

AGE 12+



## ASESINATO EN PUERTA DE BALDUR

UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE PRIMER NIVEL

FORGOTTEN REALMS®



**Design**

Ed Greenwood, Matt Sernett, Alexander Winter, Steve Winter

**Managing Editor**

Kim Mohan

**Cover Illustration**

Tyler Jacobson

**Publishing Production Manager**

Angie lokotz

**Additional Design**

Bruce Cordell, Chris Dupuis, Tom La Pille, Peter lee, Rodney Thompson, Chris Tulach, James Wyatt

**Traducción español**

Kaliber, Noalco, Humuusa, Tel Arin

**Corrección**

Nadie, Tel Arin

**Maquetación**

Tel Arin

**D&D Producer**

Greg Bilsland

**D&D Group Manager**

Mike Mearls

**Playtesters**

Teol. Abadia, Gary Affeldt, Robert Altomare, Todd Ammerman, Tim Bailey, Jeff Barnes, Andre Begin, Richard Brown, Jordan Conrad, Melanie Cote, Manon Crevier, Bret Davenport, Laura Ely, Rich Engler, Robert Ford, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Greg Hartman, Eric Hughey, David Krolnik, Steve Kuhaneck, Yan Lacharite, Kevin Lawson, Eric Leroux, Vanessa Markland, Greg Marks, Shawn Merwin, David Milman, Sean Mitte Istaedt, Linda Pajaujis, Karl Resch, Jeremiah Shepersky, Ben Siekert, Justin Turner, Gary West

## MATERIAL ADICIONAL

Esta aventura se acompañaba originalmente de una pantalla de DM, con localizaciones y ayudas, y un PDF llamado Murder in Baulder's Gate Campaign Guide donde se detallan las localizaciones y PNJS más importantes. Este PDF no es necesario para jugar la aventura, pero si brinda mucha información y ayudas para una campaña como es Asesinato en Puerta de Baldur.

Finalmente, un PDF con las características de monstruos, y villanos de Guía del DM de Asesinato en Puerta de Baldur, se acompaña, traducida a este documento.



# UN RELATO DE TRES CIUDADES

Puerta de Baldur es una ciudad al borde de la guerra, una olla hirviendo a fuego lento por las tensiones sociales en las que incluso el más pequeño disturbio podría hacer que se desbordase volviendo a la ciudad contra de sí misma. Los Muros dividen Puerta de Baldur en tres ciudades. Los ricos viven en lo alto de acantilados protegidos de la burguesía. Sus casas se aferran a las laderas, impidiendo literalmente que miembros de la clase media suban por encima de su posición. Más allá de la protección de las murallas, muchos parias de la ciudad viven sin ninguna ley, aparte de la impuesta por las dagas de los ladrones.

En este barril de pólvora, una vieja amenaza parpadea a una nueva vida. La trama de una deidad asesinada finalmente da sus frutos, resucitando al dios de los asesinos. Bhaal vivirá de nuevo. Y en la ciudad que una vez frustró su renacimiento, tres figuras prominentes, sin saberlo, compiten por anunciar su regreso.

A medida que los cuerpos obstruyen las calles, ¿podrán los héroes evitar que la ciudad se destruya a sí misma? ¿Pueden evitar que Bhaal reclame la mente y el alma de uno de los ciudadanos más poderosos de la ciudad? ¿O recaerá el favor de Bhaal sobre uno de ellos mientras luchan en su camino hacia el éxito?

Sólo una cosa es segura: correrá la sangre.

## PARA EL DM

**Asesinato en Puerta de Baldur** es una aventura diseñada para cinco personajes de nivel 1. No funciona como una típica aventura en la que los héroes detienen a los villanos y salvan el día. En cambio, la aventura es sobre la experiencia que los jugadores crean cuando el drama de los acontecimientos se va desarrollando poco a poco. A medida que la aventura se desarrolla, se fuerzan esos acontecimientos fuera del control de los PJs. Sin embargo, no tener el control no significa no tener algo que hacer. Los jugadores deben sentirse cada vez más arrastrados en diferentes direcciones con demasiados fuegos activos y muy poco tiempo. Si tú o ellos quedáis atascados sobre qué hacer, considera el uso de alguien neutral, como Coran (Guía de Campaña, en la página 38), para dar a los jugadores una pista o una idea de qué hacer a continuación.

Tendrás que improvisar detalles mientras se desarrollan diversos eventos y encuentros. Puede que tengas que producir mapas tácticos en el fragor del momento, crear personajes no jugadores secundarios sobre la marcha, o decidir lo que sucede cuando los personajes intentan algo inesperado.

**Asesinato en Puerta de Baldur** hace que los héroes se pierdan en una de las grandes ciudades de Faerûn y pone algunas limitaciones a lo que los personajes pueden hacer, así que prepárate para cualquier cosa. Cuando los jugadores intenten acciones extravagantes, no impidas sus tentativas porque complique tus planes. En su lugar, utiliza la oportunidad para complicar, a su vez, los suyos.

## LA SECESIÓN

Asesinato en Puerta de Baldur se desarrolla durante la época de la Secesión, un período de años posteriores a 1479, cuando muchos de los dioses designan a los mortales que serán sus elegidos. A estos individuos se les conceden fragmentos del poder de sus deidades con el fin de lograr ciertos objetivos antes de que el dios supremo, Ao, vuelva a crear las Tablas del Destino. Durante la Secesión, dioses que se creían perdidos o muertos regresan, y las alianzas ancestrales y las jerarquías entre las deidades incitan al levantamiento. Asesinato en Puerta de Baldur cuenta sólo una de esas historias. Otras se desarrollan en la aventura el Legado de la Piedra de Cristal™ y la serie de novelas Secesión, empezando por Los Compañeros, de R. A. Salvatore.

## TRASFONDO

Durante la Era de los Trastornos, los dioses caminaron por el mundo después de ser expulsados de los cielos por Ao, el dios supremo, en castigo por su arrogancia. Bhaal, señor del Asesinato y dios de los asesinos fue asesinado durante este tiempo. Sin embargo, había previsto su desaparición. Como preparación Bhaal tomó forma mortal y, yaciendo con muchas criaturas mortales, difundiendo su esencia divina más delgada cada vez que nacía un niño. Después de su muerte, los hijos de Bhaal -los denominados Engendros de Bhaal- crecieron atormentados por sueños de muerte y se vieron imbuidos de poderes extraños. La edad tenía poco efecto sobre ellos vez que habían llegado a la madurez, pero cada vez que un Engendro de Bhaal era asesinado- a menudo por un hermano- la divinidad de Bhaal se concentraba cada vez más en sus hijos e hijas que seguían vivos. Un Engendro de Bhaal llamado Abdel Adrian se a la naturaleza asesina de su padre. Cuando llegó a la edad adulta, se propuso corregir los errores cometidos por sus hermanos y los que buscaban controlar el renacimiento de Bhaal o aprovechar ese poder. Muchas de sus batallas tuvieron lugar en o cerca de Puerta de Baldur, y así la ciudad se convirtió en la casa de Adrian, y sus ciudadanos le consideraban como su héroe. Adrian finalmente se estableció en la ciudad, fue admitido como un líder entre su ejército de mercenarios, el Puño Ardiente, y fue elegido Duque de por vida. Gracias a su herencia divina, Adrian ha vivido mucho tiempo, pero también lo ha hecho su único medio hermano restante, Vie kang. Él y Adrian se conocieron brevemente hace muchos años cuando Vie kang era un inútil inquieto. Décadas de esquivar asesinatos y luchando contra otros Engendros de Bhaal afilaron como el filo de una navaja los impulsos asesinos de Vie kang. Ahora ha venido a Puerta de Baldur para terminar con todo, de una manera u otra.

Abdel cree que ya que él es el último Engendro de Bhaal vivo (que él sepa) y que como Bhaal no ha surgido, el dios del asesinato está verdaderamente muerto bien y muerto. Está a punto de darse cuenta de lo equivocado que está.

## ESTRUCTURA

Esta aventura comienza cuando Viekang y Adrián se enfrentan. Después, tres prominentes ciudadanos locales (uno de los cuales podría llegar a ser el Elegido de Bhaal) se acercan a los personajes por separado. Cada uno busca la ayuda de los héroes para promover sus objetivos personales. Lamentablemente, no hay ninguna buena persona entre ellos. Cualquiera que sea la facción a la que los personajes se asocien, es tan violenta y corrupta como las demás, como los jugadores aprenderán con el tiempo.

La decisión inicial del grupo de aliarse con una o más de estas facciones inicia una serie de escenas en las que uno o más de los eventos instigados por cada uno de los agentes principales tienen lugar.

Como Dungeon Master, tú determinas cómo se desarrollan los acontecimientos de una escena y si tiene sentido para los héroes involucrarse en ella. Para mantener la tensión alta, es posible que los personajes se enteren de dos sucesos de una escena en una rápida sucesión, por lo que tienen que correr de un lugar a otro sin descanso. Alternativamente, podrías hacer que dos o más eventos de una escena sucedieran simultáneamente, por lo que los jugadores tendrían que elegir qué problema resolver o si deben dividir el grupo para hacer frente a más de una situación. Si los arcos argumentales de la historia se convierten en difíciles de manejar, podrías espaciar acontecimientos en el transcurso de un día o más, o hacer que los héroes se enteren de ciertos eventos después de que hayan tenido lugar, evitando que los personajes se involucren. Además, se puede cambiar el orden u omitir acontecimientos para tener en cuenta las elecciones de los jugadores.

Los jugadores probablemente se darán cuenta antes de la escena final que los tres agentes están empujando a Puerta de Baldur hacia la ruina. En ese momento, los personajes podrían tratar de matar a uno o más de los agentes para resolver el problema. Pero esa elección los pone en la línea del Favor de Bhaal, después de todo, han optado por el asesinato como la solución a sus problemas. Si los personajes matan a los tres antagonistas, uno de ellos se convierte en el elegido de Bhaal.

## DE UN LADO A OTRO

La Puerta de Baldur es una ciudad bulliciosa llena de gente, así que moverse dentro de ella lleva mucho tiempo. Caminar es la única opción práctica para moverse, ya que los animales de monta y los animales de tiro no se permiten ni en la Ciudad Inferior ni en la Ciudad Superior. El mapa añadido en la pantalla del DM identifica los distritos y barrios de la ciudad. Caminar de un distrito a otro toma 15 minutos bajo condiciones normales o 10 minutos si los personajes se dan prisa. Por lo tanto, si los personajes tienen que llevar un mensaje de la oficina del Capitán de Puerto en Camino del Este a la Gran Sede en Los Templos, el paseo por el Heapside (Ladera de la colina) y Los Acatilados a Los Templos tomaría de 30 a 45 minutos.

Este es un ritmo lento, sobre una milla por hora. Pero

Puerta de Baldur reúne una gran cantidad de personas en un espacio pequeño. En un día cualquiera, las muchedumbres están llenas de artistas callejeros, pillos de dedos pegajosos, patrullas del Puño Ardiente y de la Guardia, marineros y viajeros y comerciantes. Montones de carga obstruyen las intersecciones, los atascos de tráfico detienen el paso, y las carreteras empinadas y resbaladizas por la llovizna hacen caer a transeúntes desafortunados sobre sus traseros. Por la noche, cuando las calles de la Ciudad Superior están más vacías y las multitudes de la Ciudad Inferior se han diluido un poco, los héroes pueden moverse más rápido. Pero la oscuridad, la niebla, y las patrullas aún podrían frenarlos.

A causa de la multitud, los vendedores ambulantes, los burócratas, los cobradores de peaje, y el aire de tensión que recae sobre la ciudad, hace que cada acción y cada transacción tarde más tiempo de lo que tardarían en un lugar menos congestionado y peligroso. Si los personajes están en el Cruce del Wyrn cuando la Gran Sede arde en una explosión de fuego, están, al menos, a una hora de la acción. Aprovecha tus oportunidades de describir los puestos apretados del El Amplio; las empinadas y estrechas calles de Sierra Florida; las callejuelas repletas de Puerta Negra, y los laberínticos, alrededores amurallados de Pequeña Calimshán.

### EVENTOS "FUERA DE ESCENA"

Mientras desarrollas la aventura, muchos de los acontecimientos que se describen en este libro van a suceder sin la participación de los personajes. No pienses en esto como si los héroes se estuvieran perdiendo algo. Los elementos en los que los personajes no toman parte son tan importantes para la historia como las intrigas en las que se enredan.

Los aventureros deben escuchar noticias sobre todos los eventos que suceden en la ciudad, incluso aquellos en los que no toman parte activa. Ataques de maníacos con navajas y otros rumores inesperados dan lugar a emocionantes e inquietantes noticias, independientemente de sus objetivos.

También hay que tener en cuenta que raramente el boca a boca es totalmente exacto. Ten algo de diversión con la noticia mientras esta circula por la ciudad. Sólo hay que asegurarse de que los jugadores entiendan que lo que está sucediendo está ocurriendo en toda la ciudad y que sus personajes no son el centro de la misma. La agitación en Puerta de Baldur no es sobre los aventureros, y no va a esperar por ellos. Pero si actúan, pueden evitar una catástrofe y salvar vidas.

## LA SENDA DEL FAVOR DE BHAAL

La escena final de **Asesinato en Puerta de Baldur** se desarrollará de un determinado modo, dependiendo de cuál de los tres personajes centrales obtenga el Favor de Bhaal. Para representar la Senda del Favor de Bhaal, anota en un papel los nombres de los tres antagonistas, Rilsa Rael, una cabecilla de La Cofradía; Ulder Ravengard, el comandante del Puño Ardiente; y Torlin Escudoargénteo, un duque del

Consejo de los Cuatro. Cada suceso de la aventura está relacionado con al menos uno de estos tres individuos; un pequeño retrato junto al texto de cada escena indica con cuál está relacionado directamente dicho evento. Si una escena ocurre más o menos como se describe porque los aventureros no consiguen evitarlo o porque ayudan a que así suceda, el personaje asociado con dicho evento aumenta un rango en la Senda del Favor de Bhaal.

Mantén el control de los rangos de cada personaje tras tu pantalla, pero no se lo muestres a los jugadores. El final de la aventura está vinculado a aquel que tenga mayor rango.

## COMIENZA CON SANGRE

El mismo día que los personajes llegan a Puerta de Baldur, el ciudadano más popular de la ciudad, el duque Abdel Adrian, está presidiendo la celebración pública del Día del Retorno, el aniversario del histórico regreso de Balduran a Puerto Gris. En ese momento, Vie kang tratará de asesinar a Adrian para liberar la chispa de esencia de Bhaal que Adrian contiene. Este evento inicial tiene lugar en el Amplio.

Opcionalmente, los sucesos narrados en esta escena pueden ser sustituidos por el **prólogo** que se adjunta en otro documento. El prólogo amplía esta escena.

### Cuando los jugadores estén preparados, lee:

*La ligera llovizna no ha estropeado el ambiente festivo que emana de los asombrados asistentes y de los vendedores de mercancías del Amplio, una plaza de mercado repleta de gente de todos los estratos sociales y puestos que venden bienes exóticos de todo Faerûn. Los alegres ciudadanos rodean estrechamente una plataforma erigida en el extremo este del Amplio. Alguien vestido con ropas de aspecto oficial está hablando, pero el ruido de la multitud ahoga sus palabras.*

*Un momento después, la multitud estalla en vítores de alegría cuando un anciano, sorprendentemente musculoso se sitúa en el centro del escenario. Las ovaciones duran varios minutos sin cesar. Una mujer que hay junto a vosotros os mira todavía emocionada tras el griterío. “Es el duque Abdel Adrian”, como si esto fuera suficiente para explicarlo todo.*

*El duque, sonríe de oreja a oreja, se inclina ante la multitud y luego con gestos pide silencio. La multitud obedece, excepto por una persona que grita, “¡Te queremos, Abdel!”*

*El Duque responde, “Y yo os quiero a vosotros, Puerta de Baldur”, y la asamblea irrumpe en ensordecedores hurras.*

*Otra vez, el orador solicita silencio con la mano a la multitud. Durante varios minutos, el Duque elogia el gran civismo de Balduran, el fundador de Puerta de Baldur; exponiendo sus virtudes al compartir su visión; y habla con elocuencia poética sobre el futuro.*

*Mientras habla, os dais cuenta de un pequeño altercado a vuestra derecha. Alguien avanza rudamente hacia la plataforma. Una figura envuelta en una capa emerge entre la multitud, trepa sobre el escenario, y se abalanza sobre Adrian con una espada corta en la mano.*

El resto de personalidades, asustadas, huyen dejando a **Adrian** en el púlpito solo con **Vie kang**, el otro engendro Bhaal que queda con vida. Los soldados de la Guardia se dirigen hacia el escenario, pero la multitud despavorida les impide acercarse o usar sus ballestas con seguridad. Los héroes están cerca del escenario, y les sería fácil intervenir.

Como se mencionó antes, las estadísticas de los PNJ y los monstruos de esta aventura se pueden encontrar en el documento adjunto llamado **Guía del DM de Asesinato en Puerta de Baldur**. Pero no necesitas usar las reglas para representar el combate entre Adrian y Vie kang si prefieres describírselo a los jugadores. Puedes hacer que varios de los matones de Vie kang se interpongan ante los personajes si tratan de intervenir.

Adrian y su asaltante están muy parejos en habilidad, pero el arma que lleva Vie kang le da cierta ventaja. Para resolver rápidamente la situación, tira un d6 por Adrian y un d10 por Vie kang cada asalto. Cuando uno logre una puntuación 2 puntos mayor que su oponente, el ganador ha logrado un impacto mortal. Si los personajes intervienen, considera que Vie kang y Abdel Adrian tienen todavía la mitad de sus puntos de golpe.

Cuando uno de los dos, Vie kang o Adrian, muera, el superviviente sufre una transformación involuntaria, crujendo huesos y desgarrando su piel a medida que la esencia de Bhaal se concentra en un único ser. El vencedor se transforma en la mole sanguinaria y de aspecto descarnado que es el Engendro Asesino de Bhaal.

Los testigos quedan enmudecidos momentáneamente mientras dura la transformación del engendro de Bhaal, pero todo estalla cuando el engendro salta por encima el cuerpo de su enemigo cayendo entre la multitud y comienza a rasgar a diestra y siniestra. El caos y el pánico reinan en El Amplio mientras los aventureros luchan contra el Engendro Asesino de Bhaal a muerte. Tras la muerte del demonio, la Guardia restaura rápidamente el orden.

Aunque los héroes no lo saben todavía, pero la muerte del **Engendro Asesino de Bhaal** ha resucitado a Bhaal. El largo cautiverio del dios y los largos años que el alma bondadosa de Adrian lo contuvo, han dejado muy débil al Señor del Asesinato. Por eso, todavía no puede más que influenciar sutilmente a las personas que abrigan intenciones de cometer un asesinato. Bhaal se fija rápidamente en los tres antagonistas y comienza calculando la forma de usarlos para azuzar una espiral de terror que conduzca a la Puerta de Baldur a la tempestad. Algunos baldurianos que recuerdan el origen de Adrian ya están murmurando el nombre del Señor del Asesinato.

Si los aventureros preguntan por la transformación, la mayoría de los habitantes no tienen ni idea. Pero para los tres antagonistas, para cualquier estudioso de la historia de la ciudad, e incluso algún individuo especialmente anciano como Coran (Guía de campaña de Asesinato en Puerta de Baldur, página 38) puede detallarles la historia del Engendro de Bhaal. Ninguno sospecha que Bhaal ha regresado. Todos suponen que hace falta algún ritual o algo más elaborado que la lucha en El Amplio para que esto suceda. Si se le pregunta, el duque Escudoargenteo vincula al asesino con

los misteriosos y preocupantes cultos de los que había oído rumores y sugiere que el atacante debía tratarse de un perturbado seguidor del dios muerto Bhaal.

## ESCENA INTRODUCTORIA

Justo después de que el Engendro Asesino de Bhaal muera, los tres antagonistas se acercarán por separado a los héroes en busca de ayuda. Ven a los aventureros como unos triunfadores ambiciosos que pueden serles útiles en sus planes en Puerta de Baldur. Todos ellos tratarán de reclutar a los personajes.

El primero en acercarse es el duque Torlin Escudoargénteo.

### LA INVITACIÓN DE ESCUDOARGÉNTEO

Un pequeño grupo de agradecidos ciudadanos se adelantan de entre la aturdida multitud para felicitar y agradecer la rápida intervención de los personajes. Entre ellos hay un hombre joven enigmático, atractivo y elegante, que viste ropa cara. Imbralym Skoond, el mago de confianza de Escudoargénteo, le tiende la mano amablemente a uno de los personajes, y se inclina para susurrarle un mensaje, inclina su cabeza, y se gira de nuevo hacia la multitud.

**Cuando Skoond le susurre al personaje, lee:**

*“Mi nombre es Imbralym Skoond. Mi señor me encargó que descubriera quién le quitó la vida a Abdel Adrian. Si deseáis salvar Puerta de Baldur de la podredumbre supurante que la corrompe, reuniros conmigo en los Tres Viejos Barriles. Os esperaré hasta las cuatro campanadas”.*

### LA INVITACIÓN DE RAVENGARD

Después de que varios miembros de la Guardia y algunos ciudadanos más muestren su agradecimiento a los personajes, un hombre con un físico poderoso se acerca a grandes zancadas. La multitud se aparta a su paso. Su tabardo va engalanado con un guantelete apretado y en llamas, el símbolo del Puño Ardiente.

**Cuando se dirija a los héroes, lee:**

*“Mis agradecimientos. Soy Ulder Ravengard, comandante de la Roca del Wyrn y, por lo que parece, ahora también, comandante de la compañía mercenaria del Puño Ardiente. El Duque Adrian era nuestro comandante. La Guardia era la responsable de su seguridad y debió protegerle. Estamos en deuda con vosotros.*

*Por favor, reuniros conmigo en la Roca del Wyrn, donde podremos presentarnos como es debido. Podríais hacer un gran servicio a nuestra ciudad. Nunca me equivoco cuando veo una buena y valerosa persona ante mí. Y podréis descubrir que puedo ser un valioso amigo.”*

Cuando Ravengard se aleja, una docena de curtidos hombres vestidos de paisano y dispersos entre la multitud, siguen discretamente al comandante, bien atentos a la bulliciosa multitud, a los puestos de venta y a los aleros de los tejados.

