata de hueso de narval. De esta conversación también se entera un cliente que esperaba pacientemente su turno. Tomy consigue llevarse a Huk no sin antes intimidar al mercader sobre el abusivo precio que pretendía cobrar al grael.



Durante la noche, justo en la guardia de Huk, son sorprendidos por tres kehanas que intentan hacerse con el mapa. El enfrentamiento se salda con dos kehanas muertos y otro malherido. Este último termina confesando antes de morir ante los cuchillos de Valer. Han sido enviados por **La Sanguine**, uno de los tres piratas que dirige **La Coalición**, gobierno no oficial de Bahía Bandido. Este temible francés **posee otro trozo de mapa**.

El capitán Abraham no pasó la noche en el esqui, algo que tampoco sorprende a la tripulación. Tomy y Huk deciden ir a buscarlo a **La Sirena Ebria**, posada que suele frecuentar. Allí, tumbado sobre la cama de una habitación, encuentran el **cuerpo degollado del capitán**. Tomy no puede creer lo que ve y llora desconsoladamente. Huk envuelve el cuerpo y se dirigen al esqui. Antes de abandonar la habitación el chico ve algo bajo la cama, se trata de la caja donde el capitán guardaba su dinero, este está intacto.

Una vez en el esqui, Fleda investiga detenidamente el cuerpo y averigua que se trata de un corte limpio posiblemente con un cuchillo curvo, igual que los que portaban los kehanas.

ELECCIÓN DEL NUEVO CAPITÁN. Tras una competida votación entre los candidatos John y Huk, el humano se alza con la capitanía del barco, siendo Tolimanius su segundo de a bordo.

ENCUENTRO CON MARÍA ARDANZA. Mientras tanto, desde el esqui, Fleda y Nudillos se percatan de una figura femenina que los observa desde el muelle. Fleda se acerca y mantiene una conversación en un callejón cercano. La chica se presenta como **María Ardanza**, le confiesa su necesidad de abandonar Bahía Bandido y le propone un trato. Si los pjs la ayudan a salir de la ciudad, ella les proporcionará información de vital importancia. Esa misma noche, de madrugada, volverá a acudir al callejón para que ambas partes cumplan lo acordado.

Deciden poner a punto el esqui con la intención de abandonar Bahía Bandido lo antes posible. Tomy pasa la mañana buscando a Equais al que encuentra en el mercado empeñando sus pertenencias. Valer, Huk y Tolimanius regatean la compra de provisiones y dos cañones.

Huk monta con gran dificultad ambos cañones. Sin embargo, cuando se dispone a coger el timón se da cuenta de que este ha sido destrozado. Seguramente fue obra de los kehanas que atacaron por sorpresa esa misma madrugada.

EL GRUPO DECIDE ASALTAR EL PESADILLA EN CIERNES

Poco después de la media noche, María Ardanza acude a la cita. Les confiesa que es una española capturada por La Sanguine y que la utiliza como prostituta personal. La viola y golpea constantemente. Comunica al grupo todo lo que sabe:

- La Sanguine tiene otro trozo de mapa. Lo tiene en su barco.
- Tiene a un chino en las bodegas de su bergantín al que tortura para obtener cierta información sobre... ¿el mapa?
- Se ha encargado de que esa noche el malvado capitán francés no regrese a su barco. ¿Somnífero en su bebida? ¿Quizás algún tipo de veneno?
- Sabe que en el *Pesadilla en Ciernes*, buque del La Sanguine, no suelen pasar la noche más de diez o doce piratas de su tripulación.

Utilizan el esqui, remolcado por Huk, Valer y Tolimanius, para situarse a una distancia prudencial del buque. Llegan a nado hasta el navío y acceden con sigilo a su interior. Acaban fácilmente con los cuatro piratas que hay en la cubierta. John, con ayuda de parte de la tripulación, comienza a maniobrar para salir del puerto de la ciudad pirata.

Mientras, el resto de piratas se atrincheran en la segunda cubierta. Tras algunos disparos e intuyendo las escasas posibilidades de escapar con vida, parte de la tripulación accede a salir. Dos marineros, **Pierre Bot** y **Michael Ansell**, aceptan la propuesta de pasar a formar parte del nuevo *Pesadilla en Ciernes*. Mientras que otros dos saltan por la borda en dirección al puerto. Valer y Huk se encargan de que no lleguen muy lejos acabando con sus vidas a escasos metros del buque.

Acto seguido sale el cocinero que se presenta como **Filippo Gabbiani**. Se entrega de forma clara al que ya considera su nuevo capitán. A su vez advierte que **Thomas Harris** sigue atrincherado en la segunda cubierta. Nudillos manda a Filippo a que intente convencer a Thomas. Tras largo rato, Thomas se rinde y sale a cubierta con cierto tono desafiante. Entrega sus armas y se sienta en el suelo con la cabeza gacha. Todos ven que lleva un puñal en su bota derecha.

Nudillos y Fleda inspeccionan el **camarote del capitán**.

Encuentran una brújula, mapas, una pistola de doble cañón (que se queda Nudillos) y una caja con tinta y agujas para realizar tatuajes. También encuentran una pistola instalada bajo la mesa apuntando hacia la puerta y un pequeño cofre de metal cerrado. En su interior hay un **trozo de papel** casi idéntico al mapa que ya poseen.

Al colocarlos en la mesa uno junto al otro los pjs se quedan boquiabiertos al contemplar como ambos trozos se unen con un pequeño destello amarillento, pasando a convertirse en un solo trozo de papel, aún sin contenido.

Valer inspecciona el barco sin encontrar nada de interés hasta que llega a la bodega, donde dos puertas cerradas con llave llaman su atención. Tras recibir la información pertinente por parte de Pierre y Michael, el grupo se entera de que en la puerta de la izquierda hay un humano encadenado y en la derecha un capricho del La Sanguine, un **ugak**. Huk emplea su fuerza bruta para abrir la puerta izquierda. Un hombre de origen asiático cuelga de la pared, dos argollas sujetan sus manos. Tras liberarlo lo llevan a cubierta para asistirlo. Se trata de **Lao Wu**, antiguo tripulante del *Caronte*, compañero de "Muñones" Pete y Jim "El Tuerto" y dueño del trozo de mapa que tenía La Sanguine. Por cierto, la caja de tatuajes le pertenece.



