

AGE 12+



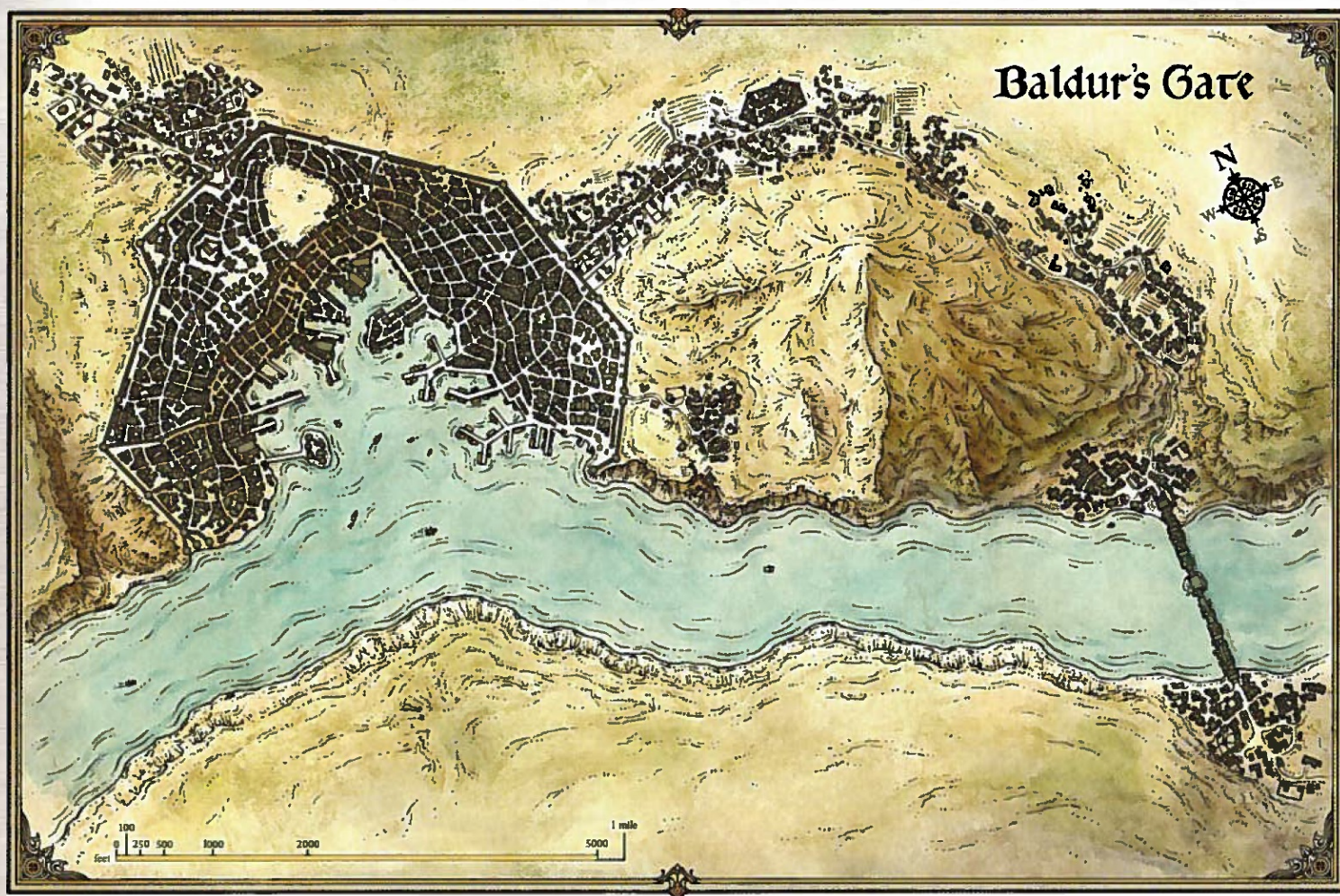
# ASESINATO EN PUERTA DE BALDUR

GUÍA DE CAMPAÑA

FORGOTTEN REALMS®







## CRÉDITOS

### Diseño

Ed Greenwood, Matt Sernett,  
Alexander Winter, Steve Winter

### Diseño Adicional

Bruce Cordell, Chris Dupuis,  
Tom LaPille, Peter Lee,  
Rodney Thompson, Chris  
Tulach, James Wyatt

### Edición

Dawn J. Geluso

### Editor de Dirección

Kim Mohan

### Director de Grupo D&D

Mike Mearls

### Productor D&D

Greg Bilsland

Director Senior Creativo

Jon Schindehette

Director de Arte

Man Kolkowsky

### Ilustración de Portada

Tyler Jacobson

### Ilustraciones Interiores

Eric Belisle, Richard Whitters

Cartografía

Mike Schley

### Equipo de Marca D&D

Nathan Stewart, Liz Schuh,

Laura Tommervik,

Shelly Mazzanoble, Chris

Lindsay, Hilary Ross, John Feil

### Directora de Producción de Publicación

Angie Lokotz

### Dirección de Publicación

Jefferson Dunlap

### Técnico de Imágenes

Carmen Cheung

### Dirección de Producción

Cynda Callaway

Organized Play

Chris Tulach

### Playtesters

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

DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, FORGOTTEN REALMS, D&D, Murder in Baldur's Gate, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

Published by Wizards of the Coast LLC. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delemont, CH.

Represented by Hasbro Europe, 2 Roundwood Aye, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, U811 1AZ, UK.

Printed in the USA. ©2013 Wizards of the Coast LLC.



# CONTENIDOS

PUERTA DE BALDUR	4
UNA CIUDAD SOBRE UNA COLINA	4
CIUDAD SUPERIOR	8
ALTO SALÓN	10
EL AMPLIO	12
GRAN CASA DE LAS MARAVILLAS Y EL SALÓN DE LAS MARAVILLAS	14
HACIENDA ESCUDOARGÉNTEO	16
CIUDAD INFERIOR	18
TORRE MARÍTIMA DE BALDURAN	20
EXTRAMUROS	22
LA PEQUEÑA CALIMSHAN	24
EL CRUCE DEL WYRM Y LA ROCA DEL WYRM	26
UN DÍA EN PUERTA DE BALDUR	28
UNA NOCHE EN PUERTA DE BALDUR	30
HISTORIA DE LA CIUDAD	32
La Revuelta de los Impuestos	32
La Fundación del Puño Ardiente	32
Engendros de Bhaal y el Trono de Hierro	33
Golpe de Estado Fallido	33
PUERTA DE BALDUR HOY	34
GOBIERNO	34
EL CONSEJO DE LOS CUATRO	35
Duque Torlin Escudoargénteo	35
Duque Belynn Stelmane	36
Gran Duque Dillard Portyr	36
Duque Abdel Adrian	37
OFICIALES DE LA CIUDAD	37
Práctico del Puerto Erl Namorran	37
Alto Condestable y Maestro de Muros Osmurl Havanack	37
Maestro de adoquinados Esgurl Nurthammas	38
MPurse Master Haxilion Trood	38
PARLAMENTO DE LOS PARES	38
Coran	38
Imbralym Skoond	39
PATRICIOS	39
Familia Dlusker	39
Familia Caldwell	40
LA GUARDIA	41
Vigilar Lenta Moore	41
PUÑO ARDIENTE	42
Fortificaciones	42
Miembros	42
Blaze Ulder Ravengard	43
Tesorero Favil Blanthé	43
LA COFRADÍA	44
Gobernando la Cofradía	44
Operaciones del día a día	45
“Nueve Dedos” Keene	46
Rilsa Rael	47
Fruward el Clavo	47

LAS DEIDADES DE LA PUERTA	48
Gond	48
Umberli	48
Tymora	49
Santuarios Mayores	49
Santuarios Menores	50
Canciones Gemelas	51
MERCADERES Y COMERCIO	51
Gremios Profesionales	52
TIENDAS Y OTROS NEGOCIOS	53
La Boca de Baldur	53
Candelaria de Candelero	53
Casa de Cuentas	54
El Hacha Danzante de Danthelon	54
Fuegos Artificiales de Felogyr	54
Casa de Baños Las Piedras Siseantes	55
Géneros Emrbujados	55
CAFES, POSADAS Y TABERNAS	56
La Hoja y las Estrellas	56
La Sirena Sonrojada	56
La Taberna de la Canción Élfica	56
El Yelmo y la Capa	57
Jopalin	57
La Lámpara Apagada	57
El Esturión Chorreante	58
Los Tres Viejos Cuñetes	58
El Jabalí Sonriente	58
El Infrasótano	58
PUERTAS DE LA CIUDAD	60
MUERTE E IMPUESTOS	61
Cementerios y Yumbas	61
Financiando la Ciudad	61
DRENAJES, CISTERNAS, Y ALCANTARILLAS	62
En la Superficie	62
Bajo Tierra	62
LUGARES MISTERIOSOS	63
La Torre de Ramazith	63
Puertas de Sesker	63
La Cueva del Mago	63

## ***Puerta de Baldur***

Acunada en un meandro del Chionthar y frecuentemente cubierta por las nieblas, Puerta de Baldur se aferra fuertemente a los acantilados de Granito que canalizan el río. Cuidada por el comercio, la ciudad creció desde ser un puerto de piratas y fuerte de granjeros hasta llegar a ser el animado centro urbano que es en la actualidad.