### LA INVITACIÓN DE RAEI

Cuando los héroes abandonen el Amplio, un hombre joven con barba y envuelto con una capucha oscura llama la atención de uno de los personajes y le hace señas para que se aproxime. Elige un personaje ladrón o pícaro, si es posible, y coméntale que este individuo está usando lenguaje de signos propio de los bajos fondos. El hombre está ayudando a enderezar un carromato repleto de fruta.

**Cuando el aventurero se acerque, lee:**

*El encapuchado masculla entre dientes, “Acabáis de llegar a la ciudad, por eso no conocéis la situación. No confiéis en esos dos tipos que os han hablado. Si de verdad queréis saber lo que está pasando en Puerta de Baldur, reuniros conmigo en la puerta de Pequeña Calimshán al anochecer”.*

La figura se introduce entre la multitud y rápidamente lo perdéis de vista.

### LA HORA DE LAS DECISIONES

Las reuniones con los antagonistas se solapan en el tiempo debido, principalmente a la distancia que hay entre los lugares de reunión, por tanto, los personajes no pueden aceptar las tres invitaciones salvo que se separen. El grupo completo solo podría reunirse con dos de los individuos, pero tendrían que cortar pronto la primera reunión o tener esperando al siguiente durante una hora o más.

A medida que la historia se desarrolle seguro que habrá más oportunidades para contactar con los diferentes agentes. Los personajes podrían intentar acordar una reunión por su propia iniciativa, o podrías considerar que ya es hora de que un antagonista decida enviar otra invitación. Estas invitaciones no se activarán automáticamente, piensa en cómo contactarán con ellos y tú y los personajes tendréis que interpretarlas.

No importa con quién se reúnan los personajes, necesitarán aprender las facciones básicas de la estructura política de Puerta de Baldur.

Los personajes ya saben que el Duque Adrian era un personaje enormemente popular. Desde su cargo como duque del Concilio de los Cuatro, era bien apreciado en la Ciudad Superior. Ocupó el asiento del concilio que tradicionalmente se vincula con el Puño Ardiente, y que le convirtió en el representante de la clase media. Y sus orígenes humildes así como sus obras de caridad le hicieron ganar devotos entre los suburbios de la Ciudad Exterior y le granjearon el apoyo de La Cofradía. Muy pocos recordaban que Adrian fue un Engendro de Bhaal, y la mayoría de los que lo recordaban, creían erróneamente que Adrian fue el último de su especie.

El siguiente día, el Duque Adrian recibirá un solemne funeral de estado. El funeral en sí será motivo de ciertas discrepancias, porque el Puño Ardiente y los habitantes de la Ciudad Inferior y la Ciudad Exterior reclaman el cuerpo de Abdel para sí. Quieren que su tumba y su monumento estén en la Ciudad Exterior, donde todo el mundo pueda visitarlo

cuando quiera. Pero como era un duque, tiene derecho a ser enterrado en el mausoleo de la Gran Sede. Los habitantes de la Ciudad Inferior y los oficiales del Puño Llameante se quejan, pero finalmente, Abdel reposará en la Gran Sede.

## REUNIENDOSE CON ESCUDOARGÉNTEO

Si los héroes se reúnen con Imbralyim Skoond en **Tres Viejos Barriles**, el mago les invitará a varias rondas de cervezas y unas deliciosas viandas. Mientras cenan, les explicará la política de Puerta de Baldur, desde los Duques al Parlamento de los Pares, incluyendo la Guardia y el Puño Ardiente.

También habla de los criminales de la Cofradía. Skoond ofrece un encendido análisis sobre la visión y liderazgo del Duque Torlin Escudoargénteo tanto en el consejo como en el templo de Gond. Skoond responde a las preguntas extensamente. En sus respuestas, siempre elogia a Escudoargénteo y a los patricios, maldice a la Cofradía y se guarda sus propios secretos. Finalmente anuncia, “Mi señor espera. Por favor, seguidme.”

Skoond lleva a los héroes en un corto camino por las calles bien iluminadas de la Ciudad Superior a la estructura de mármol y cristal de la Gran Sede. De manera significativa, asiente con la cabeza a los guardias a medida que pasa cerca de ellos sin ser molestado.

Escudoargénteo espera a los héroes en la cámara de reuniones.

### Cuando los personajes lleguen, lee:

*Un noble humano con vestiduras en las cuales hay una rueda dentada de madera, el símbolo sagrado de Gond, se levanta para saludar. Su pelo moreno tiene algunas canas en las sienes y mantiene una bien recortada perilla.*

*“Bienvenidos” -dice. Estoy seguro que Imbralyim les ha hecho pasar un rato agradable hasta el momento. ¿Les apetece una bebida?”*

### Después de que los personajes se encuentren cómodos, lee:

*“Voy a ser sincero con ustedes”. Continúa Escudoargénteo. “Nuestra ciudad está podrida hasta la medula. ¿Quién se atrevería a atacar a un venerado héroe como Abdel Adrian, sino aquellos que juran lealtad a la oscuridad y a las fuerzas del mal? Muchos han llegado a nuestra ciudad buscando refugio, y hemos abierto gentilmente nuestras puertas. Pero trajeron con ellos la semilla de la podredumbre, impías creencias y obscenos dioses. Tengo la intención de barrer su suciedad de nuestra ciudad y restaurar a Puerta de Baldur al lugar que se merece.*

*“La gente de la que hablo esta aliada con una camarilla de ladrones y rufianes conocida como La Cofradía, como si merecieran tal nombre. Sus cancerosos dedos llegan desde las alcantarillas hasta nuestras instituciones más veneradas. Manipulan nuestros mercados y transporte, adoran a desagradables deidades, y tienen poderosos cómplices en los tribunales e incluso en el Puño Ardiente.*

*Para erradicarlos, debo saber quiénes son. Necesito de alguien que pueda rastrear y seguir la red de La Cofradía e identificar a sus líderes. ¿Me ayudareis?”*

Si los personajes se niegan a ayudar, Escudoargénteo les da las gracias por venir y Skoond les muestra la salida. Si los héroes están de acuerdo en ayudar, el evento de “Busca y captura” en la Escena 1 debería ser su siguiente paso.

### Si los personajes se alían con Escudoargénteo, lee:

*El duque os ofrece una sonrisa de satisfacción y dice: “Mis fuentes han identificado a tres posibles agentes; un vendedor de lana llamado Norold Dlusker, la hechicera Yssa Brackrel, y la propietaria de la Lámpara Apagada, Laraelra Thunderth. Para actuar contra ellos, necesito pruebas. Os puedo ofrecer una orden de busca y captura como agentes de la Gran Sede.*

*Soy un mecenas generoso. Os puedo recompensar bien con oro, o si lo deseáis, con posiciones preeminentes en la ciudad.*

## TRABAJANDO PARA ESCUDOARGÉNTEO

Los personajes que se alíen con Escudoargénteo ganan prestigio en la Ciudad Superior. A cambio, Escudoargénteo espera lealtad total. Su preocupación es la mejora de Puerta de Baldur, lo que equivale a servir a los mejores intereses de los patricios y erradicar la enfermedad que es La Cofradía. Cualquier misión que Escudoargénteo asigne a los personajes es susceptible de ser dirigida contra la Cofradía.

Si los personajes están a su servicio, Escudoargénteo ofrece pagar su alojamiento y comida en una posada de su elección. Recomienda el Yelmo y Capa. También les ofrece 10 po a cada uno como un estipendio diario. Lo que paga por cada trabajo depende de los resultados de los personajes.

Escudoargénteo tiene muchos secretos celosamente guardados. Si los personajes se enteran de información sensible acerca de sus planes y luego dejan de trabajar para él, Escudoargénteo quiere saber, al menos, por qué. Si se entera de que los personajes han acordado trabajar para Ulder Ravengard o Rilsa Rael, Escudoargénteo intenta comprar a los personajes para traerlos de vuelta a su redil. Si eso no funciona, sugiere encarecidamente que salgan de la ciudad y sigan sus aventuras en otros lugares.



## REUNIENDOSE CON RILSA RAE

Antes de que los personajes puedan reunirse con Rilsa Rael, se encuentran con Nant Thangol, un recaudador de impuestos.

Thangol es un enano. Su cara está inusualmente demacrada para alguien de su raza, dándole un inquietante rostro cadavérico. Thangol opera los derechos de peaje en la puerta oriental entre la Ciudad Inferior y la Ciudad Exterior, comúnmente llamada la Puerta del Basilisco debido a la preponderancia de las estatuas erigidas a su alrededor. Una tremenda cantidad de bienes pasan a través de esta puerta todos los días, por lo que es uno de los puestos de cobro de aranceles más lucrativos en la Puerta de Baldur.

Cuando los personajes salen de la ciudad para su cita con Rael, deben pasar a través de la Puerta del Basilisco. Es el

final de la jornada de trabajo, y cientos de trabajadores caminan penosamente cuesta arriba desde la glorieta hacia sus hogares en la Ciudad Exterior. Todo el tránsito peatonal se atasca en un nudo en la puerta. Los personajes pueden escuchar cómo se alza un murmullo general de voces allí.

Mareak, un enano de barba rubia que está esperando para salir por la puerta, reconoce a los personajes a partir del encuentro en el Amplio y se agarra al brazo de un aventurero. Les explica que “un escudo de la ciudad o algo así” ha desaparecido de la oficina del Capitán del puerto. Ahora, en el Basilisco se está supervisando una improvisada búsqueda. Mareak no está contento con el retraso, pero explica “Esta gente no tienen nada que ocultar ni que temer, supongo. Tal vez una palabra de alguien como vos podría acelerar las cosas y acelerar la partida de esta cansada y pobre gente a sus casas para la cena”

Para llegar a la puerta, los héroes deben dar codazos entre la multitud. Al llegar a la misma, ven allí a seis soldados del Puño Ardiente buscando entre los peatones. Algunas personas son manoseadas y después enviadas a seguir con su camino, pero cualquier persona portando un bolso o elemento interesante similar es conducida a una mesa bajo un toldo a rayas. Mas mercenarios del Puño Ardiente (un **teniente** y varios **soldados rasos**) montan guardia alrededor de la mesa, y Nant Thangol se sienta tras ella. El enano examina los escasos bienes que los guardias ponen sobre la mesa cuando la gente es enviada adelante, garabatea notas en su libro de contabilidad, y declara el pago de las comisiones que van desde unas pocas piezas de cobre a unas cuantas piezas de plata.

El enano es arrogante y despectivo hacia la multitud. También se excede flagrantemente en su autoridad como recaudador de peajes. Varias personas murmuran quejas, señalando que él no es un recaudador de impuestos.. Y algunos de los soldados del Puño Ardiente parecen incómodos sobre este detalle.

Usa esta escena para presentar a los personajes la injusticia de clases en Puerta de Baldur. Los héroes no tienen una buena razón para empezar una pelea con el Puño Ardiente, pero eso no significa que no lo hagan.

Thangol se complace en saludar “a los héroes del Amplio” a través de la puerta sin necesidad de buscar en sus pertenencias una vez que sabe quiénes son. Pero lanza un montón de comentarios sobre “la escoria detrás vuestra” en el proceso. Los personajes pueden persuadir a Thangol para levantar pacíficamente la barricada si apelan a su arrogancia o se ofrecen a pagar los peajes de todo el mundo (por lo menos 25 po). Si se enfrentan al enano, este podría llamar a los guardias para buscar en las cosas de los personajes e imponer una multa en su contra por “ir excesivamente armados” o algunas falsas excusas similares.

## EN PEQUEÑO CALIMSHÁN

Si los personajes llegan a la puerta principal de Pequeño Calimshán cerca del anochecer, el agente encapuchado que conocieron al principio está deambulando en el exterior de la muralla. El guía usa furtivas señales para instruir a los personajes a que le sigan, pero no demasiado cerca. Un pícaro

lo entiende inmediatamente. Cualquier otro aventurero debe realizar una prueba de Sabiduría de CD 10 para darse cuenta de sus intenciones.

La figura encapuchada les conduce a través de la puerta y a un conjunto de escaleras que llevan a una pasarela construida sobre las murallas que encierran a Pequeño Calimshán y a su vez la divide en secciones más pequeñas. Después de escabullirse a través del pasaje en la parte superior de la muralla, sorteando multitud de obstáculos, el guía se deja caer en un oscuro patio cerrado. El agente saca una llave, abre una puerta que derrama su cálida luz a la fría noche, y hace señas a los personajes para que se introduzcan en primer lugar.

### Cuando los héroes entren, lee:

*Tres parpadeantes lámparas de aceite cuelgan de cadenas de cobre. Un brasero central mantiene un montón de brasas de carbón. Alrededor de la chimenea, multicolores alfombras y cojines cubren el suelo, al estilo Calishita. Pesadas cortinas oscurecen las paredes y techo, creando la impresión de estar dentro de una tienda de campaña.*

*Una arrugada cara se asoma en vuestra dirección debajo de un turbante. El hombre, envuelto en una túnica de brocado adornado, se sienta junto a una mesa baja junto al brasero. Os hace un gesto para os sentéis y comienza a servir el té.*

*Cuando la puerta se cierra, vuestro guía da un paso al frente, se quita una barba postiza y la lanza dentro de la capucha, revelando el rostro de una mujer.*

*“Gracias por venir” –dice mientras se sienta con las piernas cruzadas en una almohada al lado del anciano. “No estaba segura de si lo haríais, pero teníamos grandes esperanzas”*

La mujer se presenta como Rilsa Rael. Opera el Emporio Cálim de Joyas, una casa de empeños, en la habitación enfrente del edificio que ahora ocupan, explica. En realidad, la tienda es la fachada para los negocios de La Cofradía. Presenta al hombre como “Musayed”. Él habla poco, pero mira, frunce el ceño o asiente sabiamente cuando es apropiado y llena las tazas de té cuando sea necesario. De hecho, es uno de los subalternos de Rael, pero ella no quiere hablar de él en esta reunión.

Menciona los siguientes hechos con sus propias palabras durante la reunión, respondiendo a las preguntas de los personajes a medida que surjan.

♦ Rael trabaja con la Cofradía. La Cofradía ha sido declarada una organización criminal porque toma el dinero de los ricos para ayudar y proteger a los pobres. Por ejemplo, el Emporio Cálim de Joyas, redistribuye la riqueza entre los necesitados pagando más del valor de la basura y baratijas que los pobres traen, lo cual dio como resultado que estuviera cerca de quebrar varias veces.

♦ La Cofradía es el único protector para la gente de la Ciudad Exterior. El Puño Ardiente y la ciudad no hacen nada por ellos, excepto quedarse con su dinero en forma de impuestos y peajes. Los ciudadanos de la Ciudad Exterior están confinados fuera de los límites de la ciudad en los momentos de peligro, y deben valerse por sí mismos.

♦ Puerta de Baldur es una ciudad de mercaderes, y el oro engrasa sus ruedas. Tienes que pagar para entrar, y a menudo

hay que pagar para salir. Además, los recaudadores de peajes e impuestos exigen con frecuencia sobornos o confiscan presunto contrabando, teniendo como objetivo a la gente de la Ciudad Exterior, porque saben que nadie escucha sus quejas. Los pobres de Ciudad Exterior son mantenidos en la pobreza.

♦ Todo el sistema es injusto, pero un cobrador de peajes en particular se ha enriquecido robando a los ciudadanos de Ciudad Exterior: Nant Thangol. Debido a estar situado en la puerta del Basilisco, una vía muy concurrida, y a una mirada amenazante le han valido el sobrenombre de “el Basilisco”.

Rael quiere de los personajes que roben a Thangol, para que ella pueda utilizar su tienda en redistribuir el oro del enano entre los residentes más pobres de Ciudad Exterior. Sin embargo, no les preguntara directamente si quieren cometer tal robo. Ella danzara alrededor del tema, haciendo hincapié en el sufrimiento de la gente y evaluando las reacciones de los personajes hacia sus cuentos de injusticias. Hace referencia a las obras de caridad de Abdel Adrian, con las cuales gana la adoración de la Ciudad Exterior. La cabecilla de la Cofradía de Pequeño Calimshán comenta como el último duque y la Cofradía cooperaba, a pesar de los deseos del Consejo de los Cuatro, en facilitar la vida de los campesinos. Ella espera continuar su trabajo.

Si un personaje menciona el encuentro reciente del grupo con Thangol, Rael les cuenta historias muchos peores sobre el Basilisco. Les insinúa que no se tomará acción alguna contra el enano a no ser que hagan algo. (Aunque esto no es cierto, sin embargo).

Si un héroe interroga a Rael sobre su conexión con la Cofradía, le contesta, “Los patricios y el Puño culpan a la Cofradía de todo lo que va mal, y a pesar de todo discuten los problemas en sus sillas de oro. Habéis visto la Ciudad Exterior. Aquí no manda ninguna ley excepto para la Cofradía. Ayudo a la Cofradía para que proporcione esperanza a la gente”. Si los héroes la presionan sobre que hace la Cofradía exactamente, admite que el grupo consigue dinero de los ricos a través de varios proyectos, como chantajear a los patriarcas con secretos sucios y estafando a mercaderes que maltratan a sus trabajadores.

Si los héroes rechazan la oferta de Rael, ella les da las gracias por haber acudido y les ofrece su ayuda en la Ciudad Exterior si es que alguna vez la necesitan.

## TRABAJANDO PARA RILSA RAE

Los personajes que se alíen con Rael, la cabecilla de Pequeña Calimshán y la lugarteniente de la líder de la Cofradía, Nueve Dedos, no deberían ser conscientes al principio del lugar tan alto que ocupa dentro de la Cofradía. Rael posee contactos por toda Puerta de Baldur, no solo en la Ciudad Exterior. La gente le muestra un nivel de respeto que excede de lejos a su posición como la dueña de una tienda.

El bloque de edificios que alberga al Emporio Cálim de Joyas



incluye un apartamento con dos habitaciones, al que se accede a través de la habitación trasera de Rael y una puerta secreta en un callejón adyacente. Las habitaciones están limpias, y los personajes pueden utilizarlas durante el tiempo que trabajen para Rael.

Si cualquier personaje vigila la tienda de la cabecilla, ve a Rael y a un flujo interminable de visitantes compartiendo té y hablando dentro de una sala protegida mientras Musayed vigila el mostrador. El personaje se da cuenta de que el Emporio Cálim de Joyas actúa poco como una casa de empeños. En realidad, Rael está llevando a cabo negocios de la Cofradía, incluyendo desde reunirse con gente que busca la ayuda de la Cofradía, como repartiendo favores y asegurándose de que nadie olvida con quien está en deuda.

A medida que la Cofradía se va volviendo más violenta, los personajes que han cooperado con Rael podrían decidir que preferirían trabajar para otra persona o podrían resistirse a participar en las actividades desagradables de los patrones de la organización. Si Rael cree que puede volver a persuadir a los personajes, afirma que el fin justifica los medios, destacando que tampoco a ella le gusta la situación. La cabecilla de la Cofradía sostiene que una violencia moderada y juiciosa ahora podría impedir una revolución abierta por parte de los habitantes de la Ciudad Exterior.

Si los personajes no comparten su razonamiento, Rael tiene un problema. Ahora los héroes o bien saben demasiado sobre su operación y sobre la Cofradía, o Rael sospecha que así es. De cualquier forma, no se puede arriesgar a que los aventureros informen al Puño Ardiente. Rael hace todo lo posible por separarse en buenos términos. Desea a los personajes una vida feliz y próspera allá donde les lleven sus caminos. Tan pronto como los aventureros estén lo suficientemente lejos, ordena su asesinato a través de cualquier medio que planees.

## REUNIÉNDOSE CON RAVENGARD

Si los personajes no han ido a reunirse con Rael, utiliza el encuentro con Nant Thangol (consulta la página anterior) como un precursor para su reunión con Ravengard, ya que tendrían que abandonar la ciudad a través de la misma puerta.

Después del largo paseo a través de los ruidosos y coloridos suburbios de la Ciudad Exterior, pasando por mataderos apestosos, curtidurías y corrales de animales de carga atestados, los personajes llegan al Cruce del Wyr. Altos edificios sumen en las sombras la estrecha calle del cruce, la cual conduce hacia un puente levadizo de madera. Una vez allí, mercenarios vestidos de blanco saludan a los aventureros y les conducen a través de un túnel de granito a la fortaleza, donde ven de cerca la Roca del Wyr y sus grandes losas de granito que llegan hasta el cielo. Sus escoltas Puños Ardientes les conducen hasta la Boca del Wyr, la cámara más alta en la torre.

**Cuando lleguen los personajes, lee:**

*El comandante que se os acercó en el Amplio está de pie ante una ventana, observando el puerto de Puerta de Baldur. Os hace señas.*

*“Mirar a Puerta de Baldur” dice. “¿Veis cómo crece sin control más allá de las murallas? Esos suburbios y guetos son caldos de cultivo para una cábala criminal llamada la Cofradía. El Puño Ardiente está encargado de la defensa de Puerta. Ahora mismo, la Cofradía, no algún enemigo extranjero, es la mayor amenaza de la ciudad. Es la dueña de la Ciudad Exterior.*

*“La Cofradía nos ha rodeado como un ejército de asedio. Sus agentes y podredumbre se están infiltrando en cada rincón de Puerta de Baldur. Estos monstruos encuentran víctimas dondequiera que el Puño no está. Cada día se vuelven más valientes. Infestan nuestra política y negocios.*

*“Abdel Adrian era el mayor ciudadano de Puerta de Baldur desde Balduran. A pesar de todo, un asesino de la Cofradía le atacó a plena luz del día. Les aplastaré por eso.*

*“Necesito gente como vosotros para ayudarme. Puedo ofreceros oro, por supuesto, pero también ofrezco posiciones de importancia en el Puño Ardiente y el honor que proporciona el tabardo de la compañía. ¿Qué decís?”.*

Si los personajes aceptan su oferta, pasa al evento “Cerrando los Antros de Perdición” en la Escena 1. Si rechazan, Ravengard les ofrece alojamiento en los barracones para pasar la noche. De hecho, espera mantenerlos en la Roca del Wyrn hasta

la mañana siguiente para impedir que cualquier indicio de su plan (detallado en “Cerrando los Antros de Perdición”) se filtre. No impedirá que los héroes se marchen si lo desean, pero agentes del Puño Ardiente les seguirán en secreto. Si su parada siguiente es Pequeño Calimshán, Ravengard supone que han traicionado su confianza y no volverá a confiar de nuevo en ellos a no ser que se muestren dignos a través de sus acciones.