EL SUEÑO DE JOHN NUDILLOS

Una de las noches John tiene un sueño muy extraño. Entre brumas observa como un masaquani se despidе de su esposa embarazada y de sus tres hijas. Entre brumas, un cambio de escena muestra al masaquani corriendo por una jungla, un fuerte impacto lo golpea en un brazo y cae al suelo. A continuación John observa a la esposa gritando en una cama junto a otras dos masaquanis, un gran charco de sangre enrojece las sábanas. El llanto de un bebé sucede a los gritos de la madre, que yace inerte sobre la cama. Las trillizas observan la escena desde el marco de la puerta. El último acto muestra al masaquani absorto sujetando una botella con su único brazo mientras el bebé llora en su regazo. Las trillizas mantienen su dura y acusadora mirada.

LA OTRA PUERTA.

El grupo se dispone a abrir la puerta de la derecha. Allí encuentran un ugak encadenado. Tras llevarle algo de comida, John decide quedarse en la bodega y sacrificar al hombre rojo de un tiro en la cabeza.

Lao Wu cuenta que robaron el mapa a su antiguo capitán, Pierre La Grange. Acto seguido decidieron separarse durante un año, romper el mapa en tres trozos y hechizarlos hasta que volviesen a encontrarse. Acto seguido les recita el juramento que memorizó: "*Jim El Tuerto, Muñones Pete y Lao Wu juran reunirse en Cayo Azy (Perk) pasado un año desde la firma del presente juramento. Fdo. J.E.T., M.P., LW.*" En nueve días se cumple un año.

Durante los 6 días que dura el viaje se suceden algunos interludios (Huk, Fleda y Tomy). Tolimanius entona otra de sus salomas, animando al resto de la tripulación. La mayoría observa con preocupación a Thomas, del cual no se fían, en especial Tomy.

CAYO AZY



Tras desembarcar en el pequeño embarcadero de Cayo Azy, Lao Wu sugiere acercarse a la única taberna de la isla, el *Naufragio Sorpresa*.

Se encuentra entre palmeras muy cerca de la playa. Los pjs observan algunas granjas dispersas en este paraíso tropical.

ENCUENTRO CON "MUÑONES" PETE.

Acompañado del capitán Nudillos, Wu se acerca a un hombrecillo enjuto y pelirrojo que bebe sentado en un taburete. Se trata de "**Muñones**" Pete que saluda y abraza efusivamente al chino. Tras las presentaciones comienza la negociación. Aunque algo reacio al principio (sobre todo al enterarse de la muerte de Jim "El Tuerto") Muñones termina aceptando el trato que le reportará un tercio del tesoro que encuentren a cambio de su trozo del mapa. Lao Wu prefiere formar parte de la tripulación y acepta la parte del botín que le toque. La idea es partir lo antes posible, así que, después de conocer al resto del grupo y brindar por el acuerdo, embarcan en el *Pesadilla en Ciernes* rumbo a...

EL MAPA.

Al acercar el tercer trozo de mapa, este se une al resto convirtiéndose en uno solo. Poco a poco comienzan a aparecer sombras y líneas, en breves segundos surge el mapa frente a nuestros héroes.



El estudio detenido del mapa revela el paradero de una **torre** frente a las costas del sur de Torath-Ka

El viaje hasta la zona marcada en el mapa dura 9 días. Durante el trayecto Tolimanius vuelve a entonar sus salomas. Thomas da señales de adaptación, aunque sigue siendo reacio a relacionarse con el resto del grupo.

Al noveno día divisan, en la recortada costa de Torath-Ka, las montañas y pequeños islotes que aparecen en el mapa. Tomy, desde la cofa, divisa brumas al oeste. Al internarse en ellas, Valer y Tolimanius deciden lanzarse al mar y nadar por delante de proa. Tan solo unos instantes después varios cuerpos flotando se acercan al bergantín. El doreen y el kraken no tardan en darse cuenta de que son **muertos vivos**.

El ataque es inminente. Valer consigue de un gran salto alcanzar la cubierta del navío. Mientras, Tolimanius sufre en el combate desde el mar. Varios zombies consiguen escalar hasta la borda pero son detenidos por la tripulación del *Pesadilla en Ciernes*. Finalmente la victoria se alza del lado del grupo de personajes.

La torre se alza desde el mar hundiendo su base en este. Varios cuerpos en descomposición cuelgan de cadenas desde la tercera planta. Tolimanius, Huk y Valer se lanzan al océano. Bajo las aguas observan que se trata de una torre situada sobre la cima de una inmensa montaña sumergida. Multitud de cuerpos de marineros muertos caminan por la ladera, otros se arrastran y algunos flotan. La entrada submarina en la base es una abertura en forma de arco que permite el acceso al interior.

LA TORRE
De entre la bruma surge una inmensa **torre** que se yergue frente al buque.

Los tres pj acuáticos suben hasta la primera planta, esta ya se encuentra en la superficie. Invitan al resto a entrar por una de las ventanas que queda a nivel del mar. Huk custodiara esta zona para impedir el acceso de los zombies.

Tolimanius siente el poder de magia negra que gobierna la torre. Muchos personajes comienzan a sentir frío. En la tercera planta encuentran una pila de cuerpos que empiezan a moverse. Sufren el ataque de diez **zombies**. Sin mayores dificultades acaban con ellos y ascienden a la última planta. Huk llama a Muñones para que lo releve y sube a ayudar a sus amigos. Allí encuentran a un **Necromante** y a cuatro **hombres-escorpión**. Tolimanius queda perplejo cuando ve el rostro del Necromante, no duda de su identidad, fue la bestia que arrebató la vida de su padre. La lucha es encarnizada, tan solo el mago sufre 2 heridas bajo la espada kraken que porta el Necromante.

Tras acabar con los seres oscuros encuentran **dos cofres**. Uno de ellos contiene un tesoro valorado en 15.000 piezas de a ocho. El otro, tallado con extrañas runas, no puede abrirse.

Muñones grita desde el puesto de vigilancia de acceso a la torre:
¡YA VIENEN!