Generaciones han gastado los adoquines de sus estrechas calles, y decenas de miles han vivido sus vidas enteras bajo la larga sombra de sus muros. Las piedras de la ciudad han absorbido la sangre de héroes aclamados y terribles villanos. Al lado y por encima de esas manchas, nobles y plebeyos, ricos y pobres, han haraganeado y trabajado, gobernado y sangrado y han jugado las historias de sus vidas, haciendo de Puerta de Baldur un lugar en la historia, y un hogar para las leyendas.



### **UNA CIUDAD SOBRE UNA COLINA**

Puerta de Baldur comenzó su vida como un puerto escondido donde los comerciantes se reunían como piratas y “fareros fantasmas”, gente a lo largo de la Costa de la Espada que usaba luces para atraer a tierra a buques desorientados por la niebla, donde encallaban y luego sus mercancías podían ser saqueadas. Tras expoliar sus blancos, los saqueadores viajaban unas cuantas leguas río arriba hasta la localización de la futura ciudad de Puerta de Baldur, donde un meandro en el Río Chionthar creaba un puerto seguro y con un acceso relativamente fácil al Camino del Comercio, y luego vendían su botín sin miedo de encontrarse con los dueños originales de su botín.

Con el tiempo, los industrioses comerciantes y saqueadores decidieron que el excelente, aunque ilícito negocio, era más rentable que pobre suelo de los acantilados, y pusieron raíces. Debido en parte a sus frecuentes nieblas y a la reputación de sus residentes, el asentamiento comenzó a ser conocido como Puerto Gris; un nombre que muchos Baldurianos siguen utilizando hoy en día para referirse a la bahía.

La ciudad se ganó su nombre actuar hace siglos, cuando el gran explorador Balduran volvió de su viaje al otro lado de Siempreunidos, donde buscó las fabulosas islas de Anchorome. Divulgó por todos lados salvajes historias acerca de sus aventuras, así como inmensas porciones de riqueza, una gran parte de las cuales fueron gastadas en la construcción de unos muros alrededor de su frecuentemente atacada ciudad natal. Balduran partió otra vez hacia Anchorome y nunca se le volvió a ver.

El muro tachonado de puertas de Balduran rodeaba los hogares en lo alto de los precipicios pero dejaba desprotegidos al puerto y la subida hasta los acantilados. Este diseño permitía a los residentes el cargar impuestos a las mercancías que llegaban al mercado. Os colegas de Balduran, capitanes de barco para los sea cuales el puerto era su hogar, insistían enfadados que la puerta por la que entraba el comercio desde el Sur y el tráfico del puerto era la “Puerta de Baldur” y rehusaban pagar. Lucharon, derrocaron a los enriquecidos comerciantes y saqueadores, y se hicieron con el control de la ciudad.



### ESCUDO DE ARMAS

El barco en el escudo de armas de Puerta de Baldur representa tanto el papel de centro comercial de la ciudad en el tráfico marítimo y fluvial como a su fundador, Balduran, un explorador que viajó hacia el Oeste a tierras desconocidas y volvió con grandes riquezas. El mar claro simboliza el intento de la Puerta de ser un poder pacífico, y el cielo claro y azul denota optimismo hacia el futuro.

Las frecuentes nieblas y lluvias torrenciales ponen el escudo de armas de la ciudad como el blanco de varios dichos y chistes, como "Cuando las armas se muestren de verdad", significando rara vez o nunca, o "No olvides el escudo," indicando cielos claros y buen tiempo. Por el contrario, dichos como "El mar está movido" y la referencia "El barco se tambalea" indica peligro o problemas en camino.



tan entrelazados que los Duques decretaron que la Ciudad Inferior no podía estar expuesta a los incursores. Por tanto, Puerta de Baldur erigió dos nuevos segmentos de muro a los largo de los acantilados que fueron unidos al viejo muro, y que se abrían en dos sitios al río Chionthar, en los lados occidental y oriental de la ciudad. Hoy, Puerta de Baldur todavía rehúsa ser constreñida.


La gente y los negocios a los que se les prohíbe establecerse intramuros se apiñan contra ellos o se levantan el lado de las carreteras cercanas. Lo que antes fueron dos comunidades ahora son tres: La privilegiada Ciudad Superior, la Ciudad Inferior de los trabajadores y la zona sin Ley de Extramuros.

Los cuatro capitanes más viejos, sus días en el mar acercándose a su fin, cedieron el mando de sus barcos a capitanes más jóvenes, los cuales a cambio apoyaron el nombramiento de los capitanes como líderes de la creciente ciudad.

Los viejos patronos medio en broma se autonombraron "Duques", pero el título resultó ser útil en las negociaciones comerciales con otras ciudades. Después de la fundación de Amn, el negocio floreció en el relajado clima de la Puerta y la ciudad creció.

Reventó sus antiguos límites, consumiendo el Puerto Gris mientras crecía hacia arriba y hacia debajo de los acantilados. Los destinos de las ciudades Alta y Baja estaban





### A CAMPOS Y CERCADOS

El pobre suelo alrededor de Puerta de Baldur no permite una buena agricultura, pero el pastoreo es bueno, por lo que multitud de pastores mantiene rebaños de ovejas, vacas, cabras y caballos.

### B CIUDAD SUPERIOR

La ordenada y estrictamente vigilada Ciudad Superior es el hogar de los privilegiados Patricios. Los Patricios son las familias más antiguas de Puerta de Baldur y representan a la nobleza de la ciudad. Viviendo a su lado en casas más humildes, aunque todavía bonitas y bien mantenidas, hay una clase alta de familias que muestran su orgullosa historia como sirvientes de los patricios (sastres, joyeros, mayordomos, cocineros, jardineros y similares) así como miembros de la Guardia, una fuerza civil independiente del Puño Ardiente que protege la Ciudad Superior.

### C EL CAMINO DEL COMERCIO

Un antiguo camino de viaje, el Camino del Comercio viaja hacia el Norte desde Puerta de Baldur hasta Aguas Profundas. En las zonas más cercanas a Puerta de Baldur, la carretera es, en su mayor parte, de grava, aunque algunos gastados segmentos pavimentados con granito permanecen de antiguos intentos de construir un imperio.

Más adelante, el Camino del Comercio se convierte en un camino de tierra que las frecuentes lluvias a veces reducen a senderos llenos de barro. La vieja carretera se desvanece en los Campos de los Muertos, separándose en varios caminos tomados por los comerciantes y viajeros dependiendo de la estación y los informes acerca de la presencia de bandidos.

Cuando los viajeros llegan a estar a la vista del Castillo Dragasta, vuelve a recorrer una ruta más regular.

### D LA CIUDAD INFERIOR

La Ciudad Inferior con forma de media luna rodea el puerto y gana alturas desde el río donde se encuentra con los muros de la Ciudad Superior. Sus estrechas calles empedradas dan paso a zonas de empinados escalones en las laderas más abruptas. Trabajadores y artesanos de todo tipo, incluyendo marineros, descargadores de los muelles, tenderos, panaderos y artesanos, cuyos trabajos no requieren de forjas ruidosas u olorosas cubas de ingredientes, moran y laboran en el laberinto de pequeños edificios, a veces subdivididos, de la Ciudad Inferior.