Si la reunión termina en términos amistosos, independientemente de la decisión de los héroes, Ravengard entrega a cada uno de ellos un broche de plata que se parece a un puño ardiente. Si los personajes desean hablar con Ravengard, solo necesitan mostrar el broche a un guardia de la puerta en la Torre Marítima de Balduran o en la Roca del Wyrn para obtener audiencia.

### TRABAJANDO PARA RAVENGARD

De todos modos, Ravengard todavía no es un fanático o un fascista. Pero la infiltración diaria de la corrupción forjada por la Cofradía y los daños humanos que se arrastran desde la Ciudad Exterior hacia las ciudades Inferior y Superior se enconan en el corazón de Ravengard. El



## TRASTOCANDO LOS PLANES

La belleza de escenarios tales como el de Asesinato en Puerta de Baldur es que los jugadores pueden dirigir los eventos hacia cualquier dirección. La dificultad para el DM es que los jugadores pueden dirigir los eventos hacia cualquier dirección. A medida que empeora la situación en Puerta de Baldur, algunos jugadores podrían buscar formas para terminar con los tres adversarios y sus intrigas.

En tal caso, los cursos de acción más probables se describen a continuación, junto con consejos sobre cómo manejarlos.

**Enfrentar a los adversarios uno contra otro:** una vez que los aventureros están al tanto de los planes de un agente, podrían comunicar esa información a un rival, ya sea por una bolsa de oro o como una manera oportuna para frustrar los planes de uno o ambos adversarios. La primera vez que los héroes intenten esto, podría funcionar. Aunque la segunda o tercera vez, los personajes deberían descubrir que cada uno de estos tres agentes posee informadores en los campos de los otros. Estos soplones podrían no estar en el círculo interno de un enemigo, pero sus posiciones les permiten informar sobre quien visita los cuarteles generales y quien tiene conversaciones privadas con el comandante enemigo. Y cualquiera de los tres adversarios llegaría a la conclusión obvia si los aliados nuevos fueron vistos confraternizando con el enemigo.

**Matar a uno de ellos:** una vez que los personajes identifican a un agente como villano, el impulso de matar a ese adversario podría ser fuerte. Pero Puerta de Baldur no es una ciudad fronteriza salvaje. A pesar de la corrupción desenfrenada en la ciudad, el Puño Ardiente y la Guardia son fuerzas policiales eficaces cuando eligen serlo. Ambos poseen una extensa red de espías.

Los personajes podrían ser convencidos de que Torlin Escudoargénteo y Ulder Ravengard están involucrados en negocios turbios. Pero son dos de las personas más poderosas en la ciudad, y matar a cualquiera de ellos desencadenaría una tormenta de indignación entre los miles de sus partidarios en la Guardia, los patricios, los adoradores de Gond, el Puño Ardiente y los artesanos de los gremios, así como entre la ciudadanía normal. Huir de la ciudad tras cometer tal acto debería ser casi imposible, si no se pudiera llegar a cabo el asesinato con éxito. Escudoargénteo y Ravengard no se encierran rodeados de guardias armados, pero devotos guardaespaldas rara vez están a más de una puerta de distancia. Los personajes deberían ser conscientes del hecho cuando se reúnan en privado con cualquiera de los líderes.

De igual forma, Rilsa Rael es una figura querida en la Ciudad Exterior, y miles llorarían su muerte. Aunque dada su ocupación, la mayoría supondría que los rivales dentro de la propia Cofradía la han asesinado. Pero Nueve Dedos, el líder de la Cofradía, sabría que este no es el caso, y llegaría hasta el final para rastrear a los asesinos de su lugarteniente favorita. A este respecto, el poder de Nueve Dedos sobrepasa incluso al de la Guardia y el Puño Ardiente.

**Matarlos a todos:** si los héroes asesinan a uno o a dos de los adversarios, acercarían aún más al superviviente o supervivientes a Bhaal. Si los aventureros acaban con los tres, demuestran una gran habilidad en el asesinato, el requisito exacto para convertirse en el Elegido de Bhaal. No es necesario que la transformación tenga lugar de una vez, pero debería estar completa en el momento del final de la aventura.

comandante del Puño Ardiente considera a la Cofradía el problema más acuciante de Puerta seguido de cerca por la corrupción y la decadencia de los patricios, especialmente teniendo en cuenta el control absoluto de estos últimos sobre la Guardia.

Inicialmente, cada tarea que Ravengard o sus lugartenientes piden a los personajes alimenta el objetivo del Puño de restablecer la ley y el orden. Los aventureros deberían saber que están extendiendo la protección de la ley a la gente que la necesita y aplicando el castigo a aquellos que se lo merecen. Sus acciones los convierten en héroes para los miembros de la burguesía de la Ciudad Inferior, la mayoría de los cuales comparten las preocupaciones de Ravengard acerca de lo que ven como una horda de inmigrantes y pobres acumulándose a las afueras de las murallas de la ciudad. A medida que aumente la reputación de los héroes, a lo largo de los muelles y calles empinadas de la Ciudad Inferior gente desconocida saludará con entusiasmo a los personajes; jueguistas y clientes les agasajarán con cenas, bebidas y explicaciones aburridas sobre que está mal en Puerta de Baldur y cómo arreglarlo; y los dueños les ofrecerán descuentos cada vez que intenten gastar de su propio dinero.

Ravengard solo se enfada con los personajes si abandonan su servicio en malos términos o tienen acceso a información confidencial. Les libera de sus deberes con el Puño Ardiente, siempre que planeen abandonar la ciudad. Pero si los héroes poseen información secreta, el comandante les encarcela en los mazmorras de la Torre Marítima. Si los personajes luchan con o matan a miembros del Puño Ardiente, pierden el afecto de la gente y son perseguidos a través de las calles.

# ESCENA 1

En cada escena, el retrato bajo el título del evento representa al adversario asociado con el evento. Todos los eventos se representan independientemente de la participación de los personajes, excepto en la escena final. Si los aventureros no son los actores en la trama de un evento, el adversario patrocinador dispone de otros que hacen el trabajo sucio.

## EN BUSCA Y CAPTURA

Las investigaciones del duque Escudoargénteo sobre cultos oscuros y sociedades secretas en la ciudad tienen como objetivo a tres baldurianos.

**El objetivo 1** es la semielfa **Yssra Brackrel**, quien vive encima del Hacha Danzante de Danthelon. La gente de Cruce del Wyrn comenta sobre ella, “Es extraña” y “Es delgada como una anguila hambrienta y posee un pelo tan agreste como la hierba de río en un remolino”. Es conocida por murmurar constantemente para sí misma, y los que andan de madrugada a menudo ven luces en su ático. Su casero, Entharl Danthelon, asegura a los vecinos que Brackrel es una alquimista inofensiva, y mantiene esta historia si le preguntan los personajes.

Se sabe que la joven maga de pelo negro ha hablado en contra de los patricios de vez en cuando. Los personajes que interroguen a Brackrel observarán manchas de pigmentos en sus manos y cara y huele a carbón y sales esenciales, signos todos ellos que apuntan a la alquimia. Si los personajes exigen registrar su habitación, Brackrel se niega permitirles entrar sin una orden. Nada en su apartamento la vincula con la Cofradía o con algo maligno. Dicho esto, extraños objetos alquímicos llenan sus estanterías.

Si los personajes la ponen bajo custodia, es liberada de nuevo en unos pocos días. Independientemente de si es arrestada, este incidente cimienta su oposición a los patricios y a los aventureros.

Los personajes podrían encontrarse de nuevo con la maga semielfa cuando está realizando encargos alquímicos para Ravengard (consulta “Ravengard para Duque” en la escena 4) o la Cofradía (consulta “Fuga de la Prisión” en la escena 10).

**El objetivo 2** es un semielfa de edad madura llamada **Laraelra Thundreth**. Dirige La Linterna Apagada, un barco de tres mástiles escorado y dañado, permanentemente amarrado junto al muelle en el lado oriental del puerto. El inactivo barco es una sala de fiestas, taberna y casa de apuestas, pero su principal servicio es proporcionar un lugar de reunión encubierto para aquellos que tienen que discutir planes ilícitos. Thundreth, quien mantiene su moreno pelo sujeto en una coleta, tiene cuidado en cumplir la letra de la ley, y no le preocupa dar dinero bajo mano para asegurarse una operación tranquila.

Si los personajes hacen alarde de su orden y exigen registrar La Linterna Apagada, la “tripulación” del barco interviene, diciendo, “Husmear en los aposentos de una dama no



es educado". Los ex piratas empleados de Thundreth no tolerarán la falta de respeto hacia su "Dama Capitána" y se ofenden ante cualquier insinuación de que Thundreth trabaja para la Cofradía, incluso aunque la mayoría sospechen que es verdad. Thundreth permite un registro si un personaje le enseña la orden y se realiza una prueba de Carisma CD 10 para persuadirla o intimidarla, un registro que no desvela nada incriminatorio.

Los bruscos y violentos clientes (**pícaros medianos** y **matones**) están armados, y respaldan a los miembros de la **tripulación** si surgen problemas. También todos conocen las reglas; nadie saca un arma hasta que un personaje ha desenfundado primero.

Mientras los personajes están o bien negociando con Thundreth o peleando con los clientes, varios mercenarios del Puño Ardiente (**soldados rasos**) irrumpen por la escalera abajo y comienzan a poner patas arribas la cubierta. Vuelcan las jarras de cerveza, derriban las mesas de juego, e intentan conducir a los clientes hacia la salida, todo mientras informan que La Linterna Apagada queda clausurada por orden del Puño Ardiente, y su propietaria, Thundreth, queda arrestada. Si la situación todavía no era una enorme reyerta donde se lanzan hasta sillas, ahora lo es.

Thundreth aprovecha el caos para huir. Si los personajes actúan inmediatamente, pueden seguir a la dueña hasta su camarote y verla soltar una escala de cuerda por fuera hasta una embarcación auxiliar. Puede intentar atraparla o huir con ella.

Si la informan de las acusaciones de Escudoargénteo, la Dama Capitán declara que no tiene ni idea de lo que están hablando los personajes. Continúa, "Los únicos dioses malignos en Puerta son los cerdos que la gobiernan, el Puño, los patricios y la Cofradía. Todos están manchados. Al menos la Cofradía es veraz sobre sus acciones".

Si los personajes insisten en arrestarla, Thundreth les ofrece un collar con joyas valorado en 250 po para dejarla ir. Si persisten, salta por la ventana hacia la embarcación auxiliar e intenta huir.

El **objetivo 3** es el patricio **Norold Dlusker** (Guía de Campaña, página 39). Posee un puesto en el Amplio cerca del Amado Explorador, un sitio que le granjea su posición a pesar de su monetaria caída en desgracia. Si los personajes le interrogan, suda a mares. Pero un registro de su puesto, su fábrica textil en Ciudad Inferior y su casa en Ciudad Superior no descubre nada excepto un suministro escaso de gruesos paños. Si un personaje piensa en preguntar al Alguacil del Amplio Jedren Hiller para saber más, Hiller les sugiere que consulten el registro, un libro de contabilidad del que es responsable y que detalla todas las transacciones legales en el Amplio. Ofrece permitir a los personajes examinarlo a cambio de una tasa de 10 po. Renuncia al pago si los personajes le muestran su orden de busca y captura. El papel no impresiona al alguacil, pero la firma de Escudoargénteo si lo hará.

Los personajes que examinen el registro descubren que alguien llamado "Lady Keene" ha estado pagando las cuotas del puesto de Dlusker durante los últimos cuarenta y tres meses. Si los personajes le pregunta a Dlusker sobre Keene,

solo dice que es su contable. (En verdad, "Lady Keene" no es otra que Nueve Dedos, la líder de la Cofradía, un hecho que Dlusker no desvela).

## QUEDÁNDOSE LA ORDEN

Si los personajes participan activamente en este evento, poseen la orden que el Duque Escudoargénteo les dio. Esta les concede permiso para registrar e incautar pruebas solo contra Yssra Brackrel, Laraelra Thundreth o Norold Dlusker, pero alguien que no la lea con atención fácilmente podría omitir esta limitación.

Los héroes pueden quedarse con la orden después de este evento. Los personajes listos podrían exprimir al máximo el uso del documento, y algunas dudosas figuras pagarían generosamente por la firma auténtica de Escudoargénteo en cualquier cosa que muestre el sello ducal. Si los personajes son atrapados abusando del documento o no pueden entregarlo cuando se lo piden, Escudoargénteo estará disgustado.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en el Senda del Favor de Bhaal si los personajes investigan a Yssra Brackrel, a Laraelra Thundreth y a Norold Dlusker, o si fracasan en impedir que los rufianes de Escudoargénteo espíen a estos individuos.

## DEVOLUCIÓN DE IMPUESTOS

Rael tiene como objetivo a los cobradores de peajes. Puerta de Baldur depende de sus impuestos y peajes, así que interrumpir ese flujo de ingresos daña al Puño Ardiente y a los patricios. La Cofradía espera un 20 por ciento del botín, y Rael planea quedarse con otro 15 por ciento para cubrir su riesgo. El porcentaje de los ladrones es negociable, y el dinero restante ha de ser distribuido entre los pobres a través de la tienda de empeños de Rael en Pequeña Calimshán, El Emporio Cálim de Joyas.

La emprendedora ladrona planea golpear primero a Nant Thangol, a no ser que los personajes escojan a un blanco diferente. Normalmente Thangol permanece en su puesto hasta poco antes de la medianoche. Luego soldados del Puño Ardiente y muchachos porta faroles le escoltan hasta su apartamento en la Ciudad Inferior cerca de La Sirena Ruborizada. Su ruta nunca cambia. Rael la conoce bien, incluyendo el mejor lugar a lo largo de ella para una emboscada.

A **bordo**: si "los héroes del Amplio" aceptan el trabajo, Rael insiste en que vistan capas negras para disimular sus ropas y pañuelos o máscaras de fiesta para ocultar sus rostros. Les avisa que no maten a nadie, explicando que a mucha gente de la Ciudad Inferior le encantaría que el Basilisco sea robado, pero sería activar la venganza del pueblo si un soldado Puño Ardiente muriese.

Si los personajes proponen una forma diferente de llevar a cabo esa misión, como irrumpir en la casa de Thangol o llevarse la caja del dinero mientras aún está en la Puerta del Basilisco, Rael está de acuerdo. Así que prepárate para



improvisar.

Por lo demás, la emboscada tiene lugar a lo largo de una calle empinada y estrecha de la Ciudad Inferior. Rael recomienda que los personajes se dividan en dos grupos: uno para detener la procesión, y otro para cortarles la retirada. La calle de unos 10-15 pies de ancho puede ser fácilmente neutralizada.

La comitiva consiste en **Nant Thangol**, dos **plebeyos humanos** transportando la caja del dinero cerrada, dos muchachos porta faroles, (también **plebeyos**) y varios soldados Puño Ardientes (**soldados rasos y tenientes**).

Una vez que la emboscada se haga realidad, los muchachos porta faroles asustados sueltan sus lámparas y escapan en desbandada, dejando la zona sumida en la oscuridad. Solo luchan los mercenarios. Thangol y los portadores de la caja del dinero se encogen de miedo. Cuando solo quedan en pie dos miembros del Puños Ardiente, estos sueltan sus armas.

Un minuto (10 asaltos) después de que comience el combate, los héroes escuchan a un muchacho portafarol junto a una patrulla que consiste en un **teniente Puño Ardiente** y varios **soldados rasos** cargando arriba por la colina hacia el combate. Llegan 2 asaltos después, y estalla un nuevo combate si aún están los personajes por los alrededores. Si los aventureros se escabullen con la caja del dinero y salen corriendo, huyen fácilmente. Si quieres representar la persecución, utiliza pruebas de característica enfrentadas. Aunque al final, los soldados tienen pocas posibilidades de atrapar a los personajes en las calles a oscuras, estrechas y envueltas en la niebla.

De vuelta a Pequeño Calimshán, Rael se hace cargo de la caja del dinero. Les da las gracias a los personajes y asegura de que sus acciones aliviarán mucho sufrimiento y le enviará al Basilisco un mensaje para que frene su avaricia. Si los héroes parecen dispuestos, la cabecilla de la Cofradía les pide que roben a otros recaudadores de peajes e impuestos en escenarios a diseñar.

**No a bordo:** si los personajes no llevan a cabo este robo, lo hacen agentes de la Cofradía. Al día siguiente, la ciudad es un hervidero. Los bandidos golpean repetidamente en los días siguientes y rápidamente se ganan una reputación de héroes entre los pobres. Ravengard o Escudoargénteo podrían pedir a los personajes que capturen al grupo de ladrones (**pícaros humanos y pícaros medianos**). En tal escenario, una vez que la mitad de la banda sea vencida, la otra mitad intenta huir.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes roban a Nant Thangol, o si fracasan en impedir que los rufianes de Rael le roben.

## CLAUSURANDO LOS ANTROS DE VICIO

Ravengard quiere que dos garitos sean cerrados, El Oasis y La Lámpara Apagada. Exige que los negocios sean vaciados y tapiados, con órdenes de clausura colgadas en sus puertas, y que sus dueños sean llevados a la Torre Marítima de Balduran para ser interrogados. Les ofrece un puñado de mercenarios como apoyo.



**Antro de Vicio 1:** el Oasis es una villa lúgubre en Pequeño Calimshán. Su propietario, Ibiz, recubre su cara llena de manchas con una gruesa y pálida capa de maquillaje. El resultado es algo inquietante en vez de agradable a la vista.

Un gordo humano calishita saluda a los personajes desde el porche del negocio y les hace grandes señas para que entren, donde les ofrece asientos con cojines y té y sondea casualmente el interés de los recién llegados en juegos de apuestas, en amapola de los sueños y relaciones amorosas. Cuando Ibiz se da cuenta de que los personajes no son clientes, sonríe nerviosamente, extrae una bolsa abultada de su túnica y se la entrega diciendo, “Ah, olvidé mi pago de la decana. Si me hacéis el favor de entregar esto a vuestro superior, os estaría muy agradecido”. La bolsa contiene diversas monedas y gemas por un valor total de 75 po.

Normalmente la Cofradía da protección a los locales. No obstante, en ese momento, debido a que Ibiz recientemente ha insultado a Nueve Dedos, los matones y los habituales no están presentes. Solo una media docena de viejos clientes chupan indiferentemente de las pipas mientras están tumbados sobre cojines bajo sucias cortinas con colgaduras que ocultan el techo. Cuando los personajes desvelan que han venido para clausurar El Oasis, Ibiz les pide un momento para “recoger mi vida antes de que arrojéis a la calle”. Los héroes pueden cerrar el local sin un combate.

**Antro de Vicio 2:** la Linterna Apagada es otro tema. Si los héroes fueron actores en “En Busca y Captura”, este evento no tiene lugar ya que el Puño Ardiente ya ha clausurado el lugar. Si los héroes están trabajando tanto para Escudoargénteo como para Ravengard, Escudoargénteo envía a soldados de la Guardia para cerra el lugar o ayudarles en la tarea respectivamente, aunque los soldados enviados comienzan en una pelea de bar en lugar de esperar a los héroes en cualquier caso.

Los **soldados de la Guardia**, liderados por un **sargento de la Guardia**, luchan contra los miembros de la **tripulación** devotos de Laraelra Thundreth y algunos de los clientes bruscos y violentos de La Linterna Apagada (**pícaros medianos y matones**) se juntan con la **tripulación**. Tres juerguistas ebrios golpean con cualquier cosa a mano, y otros tres continúan comiendo y jugando a pesar del jaleo.

La tripulación de Thundreth está dando una paliza a los agentes de Escudoargénteo cuando llegan los aventureros. Los héroes deberían sentirse tentados de intervenir cuando vean a rufianes comunes golpear a oficiales de la Guardia. Al menos un soldado de la Guardia reconoce a los personajes por sus actos heroicos en el Amplio y les pide ayuda. Cada uno de los soldados de la Guardia ha sufrido 5 de daño.

Horas antes, informantes de la Cofradía proporcionaron a Thundreth una descripción de los aventureros y sus acciones en el Amplio. También le informan de que han visto a los personajes hablando con Ravengard. Que ellos y la Guardia aparezcan en la misma noche le hace presagiar a la propietaria que esta redada es más seria de lo normal y que ahora sería un buen momento para desaparecer durante algún tiempo. Thundreth se escabulle tan pronto como ve a los personajes, dejándolos mientras intenten abrirse paso a codazos a través de la refriega mientras huye bajando por una escala de cuerda que cuelga de la ventana de su camarote hasta un bote en el muelle.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes clausuran El Oasis y La Linterna Apagada, o si fracasan en impedir que los soldados de la Guardia sean ellos quienes lo hagan.

# ESCENA 2

## LEYES Suntuarias

Puerta de Baldur es una ciudad próspera. Muchos mercaderes en la Ciudad Inferior poseen tanto dinero como los aristócratas de la Ciudad Superior. Pero ninguna cantidad de dinero puede cambiar la posición de uno en Puerta de Baldur, donde la nobleza es un derecho de nacimiento.

En la Puerta, exhibir la riqueza de uno es una forma común de presumir. En un día cualquiera en el Amplio, una persona puede ver a mercaderes ricos vestidos con pieles, sedas de colores y portando joyas que rivalizan con las de reyes menores. Estas ostentaciones de riqueza ponen celosos a Escudoargénteo y a otros patricios, así que han decidido meter en cintura a estas clases inferiores.

Rápidamente surgen avisos públicos, informando a los baldurianos que las antiguas leyes suntuarias de la ciudad vuelven a tener otra vez efecto.