Los personajes saltan desde la última planta cayendo al mar y dirigiéndose al bergantín. Llevan consigo el tesoro y la enigmática caja. Tolimanius porta la espada kraken.

A LOS DIENTES

El siguiente destino será visitar a **Tressa La Roja**, para ello el *Pesadilla en ciernes* pone rumbo a Los Dientes. Muñones saca una llave de su sombrero. Sonríe mientras abre el cofre. En su interior una **cabeza momificada** deja boquiabiertos al grupo. Esta abre los ojos y habla:
"Mi magia está a vuestra disposición, pero solo contra las Brujas".

Tolimanius sostiene la extraña cabeza mientras algunos personajes le hacen preguntas. La respuesta es siempre la misma.

Reparto del botín a partes iguales entre la tripulación. Muñones, tal y como habían acordado, se queda con un tercio del tesoro.



Durante la segunda noche unos gritos desconsolados rompen el silencio. Se trata del llanto de Huk, acaba de darse cuenta de que el capitán Jonas Abraham murió por su culpa. El llanto de un grael dura 37 horas, aunque en esta ocasión las palabras de consuelo de Tomy hacen que solo sean 34.

SEGUNDO SUEÑO DE JOHN NUDILLOS
Han pasado varios años. En plena borrachera, el masaquani cuenta a sus hijas lo que vio en las montañas de la jungla, les habla de la vil magia que no nace de los elementos, sino de sacrificios de sangre, les habla de chamanes ugaks, de invocaciones... La hermana pequeña, ahora de unos siete años, escucha atemorizada los oscuros relatos. Durante los dos años siguientes las trillizas reúnen textos sobre los hombres rojos e interrogan a soldados veteranos. Cierta noche el padre se encuentra borracho caído en el suelo y sangrando por una brecha en la cabeza. Una de las trillizas se arrodilla para vendar el golpe y se empapa las manos con sangre. Asombrada observa una pequeña nubecilla de aceitoso humo negro que surge entre sus dedos. Sonriendo gira su cabeza para mirar a sus dos hermanas. Las trillizas sabían en ese mismo instante qué debían hacer. Varias noches después asesinan a su padre. Se bañan en su sangre y suplican a los antiguos dioses de los ugaks que escuchen su llamada. La pequeña observa la escena y aterrorizada grita lanzándose al cuerpo aún caliente de su padre. La guardia de la ciudad aparece y contempla la dantesca escena. El poder de las trillizas hace acto de aparición y arrojan proyectiles mágicos a la guardia. El resto de los soldados se lanzan sobre las chicas golpeándolas. Finalmente son arrojadas a las mazmorras de Ograpog.

Equais se muestra sumamente nervioso e ilusionado. Sabe que Tressa La Roja está justo en la cima de ese inmenso trozo de tierra. Huk decide coger un tronco de la orilla y lanzarlo al géiser. Observan como el trozo de madera asciende bruscamente pero no lo ven caer. Sin pensarlo dos veces **Fleda se lanza al géiser**, ante el asombro de sus compañeros Huk hace lo propio.

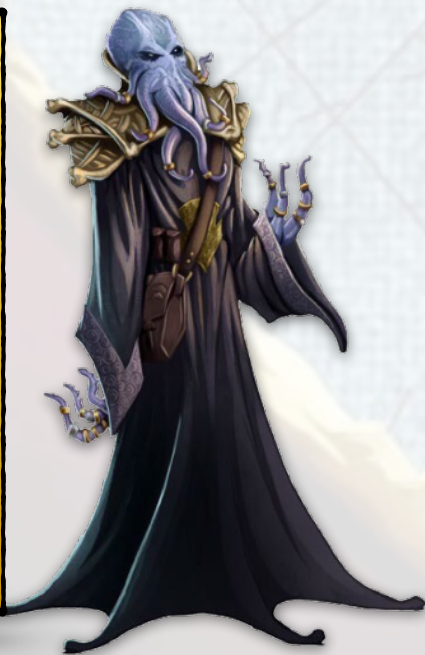
Pasados unos segundos Fleda aparece en el borde del trozo de tierra y hace señales al resto de compañeros. Todos se lanzan al géiser. Aparecen en una hermosa pradera verde donde varios **norax** (cabras con trompa y grandes ojos) pastan a sus anchas. Varias mariposas revolotean a su alrededor y un pequeño riachuelo resuena en este remanso de paz y tranquilidad. En un lateral observan una **torre** algo inclinada. Huk, ilusionado, se lanza a por un **norax**. La llamará **Trompetera**, es su nueva mascota.

LA BALADA DE TOLIMANIUS
En el anochecer de la cuarta jornada Tolimanius entona una hermosa canción. En ella narra los tristes acontecimientos que ha vivido durante su vida. El resto de personajes escucha por primera vez la deserción a los suyos y sus remordimientos; la captura y las torturas a las que fue sometido en la *El Purgatorio*, la barcaza de Torquemada; su encuentro con el capitán Jonas Abraham...

LLEGADA A LOS DIENTES
Cerca de las costas sueñas de Torath-Ka se encuentra una pequeña isla formada por escarpadas montañas que crean una pared vertical. El único acceso a **Los Dientes** es **La Garganta**, un “río” de casi 3 km cuya corriente asciende increíblemente hacia el interior. Una propuesta arriesgada que requiere un navío maniobrable, mucha habilidad y algo de suerte.

Los personajes deciden utilizar el esquife para atravesar La Garganta. Durante el recorrido se distinguen afiladas rocas, escarpadas cataratas, rápidos llenos de espuma... Gracias a la habilidad de la tripulación y las dotes de navegación de Nudillos logran acceder al interior de Los Dientes. Tras un duro ascenso seguido de un fuerte descenso La Garganta conduce al *Fiable y Robusta* a una **laguna circular**. La visión que se despliega ante los ojos de los personajes es toda una maravilla. Caribdis tiene muchos fenómenos extraños, pero nada similar a esta increíble imagen. ¡Un trozo de tierra de unos cuatrocientos metros de diámetro descansa sobre la cima de un géiser de agua de unos sesenta metros de altura!