### E RÍO CHIONTHAR

El Río Chionthar fluye hacia el Oeste a lo largo del límite meridional de los Campos de los Muertos. Puerta de Baldur se levanta a unas cuarenta millas de la costa y a unas cuantas millas fuera de los límites de las mareas, haciendo que su puerto esté a salvo de las crecidas a no ser que lluvias excepcionales tierra adentro causen grandes inundaciones. Navegar hasta la ciudad en una carabela suele tomar un día.





### **F** EXTRAMUROS

Una maraña de cercados, chabolas y edificios semipermanentes fuera de los muros, Extramuros acomoda a todo lo que las Ciudades Superior e Inferior no acogen. Alberga los negocios más ruidosos y llenos de olores. Caballos, bueyes, mulas y otras bestias de carga y ganado no están permitidos dentro de las murallas de la ciudad, por lo que son estabulados, cargados, descargados y sacrificados aquí.

Hace mucho tiempo, el Consejo de los Cuatro decidió no pagar al Puño Ardiente para que patrullaran en las zonas de Extramuros, por lo que la única ley que hay aquí es la de las costumbres y las de la Cofradía; el sindicato criminal de la ciudad compuesto por ladrones, matones, extorsionadores, usureros y asesinos.

### **C** EL CRUCE DEL WYRM Y LA ROCA DEL WYRM

Dos puentes se encuentran en una alta y rocosa isla en el centro del río, donde una fortaleza protege el paso a los barcos.

Las leyendas locales dicen que la isla, llamada desde hace mucho tiempo la Roca del Wym, era la guarida de un dragón bronceo, pero los sabios le otorgan a la historia poca credibilidad.

Los puentes se han convertido entonces en el Cruce del Wym.

El Puño Ardiente, el ejército mercenario y fuerza policial de la ciudad, ocupa la Roca del Wym. En tiempos de crisis, la fortaleza levanta ambos puentes levadizos, dejando abandonados a su suerte a los habitantes de extramuros que han construido sus casas sobre el puente.

### **H** ACANTILADOS

Acantilados muy abruptos bordean el río Chionthar durante leguas tanto al este como al oeste de la Ciudad. Los acantilados son de granito amarillo, al igual que los muros y la mayor parte de edificios de la ciudad. La mayor parte de los techos de la Puerta están hechos con la pizarra gris que proviene de las canteras de los Campos de los Muertos.

### **I** CAMINO DE LA COSTA

El Camino de la Costa viaja hacia el Sur hasta Calimshan, pasando a través de asentamientos del tamaño de aldeas y de grandes reinos y entre ciudades de todos los tamaños entremedio.



## LA CIUDAD SUPERIOR

La Ciudad Superior exuda riqueza. Los postigos y las puertas están pintadas en brillantes colores y bien mantenidas. Sus calles son anchas y el terreno es casi llano.

Por la noche, las lámparas mágicas que cuelgan de adornados brazos que se extienden hacia la calle de la mayor parte de los edificios mantienen sus avenidas bien iluminadas. La lluvia corre por las calles elevadas hacia grandes drenajes en vez de acumularse en charcos o de fluir por las calles, y las alcantarillas se llevan lejos los deshechos. Plantas en flor que cuelgan de las ventanas y los muros; y la prohibición de establecer negocios que puedan generar olores; ayudan a mantener limpio el aire de la Ciudad Superior.

Cada ciudadano de la Ciudad Superior es bien un Patricio; bien el sirviente de un Patricio, a veces viniendo de una orgullosa familia de servidores de la nobleza; un miembro de la Guardia, a veces también un puesto hereditario; o el acaudalado dueño de un negocio

Los establecimientos de la Ciudad Superior sirven casi exclusivamente a los Patricios y a otros acaudalados clientes. Esta parte de la ciudad tiene pocas posadas y ninguna taberna pública. Los Patricios beben en sus hogares y en clubes privados, o en fiestas nocturnas en la Ciudad Inferior. Pocas puertas están abiertas por la noche en la Ciudad Superior y las calles están vacías de toda actividad excepto por las patrullas de la Guardia.



**Puerta de Baldur**

**Las Puertas:** El Viejo Muro, el muro original construido a petición de Balduran, rodea la Ciudad Superior. Seis puertas lo atraviesan.

La Puerta del Dragón Negro protege la entrada del Norte a la ciudad y es así llamada por la cabeza de Dragón negro que un victorioso caballero una vez mostró aquí.

La cabeza hace largo tiempo que desapareció, pero una copia en piedra sale del muro encima del arco interior de la puerta en honor al viejo trofeo.

Originalmente, la única puerta que llevaba al puerto era la Puerta de Baldur, pasaje que es el que da su nombre a la ciudad.

Es todavía la única puerta en el segmento de muro que separa las Ciudades Alta y Baja a través del cual se permite el comercio y el tráfico normal. Este segmento de muro es normalmente denominado "el viejo muro", incluso aunque el muro original rodeara toda la Ciudad Superior. Irónicamente, a pesar de la historia de la puerta y de la revuelta por los impuestos que estableció el control de la ciudad por parte de los Duques, los mercaderes y viajeros no patricios están sujetos a impuestos y tasas. La Guardia siempre protege Puerta de Baldur y la Guardia y el Puño Ardiente usan el lugar para transferir prisioneros destinados o bien a juicio en la Gran Sede o bien a prisión en la Torre Marítima de Balduran.

La Puerta del Mar, la Puerta de la Mansión, la Puerta de Gond y la Puerta del Montón, las otras cuatro puertas en el Viejo Muro, son estructuras más pequeñas creadas a

conveniencia de los patricios después de que la Ciudad Inferior fuera cercada con las murallas.

Aquellos que no se hallen en compañía de un patricio, no portando la librea de una casa noble patricia o no portando una carta de empleo de un patricio deben emplear la Puerta de Baldur.

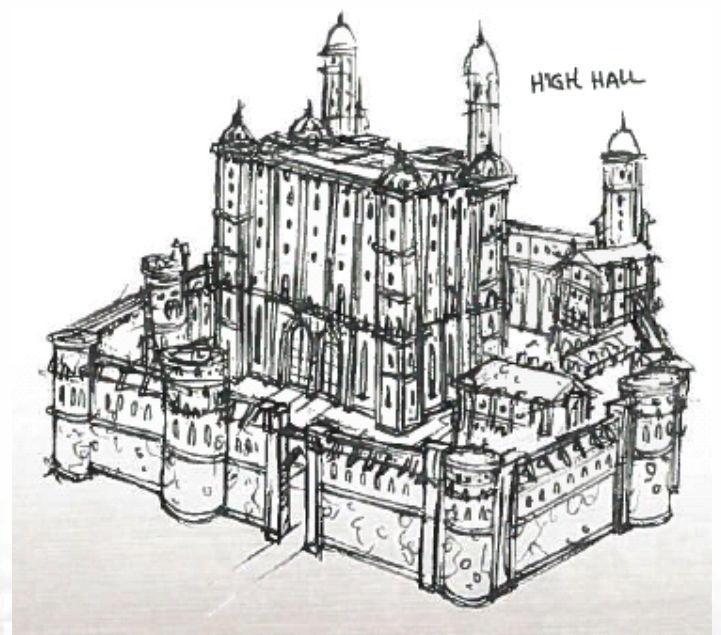
**El Amplio:** El Amplio es el único gran espacio cívico abierto y sirve como mercado. Por ley, todas las compras y ventas en la ciudad que no se desarrollen en un establecimiento censado y que pague sus impuestos deben ser realizadas en el Amplio. Los vendedores en el mercado diario colocan sus mesas, tenderetes y mercancías justo después del amanecer. Al anochecer, la Guardia manda vaciar las calles de visitantes y vendedores.

El decoro y el orden se mantienen ante todo; la música callejera y las actividades ruidosas están prohibidas. Esta regla no se aplica en días que los Duques declaren que el Amplio pueda ser usado para fines cívicos y en los tradicionales mercados de los días festivos, como en Gran Cosecha. En esos momentos, los vendedores relacionados con las festividades se colocan en los bordes del Amplio mientras se deja libre el espacio central para dar paso a bailes, torneos y juegos.