### El aviso expone:

*Por decreto del Consejo y la aprobación del Parlamento:*

*Para preservar la decencia de los ciudadanos y promover el bien general, todos los ciudadanos de Puerta de Baldur deben vestirse de una manera adecuada a su posición. Las pieles, las sedas, el adamascado, el terciopelo, los brocados de seda y el satén están prohibidos para todos excepto para aquellos considerados patricios, como lo es la joyería que cuente con gemas incrustadas o propiedades mágicas. Aquellos que violen estos términos quedan sujetos a multas o cárcel.*



## UTILIZANDO A CORAN COMO RECURSO

Cuando los personajes necesiten conocer la historia de la ciudad o la actual estructura de poder, Coran (Guía de Campaña, página 38 en inglés) es un tutor excelente. Si son arrestados y le avisan, probablemente gestione su libertad. Es fiel a su palabra. Ayuda a los personajes en todo lo que pueda, mientras hacerlo no le ponga en peligro más allá de su nivel de confort. Y que al elfo le gusta un poco de peligro.

Coran podría ser más útil como una forma de hacer avanzar la historia si los jugadores se atascan. Puede aparecer de entre la niebla con un compañero del brazo y una botella en la mano, levantarse de repente de una mesa de un café o hacer señas a los aventureros desde un palanquín con cortinajes. Coran conoce gran parte de lo que pasa en la ciudad y quiere saber qué están haciendo los héroes para así poder ayudar.

Políticamente, está más estrechamente alineado con los patricios. Como un viejo aventurero, enfatiza y posee muchos contactos entre el Puño Ardiente. Casi no posee influencia o tiene informadores dentro de la Cofradía. En su juventud, Coran era un ladrón independiente en la ciudad, y nunca ha querido alertar de sus actividades a la Cofradía.

Mientras los funcionarios públicos clavan o leen en alto los avisos, los transeúntes se mofan a carcajadas de su mensaje y de la decisión del Consejo de los Cuatro de actuar antes de que haya sido elegido un nuevo duque. Los ciudadanos provocadores rompen o tachan los avisos una hora después de su publicación. No obstante, ese mismo día, los personajes ven a patrullas de la Guardia arrancando joyas de los vestidos, cortando cuellos de encaje y cortando los caros vestidos que los mercaderes llevan. Estos incidentes comienzan en el Amplio y se expanden hacia afuera. Por el momento, quedan confinados a la Ciudad Superior, donde el Puño Ardiente carece de autoridad.

Es probable que uno o más de los aventureros estén violando el decreto. Si es así, un **sargento de la Guardia** y varios **soldados de la Guardia** hacen frente a los héroes y les exigen pruebas de que la posición social de los personajes corresponde con su indumentaria. Los guardias ordenan a los personajes que no puedan proporcionar una prueba que se quiten los objetos prohibidos. Si los aventureros obedecen rápida y cortésmente, los soldados siguen adelante. Si los héroes se resisten, los soldados devuelven empujón por empujón y hoja por hoja. Si los aventureros matan a un miembro de la Guardia, son etiquetados como asesinos y tratados de forma acorde. Si los soldados ganan un combate, confiscan cualquier artículo infractor, les ponen esposas a los personajes y encierran al grupo durante la noche en la Ciudadela de la Guardia.

Rápidamente hay un cambio aparente por toda la ciudad. La normalmente vibrante actitud de los baldurianos se vuelve tan sombría como el tiempo. Aunque la Guardia hace cumplir estrictamente la ordenanza solo en la Ciudad Superior, casi todo el mundo lleva a cabo negocios allí a lo largo del día. Los residentes de la Ciudad Superior, con sus ricos y coloridos

ropajes y joyas brillantes, destacan como nunca antes. Los habitantes de la Ciudad Exterior adoptan el color del barro y tiemblan de frío sin sus capas de gruesas pieles.

Los héroes no pueden impedir que ocurra evento. Si apelan al duque Escudoárgenteo, este pretenderá simpatizar con sus argumentos, pero dirá que la “voluntad del parlamento” le ata de manos.

Las leyes suntuarias permanecen en efecto hasta el final de la aventura. A medida que la ciudad se aproxima a su punto de ebullición en escenas futuras, los **soldados de la Guardia** en cuanto ven artículos ilegales se los arrancan brutalmente a sus dueños y los destruyen en el acto.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Este evento no puede ser impedido, así que Escudoárgenteo gana automáticamente un rango en la Senda del Favor de Bhaal.

## VANDALISMO

Las noticias de que los recaudadores de impuestos están siendo robados elevan los ánimos en la Ciudad Exterior, y como respuesta a la creciente agitación de los pobres empieza un auge de pequeños actos vandálicos. A medida que la Cofradía fomenta aún más del descontento de los plebeyos, el vandalismo se vuelve cada vez más visible y destructivo. Al principio, pintadas furiosas, como “Abajo con los Patricios”, “Apaguemos al Puño Ardiente” y “Derrumba esta muralla. ¡Puerta de Baldur Libre!”, aparecen en vallas, edificios de la Ciudad Exterior, y en las murallas que encierran a las ciudades Superior e Inferior. Gradualmente, la actividad destructiva se extiende dentro las murallas y aumenta a medida que los vándalos rompen escaparates, destrozan farolas, prenden fuego a la basura y llevan a cabo actos parecidos

Esto es en gran parte un evento de trasfondo, pero los personajes pueden contrarrestar su impacto si tienen éxito deteniendo a algunos grupos de vándalos (**matones** y **matones duros**).



## MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes no reprimen el vandalismo.

## BRUTALIDAD DEL PUÑO ARDIENTE

Muchas de las casas comerciales de transporte poseen almacenes cerca de los muelles de Brampton y del Camino del Este, y una gran cantidad de estibadores que viven en la Ciudad Exterior, trabajan aquí. Estos duros trabajadores, extranjeros en su mayor parte, se reúnen en tabernas y restaurantes después de trabajar. Ravengard, sospechando que están tras el vandalismo y el robo a los



recaudadores de peajes, envía patrullas adicionales de Puños Ardientes a los distritos para animar a los trabajadores a irse a casa. Principalmente este estímulo proviene del extremo romo de una porra o la parte plana de una espada.

Los personajes que pasen mucho tiempo en Brampton o en Camino del Este están destinados a presenciar episodios de mercenarios del Puño Ardientes (**soldados Puños Ardientes**, **sargentos Puños Ardientes**, miembros de la **tripulación**, **plebeyos humanos**, **matones** o **matones duros**) dando palizas a residentes de la Ciudad Exterior. El Día del Regreso y las hazañas de los personajes aún están frescos en la memoria de todos. Así que si los aventureros intervienen para acabar un encuentro violento, los soldados Puños Ardientes se marchan como señal de respeto. Si en su lugar los personajes participan en la paliza, los mercenarios les permiten que proponen la mayoría de golpes.

**Convocados:** si los personajes toman parte y no están trabajando ya para Ravengard, su participación es notificada a este, y este convoca a los héroes para una entrevista. No están obligados a asistir, pero el soldado que entrega las citaciones, Nordir Samulkin, un humano que dirige a otros tres, deja claro que serían tontos si no acudieran. Admira su valor y dice a los héroes que no tienen nada que perder y mucho que ganar impresionando al nuevo comandante del Puño Ardiente.

El tono de la reunión depende de lo que hicieron los personajes. En el fondo, Ravengard quiere a los héroes de su parte.

## HACIENDO USO DEL RANGO

Si los personajes se unen al Puño Ardiente, pueden hacer uso de su autoridad con los subordinados para reprimir de forma eficaz muchos de los planes de Ravengard. Aunque una situación así no puede durar mucho. Si los aventureros revocan las ordenes de Ravengard más de una vez, el comandante envía a miembros de alto rango del Puño Ardiente (tenientes o sargentos) para despojarlos de su rango y, si es posible, arrestarlos.

Les ofrece el rango de Llama, o teniente del Puño Ardiente. Tendrían toda la autoridad de ese rango pero ninguna de sus obligaciones habituales. En su lugar, los héroes reportarían directamente a Ravengard y llevarían a cabo las misiones que este les asignara.

Si la reunión termina amistosamente, independientemente de la decisión de los héroes, y si los personajes no recibieron el distintivo del Puño Ardiente en la escena 1, Ravengard les entrega a cada uno un broche de plata con forma de puño llameante. Si los personajes quieren hablar con Ravengard, solo tienen que mostrar el broche a uno de los guardias de la Torre Marítima de Balduran o de la puerta de la Roca del Wyrm para conseguir audiencia.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los héroes no intervienen en ayuda de los trabajadores.

# ESCENA 3

Esta escena describe un único evento y, dependiendo de las acciones de los personajes, ya se verá cuál de los antagonistas avanza en el favor de Bhaal.

## MANOS FUERA

Durante la noche, han robado las manos a cinco estatuas. Las esculturas son, en concreto, La Serpiente marina domada por Umberlee, junto a la Casa de la Reina del Agua; La Furia del Puño, más allá de la Torre Marítima; Balduran Oteando el Mar, junto al río al este de la ciudad; Seis Maquinistas Sabios, junto a la Gran Casa de los Prodigios; y el Encuentro de los Tenderos Fieles y el Comerciante Honesto, al pie del embarcadero de la Casa de Cuentas. Los comerciantes y los líderes políticos están furiosos, los residentes de la Ciudad Superior y la Ciudad Inferior están enfadados, y a los habitantes de la Ciudad Exterior todo esto les divierte enormemente.

Al día siguiente, los Puños Ardientes rastrean todo escondijo de maleantes y negocios que se sabe que compran mercancías robadas, incluida la tienda de Rael. No encuentran ninguna de las manos desaparecidas. Esa noche, el Amado Explorador en el Amplio es asaltado, y pierde la mano de Minsc y el hámster Boo, cuya escultura descansa sobre la palma de Minsc. Todos los Baldurianos adoran a Minsc y a Boo, y la amputación de su estatua enfada a toda la ciudad.

Los vándalos que atacaron al Amado Explorador no son los mismos que dañaron las otras estatuas. La primera noche fueron ladrones expertos de la Cofradía actuando bajo las órdenes de Rael los que robaron las manos, pero fueron media docena de niños aburridos y rebeldes los que dañaron el Amado Explorador.

Cuando los jóvenes son conscientes de la que han liado, entran en pánico. Llevan la mano de Minsc (y Boo) a la tienda de Horgold Hadru, un vendedor de cerámica que trabaja cerca del final sur del Cruce del Wyrn para buscar refugio. Hadru acoge a los adolescentes porque le debe un antiguo favor a uno de sus familiares, ocultándolos en el sótano oculto bajo su tienda. Hadru, solo sabe que los jóvenes han hecho algo malo, pero cuando sospecha la verdad, va poniéndose cada vez más nervioso.

**Involucrando a los héroes:** para que los personajes intervengan, al menos una de las cuatro personalidades debe acercarse a ellos, incluyendo Escudoargénteo, Ravengard, Rael y Esgurl Nurthammas, el maestro de adoquinados.

El maestro de adoquinados es el responsable de las calles y puentes, y todo elemento público de piedra. Nurthammas es un prometedor vástago de una familia patricia que está ansioso de demostrar que está listo para asumir mayor responsabilidad. Ofrece 150 po a los personajes para que

busquen y capturen a los vándalos, diciendo a los héroes “haced que esos villanos paguen con sus vidas y evitad a la ciudad los gastos del juicio.”

Es una petición temeraria. Nurthammas no tiene la autoridad legal para imponer la pena capital o la influencia política para respaldarla. Los aventureros se meterán en un buen lío si toman estas palabras al pie de la letra. Si los personajes matan a los vándalos nobles sin más, tanto Ravengard como Escudoargénteo enfurecerán.

Ravengard y Nurthammas desean lo mismo, pero el comandante tiene la fuerza de la ley a sus órdenes. Ravengard quiere que los culpables sean capturados vivos para someterles a juicio y castigo público. Este desenlace no le conviene a Escudoargénteo pues implicaría erróneamente a los nobles en las mutilaciones del resto de las estatuas y podría ocasionar la ira del pueblo, que es precisamente lo que quiere Rael.

Los intereses de Escudoargénteo son justo lo contrario. Cuando se entera de los actos vandálicos contra el Amado Explorador y sobre la desaparición de un grupo de jóvenes pertenecientes a varias familias patricias, sólo tiene que sumar dos y dos. Escudoargénteo quiere que los vándalos sean puestos a salvo discretamente antes de que una turba furiosa los encuentre y los linche. Como son héroes locales, Escudoargénteo piensa que los personajes pueden moverse libremente por la ciudad sin que la Guardia o el Puño Ardiente les molesten, pues ambos grupos están llevando su investigación, interrogatorios y rastreos por separado.

Rael, como Escudoargénteo, conoce la identidad de los culpables, pues ató cabos gracias a la información de sus espías en las casas patricias. Ella no desea que los jóvenes sean protegidos, sino que sean públicamente desenmascarados y sus familias humilladas.

**Encontrando a los culpables:** los personajes pueden rastrear a los vándalos del Amado Explorador, comenzando por el Amplio. Una búsqueda minuciosa permite descubrir un broche y una daga rota. Los jóvenes usaron una daga como martillo y una palanca para romper la estatua. En la empuñadura, todavía quedan incrustados pequeños fragmentos de mármol, y su hoja está muy dañada. El broche se cayó de la capa que los jóvenes usaron para envolver las manos. El broche luce la cresta de la familia Ravenshade, y la daga tiene grabado el escudo de la familia Oberon; ambas son familias patricias muy influyentes. Si los héroes interrogan a estas familias, descubren que ambas tienen algún joven que ha desaparecido y reciben una descripción de los mozos.

A partir de ahí, los héroes pueden preguntarle a las personas que pudieron ver a los sospechosos: los guardias de la Puerta de la Colina recuerdan a los jóvenes patricios y cuentan que les abrieron las puertas muy temprano esa misma mañana. Un chaval guía, que siempre merodea junto a la Puerta de la Colina (HeapGate) en busca de clientes, los llevó hasta Brampton y recibió una considerable propina. Un operador del transbordador del embarcadero de Brampton llevó al grupo hasta las Canciones Gemelas, donde los adolescentes se encaminaron hacia el Cruce del Wyrn. Un mercader que estaba en el puente del lado sur les vio entrar en la tienda

de cerámica de Horgold Hadru. Hadru se mostrará nervioso y evasivo. Pero entrega a los chicos si los aventureros le amenazan o le sobornan con 10 po o más (El alfarero había aceptado ocultar al grupo porque le debía un favor a la familia Durinbold).

En cuanto los **jóvenes patricios** infractores hayan sido capturados en la tienda de Hadru, los personajes deben decidir si los entregan al Puño Ardiente en el control de la Roca del Wyrn o si tratan de mover a los jóvenes sin que los localicen. Lograr pasar el control de los soldados es fácil si los personajes escoltan a los vándalos discretamente. Los héroes resultarán sospechosos si son descubiertos tratando de pasar a los jóvenes ocultos en barriles o cajas o algo similar.

### EL MEDIANO GRUÑÓN

Tras capturar a los jóvenes culpables, los héroes tendrán, como mínimo, un breve encuentro con los guardias del Puño Ardiente en el puesto de control. Esta es tu oportunidad de introducir a Lotgeir Capacorta, un infeliz (y muy bocazas) miembro del Puño Ardiente. Desde el primer momento que le oyen, el mediano está quejándose a sus subalternos sobre lo duro que es su trabajo. A juzgar por la reacción de los otros guardias, Capacorta se queja demasiado, y no le toman demasiado en serio.

Capacorta puede volver a aparecer en “Fuga de la prisión” durante la Escena 10.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Uno de los tres antagonistas se habrá beneficiado del resultado de este evento, dependiendo de las acciones de los personajes.

Si los héroes matan a los vándalos como les ordenó el maestro de adoquinados, Rael obtendrá un rango en la Senda del Favor de Bhaal porque no se ofrece una respuesta pública oficial a una polémica que salpica tanto a patricios como al Puño Ardiente.

Si los personajes entregan los jóvenes a Rael, su favor de Bhaal aumenta un rango cuando sea ella la entregue los vándalos a la turba. La turba maltratará a los adolescentes, les cortará las manos, y les atarán en torno al cuello el resto de manos de las estatuas, que los miembros de La Cofradía habrán aportado discretamente como pruebas. Serán arrastrados desde Norchapel a El Amplio, donde serán arrojados a los pies del Amado Explorador.

Si los aventureros llevan a los infractores ante Ravengard, este obtendrá un rango en el favor de Bhaal porque dado el malestar general, y aún a pesar de los patricios, evitará que las familias de los jóvenes intervengan para salvarles de la sentencia que les tiene preparada el comandante, diez años en la Torre Marítima de Balduran.

Si los héroes llevan a salvo a los vándalos hasta Escudoargénteo, el duque ganará un rango en el favor de Bhaal porque habrá incriminado a alguno de sus enemigos personales en su lugar.

Si los héroes no se involucran, tú decides quién encuentra a los culpables y quien determina el destino de los jóvenes.

## ESCENA 4

### HUELGA DE BASURAS

La Cofradía organiza una disminución del servicio de recogida de basuras en las Ciudad Superior e Inferior. Los desperdicios se apilan en las avenidas de la Ciudad Superior, y las calles de la Ciudad Inferior rebosan de aguas residuales que corren colina abajo hasta el puerto. La Ciudad Exterior se ve menos afectada, porque los residuos y olores desagradables de los curtidores, mataderos y establos son algo habitual en esta zona. Mientras la huelga y las protestas perduran, las Ciudades Superior e Inferior se convierten en lugares muy desagradables, y sus habitantes se muestran irritables.

La forma más efectiva para los personajes de oponerse a los esfuerzos de Rael es sobornar a los empleados de la limpieza y recogida de basuras. Una pieza de oro por cabeza debería bastar, pero la ciudad tiene alrededor de 150 trabajadores. Algunos podrían admitir que ya recibieron un soborno por ralentizar el trabajo, aunque ninguno dará una descripción fiable del que les sobornó.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael obtiene un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes no encuentran la forma de neutralizar el bloqueo.

### RAVENGARD CANDIDATO A DUQUE

La muerte de Abdel Adrian deja un puesto vacante en el Consejo de los Cuatro. Según la tradición, ese asiento es ocupado por alguien con fuertes lazos de unión a la Ciudad Inferior en general y al Puño Ardiente en particular. Como segundo al mando tras Adrian, Ulder Ravengard ya ha asumido el control del Puño, y es la elección obvia para ocupar el puesto de Adrian como duque.

Pero los duques no se nombran a dedo; el Parlamento de los Pares los elige. Y, de acuerdo con los rumores, los Pares quieren completar el concilio con un cuarto patricio que deje de lado al Puño. Ravengard está enfadado y preocupado por este devenir. El único patricio que tiene el suficiente apoyo de la Ciudad Inferior para tener una opción contra Ravengard es Wylyck Caldwell, un barón con un importante negocio maderero y alquimista aficionado de unos setenta años muy bien llevados.

**Involucrando a los héroes:** Ravengard invita a los personajes a reunirse en las Piedras Siseantes, una casa de baños sita en una Torre Marítima. Ravengard utiliza el balneario para relajarse, pero también para mantener reuniones delicadas, como hacía Adrian. Dentro de las Piedras Siseantes, los clientes no pueden, literalmente, ocultar nada.

En la reunión, Ravengard se lanza directamente al asunto, Wylyck Caldwell. A Ravengard le cae bien Caldwell, especialmente porque es uno de los patricios que más se opone a La Cofradía. No quiere desacreditarle, pero desea que le desanimen en sus aspiraciones de convertirse en



duque. El comandante da instrucciones a los aventureros para que presionen a Caldwell a desestimar la nominación que le ofreció Escudoargénteo, pero sin vincular a Ravengard en el proceso.

Ravengard conoce a Yssra Brackrel, una alquimista que no siente aprecio por los patricios y con un fuerte resentimiento contra Escudoargénteo; el duque la ha tenido encarcelada recientemente durante uno pocos días. Brackrel está dispuesta a firmar una declaración jurada afirmando que Caldwell trata alquímicamente su madera, y que la materia prima responsable de su fortuna es peligrosa. Estas acusaciones no se sustentarán cuando se analicen, pero airear públicamente estos cargos podría, no obstante, dañar la reputación de Caldwell. Ravengard cree que manejando este asunto en privado será suficiente para persuadir al estudioso Caldwell de mantenerse alejado de la política.

Para completar esta tarea, los personajes necesitan obtener audiencia con Caldwell, entregarle el mensaje “de parte de un ciudadano preocupado”, mantener en secreto la implicación de Ravengard, y dejarle claro a Caldwell que debe declinar la nominación de Escudoargénteo para asegurarse de que la acusación nunca se hace pública. Caldwell se pondrá furioso y presionará duramente para saber quién está tras el chantaje. A regañadientes, finalmente aceptará la proposición para evitar el escándalo.

### EL PRELUDIO AL DESASTRE

Durante el transcurso de cualquier evento, mientras los PJs pasan junto a uno de los montones de basura apestosa (preferiblemente en Sierra Florida), uno de los héroes con conocimientos mágicos o alquímicos descubre un recipiente de cerámica agrietado manchado con residuos de algo que huele a azufre y humo. Un mago o alguien entrenado en alquimia se da cuenta de que la sustancia es como la que se usa para hacer pólvora. Las letras “F E L O G Y R / P B” están grabadas en la base del recipiente. Se trata de una importante pista para descubrir que Escudoargénteo planea hacer volar por los aires la Gran Sede y así masacrar el Parlamento de los Pares. (Uno de los aprendices alquimistas de Imbralym Skoonk lo tiró en la basura).

La pólvora, aunque conocida, su fabricación no es frecuente. El único con licencia para producirla en Puerta de Baldur es Afery Sonshal, que regenta el taller de Fuegos artificiales Felogyr en la calle Amarres en los Escalones (Steeps). Si los personajes hablan con Sonshal sobre el recipiente, ve a “Proteccionismo” en la escena 5.