La torre está rodeada por un hueco circular de unos doce metros de ancho. Un extraño puente de piedra conecta ambas partes. Varios personajes se acercan para cruzar pero al entrar en contacto con el puente salen disparados en dirección contraria. Un loro observa desde la puerta de la torre. Se ríe de ellos mientras les espeta que no son bienvenidos. Equais parece algo nervioso. Nudillos se percató y le pregunta. El escurilio susurra que no puede decir nada aún. *“Donde reina la magia las leyes naturales cambian”.*



Fleda decide colocarse bajo el puente y tocar su parte inferior. En ese momento nota como sus pies se unen a la piedra y observa como el mundo gira ciento ochenta grados. Puede caminar por debajo del puente. El grupo no sale de su asombro y hace lo mismo.

Tras entrar en el torreón encuentran una estancia algo descuidada. Hay multitud de muebles y cachivaches; alambres que cuelgan del techo y una pequeña lumbre que chisporrotea en un rincón. El loro ha desaparecido. Un arco da paso a dos escaleras, una asciende y la otra descende. Tras la experiencia en el puente el grupo decide descender para alcanzar la cúspide.

Un gran salón totalmente desproporcionado con respecto al tamaño de la torre los espera en la última planta. Una bella mujer de cabellos rojizos y piel dorada les da la bienvenida, se trata de **Tressa La Roja**, la última archimaga conocida de todo Caribdus. Equais la abraza.



Tressa les da toda la información que conoce:

- Caribdus se hunde, existe una filtración. Supone que es obra de las Brujas del Mar, pero no está muy segura, pues hay mucha magia acumulada en los alrededores de la Encrucijada del Diablo.
- La única forma de salvar Caribdus es destruir a las Brujas.
- Tressa ha estado enlenteciendo la filtración todo lo que ha podido, pero es como tratar los síntomas de una enfermedad en vez de curarla.
- Con sus artes ha conseguido descifrar las primeras piezas del puzzle: sabe que pueden ser invocadas a la superficie derramando un **vaso de agua de otro mundo** sobre las ruinas de Ograpog. También se deben pronunciar los **nombres verdaderos de las Brujas**. Pero... murió tanta gente cuando Ograpog se inundó que es sumamente difícil encontrar quien posea esta información.
- Existe una reliquia llamada las **Lágrimas de Lys**. Se trata de una gema mágica que, de acuerdo a las leyendas, proporciona visiones a aquellos necesitados de ellas. Es posible que este objeto pueda proporcionar los nombres de las Brujas. La última Lágrima de Lys conocida está en posesión de un mago del fuego humano llamado **Tomás de Orinjo**, sirve a bordo de un barco corsario que trabaja en la zona norte de las Islas Grises, en las inmediaciones de **Paltos (KIERA)**.
- Hay otro objeto que podría ayudar en esta empresa, es la **espada del Rey Amemnus**. Tressa desconoce el paradero de esta otra reliquia.
- Antes de despedirse une su mente a la de Tolimanius creando un lazo de comunicación entre ambos. Además le entrega un libro mediante el cual podrá aprender un nuevo poder: INVISIBILIDAD.
- Finalmente entrega a Nudillos una pequeña botella llena de agua de la Tierra.

Tolimanius queda prendado ante la archimaga. El grupo se despide y descende (ascendiendo) de la Torre. Una última puerta de madera en la zona final de la escalera lleva a los personajes a la bodega de su propio bergantín. Han salido por la habitación donde La Sanguine tenía prisionero al ugak.

¡HACIA KIERA!

Durante el viaje hacia Paltos Huk talla una foca en el mascarón de proa. A petición de Tolimanius bautiza al bergantín con el nombre de **Tressa**, o mejor dicho **TLESSA**, grabado por el puño y letra del grael. Tomy se encuentra especialmente ilusionado, pues en Paltos tendrá la oportunidad de liberar por fin a su madre.

Lao Wu ofrece sus servicios como experto tatuador a los personajes. Se trata de **tatuajes mágicos** que deben elegir ellos mismos desconociendo la magia que esconden.

Fleda elige una **libélula** que le permitirá planear como un atani.

Nudillos un **dragón** que le otorga +1 en dureza.
Huk un **tigre**, +2 al daño con armas cuerpo a cuerpo.

Valer una **serpiente**, +2 en apresar o escapar de una presa.

Tolimanius una flor de **loto** que permitirá aumentar su capacidad de persuasión.

Y finalmente Tomy una **carpa**, que mejorará su habilidad de nadar.

El navío llega a Paltos. Allí es interceptado por un cúter de Kiera. Les pide el nombre del barco, del capitán, el número de identificación del superintendente, el motivo del viaje y por último les comunica que deben pasar por la oficina portuaria para entregar el documento firmado por el meestre portuario del puerto de origen. Ante la preocupación de los pjs, Lao Wu se dispone pues a falsificar un documento que permita el tránsito del buque, aunque finalmente es Tomy quien lo hace.

Una vez en puerto, Nudillos y Fleda se dirigen a la oficina de la capitania portuaria de Paltos donde tienen unas palabras con **Grambus Gramm**, maestre portuario.

Gracias a los encantos de Fleda, el masaquani les permite desembarcar, haciendo una considerable rebaja en el impuesto mercantil de Kiera. Eso sí, a cambio de una cena.

Shany informa a los personajes de que Tomás de Orino se encuentra encarcelado en la **Prisión de Paltos**. Servía en la fragata **El Valiente**.

El Valiente está anclado en puerto. Los personajes se entrevista con su capitán: **Quintas Quin**. Este les confiesa que la tripulación está muy molesta ante el arresto de **Tomás de Orinjo**. Están dispuestos a cooperar en un posible rescate. La Prisión de Paltos es la antesala al duro trabajo en las minas de las Montañas Coaker, aunque siendo un mago su destino es aún peor: Torquemada. **Dave O'shank** es un marinero inglés que pertenece a la tripulación del *Valiente*, él conoce la prisión, les hace un plano y les dice dónde y cuándo suelen estar los guardias. El mejor momento es la noche.

Valer, Huk y Tolimanius se adelantan para avisar al resto de la tripulación. Deben sacar el bergantín del puerto de Paltos para luego encontrarse con el esquife y abandonar Kiera. Tolimanius se queda atrás, finalmente es el que se encarga de avisar a la fragata *El Valiente*. Ambas embarcaciones se reúnen finalmente en aguas alejadas de la costa.