La mayor parte de las noches, el Amplio es un lugar vacío cuyo perímetro (y solo eso) es iluminado por la luz de los edificios que lo rodean. Un patricio a veces reserva el espacio para un evento social vespertino, como un concierto, un gran baile o una boda.

**La Gran Sede:** El edificio conocido como Alto Salón fue una vez el último bastión de la ciudad en caso de invasión, y sirvió en esa función cuando los asociados de Balduran lideraron la revuelta de los impuestos. Desde entonces, alteraciones al edificio para dejar pasar más luz natural y hacer el lugar una sede más cómoda desde donde gobernar han debilitado su estatus como fortaleza.

La Gran Sede es usado para reuniones profesionales de las cofradías, eventos cívicos, juicios de la corte, recuento de





La larga tradición de la ciudadanía al completo votando para escoger a los Duques a cargos vitalicios terminó tras un golpe de estado fallido. En la actualidad, un parlamente de representantes escogidos de entre los patricios y los residentes de la Ciudad Inferior más acaudalados e influyentes elige a los nuevos duques.

Uno de los cuatro Duques ostenta el título de Gran Duque y está autorizado a romper empates cuando el voto del consejo está igualado. Por tradición y en interés de las buenas políticas, uno de los Duques es siempre uno de los miembros de alto rango del Puño Ardiente, la compañía mercenarias que es, de hecho, el ejército de la ciudad.

**La Ciudadela de la Guardia:** La fuerza policial de la Ciudad Superior usa la Ciudadela de la Guardia como barracones y para entrenamiento, como almacén y necesidades de la organización. La ciudadela tiene solo un puñado de celdas, las cuales la Guardia usa para albergar temporalmente a los prisioneros que estén esperando un juicio en la Gran Sede o hasta que sean transferidos a la prisión en la Torre Marítima de Balduran.

La Guardia vigila las murallas de la Ciudad Superior y forma las patrullas de su interior día y noche. La Ciudad Superior es el territorio exclusivo de la Guardia; el Puño Ardiente no tiene aquí jurisdicción; Y de la misma forma, los patricios no llaman a la Guardia fuera de los límites de la zona. Los miembros de la Guardia viven todos en la Ciudad Superior, y la mayoría pertenecen a familias que tienen una larga tradición de lealtad a los Patricios.

Durante la noche, la Guardia prohíbe la presencia a todo el mundo en la Ciudad Superior excepto a los residentes y a sus huéspedes. Todos los miembros de la Guardia conocen de vista a todos los Patricios. Cualquier otro es detenido y amablemente (al principio) interrogado. Las patrullas de la Guardia dejarán marchar a cualquier que tenga una buena razón para estar por allí y que vaya vestido con la libre de la casa de un patricio, porte una invitación firmada por un patricio o porte una enseña de madera o plata proporcionada y acuñada por la Guardia.

Los pases que la Guardia proporciona son recogidos y cambiados con bastante frecuencia para dificultar el trabajo a los falsificadores.

**Templos:** La mayor parte de los templos más antiguos e influyentes están localizados en el distrito de los templos. Varios santuarios y pequeños templos salpican los demás distritos de la Ciudad Anta, y hay u templo rara vez frecuentado consagrado a Umberli en el Puerto Gris

Los Baldurianos de toda condición honran a Gond, y el complejo del templo al dios del trabajo y las invenciones es el mayor de todos. Su primacía tiene mucho que ver con las industrias navieras y de astilleros de la ciudad. Cientos de vagonetas sobre raíles y setenta y seis grúas movidas por hombres ayudan al transporte de mercancías en el puerto, y los diques secos equipados con puertas y bombas diseñadas por los acólitos de Gond llenan los muelles.

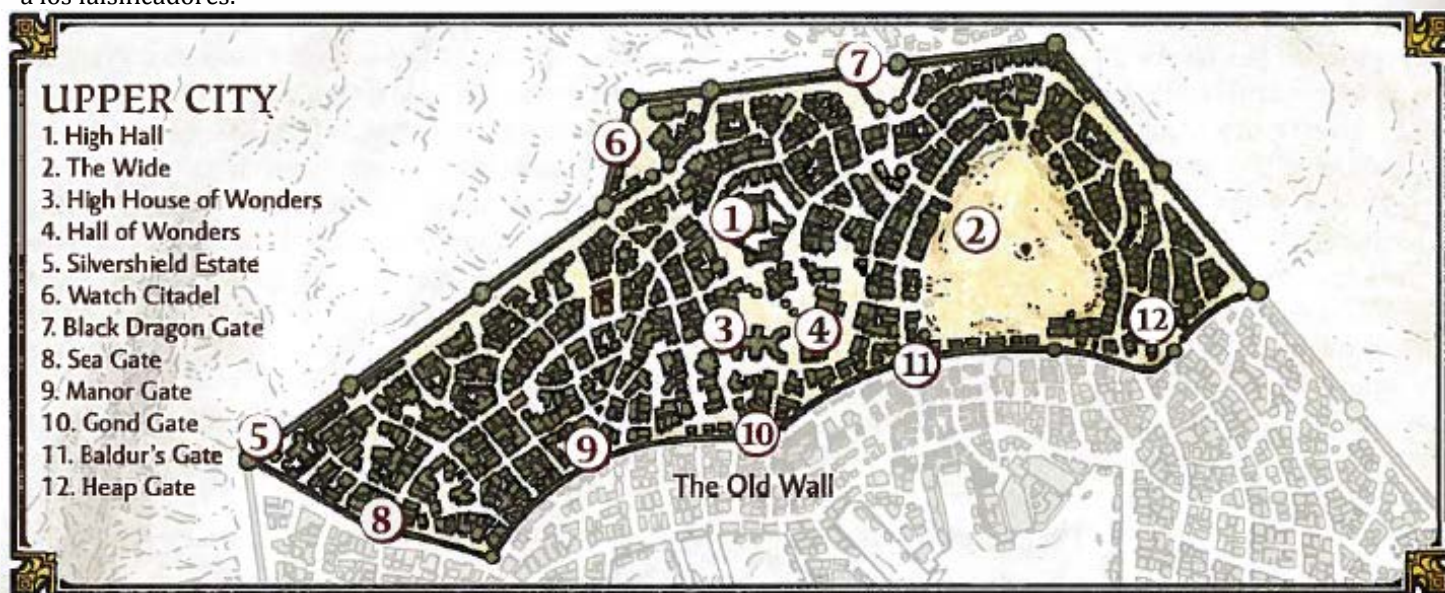
La Gran Casa de las Maravillas es una vasta estructura que sirve como templo oficial y talleres de Gond.

El cercano Salón de las Maravillas es un museo abierto al público que muestra las invenciones del clero. La influencia del templo de Gond en la ciudad ha llevado a muchos intentos por parte de otras fes de hacerse con parte de su influencia, la última vez por Brevek Faenor, Alto Señor del Saber de Oghma. La elección del patricio Torlin Escudoargénteo, el Alto Artificiero de Gond, al Concejo de los Cuatro aplastó la influencia del Señor del Saber y le redujo a presidir sobre el viejo santuario de Oghma y sobre la biblioteca en la Gran Casa de las Maravillas.

**Mansiones:** Los nobles de la ciudad tienen lazos de sangre con aquella gente que se levantó al poder tras el triunfante retorno de Balduran. Se consideran en su mayor parte los herederos legítimos y propietarios de la Ciudad Superior, la cual siendo la ciudad vieja, consideran la verdadera ciudad de Puerta de Baldur.

Los palaciegos hogares de los patricios pueden ser encontrados en cada vecindario de la Ciudad Superior, pero las residencias más grandes están desperdigadas por el Barrio de las Mansiones, el distrito Occidental de la Ciudad Superior.

La mayor parte de los miembros del parlamento de los Pares y sus familias residen aquí.





La mayor de todas las mansiones, la Hacienda Escudoargénteo, ocupa el borde más occidental del distrito. Alberga jardines ornamentales así como una cocina en los jardines así como un pequeño huerto de árboles frutales. La reputación y el poder de la familia Escudoargénteo fueron establecidos hace más de un siglo, y el Alto Artificiero Torlin Escudoargénteo es el último miembro de la familia que ha sido escogido para formar parte del Concejo de los Cuatro

## LA GRAN SEDE

La Gran Sede se levantó otrora como el bastión central en la defensa de Puerta de Baldur. En sus tiempos, era una fortificación funcional, fea y poderosa. Sus años como estructura defensiva terminaron, sin embargo, hace mucho tiempo. Desde entonces, se han hecho tantas modificaciones al edificio en beneficio de la belleza y la comodidad que es difícil ver las líneas originales del antiguo fuerte. La estructura básica permanece, sin embargo. El edificio engloba un patio central, siendo antes este la muralla exterior. En la actualidad graciosas ventanas se abren en los anchos muros y elevados capiteles y sonrientes gárgolas se levantan en el lugar de las antiguas almenas.