Si los personajes le muestran el recipiente a Sonshal, este se rasca la cabeza, se rasca la nariz, y explica que es idéntico al recipiente que usa para sus mezclas, incluso con el nombre de sus ancestros grabado en la base. El artificiero les dirá a los aventureros que un orfebre de Rivington le fabrica estos recipientes siguiendo sus especificaciones exactamente, y les dará el nombre del orfebre, Tacy Arenas, igual que se lo dijo a un hombre que le pagó por la información hará cosa de un mes (puede describirles al individuo, que era Imbralym Skoonk, pero Skoonk estaba usando un conjuro para disfrazarse). Sonshal se apresura en añadir que él no tiró ese recipiente roto en Sierra Florida, y cualquier aprendiz que rompiera un recipiente de esa forma merecería ser maltratado como una mula de alquiler.

Este trabajo podría arruinar la reputación que Escudoargénteo tiene de los personajes, y el duque no les ofrecerá trabajo de nuevo mientras no recupere la confianza en ellos.

Independientemente del resultado, el duque Escudoargénteo lleva tiempo manipulando cuidadosamente al Gran Duque Portyr y al Parlamento de los Pares para que ningún otro duque se interponga en su camino. Por lo que, por ahora, no se elegirá a ningún nuevo duque.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard obtiene un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes chantajea a Wyllyck Caldwell sin revelar la participación de Ravengard, o si fallan al impedir el éxito de los chantajistas contratados por Ravengard.

## ESCENA 5

### LA CIUDAD SUPERIOR CERRADA

La Ciudad Superior siempre cierra sus puertas para los no residentes al anochecer. En respuesta a los crecientes disturbios, Escudoargénteo convence a los otros dos duques para ordenar que las puertas de la Ciudad Superior se cierren a las tres en punto.



El principal efecto de esta restricción es económico. Los mercaderes de la Ciudad Inferior y la Ciudad Exterior deben cerrar sus establecimientos en El Amplio varias horas antes que los vendedores de la Ciudad Superior. Los residentes de la Puertanegra que trabajan descargando barcos en el puerto o en multitud de tiendas de la Ciudad Inferior deben dejar sus trabajos horas antes para llegar a la Puerta del Dragón Negro antes de que la cierren. Las alternativas son una larga y agotadora caminata rodeando las murallas de la ciudad; o una larga y miserable noche en una fría celda de la Ciudadela tras ser detenidos en la Ciudad Superior pasadas las 3 de la tarde.

Como resultado, los barcos quedan sin descargar en los embarcaderos mientras la carga restante se apila en los muelles. Y los mercaderes y navieros pierden dinero, una tragedia para Puerta de Baldur.

**Trabajando para el Duque:** si los personajes están trabajando para Escudoargénteo, les encargará que patrullen las bien iluminadas calles de la Ciudad Superior en busca de personas que no sean de allí. Muchos son ciudadanos corrientes que, o bien no conocen la nueva ley, o no han llegado a tiempo a la puerta. Escudoargénteo proporciona a los personajes pases para asegurarse de que la Guardia no los arresta. Dichos pases son extremadamente valiosos; un mercader ambicioso o un miembro de La Cofradía podrían pagar hasta 200 po por uno (pero con una oferta inicial en torno a 50 mo).

**Trabajar para otro que no sea el Duque:** si los aventureros no están trabajando para Escudoargénteo, la Ciudad Superior también estará cerrada para ellos. El Infrasótano, el pasadizo secreto que conecta las Ciudades Superior e Inferior, es

una buena e ilegal ruta de entrada y salida, suponiendo que los personajes hayan oído hablar de él. Como son héroes locales, Escudoargénteo podría darles pases para la Ciudad Superior si se los piden, siempre que no estén trabajando abiertamente para uno de sus rivales.

Si los personajes están en la Ciudad Superior tras el cierre de puertas y no tienen pases, tienen solo un par de opciones. La mejor opción podría ser ocultarse y huir de las patrullas de la Guardia mientras atienden sus asuntos. También pueden hacerse pasar por legítimos residentes de la Ciudad Superior, para lo que tendrían que vestirse con la ropa y complementos adecuados. Pocos patricios pasean por las calles armados y con armadura o con la polvorienta ropa de viaje, y la Guardia se enorgullece de conocer la cara y el nombre de todos los patricios.

Si los héroes quieren abolir la decisión del toque de queda, pueden intentar apelar a Escudoargénteo. Pero doblegar la voluntad de los otros duques y de los patricios es más fácil. La medida les está costando dinero a personas de todos los rangos sociales. Si los héroes logran reunir de alguna manera el apoyo suficiente para abolir la decisión entre los duques o en el Parlamento de los Pares, Escudoargénteo terminará cediendo.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes no logran anular el toque de queda.

### ¡ENCARCELADOS!

Si el Puño Ardiente captura a los héroes en cualquier punto de la aventura, tienes varias opciones:

- ♦ Deja continuar los distintos eventos sin los personajes hasta “Fuga de la prisión” en la escena 10.
- ♦ Si los aventureros se llevan bien con Rael o Coran, haz que uno de estos personajes mueva los hilos para lograr la liberación de los personajes.
- ♦ Si los héroes se llevan bien con Escudoargénteo, haz que el duque organice su juicio y exoneración.
- ♦ Si los héroes están trabajando para Ravengard, podría llegar a un acuerdo, liberándolos a cambio de algún servicio adicional.
- ♦ Permite a los personajes interpretar su propia fuga. Tal vez engañando a los guardias, encontrando una losa suelta en el suelo por la que arrastrarse al exterior, u ofrecer pruebas incriminatorias a Ravengard contra Escudoargénteo o Rael a cambio de su libertad. Como siempre, recompensa la creatividad de los jugadores.

## PROTECCIONISMO

Las leyes suntuarias (escena 2) son una bofetada en la cara a los ciudadanos más pudientes de la Ciudad Inferior que aspiran a un lugar entre los nobles, y todo esto les pone en ascuas. A pesar de que a Ravengard no le importa ni lo más



mínimo, sus oficiales se le quejan, y eso sí que es inaceptable. En respuesta, utiliza su amistad con el Director del puerto Erl Namorran para incrementar los impuestos por desembarcar mercancías de lujo en la ciudad. Las tasas se aplican a artículos de lujo populares entre los patricios, como incienso, especias, vinos, componentes mágicos, y obras de arte.

Normalmente, estos impuestos son competencia del Director del puerto conjuntamente con el Duque asociado al Puño Ardiente. Namorran coopera aunque Ravengard no tenga todavía el título de duque, porque confía en que Ravengard obtendrá el cargo muy pronto. Y las quejas de los patricios no serán suficientes para hacer que Namorran cambie su posición, especialmente si el toque de queda de “La Ciudad Superior cerrada” sigue activo. Para que el director del puerto Namorran cambie su decisión, necesitará confirmar del mismísimo Ravengard, que el comandante ha cambiado de parecer. Nombrar un nuevo Director de puerto podría ser la única forma de acabar con el nuevo impuesto, pero un nuevo Director del puerto podría ganarse de forma inmediata multitud de enemigos en la Ciudad Inferior y entre el Puño Ardiente. “¿Quién querría semejante trabajo?” preguntará significativamente Escudoargénteo si los héroes le consultan.

El día previo a que el nuevo impuesto entre en funcionamiento, los personajes reciben un mensaje a través de una chiquilla guía, una invitación a una “velada privada” en Sierra Florida. Si aceptan la invitación y aparecen en la mansión, acude al “Interludio 1: Desastre en la Producción”.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard obtiene un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes no consiguen detener el impuesto de bienes de lujo.

## INTERLUDIO 1:

### DESASTRE EN LA PRODUCCIÓN

La “velada privada” a la que hace alusión la invitación a los personajes es un deleite hedonista organizado por el afamado ciudadano y aventurero **Coran** (Guía de Campaña, página 38). Invita a los asistentes a disfrutar de las delicadezas y suntuosos lujos de su mansión “mientras aún sigan disponibles”.

En el transcurso de la tarde, Coran arrinconará a los personajes para conversar, y les dará a entender que podrían serles beneficioso el averiguar quién está haciendo acopio de mercancías caras y qué están almacenando exactamente. Si los aventureros le piden ayuda o consejo, Coran les sugiere que pidan permiso al Director del puerto Namorran para examinar el Manifiesto del Puerto. Si los personajes hacen caso de la sugerencia, continua con el “Interludio 2: el Director del puerto”.

Coran pretende poner a los héroes tras la pista del “Complot de la Pólvara negra” de la escena 10, pues sabe que alguien está importando grandes cantidades de ingredientes para hacer pólvora.

Antes de que Coran se mezcle con el resto de invitados, le da a los aventureros un último mensaje.

Lee:

*“Puerta de Baldur es un nido de víboras de conspiraciones y conspiradores. Yo no nací siendo un rico holgazán; empecé siendo un pobre aventurero, como vosotros. Acostumbrarme a mi nueva vida en este laberinto de chismosos y de intrigas no fue tarea fácil. Si tenéis cualquier tipo de problema o necesitáis ayuda en vuestra heroica empresa contra sus villanos, mi puerta estará siempre abierta. Pero, por favor, sed discretos”.*

## INTERLUDIO 2:

### EL DIRECTOR DEL PUERTO

Además de cuidar del puerto, el Director del puerto es responsable del mantenimiento del **Manifiesto del Puerto**, un registro de todo lo que se desembarca y se embarca legalmente desde el río en Puerta de Baldur. El Director del puerto Namorran es muy riguroso y no permite a nadie, que no esté autorizado por las autoridades, husmear en el Manifiesto.

Por lo tanto, los personajes tendrán que entrar a hurtadillas por la noche en la oficina del director del puerto. La enorme y antigua puerta que da entrada al lugar es más ceremonial que práctica. Es fácil de abrir por cualquiera que sea competente con las herramientas adecuadas.

El manifiesto es otro asunto, es un poderoso objeto mágico. Cuando el Director del puerto le dicta algo, sus palabras quedan transcritas mágicamente. Para abrir el libro es necesario realizar un patrón mágico sobre sus cubiertas. El manifiesto se ha abierto tantas veces que ha quedado marcado sobre él el recorrido del patrón, pero éste es lo suficientemente complejo como para requerir una tirada de Inteligencia CD 15 para hacerlo correctamente. Si se abre sin haber realizado correctamente el patrón, el manifiesto gritará con un graznido, “¡Ladrón, Ayuda!, ¡Ladrón, Ayuda!”. De esta forma, los gritos del libro atraerán la atención de los soldados del Puño Ardiente que patrullan los embarcaderos (**soldados y tenientes**). El potente grito se repite sin fin hasta que el símbolo se trace correctamente.

Si los personajes abren el manifiesto correctamente, encontrarán una copia de cada conocimiento de embarque (Nota del Traductor: listado de las mercancías que transporta un barco) de todas las mercancías que se han movido legalmente en el puerto desde que el manifiesto comenzó a usarse, hace mucho tiempo. Con una prueba de Inteligencia a CD 15 cada 30 minutos, un personaje puede encontrar algo relevante. Solo un personaje puede leer el manifiesto al mismo tiempo. Pero con una prueba de Inteligencia a CD 20, otra pareja de héroes pueden descubrir información interesante mientras leen por encima del hombro del primero.

Los personajes descubren varias irregularidades, pero solo una les llama la atención. Durante años, la Fábrica de fuegos de artificio de Felogyr ha importado cuatro cargamentos idénticos de estiércol de dragón, sal de miga y carbón vegetal. Cualquiera con conocimientos de magia o alquimia

reconocen estos artículos como los ingredientes clave de la pólvora. Hace una veintena de días, a menos de un mes desde que llegara el último cargamento de Felogyr, llegó otro con cinco veces la cantidad habitual. Hay dos cargamentos similares previos a éste. Estos cargamentos más grandes llevaban una etiqueta que decía “Entregar a H. Kope, bajo la supervisión de Felogyr.”

Avery Sonshal se encontrará en la fábrica de fuegos de artificio de Felogyr en los Escalones. Hablará abiertamente sobre los cargamentos, pero jura que jamás tomó posesión de los cargamentos grandes. Varios meses atrás, un hombre (Imbralym Skoond disfrazado) llegó a la tienda e hizo un enorme encargo de fuegos artificiales. Compró todos los que Sonshal tenía en stock, más todos los materiales almacenados que tenían en la tienda. El cliente también pagó un importe abrumador por los nombres de los proveedores de Sonshal. Sonshal explicará que el cliente se llamaba “Horus Kope, o algo similar... Decidme, ¿no estaréis pensando que miento?”

Continuando la investigación entre los trabajadores del puerto, esta revelará que los cargamentos grandes fueron enviados a varios almacenes dispersos por el puerto. Todos han sido ya recogidos. Los dueños de los almacenes fueron pagados en metálico y no tienen ni idea de a dónde se llevaron la mercancía cuando se la llevaron de sus almacenes. Lo que ellos no saben, pero Imbralym sí, es que cada uno de esos cargamentos emprendió una intrincada ruta hasta uno de las tres entradas secretas a Puertas de Sesker, en la mansión de Skoond en Sierra Florida. Los personajes no tienen acceso a esta información todavía.

## ESCENA 6

### INCENDIO PROVOCADO

La situación en la ciudad sigue cayendo en una espiral cuando La Cofradía comienza una campaña destinada a destruir localizaciones importantes de las Ciudades Superior e Inferior en nombre de la Ciudad Exterior. Los objetivos son negocios que obtienen dinero a costa de la Ciudad Exterior, casas gremiales que excluyen a los residentes de la Ciudad Exterior o compiten contra los gremios de la Ciudad Exterior, y las casas de individuos especialmente odiados.

Debido a las frecuentes lluvias, la humedad continua, y a que la piedra es el material de construcción predominante en la ciudad, rara vez se producen incendios descontrolados de edificios. Sin embargo, si se produjera un gran incendio, podría ser difícil luchar contra él en las empinadas calles de la Ciudad Inferior, y las llamas podrían propagarse rápidamente colina arriba. Al grito de “¡Fuego!”, lo habitual es que los ciudadanos dejen lo que están haciendo y corran al lugar para ayudar, porque un incendio descontrolado es una amenaza para todos.

En este evento, el fuego arrasa el interior de las casas



seleccionadas, pero no ponen en peligro el resto de la ciudad salvo que lo prefieras de otra forma para mayor dramatismo.

**Trabajando para La Cofradía:** si los personajes están trabajando para Rael, ella podría pedirles que provocaran algunos de los fuegos. Aunque preferiría pedirles que vigilaran las localizaciones potenciales y dejar los incendios a incendiarios profesionales cuando no haya nadie en los edificios. En esta escena, Rael pretende enviar un mensaje en forma de destrucción de propiedades, no quemando gente hasta la muerte.

### LA ACTIVIDAD FURTIVA DE SKOOND

Una tarde, mientras los personajes estén en la Ciudad Superior, podrían toparse con Imbralyrn Skoond, el mago de Escudoargénteo, escabulléndose entre las calles y mirando desconfiadamente sobre sus hombros. La mano derecha del Duque se dirige a su casa tras llevar un barril de pólvora desde la trastienda de una bodega, a través de las alcantarillas, hasta la Gran Sede. Sus ropas están salpicadas de barro. Para más información, lee “El complot de la Pólvora” en la escena 10.

Si los personajes llevan a cabo el encargo de Rael, esta le presentará a Othial Burlfist, una integrante del Puño Ardiente que se acercó a Rael en busca de un favor. En compañía de esta semielfa, los personajes pueden moverse en torno a las calles de la Ciudad Inferior con facilidad y completar cualquier tarea que tengan que hacer. Los héroes podrían cruzarse de nuevo con Brulfist durante el evento “Fuga de la prisión” en la escena 10.

**Lucha contra el fuego:** los personajes que acudan a una alarma de fuego tienen tres opciones. Pueden ayudar a apagar el fuego, pasando cubos y recipientes con agua durante entre 30 y 60 minutos hasta que el fuego quede extinguido. Pueden entrar en el edificio para rescatar a quién pueda haber quedado atrapado en el interior. O pueden tratar de descubrir y capturar a los que han provocado el fuego, si los incendiarios están todavía en la zona.

**Lucha contra los incendiarios:** si los héroes tratan de detener a los que están provocando los fuegos, atrapar o matar a los incendiarios de dos de los grupos de pirómanos será suficiente. Los agentes de La Cofradía trabajan en grupos de cinco personas. Dos pirómanos (matón duro) provocan el incendio, mientras tres jovencillos (plebeyo humano) vigilan que no se acerquen patrullas u otros peligros. Si los personajes observan detenidamente la multitud, diles: “Un chico está vigilándoos desde la esquina de la calle, tratando de pasar desapercibido”.

Si los héroes se acercan al chico, dos chavales más aparecen de la nada y comienzan a mendigar unas monedas con insistencia, o suplican ayuda para encontrar a su hermana pequeña, en un intento de desviar la atención de los aventureros del incendio y de los pirómanos en fuga. Los chicos conducirán a los personajes lo más lejos posible que puedan de la escena.

Los pirómanos solo lucharán si cuentan con el beneficio de la sorpresa o si son acorralados. En cualquier otra circunstancia,

saldrán corriendo en distintas direcciones mientras los chiquillos hacen todo lo que pueden para cubrirlos.

Interrogar a un incendiario capturado será inútil. Rael elige a estos individuos por su gran resistencia a la presión física y psicológica. Un soborno de 20 po, sin embargo, soltará la lengua de los incendiarios. Los incendiarios revelarán que una figura oscura conocida como Fruward la Uña les contrató a los dos.

Fruward no es conocido salvo para un pequeño círculo de criminales. Trabaja directamente para Nueve Dedos, negociando trabajos y pagos con los que ella no desea ser relacionada directamente. Los personajes pueden preguntar en la Ciudad Exterior o hablar con un mercenario del Puño Ardiente para confirmar que Fruward trabaja para La Cofradía. Sin embargo, tratar de conseguir alguna información sobre el paradero de Fruward es prácticamente imposible. La Uña se ocultará en lo más profundo de su refugio en cuanto sospeche que los aventureros andan tras él.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael obtiene un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes participan en los incendios, o si fallan al tratar de capturar o matar a los incendiarios responsables de, al menos, dos ataques.

### DUELO AL ESTILO DE LA VIEJA ESCUELA

En este escenario, Escudoargénteo manipula el Consejo de los Cuatro para reinstaurar las leyes de duelos que se remontan a los violentos días de la ciudad como Puerto Gris. De acuerdo con esta vieja ley, cualquier persona puede demandar una enmienda inmediata, mediante un duelo de uno contra uno, ante cualquier ofensa o mal que otro individuo cometiera contra él.

La ley se basaba en la idea de que los dioses bendecirían y protegerían al duelista que tuviera razón. Al contrario que las normas modernas de duelo (ver “Patricios, en la página 39 de la Guía de Campaña), el viejo decreto no limitaba el tipo de arma o armadura que podían usarse, porque el equipo se consideraba irrelevante cuando los dioses interceden en nombre de la justicia. En la actualidad, la ley penaliza severamente las condiciones dispares en un duelo, como el entrenamiento militar o el uso de armas y armaduras mágicas.

Tradicionalmente, los duelos son luchas a primera sangre, pero el duelista que sufra la primera herida puede elegir no rendirse. Contra un duelista experimentado, primera sangre puede significar herida mortal. Además, un guerrero experto podría permitir que le hirieran ligeramente primero para forzar que la batalla sea a muerte.

Intervenir en un duelo ajeno va contra la ley. Si una persona se entromete en un duelo, puede ser arrestado o incluso puede que los amigos del duelista se encarguen de él.

**Pavoneo de duelistas:** en cuanto la ley entra en vigor, un puñado de patricios y soldados de la Guardia que piensan



que la nueva ley les es favorable, comienzan a merodear por las ciudades Inferior y Exterior buscando la ocasión de batirse con cualquiera contra el que encuentren la más mínima razón.

Los personajes pueden presenciar algún encuentro en cualquier momento. En una ocasión, un duelista patricio con una cota de cuero y armado con un estoque de gran calidad se encara contra un guía jovenzuelo (plebeyo humano) armado con una daga. Los espectadores observan, algunos con disgusto y otros con excitación. El noble acusa al guía de deshonorar a su hermana porque la condujo a antros de vicio y corrupción contra su voluntad. El guía objeta diciendo que él sólo guió a la joven a los lugares que la solicitó. A menos que los héroes intervengan, el joven guía será apuñalado en el primer intercambio de golpes y morirá en la calle.

La ciudad sufre un incremento de tensión y sangre. Los residentes, que normalmente llevaban pequeños cuchillos para comer o usar en las tareas diarias, comienzan a llevar dagas, cuchillos de carnicero, hachas, hoces, y garrotes, mientras todo el mundo, desde los miembros de La Cofradía a los dependientes de pequeñas tiendas, usan la ley para zanjar viejas disputas. Si los aventureros han hecho algún enemigo o si cabrean a algún extraño, probablemente se vean inmiscuidos en un duelo.

**Oponerse a la ley:** convencer a los miembros Parlamento de los Pares y al Gran duque Dillard Portyr para que se opongan a la ley es la única forma de acabar con esta matanza. Apasionados discursos podrían hacerlo, pero los aventureros podrían tener que derrotar a más de unos pocos duelistas patricios para persuadir al resto de que retrocedan.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal si los personajes fallan al convencer al Parlamento de los Pares contra el restablecimiento de las antiguas leyes de duelo.

## TRIBUNALES ILEGALES

El sistema de justicia penal en la Puerta de Baldur pide a sus jueces independientes (duques o sus representantes patricios designados), conocer los casos y emitir juicios basados en la ley, la tradición y el sentido común. A pesar de sus peculiaridades, el sistema funciona razonablemente bien. Por lo menos, así fue hasta que La Cofradía encontró suficientes patricios susceptibles de ser sobornados o chantajeados para tomar el control del sistema, lo que garantiza que cualquier persona que tenga importantes conexiones con La Cofradía no será declarado culpable de un delito.

La escasez de condenas para los miembros de La Cofradía enfurece a Ravengard. En respuesta a esta situación, Ravengard crea el Tribunal Del Puño, un tribunal militar improvisado que puede ser convocado en cualquier lugar, escuchar las evidencias y emitir un juicio. El funcionario que



preside este tribunal debe ser del rango de Llama o superior.