Quintas Quin accede al *Tlessa* y agradece a Nudillos y su tripulación el rescate de Tomás de Orinjo. Junto al mago del fuego también fueron rescatados **Mitos Mitasen** (otro mago del fuego) y **Ordo Orus** (marinero), ambos pertenecen al crumster **El puño de hierro**. La tripulación se reúne y los personajes cuentan su historia a Tomás de Orinjo, este sin dudarlo cede la lágrima de Lys a aquel que pueda narrar una tragedia tan triste que haga derramar una lágrima verdadera sobre la gema. Observa a toda la tripulación y cede la reliquia a **Valer**.

Tomy, Huk, Valer y Tolimanius acuden a la taberna **Las Palmeras**, antro en el que nació el chico antes de ser comprado y liberado por el capitán Jonas Abraham. Allí debe seguir su madre, una esclava que trabaja duramente para **Mani Makawn**, propietario de la taberna.

La operación es bien rápida. Huk entra intimidando a los escasos clientes, entre los que destacan tres marineros que lanzan cuchillos a una diana. El arpón del grael destroza la madera en la que los estaban clavando. Tomy se dirige a Mani y le exige la compra de su madre (que estaba realizando un servicio con un cliente) por una pieza de a ocho. A pesar de los inconvenientes e impedimentos



que salen por la boca del tabernero termina sucumbiendo ante el chico y sus amigos. **Shany**, su madre, se funde en un emotivo abrazo y ambos salen de *Las Palmeras* para no volver jamás.

PLAN DE RESCATE. OBJETIVO: TOMÁS DE ORINJO.

El grupo decide llegar de noche en el esquife junto a un pequeño grupo de su propia tripulación hasta el borde del acantilado. Tolimanius escala hasta alcanzar la muralla de la prisión. Utiliza su nuevo hechizo de invisibilidad y acaba con varios guardias. Corta la cuerda de la campana de alarma que existe en uno de los torreones. El resto del grupo comienza a llegar y acaban, con gran sigilo, con varios de los guardias para finalmente encontrar las llaves y acceder a las celdas. En los sótanos encuentran encadenado a Tomás de Orinjo, junto a otro mago del fuego y un marinero. Los tres son rescatados.

Dejan las llaves al resto de presidiarios para que ellos mismos se vayan liberando. Y se disponen a abandonar la prisión. Antes, Nudillos propone liberar también a las mujeres, sin embargo cuando Tolimanius va a ello Huk lo agarra y ambos saltan por el acantilado hacia el mar. Esto hace que los demás también desistan de la propuesta abandonando lo antes posible la prisión.

Tomás de Orinjo ha sido liberado.



Valer narra la tragedia de su vida. Esa es la que desapareció su hija, Gaella. (Ver ficha del trasfondo del personaje)

Una lágrima resbala por la mejilla del doreen y cae sobre la gema. En ese instante todos ven el brillo que desprende la joya en decenas de colores, como si de un caleidoscopio se tratara. Inunda el rostro de Valer. Comienza su visión.

LA VISIÓN DE VALER

Escucha una voz, pertenece a un rey de cabellos encanecidos y porte orgulloso, viste una armadura verde . Un pulpo dorado decora su peto. Entre ellos tres mujeres encadenas a un poste de piedra al borde de una playa pedregosa, bajo un acantilado. Sus cabellos oscuros dejan ver una piel clara, visten túnicas de prisionero. El rey habla:

“Mara Mallus, Mana Mallus, Maka Mallus, habéis sido encontradas culpables de hechicería, así como del asesinato de vuestro padre y hermana por un jurado real de Ograpog.”

El rey señala con una espada dorada hacia tres personajes. El primero es un noble de edad avanzada con el símbolo de un tiburón saltando sobre su túnica (**Byron Báltimus**); el segundo es un asustado joven de apenas 17 años que viste igual que el rey (**Alain Amemnus**, príncipe); el último es un anciano de escaso pelo cano y larga barba, viste una túnica marrón (**Milus Mint**, rector de la Universidad del Saber de Ograpog).

“Por vuestros crímenes os sentencio a morir con el ascenso de las mareas”

Las hermanas responden lanzando su maleficio sobre el rey.

La última parte de la visión muestra al rey despidiéndose de su hijo en una playa. Junto a ellos está Byron Báltimus. El rey entrega la **espada** al joven Alain Amemnus y observa tristemente como ambos se alejan en un bote.

Mitos Mitasen entra en contacto telepático con su capitana. El crumster **El puño de Hierro** está en camino. Su capitana, **Kylie Kirrow** muestra su agradecimiento y la predisposición a abandonar Kiera. Toma en consideración la posibilidad de acompañar al **Tlessa** en su empresa. Algo que decidirá durante la travesía.

Quintas Quin y Tomás de Orinjo sí que se comprometen a apoyar a nuestros héroes. Se respira cierta tensión entre Kylie y Quintas, algo que Orto Orus desvelará más adelante a Valer en una conversación en la que se desvela un antiguo romance entre entre ambos capitanes.

Tras los datos obtenidos en la visión los personajes ya conocen los nombres de las tres brujas y tienen claro que deben dirigirse a Báltimus. Allí encontrarán al príncipe Alain y con él debe estar la espada del rey Amemnus. Saben que Byron Báltimus murió hace unos años y que ahora es hijo **Bruno Báltimus** quien ostenta su puesto en el Consejo de Fundadores.

¡HACIA BÁLTIMUS!

LLEGADA A BÁLTIMUS

El **Valiente** y el **Puño de Hierro** permanecen en las inmediaciones sin amarrar en puerto. El **Tlessa** es interceptado por una fragata de Báltimus que exige la información pertinente acerca del barco.

Tras sufragar la burocracia de turno, la tripulación desembarca en el inmenso puerto de Báltimus. Numerosos navíos entran y salen, no cabe duda de que se encuentran en uno de los grandes puertos de Caribdus.