Casi todos los asuntos gubernamentales de Puerta de Baldur se desarrollan aquí. Los cuatro Duques tienen aquí suntuosas oficinas y salas de reunión privadas en sus propias alas del edificio. El Parlamento de los Pares tiene una docena de salas de reuniones y una gran cámara para las deliberación de la cámara al completo. Los asientos de las balaustradas de la cámara pueden albergar a trescientas personas. Estos asientos suelen estar llenos casi al completo cuando el parlamento se halla en sesión; en raras ocasiones, sin embargo, el parlamento vacía estos asientos cuando hay debates a puerta cerrada sobre asuntos considerados demasiado sensibles o delicados para que sean contemplados por espectadores.

La Gran Sede también contiene cuatro salas de la corte donde los Duques pasan juicio (individualmente, raras veces en grupo) sobre criminales acusados. El Duque suele adjudicar esta tarea a jueces designados según unos turnos rotatorios. A los jueces no se les paga un sueldo, aunque una asignación temporal al tribunal dla Gran Sede es un puesto codiciado para cualquier patricio, dado que se suelen entregar suntuosos regalos y sobornos a los jueces desde la Cofradía, de aquellos que se sienten agradecidos por haber sido exonerados y de aquellos que esperan ser exonerados.

Servir como juez no es una labor fácil. Los únicos casos que requieren de que un juez tome decisiones son aquellos en los que hay verdaderas dudas de la culpabilidad de un defendido o hay algún punto dudoso en la ley. Cuando alguien es aprehendido mientras comete un delito, o lo suficientemente cerca del lugar donde se ha cometido un delito tal forma que el oficial que preside el tribunal está lo suficientemente seguro de que el sospechoso es "culpable", el juicio del individuo se acorta hasta pasar a ser una simple labor administrativa de sentencia que pasa a ser ejecutada directamente por el Puño Ardiente o por la Guardia. No es infrecuente que alguien sea arrestado por

robar bolsas por la mañana y que por la tarde ya haya sido encarcelado.

Aparte de las ya mencionadas oficinas gubernamentales, la Gran Sede es un lugar en el que los Baldurianos pueden disfrutar. También alberga un salón de fiestas que es usado para banquetes públicos y privados y un ala de salas de reunión que están disponibles para todo el mundo siguiendo un criterio de orden de reserva. El patio alberga también un pequeño jardín público que posee zonas ajardinadas y bancos.

Teóricamente, cualquiera es aquí bienvenido. En la práctica, sin embargo, casi nadie excepto los patricios usa este espacio. Todos los demás están demasiado ocupados trabajando como para poder pasar demasiado tiempo paseando por los jardines dla Gran Sede.

La Gran Sede también alberga varias bibliotecas pequeñas metidas dentro de la estructura en diferentes niveles y diferentes alas del edificio. Estas bibliotecas albergan todos los registros de la ciudad que se remontan a varios cientos de años. Leyes, contratos, planos arquitectónicos, procedimientos de la corte, censos de impuestos, información de los censos, certificados de tierras, fueros gremiales y otros documentos están aquí guardados en hileras e hileras de estantes y altas cajas de pergamino.

En teoría, las bibliotecas están separadas según temas, pero en realidad solo los bibliotecarios (devotos de Oghma que dedican voluntariamente su tiempo a tenerlas organizadas) pueden sacar algo de sentido de ellas. Algunos patricios frustrados así como algunos abogados han pedido en el pasado que las bibliotecas se agrupen y se cataloguen de una forma con sentido, peor nunca ha habido suficiente esfuerzo político como para dedicar fondos suficientes a la tarea.

Además de ser un centro de actividad pública, la Gran Sede sirve también como una especie de templo secolar. La planta baja en el ala más oriental es un museo de la historia de Puerta de Baldur así como un mausoleo a sus muchos Duques y héroes. Allí una estatua de Balduran se cierne sobre las "reliquias sagradas" de la ciudad guardadas en un expositor de cristal.

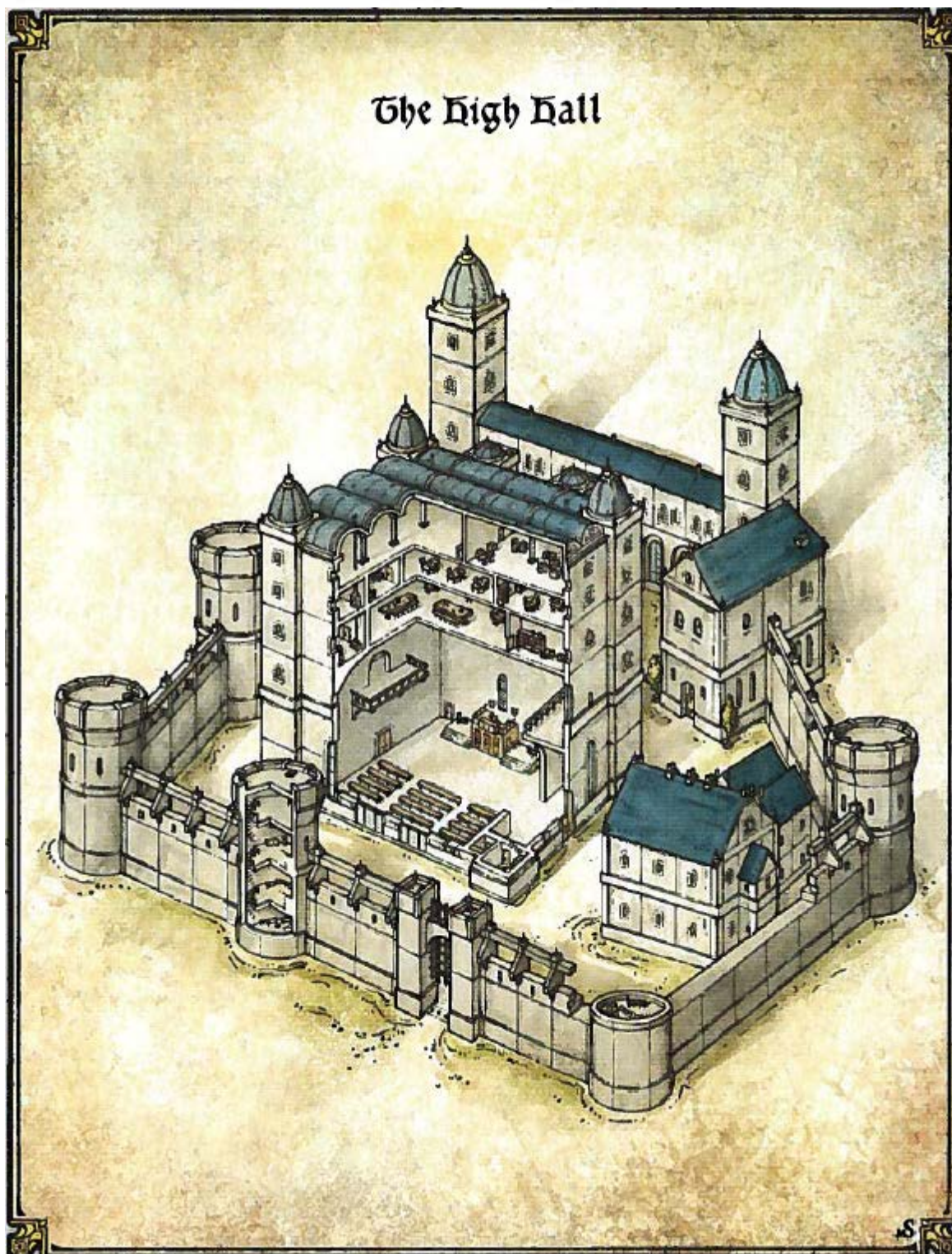
Los objetos allí guardados son cosas que supuestamente le pertenecieron: un yelmo abollado, unos trozos rasgados de una capa, un escudo de acero y, por extraño que parezca, un cuchillo de mantequilla.