Estos juicios son ilegales. Nada en las leyes de la ciudad o de los estatutos del Puño Ardiente da a Ravengard la autoridad para crear un tribunal de este tipo. Sólo los Pares y los Duques están en posición de detener al Comandante. Sin embargo, Escudoargénteo no se opondrá siempre y cuando los tribunales se queden fuera de la Ciudad Superior, y los patricios evitan cada vez más viajar fuera de la Ciudad Superior o contactar con cualquier persona fuera sus círculos elitistas. La Cofradía, por su parte, no tiene la estructura ni la fuerza para desafiar al Puño en sus propios términos.

Estos tribunales ilegales comienzan a trabajar inmediatamente, con miembros del Puño Ardiente capturando presuntos miembros y simpatizantes de La Cofradía, y juzgando casos que implican desde robos y calumnias hasta estafas y asesinatos. A veces, los veredictos son correctos y prácticos, por ejemplo, cuando ladrones se ven obligados a pagar una indemnización o calumniadores se ven obligados a retractarse públicamente de sus mentiras. Algunas decisiones son bárbaras, como cuando se le corta la lengua a alguien que rompe un contrato verbal. Y algunos son fatales, como cuando los comerciantes que venden productos en mal estado son ahorcados en las puertas de sus tiendas.

## MANTENIENDO REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal si los personajes no logran provocar una reacción del Parlamento de los Pares en contra del ilegal Tribunal del Puño.

# ESCENA 7

## CERRANDO LA BOCA DE BALDUR

La Boca de Baldur es un periódico de una página, impreso irregularmente de tres a ocho veces cada diez días, en función de cuándo se llena de artículos y anuncios.

Ravengard sospecha que La Cofradía está usando la Boca de Baldur para realizar comunicaciones secretas por toda la ciudad. Si los personajes tienen su favor, les pedirá que investiguen sus sospechas. Si el Comandante y los aventureros no tienen una relación amistosa, Ravengard envía a los soldados del Puño Ardiente a arrancar los periódicos de las manos de la gente y romperlos fuera de los muros. De hecho, La Cofradía ha estado utilizando el medio de comunicación para coordinar acciones entre sus muchas células. Informaciones acerca de las reuniones de La Cofradía se codifica en algunos de los periódicos. Cuando la hoja se dobla de una manera particular, una persona puede leer la hora y el lugar de una reunión. Doblado de una manera diferente, sirve como un pase para ser admitido en la reunión.

No todos los ejemplares de una edición contienen el código. La mayoría de los periódicos no revelan ninguna información secreta, incluso cuando se pliegan correctamente. Unos



pocos confidentes entrenados (chicos y chicas porta faroles que distribuyen los periódicos durante el día) entregan copias especiales a agentes que conocen y a cualquier persona que parezca que podría ser reclutada por La Cofradía: cualquiera equipado como un pícaro, un ladrón, un asesino o un bardo. Con un control de Sabiduría CD 10, un personaje puede detectar un repartidor de periódicos llevando dos separados paquetes de periódicos.

Incluso con una versión codificada del periódico en la mano, un personaje todavía tiene que descubrir su enigma. Con un control de Inteligencia CD 15, alguien que esté experimentando diferentes formas de plegar el periódico, encuentra en el secreto. Una vez que un personaje conoce la técnica, es sencillo doblar el periódico en la forma de pase para la reunión.

El periódico dirige a aquellos que decodifiquen el mensaje a “Reunirse en la última campanada por encima del tobillo del Pie de la Cerda”. La “última campanada” indica la media noche, y el “Pie de la Cerda (Sow Foot)” se refiere a ese distrito. Con un control de Inteligencia CD 10, un personaje recuerda haber oído que el matadero Hamhocks se encuentra en ese distrito de la Ciudad Exterior, y sabe que un hamhock es el trozo de carne por encima del tobillo de un cerdo. De cualquier manera, los aventureros pueden pasear por las calles y callejones del Pie de la Cerda durante 30 a 60 minutos, y tropezar con la respuesta, cuando observan el matadero.

**Logrando entrar:** un **matón duro** guarda la puerta del matadero Hamhocks. Exige a los héroes que introduzcan sus credenciales o el periódico plegado correctamente a través de una ranura. Les hace a todos una inspección visual completa y sospecha de cualquiera que se parezca a un mago o a un soldado. A la primera señal de que espías o informadores han puesto en peligro la reunión, el guardia de la puerta prohíbe la entrada, y todo el mundo en el interior sale a través una salida lateral y se dispersa.

Si los héroes son admitidos y no despiertan sospechas, escuchan la discusión sobre los planes de secuestros de Rael (ver el siguiente evento). La discusión se basa en gran medida en una jerga que tiene significado para los pícaros y personas similares (canto de ladrones), pero que suena como un galimatías para la mayoría de la gente. Por ejemplo, el complot para secuestrar a Omdarsh Nyach para pedir un rescate se describe como “pillar a un bebé para unas rondas”.

Ravengard está decidido a cerrar la Boca de Baldur para evitar que La Cofradía utilice el periódico para sus propios fines, pero podría cambiar de opinión si los personajes comparten sus descubrimientos con él y lo convencen de que permita a La Cofradía mantener su sistema de secretos. Ahora que los soldados del Puño saben qué buscar, tienen una buena oportunidad de identificar a colaboradores de La Cofradía.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal si los personajes aprenden el esquema de La Cofradía y le pasan los detalles a Ravengard, o si no pueden evitar que los soldados del Puño lo hagan.

## SECUESTROS

Los secuestros para pedir un rescate son poco comunes en Puerta de Baldur, pero no inauditos. Las víctimas no son líderes de la ciudad u otras figuras de importancia. En su lugar, los secuestradores buscan como objetivos a los familiares de los líderes, capturándolos cuando se aventuran en sus actividades rutinarias por la ciudad. Normalmente, los secuestradores exigen rescates relativamente bajos, los cuales se pagan y las víctimas son puestas en libertad. Desde hace al menos una generación, las víctimas de los secuestros de Puerta de Baldur no son dañadas, más allá de la pérdida de algún dedo.

Rael, sin embargo, está empezando a sentirse sedienta de sangre. Ella da rienda suelta a los secuestradores en un puñado de objetivos, estableciendo altos rescates y dando complicadas instrucciones de pago que limitan seriamente el tiempo que las familias tienen para pagar. Rael espera que algunas familias no cumplan sus demandas para que pueda ordenar la muerte de los rehenes.

El hijo adolescente de Valaith Chadur, un conocido tallador de piedra de la Ciudad Inferior, es la primera víctima de un secuestro en morir. El cuerpo estrangulado de Simmur Chadur es encontrado cerca de la oficina del Capitán del puerto. El segundo rehén asesinado es Lara Alreven, la esposa de Alraner Alreven, el dueño de una tienda de soplado de vidrio artístico. Su cuerpo apaleado es abandonado cerca de la taberna Canción Élfica. La tercera víctima asesinada es Harali Avir, la hija de Aurayaun, propietario de La Hoja y las Estrellas. Su cuerpo es encontrado en un callejón detrás de Artículos de Hechicería.

**Trabajando para Ravengard:** cuando el hijo de Darsh Nyach, un importante comerciante de telas, es raptado, Ravengard podría convocar a los personajes. Lo hará seguro si trabajan para él en ese momento. Quiere que los asesinos sean llevados a la justicia, a cualquier justicia.

Darsh Nyach es uno de los pocos miembros del Parlamento de los Pares que vive fuera de la Ciudad Superior. Su hijo, Omdarsh, tiene 15 años y a menudo va de pesca por los muelles en Brampton. El muchacho se dirigió a los muelles antes del amanecer de ayer y no se le ha visto desde entonces. Nadie que viva a lo largo de la ruta más directa entre el hogar de Nyach y el puerto admite haber oído un altercado esa mañana.

La mejor oportunidad de los personajes para la captura de los secuestradores es entregar el rescate. La nota que los secuestradores entregaron a Nyach mientras estaba en una sesión del Parlamento de los Pares, le daba instrucciones de que llevara 800 po a la esquina del Ciego Darcaryn en la Ciudad Inferior justo a las afueras de la Puerta de Baldur. Las instrucciones dicen colocar a continuación dos piezas de platino en la taza de monedas del mendigo.



**Cuando los personajes echan las dos monedas de platino en la taza del mendigo, lee:**

*Al oír el tintineo de platino entre sus piezas de cobre, el ciego asiente en señal de agradecimiento y os entrega una nota. La cual dice: “Vosotros sois los pichones ahora. Vamos a ver quién es más rápido, la paloma real o las palomas voluntarias. Traed el rescate al gallinero. No lleguéis tarde.”*

*Cuando acabáis de leer, el Ciego Darcaryn abre la canasta que tiene junto a él. Un pájaro sale volando y comienza a dar vueltas en el aire.*

La paloma necesita un poco de tiempo para orientarse antes de que pueda volver a casa. Los personajes pierden de vista al ave tan pronto como rebasa los tejados vecinos. En los siguientes uno o dos minutos, uno de ellos tiene que subirse al muro y mirar hacia dónde vuela la paloma. Cualquier retraso significa perder de vista al pájaro.

Unas escaleras empinadas suben a la torre de la Puerta de Baldur a sólo una docena de pasos de donde el Ciego Darcaryn se sienta. Los miembros de la Guardia apostados en Puerta de Baldur podrían reconocer a los personajes y dejarlos pasar si es obvio que están en un apuro. Sin embargo, el vigía de turno va a querer una explicación cuando bajen de vuelta. Si los héroes y la Guardia están en desacuerdo, los personajes podrían necesitar forzar su camino a través de la puerta y la torre.

La parte superior del muro ofrece una vista panorámica de la Ciudad Inferior. Desde ahí, un observador puede ver fácilmente el vuelo de la paloma. Vuela camino de un edificio cuatro manzanas arriba de la oficina del capitán del puerto. Al tomar nota de los detalles sobre esa estructura y sus alrededores, los héroes deberían ser capaces de encontrarla desde la calle.

El Ciego Darcaryn sólo sabe que alguien vino temprano y le dio 1 mo, la nota, la cesta, y las instrucciones verbales de entregar la nota y abrir la canasta si oía caer 2 mpt en su taza. Se le prometió que podría quedarse el platino.

Rael ordena a los secuestradores matar al rehén cuando llegue la paloma y luego marcharse. Pero sus lacayos están cansados de matar rehenes por una paga. Ellos quieren el rescate. Los secuestradores esperarán 30 minutos tras la llegada del pájaro. Si los héroes no han llegado para entonces, el temor a Rael supera su codicia, matando a Omdarsh y abandonando el escondite.

**Corriendo:** para llegar a la estructura correcta en 30 minutos, los personajes tienen que forzar al máximo a través de las calles llenas de gente y resbaladizas por la lluvia. Cada aventurero debe hacer una prueba de Fuerza o Destreza CD 10 en cada distrito a lo largo de la ruta, que incluye Los Acantilados, Heapside y El Camino del Este.

Con una prueba con éxito en Los Acantilados, un personaje cruza la porción restante del distrito en 8 minutos. En caso de fallo, la multitud, repartidores, la procesión de una boda o los agentes de La Cofradía retrasan al personaje, y el viaje dura 10 minutos.

Con una prueba con éxito en Heapside, un personaje cruza todo el distrito en 10 minutos. En caso de fallo, el viaje dura 12 minutos.

Con una prueba con éxito en Camino del Este, un personaje cruza alrededor de un cuarto del camino en el distrito, llegando al barrio correcto en 4 minutos. En caso de fallo, el personaje se pierde y tarda 8 minutos en llegar al lugar correcto.

**El escondite de los secuestradores:** los secuestradores se encuentran en una lúgubre residencia bajo una tienda de fabricación de mazas. Para entrar en la estructura, un aventurero podría abrir la cerradura de la puerta con un control de Destreza CD 12 o forzar la puerta con una prueba de Fuerza CD 15. Si un héroe llama a la puerta y la casa todavía está ocupada, uno de los secuestradores pide al visitante que entre.

Si los personajes entran antes de que los secuestradores se vayan, se encuentran con los secuestradores (pícaros y matones medianos), así como a un cabo del Puño Ardiente (un amigo de uno de los matones que se enteró del rescate y cambió de lealtades). Los secuestradores rodean a un joven que está atado a una silla. Los héroes pueden negociar o luchar para resolver la situación. Los secuestradores quieren dinero, y quieren irse.

Si los aventureros preguntan a los secuestradores quién los contrató, dicen que “él” no dio un nombre. Pero la descripción que les da el jefe les recuerda al personaje que habló con Rael en El Amplio del aspecto del líder de La Cofradía ese día. Después de enterarse de este trabajo chapucero, Rael se esconde mucho antes de que nadie venga a buscarla.

El destino del renegado: si Ravengard se entera de que su soldado se ha convertido en traidor, quiere mantener en secreto la información. Por el contrario, Rael o Escudoargenteo pagarían muy bien por ese dato. El duque usaría la información como ventaja frente a Ravengard en el concilio, y Rael podría cubrir las noticias con folletos para tornar la ciudad en contra del Puño.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal si los personajes fallan al salvar al joven secuestrado.

## MASACRE

Un pequeño grupo de trabajadores apartados de su trabajo por la crisis en la ciudad se reúne en Norchapel.

Tienen la intención de marchar a la Gran Sede y exigir que la Ciudad Exterior se reconozca oficialmente como parte de Puerta de Baldur. Esta es una reunión pacífica preocupada por la escalada de violencia contra los residentes de Ciudad Exterior. Si estuvieran involucrados agitadores del La Cofradía, el grupo podría llegar a ser hostil. Oficiales de Ravengard le dicen al Comandante que un grupo de agitadores se está moviendo a través de la ciudad, ganando fuerza a medida que avanza. Ravengard reúne el mayor número de mercenarios que pueda de la Torre Marítima de Balduran y la Ciudad Inferior, envía corredores para alertar a la guarnición de la Roca del Wyrn, y marcha



hacia El Amplio. Como los manifestantes se dirigen hacia la Gran Sede, su número aumenta desde aproximadamente 200 a 2000. Les toma una hora llegar a la Puerta de Baldur, la entrada que conduce a El Amplio, y realmente no entran en la Gran Sede.

Cuando los manifestantes llegan a la puerta, se encuentran con trescientos soldados del Puño Ardiente bloqueando la calle. Además, cerca de un centenar de sirvientes de las familias patricias y varios sacerdotes de la Gran Casa de los Prodigios se alinean en el Viejo Muro a lo largo de ambos lados de la puerta. Todo el mundo en el muro sostiene una ballesta. Nadie más aparece en las calles, y todas las ventanas de los edificios de los alrededores se cierran. La Guardia, el responsable de la custodia de la puerta, brilla por su ausencia (Escudoargénteo llamó a los soldados de inmediato para evitar que cualquier responsabilidad por lo que está a punto de suceder recaiga en la Guardia).

Si los personajes no intervienen para prevenir o interrumpir este evento, se desarrolla de la siguiente manera.

1. **Ulder Ravengard** sube a una plataforma de barriles y ordena a la multitud de plebeyos desarmados a dispersarse y regresar a casa inmediatamente.

♦ Con un control de Sabiduría CD 10 usado para detectar cualquier tipo de armas entre los manifestantes, un aventurero puede ver que están desarmados, a excepción de un puñado de rufianes que se parecen a los típicos agentes e informantes de La Cofradía.

2. Un manifestante se encarama a una construcción baja y responde: “¡Vamos a hablar con el Consejo de los Cuatro! Exigimos el reconocimiento de los olvidados de Baldur, la gente trabajadora de la Ciudad Exterior!”

3. Ravengard declara que nadie va a negociar con una multitud y repite su exigencia de que la muchedumbre regrese a casa. Añade que cualquier persona que no se vaya voluntariamente será expulsada por la fuerza.

♦ Con un control de sabiduría CD 5 para averiguar intenciones, un héroe se da cuenta de que Ravengard no está contento con la presencia de los sirvientes y los acólitos de Gond. El Comandante mira con inquietud a la gente en el muro varias veces y envía dos veces oficiales en su dirección con recados desconocidos.

4. La multitud estalla en gritos y cánticos, haciendo aún más imposible la comunicación.

5. Ravengard se baja de los barriles, habla unas pocas palabras con su segundo al mando, y luego desaparece entre una multitud de suboficiales.

♦ Con una prueba de Sabiduría DC 15, un personaje ve a Imbralym Skoond merodeando entre los sirvientes patricios, hablando airadamente ante varios de sus líderes momentos antes de que se lance el primer virote.

6. Los **sirvientes patricios** y los **acólitos de Gond** lanzan una lluvia de virotes contra la multitud, matando a decenas e hiriendo a muchos más. En instantes, los manifestantes gritaban corren en todas direcciones.

♦ Con un control de Inteligencia CD 10, un aventurero recuerda que ni Ravengard ni a la Llama a la que habló dieron ninguna orden antes de que las ballestas fueran disparadas.

Los sirvientes armados liberaron las primeras saetas, y los acólitos de Gond siguieron el ejemplo.

7. Los mercenarios del Puño Ardiente (**soldados, cabos, sargentos, o tenientes**) y los sirvientes armados avanzan hacia la multitud presa del pánico, golpeando a personas desarmadas que están luchando por escapar.

Los siguientes cinco minutos son un salvaje tumulto de gente en pánico agolpándose en las calles abarrotadas en un intento por escapar. Cuando termina, las calles están libres de manifestantes, a excepción de 120 muertos y cientos de otras víctimas que están demasiado mal heridas para huir.

8. Después del baño de sangre inicial, los soldados del Puño Ardiente se reagrupan en sus formaciones, y algunos sirvientes patricios caminan por las calles asesinando a aquellos “alborotadores” que están demasiado heridos para luchar.

Al final del día, el recuento se eleva a 183 cuerpos recogidos en unas pocas manzanas de Puerta de Baldur y 36 más recogidos de las calles de Heapside y Camino del Este, donde fueron pisoteados durante la retirada o se derrumbaron por las heridas. Muchas más víctimas sucumbirán a las lesiones en los próximos días. Es imposible saber el número de manifestantes heridos, pero son por lo menos varios cientos.

En el otro lado de la balanza, una saeta mató a un sirviente. Oficialmente, un alborotador armado fue responsable, pero es más probable que fuera víctima de un disparo mal dirigido de un compañero. Ningún soldado del Puño Ardiente fue herido.

♦ Con un control de de Inteligencia CD 15, un personaje determina que en las calles donde el Puño Ardiente hizo retroceder a la multitud, muchos de los muertos parecen haber sido golpeados hasta quedar inconsciente con una porra o la parte plana de una hoja, cosa que los soldados del Puño están capacitados para hacer contra enemigos desarmados. A continuación, las víctimas fueron apuñaladas fatalmente después de que los manifestantes que quedaban en pie se hubieran ido.

**Si los héroes actúan:** los personajes pueden tratar de evitar el desastre.

Hablar con la multitud no funcionará. Los manifestantes constituyen una muchedumbre sin líderes cuyos miembros creen que el Puño Ardiente no los atacará, y no hay palabras que puedan persuadirlos de que se dispersen.

Ravengard está decidido a dividir a la multitud y reducirla. Él no ha venido aquí para una masacre, pero tampoco a negociar. Para tratar de disuadirlo de atacar, los personajes deben primero llegar hasta él. Pueden hacerlo si recibieron broches de plata de Ravengard en una reunión anterior y lo muestran rápidamente ahora. De lo contrario, no pueden superar a sus guardias.

El único argumento que puede persuadir a Ravengard a alejarse de esta confrontación es la afirmación de que los sirvientes patricios están buscando una oportunidad de desencadenar un baño de sangre y, si eso ocurre, el Puño Ardiente será culpado. A Ravengard no le importa que los manifestantes estén desarmados ni que hasta el momento sean pacíficos. Él quiere hacer una declaración que La Cofradía y la Ciudad Exterior no olvidarán. No está, sin

embargo, dispuesto a perder el control de la situación debido a la provocación de los patricios.

Si los héroes convencen a Ravengard de retirarse, destina un tercio de su fuerza a bloquear a los sirvientes y a los acólitos de Gond. Luego ordena al resto de sus mercenarios avanzar hombro con hombro por las calles, empujando a los manifestantes delante de ellos a través de Los Acantilados a punta de espada. Muchas personas son golpeadas y pisoteadas, pero nadie muere.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal si los personajes fallan al convencer a Ravengard de evitar un baño de sangre.

## ESCENA 8

Esta etapa cuenta con un solo evento, y los tres antagonistas aumentan su favor de Bhaal si los personajes no sofocan una turba alborotada.

### DISTURBIOS

La tensión en la ciudad se ha ido acumulando como el agua en una presa, y de repente se desata en un gigantesco disturbio. Algunos dicen que un duelo se fue de las manos. Otros dicen que una discusión entre trabajadores portuarios y un comerciante empezaron el problema. Después, nadie se acuerda de cómo empezó.

Si los héroes se encuentran en la Ciudad Superior o la Ciudad Inferior cuando se inician los disturbios, oyen un rugido en la distancia. Si están en la Ciudad Exterior, con el tiempo ven enormes columnas de humo que se elevaban desde las cercanías del puerto.

Un motín de enormes proporciones se ha apoderado del puerto y sus calles aledañas. Residentes de la Ciudad Exterior y de la Ciudad Inferior están destrozando persianas y puertas de edificios, rompiendo objetos, y lanzando a los disidentes a la bahía.

**Manteniendo las distancias:** si los personajes permanecen fuera del camino, los agentes de Rael provocan el enfurecimiento de la multitud. No sólo son saqueadas tiendas, barcos y almacenes, la mayoría son incendiadas también. La entera fuerza del Puño Ardiente estalla afuera de la Torre Marítima de Balduran para sofocar los disturbios, utilizando fuerza letal en los que se resistan. El duque Escudoargénteo envía a la Guardia desde la Ciudad Superior para ayudar al Puño Ardiente. Este movimiento de tropas atrapa en un torno a los alborotadores y a quienes intentan huir de la violencia por los lados oeste y norte del puerto. Cualquiera que huya del Puño Ardiente termina frente espadas a de la Guardia y viceversa.