Los tres buques se dirigen hacia Báltimus en una larga travesía bordeando la peligrosa zona de la Encrucijada del Diablo. Hacia el undécimo día Tomy divisa desde la cofa de vigía un barco en el horizonte. Todos observan como se acerca a una velocidad endiablada. Va directo hacia los navíos. Estos no dudan en abrir fuego en cuanto lo tienen a tiro. Varios cañonazos atraviesan al fantasmagórico barco de velas negras. Un viento gélido atraviesa a las tripulaciones cuando el **Holandés Errante** pasa por encima de cada uno de ellos. Rostros fantasmales gritan al unísono. El barco fantasma desaparece. Varios tripulantes, entre ellos Thomas y Shany, se obsesionan pensando que a partir de ahora están malditos y portan la mala suerte allá donde vayan.

Nudillos, junto al resto de personajes, se acercan a uno de los numerosos puestos ambulantes que hay junto al puerto. Tras pedir una cerveza obtiene la siguiente información por parte del mercader:

- Bruno Báltimus vive en la Mansión Báltimus.
- Desde que su padre murió Bruno se dedica a la caza, la pesca y a sus extravagantes **fiestas** que terminan siendo una jarana de borrachos. Recibir una invitación es un honor, pero ese libertinaje ofende a algunos.
- Solo son invitados humanos y masaquanis.
- Deben poseer una alta posición social (grandes mercaderes, militares...)
- Bruno Báltimus escribe de puño y letra las invitaciones que son enviadas a sus destinatarios el mismo día que desembarcan en puerto.
- Deben acudir con sus mejores galas, por supuesto.



Hace unas horas llegó a puerto un galeón perteneciente a un importante mercader de Nuevo Madrid. Se trata de **Terdo Tolis** y su esposa **Lica Laus**. Tomy se hace pasar por un enviado de Bruno Báltimus que desea entregar una invitación y se dirige a su galeón. A sabiendas de que ya no se encontraban en el navío, descubre que se hospedan en el lujoso hostal **El Maravilloso Mundo de Konaidas**.

Nudillos, Fleda y Tomy deciden acudir al hostal con el pretexto de un error en las invitaciones y que todas las entregadas deben ser devueltas. Tomy se compra una levita, unos zapatos... y acude al establecimiento hecho un figurín. *El Maravilloso Mundo de Konaidas* esta regentado por el propio **Konaidas**, un escurilio que no ha puesto una pata fuera de Báltimus pero que huele los negocios desde lejos. Tras conseguir el número de habitación del magnate, Tomy sube e intenta su propósito, pero obtiene una rotunda negativa por parte del mercader que se muestra muy enfadado ante la situación. Aunque el chico llora y suplica tan solo consigue que lo expulsen del hostal.

La solución final consistirá en trepar hasta la habitación e intentar robar las invitaciones. Algo que finalmente consiguen.

Mientras tanto, Valer, junto a Huk y Tolimanius deciden investigar el misterioso cuerno que encontró el doreen tras la desaparición de su hija. Para ello se dirigen a una tienda de objetos extraños que conoce Huk. Sin embargo, en las inmediaciones Valer ve a una pequeña doreen de unos seis añitos doblando una esquina. Sin pensarlo dos veces corre tras ella. Aunque no logra alcanzarla sí que observa como se introduce en una taberna llamada **La Cabeza Cortada**. Tolimanius y Huk se quedan atrás en la persecución, incluso el grael introduce su pata de hueso en una alcantarilla llevándose enganchada la tapa.

LA CABEZA CORTADA

Es una de las tabernas más famosas de Báltimus. Con una cabeza de ugak clavada en el centro de la misma, este establecimiento es la prueba de la existencia de hombres rojos en estas tierras cuando los mercenarios de Byron Báltimus llegaron a la zona y desembarcaron en lo que hoy es la ciudad. Valer entra y tras un rápido vistazo encuentra a la doreen que se dedica a pedir limosna por las mesas. Un gigantesco masaquani le espeta un *"¡Largo de aquí escoria!"* a la vez que le da un empujón a la pequeña. Valer se acerca a esta y recibe las increpancias del masaquani. Tras un nuevo empujón, esta vez al doreen, este se dispone a responder pero en ese mismo instante escucha a su espalda:
"¿Papá?"

Valer se gira lentamente, bajo el marco de la puerta hay una joven doreen de unos 13 años. Tras mirar fijamente a esos ojos que tanto anhelaba, no cabe duda, se trata de **Gaella**, su hija.

Un fuerte puñetazo golpea el rostro de Valer. En ese instante entran en escena el resto de piratas que se encontraban en la mesa. Tolimanius y Huk acceden a la taberna. Sillas volando y puñetazos aquí y allá. Todo acaba cuando Huk golpea con su bola grael al enorme masaquani hundiendo su cráneo. Los piratas huyen ante el grael enfurecido y el tabernero expulsa a todos de su local.

Tras la violenta pero a la vez emotiva situación vivida en La Cabeza Cortada, padre e hija se ponen al tanto de sus vidas. Al parecer Gaella fue secuestrada por traficantes de esclavos y vendida a una familia de Kiera. Tras un tiempo la joven logró escapar y embarcarse como polizón en un navío con destino Báltimus. Aunque fue descubierta por el cocinero del buque, este le permitió continuar en las bodegas. Una vez en tierra tuvo que buscarse la vida hasta que conoció a **Leila** (una doreen adulta) y su hija **Jara**.

Las tres doreen comparten desde entonces sus vidas, cuidando unas de las otras. Durante el paseo, Trompetera, que lleva un espectacular collar de oro que Huk no ha dudado en comprarle, hace las delicias de Jara que acaba montada sobre ella. Valer está en una nube, dedica la tarde a estar con su hija y sus amigos. Hacía muchos años que no sentía nada igual. Promete a Gaella (y a sí mismo) que jamás volverá a perderla.

REENCUENTRO EN EL TLESSA

Mientras tanto, Fleda y Nudillos han ido a comprar ropa para la ocasión. Esta misma noche están invitados a una fiesta en la Mansión Báltimus, serán el Sr. Terdo Tolis y la Sra. Lica Laus, mercaderes de Nuevo Madrid.

Desde la Tierra llegó la moda a ciertas ciudades como Báltimus: blancas pelucas, apretados corsés, levitas, amplios vestidos... Nudillos y Fleda son el hazmerreír del Tlessa cuando se dirigen hacia la mansión. Con ellos va Tomy. La escena es única.