Héroes menos importantes aparecen mostrados tumbados sobre lechos de piedra o sentados en tronos, bronce sobre bronce, mirando hacia un horizonte invisible con expresiones de nobleza resuelta, sus huesos tan secos como paja en las sarcófagos bajo ellos.

Todos los Duques tienen derecho a ser enterrados en el mausoleo, y la mayor parte de los que han sido aquí enterrados yacen bajo el suelo, por lo que cualquiera que camine por la habitación estará pisando encima de sus tumbas. Debido a la existencia de profundos subterráneos bajo la Gran Sede, aquellos enterrados en el suelo acaban siendo colocados en los cimientos bajo el suelo del museo y el techo de los subterráneos.

Algunas tumbas se han colapsado, cayendo de hecho en los subterráneos que hay por debajo, un hecho detectable por el sonido hueco de los pasos sobre ciertas losas. El





Parlamento de los Pares decidió hace largo tiempo no solucionar este problema de los “héroes caídos”, dado que fueron asegurados por ingenieros enanos de que el suelo del museo no se hallaba en riesgo de colapsarse. La estructura completa del edificio es parte del avanzado sistema de evacuaciones de agua de la ciudad. Unos reservorios subterráneos de agua recogen el agua que cae sobre los techos. El agua fluye a través de acueductos hasta

Llegar a una cisterna bajo la gran fuente en el distrito de los Templos. Gracias a las innovadoras bombas de Gond, las fuentes de la Ciudad Superior son bellos trabajos de arte en las que fluye el agua y fuentes de agua limpia y potable para los residentes. Los Dungeons de la fortificación original siguen existiendo.



Al contrario que la Gran Sede por encima de ellos, han visto pocos trabajos de renovación y ningún trabajo de embellecimiento desde que fueron excavados.

Bajo techos abovedados soportados por gruesas columnas hay docenas de cámaras separadas por paredes de ladrillos unidas a través de retorcidos pasadizos excavados en la que forman un laberinto que pocos se atreven a recorrer. La entrada a las zonas subterráneas puede ser realizada a través de un puñado de escaleras escondidas en extraños rincones en la Gran Sede así como a través de un número desconocido de conexiones al sistema de alcantarillado de la Ciudad Superior.

Un puñado de cámaras cerca de las escaleras han sido convertidas en celdas, pero rara vez son usadas. La lluvia casi constante mantiene los subterráneos constantemente llenos de humedad y agua. Los únicos peligros en el área provienen de los idos de ratas y la amenaza de perderse en la oscuridad sin mapear y llena de ecos. Nadie sabe si es el maestro de muros, el maestro de calzadas o el maestro de drenajes y alcantarillado quien debería hacerse responsable de los Dungeons.

Por lo tanto, nadie asume la responsabilidad.

## EL AMPLIO

El Amplio, un concurrido mercado, es el hito epónimo de este distrito de la Ciudad Superior. Su reputación como una próspera encrucijada del comercio abarca toda la Costa de la Espada y llega tan lejos como hasta Thay.

Durante el día, el succulento aroma de carnes cocinadas con especias se mezcla con el olor a tierra mojada característico de Puerta de Baldur. Lonas de brillantes colores cubren tenderetes en los que se compran y venden herramientas, textiles, artículos de lujo, objetos raros, sedas, bufandas, tabaco, especias del Sur Brillante y todo tipo de mercancías de todos los rincones de Faerûn. Los precios son más bajos en el Amplio que en cualquier otro lugar de la Puerta, lo que significa que las negociaciones suelen ser más duras. No todos los comerciantes trabajan en el negocio de las mercancías. Artistas del tatuaje, adivinos, sabios, magos, astrólogos y poetas también trabajan en el Amplio. En mesas por toda la zona del mercado, los Baldurianos se unen para discutir acerca de los asuntos de la ciudad, filosofar e intercambiar rumores o realizar negocios o comerciar.

Mientras tanto, jóvenes y fuertes porteadores se abren paso a codazos a través de las atestadas muchedumbres, moviendo cosas desde y hacia los tenderetes. Si no fuera por las altas pértigas que llevan atadas a su espalda y hombros, las mercancías que llevan estos jóvenes hombres y mujeres serían presa fácil para el robo. Encima de las pértigas, y fuera del alcance de una persona, giran y se bambolean cestas y cajas llenas de mercancías. Rara vez estas pértigas chocan y se enganchan. Pero cuando lo hace, estalla inevitablemente una pelea. Tan pronto como los

porteadores dejan la zona al aire libre del Amplio y entran en calles de la ciudad menos atestadas, bajan sus mercancías al nivel de la calle para evitar que intrépidos ladrones al nivel del segundo piso les despojen de sus mercancías.

El Amado Explorador es una única estructura permanente en el Amplio. Todas las demás son colapsables, movibles, plegables o temporales. La competencia por los mejores lugares para colocar los tenderetes es feroz. Los mercaderes de la Ciudad Superior suelen llevarse la palma, por supuesto, así como aquellos con mucho efectivo como para engrasar las manos del Alguacil del Amplio, sus oficiales, los soldados de la Guardia y la docena más de manos que portan permisos, cartas de autorización y anillos de sello oficiales. Una buena localización en el Amplio puede proporcionar tanto beneficio que casi cualquier cantidad de “engrase” está justificada en su obtención.

El área del Mercado del Amplio constituye casi la mitad del distrito que lleva su nombre. Tiendas de lujo, residencias de mercaderes bien situados, oficinas de empresas de seguros y comerciales, los salones gremiales de Sabios y Comerciantes, la entrada pública al Infrastano y la Torre de Ramazith llenan el resto del distrito



## El Alguacil del Amplio

Alguien tiene que anotar los nombres y mercancías de los vendedores, lidiar en disputas sobre el espacio de los tenderetes y ordenar el uso nocturno del Amplio para equilibrar las preocupaciones de patricios competidores. Estas y otras muchas tareas poco envidiables son responsabilidad del Alguacil del Amplio.

Cada mañana, el Alguacil del Amplio Jedren Hiller se levanta antes del alba, se reúne con sus oficiales y asistentes alrededor del Amado Explorador para una rápida discusión acerca de los cambios del día y luego se dirigen hacia la Puerta de Baldur. Mientras los asistentes se marchan rápidamente para marcar con tiza las posiciones de los tenderetes, la mitad de los oficiales se alinean alrededor de la parte interior de la Puerta de Baldur para entregar credenciales de las posiciones de los tenderetes mientras la otra mitad marcha a hacer lo mismo en la Puerta del Dragón Negro. El Alguacil Hiller atraviesa entonces la puerta y comienza a asignar los espacios de tenderetes a los mercaderes que han venido ese día.

Los mercaderes que viven en la Ciudad Superior reciben sus credenciales cada día por correos nocturnos, y comienzan a montar sus tenderetes inmediatamente después de que los espacios sean marcados con tiza. Cualquiera que haya olvidado solicitar un espacio el día anterior debe esperar a que el Alguacil Hiller pase a través del Amplio en su camino hacia la Puerta del Dragón Negro después de que haya terminado de realizar las asignaciones en la Puerta de Baldur. El alguacil asigna los espacios de los tenderetes de acuerdo con una complicada fórmula que tiene en cuenta la similitud de las mercancías vendidas, el tiempo que el mercader ha estado vendiendo en el Amplio, infracciones pasadas que haya podido cometer como sobrepasar el espacio de tenderete asignado, así como rotar a los mejores vendedores por todos los mejores lugares de