**Involucrándose:** los personajes podrían oponerse al disturbio o tratar de calmar a los alborotadores. Sus esfuerzos podrían incluir, pero no están limitados a, desafiar a los líderes de la muchedumbre o tratar de persuadirlos para volver a casa, convencer a los soldados de la Guardia y del Puño Ardiente

de bajar sus armas para que no parezca que están sedientos de lucha, empujar un barril de cerveza a la calle y ofrecer a todo el mundo que beba si están de acuerdo en sentarse a conversar, conducir a los alborotadores a calles sin salida, y proteger tiendas y mercancías.

Es vital que los jugadores expliquen cómo las acciones de sus personajes pueden afectar a los alborotadores o a los soldados y si los héroes trabajan juntos. Las acciones de los aventureros deben ser coordinadas y complementarse unas con otras para tener un efecto sobre la multitud. Si todo el mundo trata un enfoque distinto, intimidar a algunas personas aquí, convencer a un puñado allá, el grupo no va a hacer mella en la multitud.

Si los personajes vienen con un plan efectivo y sus jugadores pasan algunos controles con éxito, la multitud alrededor de ellos se tranquiliza, y la calma resultante se propaga hacia el exterior a partir de ahí. Todavía podrían desarrollarse algunos incidentes desagradables en otras áreas, y un gran número de personas son encarceladas, pero el día resulta mucho más tranquilo de lo que habría sido sin la intervención de los personajes.

### MANTENIENDO EL REGISTRO

Si los personajes no logran calmar a los alborotadores, Rael, Escudoargénteo y Ravengard ganan un rango en su Senda al Favor de Bhaal.

## ESCENA 9

### CONTRABANDO DE ARMAS

Cuando crece la influencia de Bhaal en Rael, empieza a armar secretamente a los residentes de la Ciudad Exterior. La mayoría de los habitantes de la Ciudad Exterior llevan sólo dagas, que tienen incluso los niños, y porras. Rael está adquiriendo y distribuyendo espadas, escudos y ballestas a cualquier persona que se comprometa a utilizarlos “cuando sea el momento adecuado”.

Las armas llegan desde dos puntos. Barcos mercantes llevan la mayor parte de las armas al puerto dentro de cajas con etiquetas erróneas. Desde el puerto, la familia Candulhallows (véase “La muerte y los impuestos”, página 61 de la Guía de Campaña) llevan lejos las municiones en carro junto a muertos. Agentes del La Cofradía roban el resto del arsenal del Puño Ardiente de la Roca del Wyrn. A diferencia del tráfico de la primera fuente, en el que el La Cofradía se destaca, el último método de adquisición es atrevido y excepcionalmente arriesgado.

Los robos en la armería requieren la ayuda de Favil Blanche, Tesorero del Puño Ardiente, que la presta de mala gana. Cuando era joven, Blanche era un talentoso pícaro de La Cofradía, pero huyó después de un enfrentamiento casi mortal con un compañero del crimen. Elaboró una nueva identidad para sí mismo, se unió al Puño Ardiente, y subió poco a poco de rango y en el respeto de sus superiores. Como



Tesorero, Blanche controla la contabilidad del Puño y, por extensión, de sus arsenales.

Rael descubrió la verdad sobre el pasado de Blanche y lo ha estado utilizando para chantajearlo. Hasta ahora, ella ha sólo exigido ocasionalmente una caja de espadas cortas o ballestas de las abundantes reservas del Puño. Mientras el precio y el riesgo sigan siendo bajos, Blanche le sigue el juego de proteger su posición y reputación.

**Empleados de La Cofradía:** si los personajes están trabajando para La Cofradía, Rael les pide que acompañen a varios miembros de La Cofradía a Roca del Wyrn para recoger más armas. “Porteadores” arrastran una carreta a las puertas de la fortaleza, agitan una orden de trabajo (firmada por Blanche), recogen el envío, y salen de nuevo. Aunque esto suele ser una tarea sencilla, algo acerca de los personajes podría alertar a los guardias (soldados y un sargento del Puño Ardiente), sobre todo si los personajes ya han tenido dificultades con el grupo.

**No trabajan para Rael:** si los personajes no están en complicidad con La Cofradía, pueden aprender sobre el contrabando de armas de una de tres maneras posibles.

- ♦ Los dos Candulhallows más jóvenes, Resper y su hermana Taleene, concluyen que los acuerdos de contrabando que la familia lleva haciendo desde hace mucho tiempo, dirigen a la familia hacia el desastre. Piden a los personajes ayudarles a romper relaciones con La Cofradía, pero no revelan nada de los tratos clandestinos de la familia en la pasada década.

- ♦ Blanche percibe que las demandas de Rael están aumentando. Le preocupa no ser capaz de ocultar la pérdida de mucho más inventario, por lo que se acerca a los personajes y les pide ayuda sin exponer sus crímenes.

- ♦ Los personajes tropiezan con una o ambas tramas de contrabando cuando oyen tintinear las armas en un carro fúnebre que pasa a su lado o notan el brillo de las hojas pulidas metidas debajo de las túnicas de mendigos y jornaleros.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes ayudan a La Cofradía a robar armas del Puño Ardiente, o si fallan en descubrir y revelar a Ravengard al menos uno de los dos complots de contrabando de armas.

## CORTEJO FÚNEBRE

Cuando dos obreros que trabajan para la familia Candulhallow llevan un féretro cargado con pólvora negra en una carretilla de dos ruedas a través de Sierra Florida (ver “Complot de la pólvora negra” en la Escena 10), uno de ellos, sin pensar, vuelca el contenido de su pipa en el carro. Una pizca de pólvora negra suelta arde, y los carreteros, alarmados, saltan hacia atrás, permitiendo que el ataúd se caiga al empedrado. Se cae abierto, uno de los tres barriles de pólvora negra que había dentro se rompe, y ¡BOOM!



Cuando el humo se disipa, siete personas han muerto, incluyendo ambos carreteros, y todos los edificios circundantes están dañados.

Cualquiera de los tres favorecidos de Bhaal puede pedir a los personajes que investiguen este incidente. Cada uno quiere saber lo que sucedió, incluyendo Escudoargénteo, quien puede hacer una conjetura bastante sólida, por supuesto. Ravengard y el resto la ciudad están seguros de que La Cofradía es la responsable. Rael y Nuevededos saben que La Cofradía no ha tenido nada que ver con ello, pero están ansiosos por saber quién lo hizo.

Testigos supervivientes están tan confundidos como todos los demás y rápidamente los dedos señalan a La Cofradía. Describen una escena típica de la calle, mencionando unos pocos soldados del Puño Ardiente de pie en una esquina, un par de carreteros esforzándose junto a su carro, un par de acólitos de Gond paseando, una mujer patricia reprendiendo a sus sirvientes, niños jugando y algunos adolescentes insultándose entre sí. Entonces, de repente, todo era fuego, truenos y escombros silbando. Interrogatorios persistentes revelan que los carreteros estaban transportando un ataúd, y presionar sobre este punto provoca que dos personas recuerden que lo último que vieron fue el ataúd cayéndose.

Los Candulhallows niegan vehementemente que la explosión haya tenido algo que ver con el ataúd, afirmando que estaba vacío. Los enterradores informan que el ataúd fue entregado a una dirección de Manornborn. (Si los personajes preguntan dónde, dicen “Las vidas y los asuntos de los patricios no son asunto vuestro. Tampoco lo son los de nuestra familia”). Los carreteros, o eso dicen, estaban tomando un desvío para evitar una calle especialmente concurrida en su camino. El lugar de la explosión en Sierra Florida cerca de las Puertas de Sesker se encuentra a lo largo de un drástico, pero no del todo increíble, desvío de la ruta más directa.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda al Favor de Bhaal a menos que los personajes, de alguna manera, descubran la Escena 10 “Complot de la pólvora negra” durante este evento.

## LEY MARCIAL

En este punto, la declaración de la ley marcial por parte de Ravengard es más una formalidad que un cambio. La ciudad ha estado prácticamente bajo la ley marcial durante días, pero los avisos que los pregoneros gritan y clavan a las paredes lo hacen oficial: Puerta de Baldur está ahora bajo la protección militar del Puño Ardiente.

Bajo la ley marcial, una orden de cualquier mercenario del Puño tiene total autoridad, y cualquier persona que no la cumpla puede ser detenida o ejecutada en el acto. Sólo los soldados del Puño Ardiente tienen permitido usar armadura o llevar armas más grandes que un cuchillo de mesa. Se prohíbe reunirse con personas que no sean familia directa.



Todo el mundo debe estar fuera de las calles antes de que el sol caiga detrás de la pared occidental. Ningún barco puede entrar o salir del puerto sin la autorización de la Torre Marítima de Balduran.

Una frágil tregua se declara entre la Ciudad Superior y la Ciudad Inferior. De acuerdo con la declaración de Ravengard, las restricciones de la ley marcial se aplican también a la Ciudad Superior. Pero por el momento, decide no impugnar a la Guardia en su propio terreno. Sin embargo, las cinco puertas a la Ciudad Superior están cerradas, y nadie puede pasar por ellas sin una historia tremendamente buena.

Una vez que la ley marcial se declara, permanece en vigor hasta el final de la aventura.

**Armados y escabulléndose:** de aquí en adelante, a menos que los personajes sean miembros del Puño Ardiente o lleven los broches de plata de Ravengard, no pueden moverse con facilidad por la ciudad baja mientras lleven armadura y porten armas.

Pasar de un barrio a otro requiere controles de Destreza CD 10 para colarse entre las patrullas del Puño Ardiente. Si la mitad o más de los personajes tienen éxito en un control de este tipo, todos ellos pasan desapercibidos. Si el grupo falla por un solo control (dos éxitos y tres fracasos, por ejemplo), pueden retirarse hacia la dirección de dónde venían sin ser detectados. De lo contrario, la patrulla detecta a los aventureros y los persigue para arrestarlos. (Si son detenidos los personajes, consulta “¡Encarcelados!” en la página 19 para obtener ideas sobre cómo podrían escapar).

Cualquier persona que lleve un uniforme de la Guardia en la Ciudad Inferior recibe duras miradas por parte de los mercenarios del Puño Ardiente, pero puede viajar por las calles con las mínimas molestias.

La Cofradía confía en las alcantarillas, los tejados, y los pasadizos secretos del Infrastano para moverse. Las personas que tengan excelentes contactos con La Cofradía o paguen 50 po cada una, también pueden viajar a través del Infrastano.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Este evento no se puede detener, por lo Ravengard gana automáticamente un rango en la Senda al Favor de Bhaal.

# ESCENA 10

Los acontecimientos de esta última escena antes del final dependen de donde se encuentran los tres antagonistas en la Senda del Favor de Bhaal. Juega el desarrollo de los eventos asociados con los dos agentes de mayor rango en la Senda del Favor de Bhaal. Si los tres se encuentran en el mismo rango, juega los tres eventos.

Además, estos eventos tienen un gran peso sobre a quien elige Bhaal y son muy difíciles de prevenir. Si los héroes impiden significativamente uno de los eventos, esto no solo impide que el susodicho agente se eleve en la Senda del Favor de Bhaal, sino que le hace retroceder 5 rangos.

## FUGA DE LA PRISIÓN

Con la Torre Marítima de Balduran llena a reventar tras el motín, Rael planea atacar la prisión y liberar a los prisioneros encerrados en sus mazmorras. La Torre Marítima es una fortaleza formidable, y atacarla es un problema para cualquier fuerza.



El acoso a Yssa Brackel en el evento “Busca y captura” (escena 1) empujaron a la alquimista a los extendidos brazos de Rael. Desde ese momento, Brackel ha confeccionado una única bomba de pólvora negra. Podría hacer estallar la puerta principal de la estructura, si es colocada allí.

Un numeroso grupo de soldados del Puño ardiente (desde **soldados**, **cabos**, **tenientes** o **sargentos**) custodian cada extremo del puente de la Torre Marítima. A esto hay que sumarle, ballesteros mercenarios (**soldados**) apostados sobre la puerta.

**Trabajando para La Cofradía:** si los personajes están trabajando para Rilsa Rael en esta escena, probablemente ella confiara en ellos tanto como lo haría en cualquier otro. La cabecilla de la Cofradía les asignara la planificación del ataque, así que la decisión de cómo atravesar las defensas de la Torre marítima recae en los jugadores.

Si los personajes deciden realizar el ataque, Rael les proporciona un grupo de rufianes bien armados (**matones**, **matones duros**, **pícaros medianos** y un enano **bombardero**). Ella les explicará que si el bombardero alcanza la puerta de la Torre marítima al final del puente, la bomba de pólvora negra del enano es lo suficientemente poderosa como para hacer estallar la puerta. Los pícaros, que conocen la disposición de la Torre, podrían entonces usar la conmoción y confusión reinante para deslizarse dentro, irrumpir en las mazmorras y liberar a los prisioneros.

Si los personajes no tienen su propio plan para conseguir que un equipo de ataque se acerque a la puerta, Rael les ofrece la ayuda de alguien dentro del Puño Ardiente. Les da los nombres de tres posibles candidatos.

♦ Nordir Samulkin, un humano, ha acumulado grandes deudas de juego que está dispuesto a mantener ocultas de sus hermanos, que también están en el Puño ardiente. (Los personajes podrían haberse encontrado con Samulkin durante la Escena 2 en “Brutalidad del Puño Ardiente”)

♦ Lotgeir Capacorta se unió al Puño Ardiente por diversión y ahora proclama para que todos los oigan que compraría su contrato si pudiese permitírselo. (Los héroes tienen un vistazo de Capacorta al final de la Escena 3). Todo es palabrería sin embargo. A pesar de sus constantes quejas, el mediano disfruta de ser un Puño Ardiente. Si alguien se aproxima a él con un plan de traición, el reportara a sus superiores el incidente.

♦ Othial Burfist, una semielfa, huyó de un matrimonio concertado y se unió al Puño ardiente por el anonimato que ello le proveería, pero otro mercenario descubrió su pasado y ahora la está chantajeando. Ella se acercó a Rael en busca de la ayuda de la Cofradía y a cambio de una promesa de ayuda, Burfist ha acordado ayudar en la fuga de la prisión. (Los

personajes podrían haberse encontrado con Burlfist durante el Evento de “Incendio provocado” en la Escena 6)

Si los personajes trabajan con Samulkin o Burlfist, esta persona escolta a los personajes y a su equipo a través del puente bajo el pretexto de una entrega de suministros.

Si los personajes se acercan a la Torre con sigilo o disfrazados, sin la ayuda de un traidor, tendrán que realizar una prueba de Carisma contra la Sabiduría de los guardias para evitar ser detectados. Las probabilidades de que los mercenarios avisten el subterfugio de los héroes son altas y, o bien les darán el alto o les atacarán, dependiendo de que lo que han visto.

**Matanza:** una vez que los prisioneros (matones) son liberados, los fugados alertan a los guardias (soldados rasos), y la fuga se convierte en un baño de sangre. Los presos que sobreviven realizan una carrera a lo largo del puente al distrito de la Torre Marítima, donde desaparecen en los callejones y calles laterales.

A menos que la trama “Ccontrabando de armas” en la Escena 9” fuera revelada a Ravengard, el Puño Ardiente está en peores condiciones de lo que sus miembros creen. Cuando los mercenarios se reúnen para combatir contra los presos, encontrarán que las armas y municiones de la armería han desaparecido. Cuando persigan a los criminales en las calles, encontrarán que las armas perdidas se encuentran en las manos de los aliados y simpatizantes de Rael (matones y matones duros) los cuales salen de sus escondites para emboscar a los soldados.

**No trabajando para la Cofradía:** si los personajes no están asociados con la Cofradía, Rael utiliza a otras personas para planear y ejecutar el ataque. Si los personajes están cerca cuando esto sucede, pueden unirse a cualquier de los dos lados de la batalla, o no, como deseen. Si los aventureros se unen al grupo de asalto de Rael, se encuentran con un grupo de guardias (soldados rasos, cabos del Puño Ardiente, sargentos o tenientes) que han oído la explosión pero no tiene ni idea de que está pasando y no han recibido órdenes.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes consiguen la fuga de la prisión, o si son incapaces de evitar que la Cofradía lo consiga.

## COMLOT DE LA PÓLVORA NEGRA

Durante meses, Escudoargénteo ha estado almacenando en secreto pólvora negra en la Ciudad Superior.

Su método de fabricación fue una vez uno de los secretos de los devotos de Gond, pero la doctrina religiosa ha prohibido la sustancia ya que el secreto escapó al resto del mundo. Así como el sumo Artífice de Gond, el duque Escudoargénteo considera su derecho el hacer el material, y el duque ha tenido a Imbralyim Skoonds trabajando duramente haciendo lotes para él durante algún tiempo.



En la primera fase del plan, el mago de Escudoargénteo compró la pólvora negra de las reservas de Avery Sonshal y llegó a un acuerdo con los proveedores para producir más. Skoond importó un montón de ingredientes alquímicos y los almacenó en los almacenes de la Ciudad Inferior antes de introducirlos lenta y discretamente en su mansión de las Puertas de Sesker, a través de sus muchas entradas. Luego contrató a unos pocos aprendices y los escondió en los sótanos de la mansión para convertir los ingredientes en pólvora negra.

En un primer momento, el Duque no tenía ninguna intención, aparte de vagos pensamientos sobre romper el monopolio de la producción de fuegos artificiales de Sonshal y de hacer un gran espectáculo. Pero a medida que la influencia de Bhaal continuaba retorciendo sus pensamientos, Escudoargénteo se decidió por una idea más insidiosa.

## EL PLAN DE ESCUDOARGÉNTEO

Es de conocimiento público que muchos miembros del Parlamento de los Pares están en deuda con la Cofradía de una manera u otra. Deudas, chantajes, favores y tratos cuestionables o ilegales los han puesto en el bolsillo de Nueve Dedos. Dado que la responsabilidad principal de los pares es elegir al Duque del consejo, Escudoargénteo cree que es sólo cuestión de tiempo antes de que toda la ciudad baile al son de la Cofradía.

Así que finalmente Escudoargénteo decide limpiar la corrupción del Parlamento, puesto que tiene poco control sobre quién resultará elegido para el cargo. Puesto que no puede hacer limpieza judicialmente hablando, y con su mente volviéndose hacia pensamientos de un elaborado y magnífico asesinato, brota en su mente otro plan, un plan escandalosamente drástico.

Si el Parlamento no puede ser limpiado, razona, entonces debe ser arrasado. Debe ser hecho de una manera que se culpe al La Cofradía y posicione a la gente a apoyar a los Duques. Escudoargénteo decide eliminar el Parlamento en una impresionante explosión, volando por los aires el almacén de pólvora negra debajo de la Gran Sede, mientras que el Parlamento está en sesión. Si el plan funciona, concluye Escudoargénteo, el populacho se enfrentará a La Cofradía y elegirá un nuevo Parlamento.

Además, un nuevo Parlamento sería mucho más difícil para La Cofradía de subvertir, ya que todos sus miembros creerían que La Cofradía había asesinado a sus predecesores.

Solo Escudoargénteo y Skoond conocen todos los detalles del plan para volar el Parlamento. El puñado de personas de las que se han aprovechado en busca de ayuda a lo largo de plan, sólo conocen sus propias piezas del rompecabezas. Aparte de los héroes, nadie está en condiciones de detener a Escudoargénteo.

Utiliza la información de las secciones siguientes como guía de las acciones, en función de cómo los personajes deciden continuar.

## EN LOS SÓTANOS

Si los personajes obtienen acceso a los mal ventilados sótanos, detrás y debajo de las Puertas de Sesker, se encuentran con unos pocos aprendices fabricantes de pólvora negra en bastante mala salud, moliendo, mezclando y cocinando los componentes de la pólvora negra. Cincuenta barriles de pólvora negra se han producido hasta ahora en los sótanos. Cada barrica de madera es de 40 cm de alto y 30 cm de diámetro.

Todo el taller es explosivo. Si un personaje trae una antorcha o una llama, un alquimista le grita que salga, un segundo utiliza un cubo de agua para apagar las llamas, y los restantes salen corriendo a las salidas en un claro estado de pánico. Los alquimistas trabajan con luz mágica.

Dentro de los colchones de paja de los aprendices y debajo de una tabla del suelo se encuentran notas, recibos y cartas de porte que “prueban” que los aprendices están aliados con La Cofradía. Estos documentos son falsificaciones, pero no hay manera de saberlo solo al verlos. Los aprendices no saben nada de su existencia. Con una prueba de Inteligencia de CD 10 en buscar en el taller, un personaje encuentra los documentos. Si los personajes buscan específicamente en los colchones o en el entarimado, encuentran los papeles sin necesidad de hacer prueba alguna.

Skoond mantiene las puertas entre su casa y los sótanos cerrados. Si alguien descubre el taller, niega conocer la existencia de los sótanos y mucho menos que alguien había instalado allí una fábrica de pólvora negra. Puede resultar sospechoso, pero no es del todo inverosímil, considerando la naturaleza laberíntica de los sótanos de las Puertas de Sesker.

## MOVIENDO LA MERCANCÍA

La familia Candulhallow ha sido responsable del respetuoso transporte de muertos de Puerta de Baldur a sus lugares finales de descanso durante generaciones. Durante las últimas semanas, sin embargo, los carros fúnebres han transportado más que difuntos. Como parte de un acuerdo secreto entre la familia Candulhallow y Skoond, barriles pólvora de negra se han escondido en el interior de féretros supuestamente vacíos siendo traídos a la Ciudad Superior para funerales. Los Candulhallows han estado desempeñando su oficio durante tanto tiempo que a los soldados de la Guardia, nunca se molestan en revisar los féretros.

Después de su paso a través de Puerta de Baldur, un féretro conteniendo la pólvora negra se detiene en un estrecho callejón cerca de Tres Viejos Barriles. Si alguien sigue un féretro “vacío” a través de la Ciudad Superior, esta ruta debe parecer sospechosa, no hay ninguna buena razón para que un féretro vacío en su camino a la casa de una familia del fallecido deba dar un rodeo por un callejón. Skoond no está preocupado por esta posibilidad, ya que no puede imaginar por qué alguien podría prestar atención a una entrega de un féretro.

Desde el callejón, el féretro es llevado a la trastienda de una tienda de vinos, y los barriles se descargan rápidamente antes de que los carreteros procedan a seguir su camino.