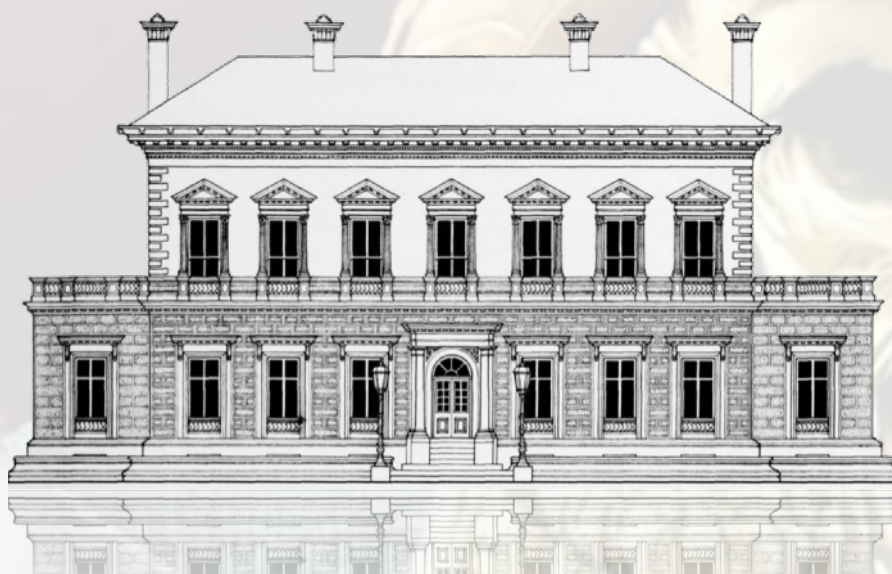


Huk, Valer y Tolimanius acuden a *El Maravilloso Mundo de Konoidas*. Su intención es interceptar a la pareja de mercaderes, sin violencia, para que no den la voz de alarma. Tras una breve pero encendida discusión con el escurilio, los personajes logran llegar a la habitación del magnate con el pretexto de entregar un regalo (el collar de Trompetera). Huk tiene instrucciones muy claras sobre cuando debe actuar. En concreto debe oír la frase: “¿Ha visto usted a la cabra?”

Lo que sucede a continuación es un claro ejemplo de como trazar un plan para que finalmente todo se vaya al garete.

El Sr. Terdo Tolis atiende con muy malos modos a Tolimanius que pronuncia la frase clave. En ese instante Huk interviene golpeando con su bola grael la cabeza del mercader y hundiéndolo su cráneo. La esposa, atónita, observa la escena. Justo en el momento en el que se disponía a gritar, Valer y Tolimanius la reducen y la envuelven en sábanas. Mientras, Huk ha corrido para colocarse bajo el balcón y esperar de nuevo la señal. El kraken y el doreen lanzan el “paquete” para que Huk lo coja, sin embargo el grael no se inmuta, claro, no recibió la frase clave. El cuerpo inerte de la Sra. Lica Laus yace en el suelo.

MANSIÓN BÁLTIMUS



En las inmediaciones de la Mansión Báltimus, Tomy se introduce bajo la falda de Fleda. Tras entregar las invitaciones en la entrada principal acceden al interior sin ningún tipo de problemas. Un cuarteto de cuerda que interpreta piezas de Haydn, una copa de un vino excelente y algún canapé dan la bienvenida al mundo de la alta sociedad de Caribdis.

Pasados unos minutos todos los invitados son llamados a la sala de baile, da comienzo una giga.

Nudillos y Fleda se deshacen de aquellos que los invitan a bailar simulando un atagantamiento de la joven. Aprovechando el ajetreo se escabullen por las escaleras que suben a la primera planta, pero se encuentran con **Bruno Báltimus**. Tras una conversación en la que los pjs cuentan buena parte de sus intenciones, el noble se percata de que realmente lo están confundiendo con su “primo” **Bylas Báltimus**, o lo que es lo mismo **Alain Amemnus**. El príncipe se encuentra en sus aposentos. Fleda convence a Bruno de que les permita conversar unos minutos con él. Este la invita a la postfiesta que tendrá lugar a partir de media noche.

El Príncipe de Ograpog se encuentra en avanzado estado de embriaguez. Tras escuchar las intenciones de los recién llegados se muestra abatido ante los acontecimientos que le han llevado a ser quien es actualmente. Siente que Báltimus no es su lugar y acepta coger su espada y marcharse junto a ellos para vengar la muerte de su padre.



El grupo se reencuentra en el *Tlessa*. Levan anclas y salen del puerto de Báltimus. Junto al *Puño de Hierro* y *El Valiente* parten hacia LA ENCRUCIJADA DEL DIABLO.



INTERLUDIOS

Durante los días que dura la travesía varios de los pjs narran a sus compañeros retazos de su vida.

Tolimanus siente la necesidad de crear junto a Tressa una escuela de alta hechicería y conseguir una red de intercomunicación entre todos los magos de Caribdus.

Fleda cuenta como se deshizo de cuatro piratas que quisieron violarla en Bahía Bandido, antes de conocer al capitán Jonas Abraham “El Viejo”.

Valer recuerda como, tras perder a su hija, colocó en su oreja un pequeño anillo de coral que pertenecía a la pequeña. Ahora que está junto a él le hace entrega del pendiente mientras la abraza.

Y Huk deleita a la tripulación con su historia sobre la primera vez que “cubrió” a una hembra. Fue sobre los restos óseos de una ballena. El mismo día que recibió su bola granel, regalo de su abuelo. Exactamente el mismo día en que se batió en duelo con el hermano de la hembra con la que había fornicado. Ese día estrenó su bola grael.

LLEGADA A LA ENCRUCIJADA DEL DIABLO

Durante la décimo segunda jornada de viaje los tres navíos observan en lontananza una zona cubierta por grises nubarrones que descargan torrenciales tormentas. Se acercan a la **Encrucijada del Diablo**. La dificultad para alcanzar el epicentro de la tempestad es enorme, por lo que las tripulaciones tienen que esforzarse al máximo.

Los contactos telepáticos entre **Tolimanus** y **Tressa La Roja** son constantes durante el trayecto. La archimaga comunica al kraken que acudirá a la lucha contra las Brujas de Mar llegado el momento.