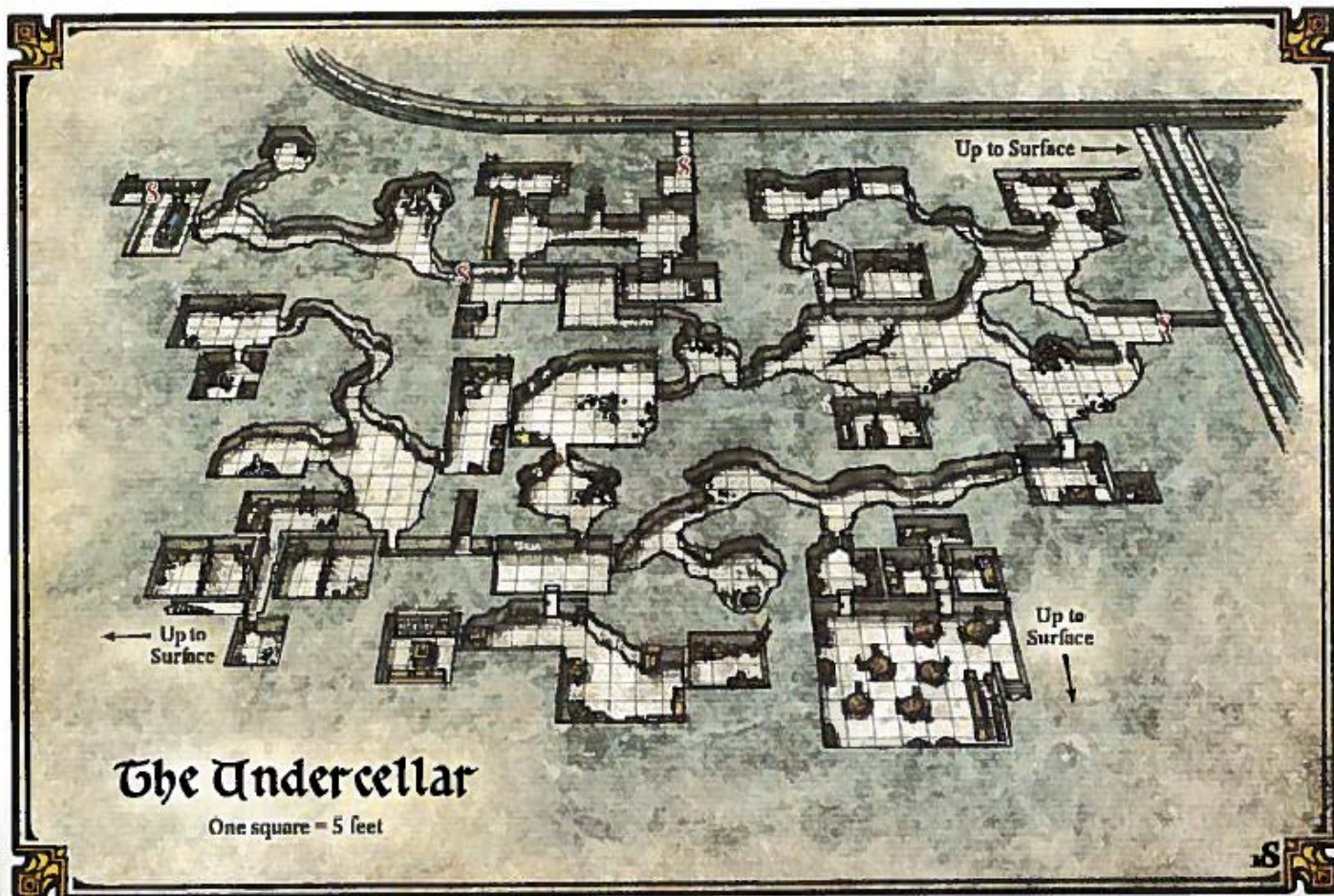


venta por mor de la equidad. Por supuesto, todo el mundo sabe que un poco de algo extra puede mejorar la posición de un vendedor en el Registro, el libro de la actividad social y mercantil que es el constante compañero del Alguacil Hiller.

El Alguacil del Amplio trabaja bajo los auspicios de Haxilion Trood, el maestro del tesoro de la Ciudad. Trood es un contable meticuloso, por lo que Hiller se ha visto obligado a rechazar sobornos en metálico. Pero entregarle a él y a su hambriento equipo unas cuantas muestras de comida, o hacer algunos envíos a sus casas para que sean "inspeccionados" es algo bienvenido (y muchas veces necesario si un mercader no quiere languidecer en una zona menos transitada o en algún otro poco apropiado). Qué pena sería que en el Registro se dictara que un perfumista debe colocar su tenderete al lado de alguien que vende carne a la brasa.

## El Amado Explorador

La estatua de un poderoso guerrero ataviado con una armadura de placas destaca en el Amplio. Lejos de ser el típico guardián de rostro serio, el guerrero muestra una gran sonrisa, y acuna en sus manos a un hámster. El ya fallecido Orburt Lewel, un excéntrico mercader de telas, mandó erigir la estatua hace ya setenta años. De acuerdo con la leyenda, el guerrero que la estatua representa es Minsc, un bravo aunque no muy avisado guerrero de





Rashemen que salvó la vida de Lewel de algún peligro ya olvidado. El hámster es Bubu, una mascota a la que Minsc describía como un "hámster espacial gigante pigmeo". La extraña estatua es un hito favorito y lugar favorecido de reunión en el mar siempre cambiante de tenderetes del mercado, tanto porque es fácil de ver cómo porque Puerta de Baldur ama a sus personajes peculiares.

## Entrando al Infrasótano

Una entrada claramente marcada al Infrasótano se levanta en el límite meridional del Amplio. La mayor parte de los Baldurianos ven al Infrasótano como una taberna y sala de festejos de mala reputación aunque de aspecto único. Sus salas empedradas y abovedadas fueron en el pasado los sótanos de almacenaje de varios edificios, muchos de los cuales todavía realizan negocios en la actualidad. Durante décadas, la juiciosa adición de puertas abovedadas y los estrechos túneles recién excavados han unido los sótanos entre sí, formando una red de tamaño respetable de pasadizos y cámaras.

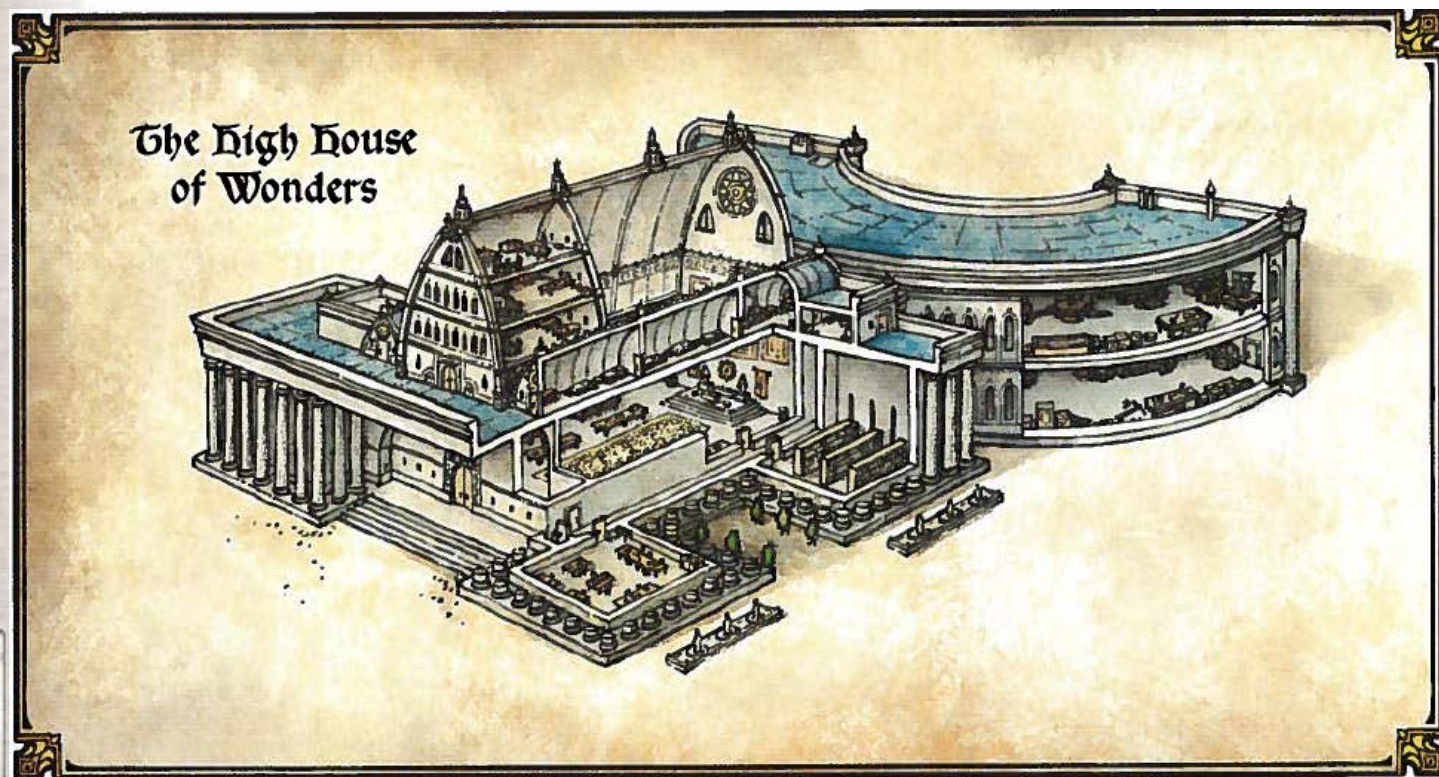
El Infrasótano es mucho más que una sala de fiestas idiosincrática. Sus túneles sin mapear sin mucho más extensos de lo que los residentes de la ciudad se imaginan. Docenas de puntos de acceso llegan a él. La mayor parte de ellos están sin marcar, y los propietarios y vigilantes de la muchos de ellos los mantienen a propósito en secreto. La Cofradía controla algunas entradas de forma directa; otras