El cuarto de atrás contiene una vía de acceso a una rama de acueductos subterráneos de la Ciudad Superior que se conecta a la cisterna en el sótano de la Gran Sede. Skoond robó la llave de la cisterna de la misma oficina del maestro de desagües y drenajes. Cuando muchos féretros cargados de pólvora negra están a la espera, Skoond aparece y mueve la pólvora a su posición debajo de la Gran Sede.

### PISTAS PARA DESCIFRAR EL CASO

Los personajes pueden comenzar a desentrañar la trama de Escudoargénteo desde muchos ángulos diferentes. Cada hilo proporciona una pista, pero todo el que lo haya seguido de forma individual, le conducirá a un callejón sin salida. Sólo conociendo como actúan varios de estos hilos, les dará a los personajes la oportunidad de evitar la explosión.

La aventura no depende de los personajes eviten la explosión. De hecho, podría ser más interesante si saben que algo grande está en marcha, pero no pueden detenerlo.

Las pistas se pueden encontrar en los siguientes lugares.

♦ **Preludio al desastre, página 18:** cuando uno de los alquimistas de Skoond daña un recipiente de mezcla en un accidente de fabricación de pólvora negra, este se deshace de él, en un lugar donde los personajes lo pueden encontrar. Este descubrimiento podría centrar la atención de los héroes en Sierra Florida.

♦ **Interludio 2: Director del puerto, página 20:** el Manifiesto del Puerto indica que alguien ha estado importando grandes cantidades de los ingredientes básicos de la pólvora negra y almacenándolo en los almacenes de la Ciudad Inferior.

En el momento que los aventureros se ven envueltos, estos suministros se han ido y nada puede relacionarlos con Skoond o Escudoargénteo.

♦ **La actividad furtiva de Skoond, página 21:** si están en la Ciudad Superior una mañana, los personajes pueden avistar a Imbraly Skoond merodeando por las calles en su camino a casa después de transportar la pólvora desde la trastienda de la tienda de vinos a la Gran Sede. Tiene el permiso de Escudoargénteo para ir donde quiera, pero su comportamiento y su ropa manchada de barro podría ser sospechosa.

♦ **Cortejo fúnebre, página 27:** la explosión de un cargamento de pólvora negra en la Ciudad Superior plantea interrogantes acerca de lo que pasó. Quien fue el responsable y el propósito del ataque. Este evento podría inspirar a los personajes en seguir la entrega de un féretro.

♦ **La X marca el lugar, página 31:** los personajes que merodean a través de las Puertas de Sesker podrían encontrar los planos de Skoond de la colocación de las cargas de pólvora negra y llevárselas a un experto que las pueda interpretar correctamente.

## DENTRO DE LA GRAN SEDE

Skoond tenía trabajadores levantando nuevos muros en los sótanos de la Gran Sede, envolviendo las vigas de soporte críticas que se encuentran directamente debajo de la cámara del parlamento. Con una prueba de Inteligencia de CD 10, un personaje que examine los muros puede identificarlos como de nueva construcción. Los Enanos tienen en cuenta este hecho de forma automática. La pólvora negra está dentro de los muros, a salvo de miradas casuales. La colocación de los muros se ha diseñado para ayudar a dirigir la fuerza de la explosión hacia el pasillo de arriba.

## SKOOND LO NIEGA TODO

Los personajes pueden arrinconar e interrogar Skoond como desenlace de esta trama. El mago sabe el precio de la traición, y puede adivinar cuál sería en caso de revelar la participación de Escudoargénteo, por lo que no le dice nada a los personajes.

Si se le pregunta donde está en ese momento la pólvora negra, el mago concluye que los personajes ignoran la trama y que lo mejor es mantenerlos de esa manera. Si los personajes revelan los planos de la Gran Sede de su estudio, explica que el mapa es un estudio de las fallas estructurales en la Gran Sede y que podrían necesitar ser reparados por el arte de la magia. Inmediatamente Skoond amenaza con detener a los personajes por robar en su casa.

## LA X MARCA EL LUGAR

Si los personajes encuentran su camino a las Puertas de Sesker en ausencia del Skoond y hacen algo de exploración, descubren que el estudio de Skoond contiene una pieza única de mueble, un alto taburete de La Gran Casa de los Prodigios. Si los personajes recorrieron La Gran Casa de los Prodigios, reconocen de donde vino el taburete extrañamente diseñado. De lo contrario, destaca por ser más nuevo que las otras piezas de mobiliario de la mansión. Una pata del taburete contiene un compartimiento hueco con una ingeniosa cerradura. Con una prueba de Inteligencia de CD 15, un aventurero que busque en el taburete se da cuenta de la pata hueca. Con una prueba de CD 15 de Destreza, un personaje abre la cerradura. Un mapa enrollado se oculta dentro de la pata del taburete.

El mapa muestra la Gran Sede con numerosas X rojas pintadas sobre él. El edificio no tiene identificación, pero los personajes que han visto la Gran Sede la reconocen al instante.

Nada inmediato indica lo que las Xs significan. Pero un arquitecto o un albañil que estudien la colocación de las X se dan cuenta de que se corresponden con los puntos de estrés estructural, las columnas centrales, arcos, soportes de vigas y muros de carga del lugar. No es coincidencia que las X también marquen el lugar donde se están colocando las cargas de pólvora negra para destruir el ala de la Gran Sede que contiene el Parlamento de las Cámara de los Pares. Sin embargo, los héroes no pueden deducir estos hechos solo con el mapa.

Incluso si los personajes lo arrastran a la Gran Sede después de que la mecha se haya encendido y le exigen que diga dónde está la pólvora negra, Skoond se niega a responder. El mago está condenado de cualquier manera, y prefiere ser volado en pedazos con sus captores que ser ahorcado solo.

## ¡VOLAR POR LOS AIRES!

Cuando **Torlin Escudoargénteo** decide que es hora de eliminar el parlamento, contacta con **Imbralym Skoond**. El mago utiliza un pergamino de invocación para convocar a un Mephit de fuego para que encienda la mecha, enviando a la renuente criatura a través del acueducto. Ocho minutos más tarde, los barriles estallan, demoliendo el ala de la Gran Sede encima de ellos y matando a todo el mundo en el Parlamento de cámara de los Pares.

Cualquier persona dentro de la Gran Sede cuando la carga detona recibe 10d6 de daño, más que suficiente para matar a los Pares y sus guardias. Cualquier persona en el patio sufre 5d6 de daño. Cualquier persona fuera de esa zona, pero a 100 metros de la Gran Sede recibe 3d6 de daño.

Para los observadores, la explosión aparece como una ola de tierra que entra en erupción alrededor del ala de la Gran Sede y se lo traga todo. Una lluvia de fragmentos ardientes del edificio atraviesa la ciudad, causando cientos de heridos e iniciando docenas de pequeños incendios. Las ventanas con vistas a la Gran Sede se destrozan en manzanas a la redonda. La destrozada ala arde durante horas y humea durante días.

Alrededor de la mitad de la estructura se mantendrá en pie.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes fracasan en evitar que el Parlamento de los Pares sea volado.

## EJECUCIONES PÚBLICAS

Tal como Ravengard lo ve, ahora Puerta de Baldur se tambalea en el filo de la navaja entre la norma de la ley y el abismo del caos.

Los partidarios de La Cofradía están arrastrando a la ciudad hacia el abismo, y hasta ahora ninguna de las medidas de Ravengard ha hecho que los Baldurianos comprendan el peligro. Pero él les puede mostrar una visión del peligro que les haga entender.

Por la mañana, las noticias vuelan a través de la ciudad sobre que las ejecuciones están programadas para comenzar a mediodía al lado del puerto, la Puerta Basilisco, y el Cruce del Wyrn. Los nombres de los condenados no son comunicados.

Entre treinta y cincuenta criminales están alineados en cada sitio. Sus crímenes van desde disturbios y asesinatos a allanamiento y desobedecer las leyes suntuarias. Unos pocos fueron capturados esta misma mañana. En algunos casos, los amigos y las familias conocerán la detención de un ser querido sólo cuando el condenado este marchando a la horca o al bloque del verdugo.



Al cabo de una hora, más de un centenar de presos son decapitados o colgados. Las cabezas se muestran en los picos que bordean la carretera, y los cuerpos se dejan colgando de las grúas de puerto, de las murallas de la ciudad en la Puerta Basilisco y debajo del Cruce del Wym. Dependiendo de cómo transcurra el tiempo, estas ejecuciones podrían continuar diariamente cada mediodía hasta el fin de la aventura.

Si los personajes son testigos de las ejecuciones de primera mano o ven los restos después, reconocen por lo menos a una o dos personas, como a la joven chica porta faroles que había iluminado su camino o les trajo un mensaje; Ibiz, el hastiado propietario del clausurado antro del vicio en Pequeño Calimshán; un semielfo al que habían salvado de la paliza de un soldado del Puño, el propietario de una tienda que habían protegido durante el disturbio, o a Musayed, el hombre que había dirigido el Emporio Cálím de Joyas para Rael.

**Empleados por La Cofradía:** Si los personajes están trabajando para Rael, ella les suplica que salven a Musayed, el cual ha oído es uno de los que será ejecutado en el Cruce de Wym.

La perspectiva de un rescate por la fuerza es escasa. Muchos soldados del Puño Ardiente (soldados rasos, cabos o sargentos) bordean el puente. Una enorme distracción podría permitir que los personajes se deslicen dentro de La Roca del Wym para liberar a todos los presos y escapar con Musayed entre la multitud de espectadores. Los aventureros tienen más probabilidades de tener éxito si muestran fugazmente una placa oficial, como un broche plateado de Ravengard o mandamientos de Busca y caputa de Escudoargénteo, y acompañan la acción con unos sensacionales faroles o intimidaciones (pruebas de CD 15). Con audacia y un poco de suerte, podrían rescatar a alguien de las garras de la muerte.

## MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes fracasan en rescatar a la mayoría de los prisioneros en la Roca del Wym.

## FINAL SANGRIENTO

Los penúltimos acontecimientos en la trama están destinados a ser impactantes. “Fuga de la prisión” “Complot de la pólvora negra” y “Ejecuciones públicas” deben horrorizar a cualquiera en la ciudad a excepción de sus autores. Después de dos de estos acontecimientos, la totalidad de Puerta de Baldur observa, inhala y contiene el aliento.

Aunque Rael, Escudoargénteo y Ravengard se encuentran en el camino para convertirse en el Elegido de Bhaal, es probable que uno de ellos este muy por delante del resto. Los otros dos están atrapados en la lucha por el poder, pero están más o menos en su sano juicio. A pesar de la incitación de Bhaal en sus cabezas, reconocen el horror de lo que está sucediendo y contactaran con los restos de poder de Puerta de Baldur, pares supervivientes, duques, oficiales del Puño Ardiente y líderes de la Cofradía, en un último esfuerzo de restaurar un poco de cordura.

Este esfuerzo está condenado al fracaso. Lo único que logra hacer es reunir a una multitud para un espectáculo de magnífico asesinato.

Independientemente de quién sea el elegido de Bhaal, la llegada al evento culminante es el mismo. Los líderes de la ciudad se unen para emitir una proclama. Ellos declaran que la situación en la Puerta de Baldur ha ido demasiado lejos, y ahora entienden que los grupos de poder deben trabajar en sus diferencias política y pacíficamente. La ley suntuaria y la ley que prohíbe a los residentes de la Ciudad Inferior y de la Ciudad Exterior permanecer en la Ciudad Superior después de las tres campanadas son relajadas, y corre el rumor de que los decretos pueden ser derogados.

Para ayudar en la recuperación de la ciudad, los líderes centran sus recursos en la próxima Fiesta de la Luna, una celebración de tres días de duración ofreciendo alegres disfraces, entretenimiento, recuerdos sombríos y banquetes (si otra celebración se ajusta mejor al calendario en tú campaña, úsala). La Fiesta de la Luna es ideal, sin embargo, debido a que es en parte un duelo, y en parte una celebración de los muertos.

El gran evento comienza a la siguiente noche cuando la luna está alta en el cielo. El Amplio, transformado en un lugar de festival, es llenado con mesas de comida que los patriarcas proporcionan de forma gratuita, y el lugar se arremolina de máscaras y disfraces, bailes y juglares, titiriteros y fuegos artificiales, juegos de habilidad y azar. Abundan las oportunidades para los ciudadanos de alta alcurnia y los de bajo cuna en mezclarse como iguales y que todo el mundo bromea y lo pase bien.

Después de todo lo sucedido, los residentes y los aventureros tienden a ser cautelosos, pero el festival procede como debería hasta la segunda noche. Y luego ya no lo hace.

## ESCENA FINAL

En la escena final, sólo se produce un evento. Jugar a cabo el evento para el agente que este más arriba en la Senda al Favor de Bhaal. Si dos o más de los tres antagonistas están empatados, emite un juicio sobre quien ha sido el más asesino.

Independientemente de que final se desarrolla, el Elegido de Bhaal trata sobre todo del asesinato. Él o ella querrán matar a tantas personas como sea posible de la manera más ostentosa y terrorífica. El Elegido de Bhaal no propaga el terror por el amor al terror mismo. Él o ella tienen la intención de propiciar un día histórico de asesinato para acreditárselo a Bhaal.

El encuentro culminante entre el Elegido de Bhaal y los héroes es también su oportunidad de aclarar a los jugadores lo que ha estado ocurriendo en Puerta de Baldur.

Durante la batalla, el Elegido acusa a los aventureros de traer este resultado sobre la ciudad, y les dice a los héroes que deben saber antes de morir que Bhaal vive.

Después de lo que le pasó al Duque Adrian, los jugadores probablemente ya sospechaban que Bhaal estaba tramando algo. Si todavía están algo perdidos, los comentarios del

Elegido pueden dar un montón de pistas como “Otra muerte para Bhaal!” y “Tu habilidad en el asesinato satisface al Señor.”

### EL ASESINATO ES UN DISTURBIO

Cuando la zona del mercado esté llena de los asistentes al festival, **Rilsa Rael** organiza a docenas de sus asesinos (**matones duros**) para formar silenciosamente un anillo en toda la zona del mercado de El Amplio. Cuando ella da la orden, los matones desenfundan las dagas y comienzan asesinando entre la multitud a su paso. Llevan máscaras de carnaval para ocultar sus caras y voluminosas capas para ocultar sus armas. Cuanto más silenciosamente asesinen, mejor.



Poca gente de fiesta había pensado en traer armas a un festival de la paz y el luto. Así que cuando la gente se da cuenta de los agresores, la multitud empuja hacia el centro de El Amplio, donde Rael se transforma en el **Elegido de Bhaal**. Ella grita alabanzas a Bhaal y se ríe histéricamente mientras arremete contra cualquier persona dentro de su alcance. Los asistentes al festival entran en pánico y se pisotean unos a otros aterrorizados, sin saber hacia dónde correr.

Cuando los héroes alcancen al Elegido de Bhaal, varios de los asesinos de Rael se han unido a ella. Un nuevo asesino llega al comienzo de cada ronda, siempre y cuando el Elegido de Bhaal está viva. Todos luchan hasta la muerte.

### FESTIVIDAD DE MUERTE

Durante la cena, Escudoargenteo se levanta de la mesa principal para hablar de cara a la multitud. Habla con elocuencia de la pérdida de los seres queridos y la esperanza de un futuro mejor. Mientras habla, los acólitos de



Gond hacen rodar barriles de vino y colocan mesas encima de las cuales ponen copas y jarras de cerveza.

Para finalizar, Escudoargenteo hace gestos hacia los toneles y alienta a los Baldurianos a beber copiosamente de la mejor cosecha de La Gran Casa de los Prodigios para honrar la muerte y anunciar un nuevo comienzo para Puerta de Baldur. Los vinos del templo son justificadamente famosos, normalmente reservados exclusivamente para los sacerdotes. Los asistentes al festival se alienan rápidamente.

Unos treinta minutos después de que el vino haya sido dispensado, se desata una pelea entre dos personas de la fiesta. Dos soldados de La Guardia la anulan.

Minutos más tarde, da comienzo otra pelea. Y otra. Al principio del día, Escudoargenteo, vertió en el vino un veneno que hace que la gente se vuelva irritable y violenta. Pronto, estallan peleas con cuchillos y armas improvisadas a todo lo largo de El Amplio.

Mientras los baldurianos se vuelven los unos contra los otros, **Torlin Escudoargenteo**, todavía sentado en la mesa de honor y manteniendo su copa de vino, se transforma en el **Elegido de Bhaal**. Varios **acólitos de Gond** que han caído bajo el influjo de Escudoargenteo corren a su lado. Intentarán proteger al Elegido mientras este se levanta y se adentra en la multitud que está siendo asesinada. Todos los acólitos luchan hasta la muerte.

### MUERTE DESDE EL CIELO

A pesar de las dudas de todo el mundo el festival llega a su segunda noche sin ningún contratiempo.

Entonces, un proyectil vuela hacia El Amplio y se desintegra en una lluvia de metralla en llamas. Dos esferas más estallan en medio de la chillante multitud antes de que nadie se dé cuenta de que alguien está lanzado vasijas de barro llenas de fuego de alquimista desde una



## UN PERSONAJE ES EL ELEGIDO

La aventura tiene otro final posible. Si los Héroes eliminan a los tres favorecidos de Bhaal o si los métodos de los personajes a lo largo de la aventura han sido sanguinarios, se convierten en recipientes más atractivos a los ojos de Bhaal, y el dios del asesinato elige a uno de ellos. (Elige al personaje cuyo comportamiento ejemplifique mejor los principios de Bhaal).

En ese caso, los duques restantes aun organizan el festival en toda la ciudad. Durante la fiesta, los personajes son elogiados como héroes. Cuando se centra toda la atención en ellos, uno se transforma en el Elegido de Bhaal y comienza tratando de matar a todo el mundo a su alcance, sobre todo a sus antiguos amigos.

Un personaje que se convierte en un Elegido conserva todas sus estadísticas normales y también gana los beneficios descritos en el “Elegido de Bhaal” de la guía del DM de asesinato en Puerta de Baldur.

Puedes jugar este evento en de dos maneras.

Tú primera opción es darle instrucciones al jugador del personaje elegido para atacar sin piedad a los héroes que quedan hasta que el personaje sea muerto. Tal vez si el personaje es resucitado más tarde de entre los muertos, Bhaal renuncie a su presa sobre él.

La segunda opción es decirle al jugador del personaje elegido que ataque a los héroes, pero al final de cada ronda en la que nadie muera, le dará al personaje elegido una tirada de salvación para recuperar control. Después de recuperar el control, el héroe sigue siendo el Elegido de Bhaal. Dile al jugador que con cada criatura que su personaje mata, Bhaal se hace más fuerte. Bhaal entonces podría visitar el héroe en sueños para burlarse, revelar secretos, o dar consejos que parecen buenos, pero que conducen a encuentros mortales.

catapulta situado en lo alto de la Torre Marítima de Balduran.

El fuego se propaga rápidamente, y los gritos de pánico alcanzan un crescendo cuando la gente descubre que las puertas que conducen a la Ciudad Inferior han sido cerradas desde el exterior. Mientras tanto, los incendiarios han convertido la Puerta del Dragón Negro, en la única manera de salir de la Ciudad Superior en un ardiente infierno. Cada nuevo proyectil lanzado entre la multitud mata más inocentes y une las salpicaduras en llamas a la creciente conflagración.

Los personajes no pueden hacer nada desde la Ciudad Superior. Para escapar de la ciudad Superior, pueden utilizar cuerdas para trepar por encima del Muro Viejo o acceder a los callejones subterráneos del Infrasótano.

Para entrar en la Torre Marítima de Balduran, los héroes deben luchar para abrirse camino (**Soldados del Puño Ardiente, cabos, sargentos o tenientes**) en el paso elevado. Si tienen los broches plateados de Ravengard o llevan los tabardos del Puño Ardiente, los guardias les dejan pasar sin ser molestados.

En el tejado de la Torre Marítima, los héroes se enfrentan a Ravengard. El comandante ya se ha transformado en un **Elegido de Bhaal**, y unos pocos **soldados del Puño Ardiente** bajo su dominio lo acompañan, cuatro de los cuales operan la catapulta. Dos **soldados** adicionales aparecen por las escaleras y se unen a la batalla en todos los asaltos de combate pares, hasta que el Elegido de Bhaal muere. Todos los mercenarios del Puño luchan hasta la muerte.

de la ciudadanía de la Ciudad Exterior. El nuevo Consejo de los Cuatro inicia los debates sobre como gobernar Puerta de Baldur de manera más equitativa.

Fin

## CONSECUENCIAS

No importa como transcurran los acontecimientos; Puerta de Baldur emerge de estos complicados días como una ciudad cambiada. El Elegido de Bhaal está muerto (presumiblemente) ofreciendo al menos un motivo de celebración en medio del luto y la pérdida. Puerta de Baldur se enfrenta ahora a una encrucijada, y las decisiones de los héroes apuntara a la ciudad en una o dos direcciones.

Puesto que los personajes han ganado influencia, ahora tienen la oportunidad de convertirse en legendarios héroes en Puerta de Baldur. La gente de Puerta de Baldur no los van a elegir como duques, pero aquellos en el poder, los que queden de Escudoargénteo, Ravengard, Rael más los duques supervivientes, Pares, patricios, oficiales de alto rango de La Guardia y del Puño y otros líderes civiles y religiosos, prestaran mucha atención a cualquier cosa que los destructores del Elegido de Bhaal digan.

Si los personajes aceptan los abundantes apretones de manos y los agradecimientos entre lágrimas para después marcharse, Puerta de Baldur entra en un periodo de renovación de los disturbios cuando las facciones traten de culparse las unas a las otras y de sacar beneficio del resentimiento generado.

Si los héroes trabajan activamente e instan a los residentes a darse la mano y trabajar juntos para reconstruir la ciudad, la ciudadanía cumple. Los edificios destruidos son reemplazados por estructuras más resistentes y más modernas. Castigado por los horrores de los últimos acontecimientos, el Parlamento de los Pares elige a un nuevo duque proveniente



620A4537000001 EN. Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, their respective logos, and character names and distinctive likenesses are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. ©2013 Wizards of the Coast LLC.