Tras posicionar el *Tlessa* sobre las ruinas sumergidas del castillo del Rey Amemnus, Nudillos toma la pequeña botella de agua terrestre que le entregó la archimaga y vuelca su contenido en las tempestuosas aguas mientras pronuncia en voz alta los nombres de las brujas.

“¡MALA MALLUS, MAKA MALLUS, MANA MALLUS!”

Instantes después una fantasmal figura surge de entre las brumas, es la **Doncella**.

“Nos habéis invocado de las profundidades. ¡Preparaos, pues mis hermanas ya vienen!
Acto seguido mira hacia abajo y desaparece.



En la superficie aparecen unas burbujas y tres gigantescas figuras surgen desde las profundidades aullando rabiosas. Asoman sus cabezas que son tan altas como los mástiles de los tres navíos. Iluminadas por los relámpagos los pjs observan sus horrendos rasgos. Piel grisácea y putrefacta, ojos negros como la noche y despoblados cabellos encanecidos.

“¿Quién es el estúpido que osa arrancarnos de la oscuridad?”

El primer cañonazo resuena como respuesta. Comienza la batalla final.



BATALLA CONTRA LAS BRUJAS DEL MAR

FRAGATA “EL VALIENTE”

La fragata capitaneada por el capitán Quintas Quin mantiene una lucha encarnizada contra **Mala Mallus**. Los cañones resuenan uno tras otro. Tomás de Orinjo lanza sus bolas de fuego. Mientras la abominación se entretiene en arrancar los miembros de algunos de los tripulantes que agarra entre sus dedos. El mago del fuego es el siguiente en caer en las garras de la bruja, antes de morir lanza una enorme bola de fuego que impacta en el rostro de Mala Mallus. Esta sufre una herida y entra en cólera. Destroza el cuerpo del valiente mago y lanza un rayo que parte por la mitad al **Valiente**.

CRUMSTER “EL PUÑO DE HIERRO”

La capitana Kylie Kirrow maniobra con su navío colocándolo en posición de ataque. La tripulación dispara los cuatro cañones de babor. Sin embargo **Mana Mallus** actúa con contundencia. Las bolas de fuego de Mitos Mitasen no son capaces de frenar el enorme impacto que ejerce la bruja sobre el crumster. El buque sale despedido dando un par de vueltas de campana sobre la superficie del mar embravecido.

BERGANTÍN “TLESSA”

Nuestros héroes lanzan una violenta ofensiva contra **Maka Mallus**. Cañonazos, bolas ígneas, “*explotíos*”... Huk acierta de lleno con un certero disparo de cañón e increíblemente la Bruja estalla por los aires dejando una pestilente capa de carne putrefacta flotando alrededor del bergantín. Momento en el que **Mala Mallus** se acerca al navío y agarra con sus huesudas y gigantescas manos a Gaella, la joven doreen. Sin embargo, **Tomy** se lanza en su ayuda siendo el chico el que finalmente es aferrado entre los dedos de la bruja. Sus compañeros observan atónitos como el joven es despedazado frente a ellos. La muerte de Tomy no hace sino embravecer el ataque de la tripulación del Tlessa. Nudillos dispara con su pistola de doble cañón, Tolimanius lanza hechizos con la cabeza momificada de Karrafax esperando la inminente llegada de Tressa La Roja, Fleda y Valer disparan con sendos cañones y Huk decide utilizar su bola grael. De nuevo una de las Brujas introduce su brazo en la cubierta del navío llevándose con ella esta vez a Lao Wu que grita mientras su cuerpo es desmembrado. Sin embargo, los impactos sobre **Mana Mallus** hieren de muerte al engendro diabólico haciendo que también se convierta en un amasijo de carne informe que cae sobre el mar. Justo en ese instante **Fleda Fast** empuña la espada del Rey Amemnus y se lanza planeando desde la borda del bergantín aterrizando sobre la cabeza de **Mala Mallus**. Con un grito de rabia la masaquani hunde la espada en el cráneo de la última de las Brujas del Mar que cae con un horripilante gemido. Su cadáver choca con fuerza contra el turbulento océano antes de explotar, transformándose en una enfermiza mancha informe de carne empapada y humeante espuma de mar.

Instantes después la tormenta cesa y comienza a dispersarse. Del mar surge una figura. Los humanos reconocen a la **Doncella**, o lo que es lo mismo, **Mara Mallus**. Su aspecto es el que tenía en vida, poco antes de morir: una niña de nueve años con una túnica de prisionera. Sonríe. El océano se calma, y un rayo de sol ilumina, por primera vez en mucho tiempo, la Encrucijada del Diablo.

La chica habla. Pide perdón por arrancar a muchos de sus familias y hogares de otro mundo, pero era la única forma de acabar con sus malvadas hermanas. Agradece a los héroes su gesta y se despidе. Pero antes da la oportunidad de devolver a los visitantes a su mundo y tiempo. Algo que los humanos deberán decidir.

John “Nudillos” Low, ese pirata humano que llegó a Las Mil Islas hace algo más de 8 meses perdiendo todo lo que poseía en su mundo y que hoy es el capitán del bergantín *El Tlessa*, mira al cielo mientras toma una determinación. Observa cada uno de los rostros de sus amigos y dirigiéndose al timón hace saber que su decisión es acabar sus días en Caribdus. Shany, la madre de Tomy, y Michael Ansell, el pirata inglés apodado *Miguel Ángel* por la tripulación del *Tlessa*, deciden permanecer junto al capitán y no regresar a su mundo. María Ardanza, Pierre Bot, Filippo Gabbiani y Thomas Harris se despiden de sus compañeros y en un bote se dirigen hacia el norte, tal y como les indica la Doncella. Mientras reman, sueñan con su hogar .



Tolimanius no deja de pensar en Tressa La Roja. ¿Por qué diablos no ha aparecido? Sus intentos por contactar telepáticamente son inútiles. Ha debido sucederle algo. Pero... ¿Qué podría detener a una archimaga? O quizás la pregunta deberá ser: ¿quién podría detener a una archimaga?

¡No puede ser! ¡Nooo!

¡TORQUEMADAAAAA!

CONTINUARÁ...