son de propiedad privada pero ofrecidas para el uso de la Cofradía a cambio de dinero.

Solo unos pocos conocen los caminos al completo del Infrasótano como para actuar como guías (ver "El Conseguidor y el Túnel en la página 59) y solo un tonto entraría en los estrechos y oscuros espacios sin una escolta conocedora de estos caminos. Con un guía, es posible recorrer casi toda la Ciudad Superior. Aunque no es ni rápido ni cómodo, un viaje así es posible de hacer en completo secreto.

## LA GRAN CASA DE LAS MARAVILLAS Y EL SALÓN DE LAS MARAVILLAS

Construidos mediante los beneficios de un lucrativo intercambio de tecnología con la ciudad, la Gran Casa de las Maravillas y el Salón de las Maravillas destacan en la Ciudad Superior, sus edificios de mármol llenos de columnas brillan como una luz blanca en una ciudad de amarillo y gris. Los primeros sacerdotes de Gond se tomaron muchas molestias en construir el templo para que fuera lo más ostentoso posible, contratando a expertos arquitectos de lugares tan lejanos como Khessenta e importando esculturas y cornisas exteriores Lantanesas.



## ALTA CONFUSIÓN

Los nombres parecidos dlla Gran Sede, la Gran Casa de las Maravillas y el Salón de las Maravillas causan una interminable confusión a los recién llegados a Puerta de Baldur. Los Baldurianos a veces confunden todavía más a los visitantes al acortar los nombres de los dos últimos de estos importantes edificios llamándolos "la Casa" y el "Salón". Además, la Gran Casa de las Maravillas es a veces llamada "el Templo" y la Gran Sede es a veces llamado "el Palacio Ducal" o "el Palacio".



## Gran Casa de las Maravillas

La Gran Casa de las Maravillas sirve como un vasto taller para los muchos artesanos e inventores a los que el templo alberga. Para entrar en el edificio, una persona debe pasar bajo tres grandes bloques de bronce, o puertas, que parecen flotar en el aire.

En realidad, un sistema de poleas y contrapesos ocultos los mantiene en el aire. Grandes campanas están escondidas dentro de cada bloque y dan las horas según va pasando el día. Liberar el sistema de poleas haría que las puertas de bronce se cerraran violentamente.

Cualquiera y cualquier cosa que estuviera bajo las masivas losas sería aplastada. Dado que el templo está abierto a la inspiración a todas horas, las puertas no han sido cerradas desde que todo el mundo lo recuerda.

Sin embargo, si unos disturbios fueran a amenazar al templo, los Hombres de Gond sellarían la Gran Casa de las Maravillas, y solo la volverían a abrir cuando pareciera que las cosas volvieran a estar seguras como para que la gente volviera a su sagrada labor.

Cada día, la Gran Casa de las Maravillas resuena con los clamores de los martillos y las sierras. Acólitos crean los cachivaches que son vendidos en el Salón de las Maravillas, artesanos de todo tipo asisten a las clases ofrecidas por los maestros del templo y los inventores experimentan junto con los sacerdotes mientras construyen nuevos proyectos o trastean con viejas máquinas. La Casa tiene varias alas, cada una de las cuales dedicada a un tipo de trabajo o a un tema de conocimiento relacionado con las invenciones y los artificios.

Los joyeros trabajan al lado de aquellos que modelan el bronce, los arquitectos dibujan sus bocetos al lado de los

diagramas de los ingenieros, y carpinteros construyen grúas al lado de tallistas que crean piezas para diminutas cajas para joyería.

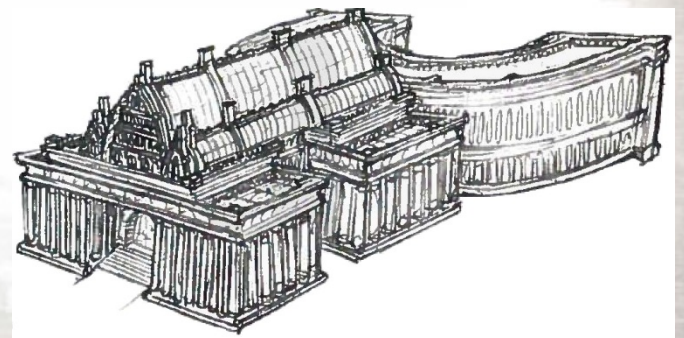
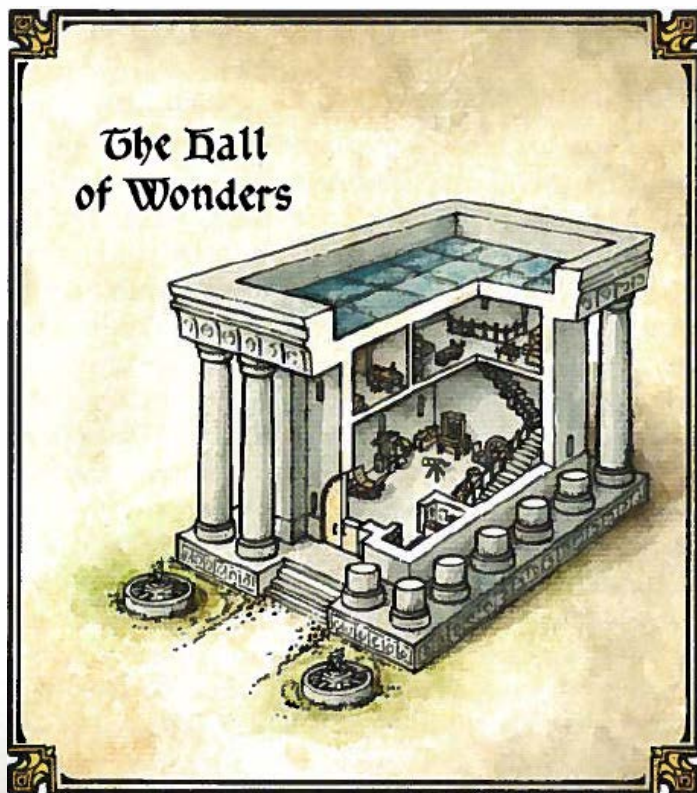
Cualquier cosa desde Buques a Armas de asedio es aquí construido a tamaño real en los grandes salones de la Gran Casa de las Maravillas y luego es desmontado para ser transportado. Por supuesto, los fieles de Gond trabajan en reparaciones y en la construcción de edificios por toda la ciudad. Entre otras tareas, reemplazan las piezas rotas de las grúas sobre ruedas movidas por trabajadores que hay en el puerto, erigen andamios alrededor de lugares de construcción y se aventuran en los hogares de los patricios para arreglar las cañerías.

La Gran Casa de las Maravillas alberga unos cien sacerdotes y acólitos en su ala residencia. Por el día hasta unas cinco veces más fieles llenan el templo mientras la gente que vive en otras partes de la ciudad llega para trabajar y aprender.

La mayor parte de aquellos que entran en el templo cada día son miembros veteranos de los diferentes gremios de artesanos de la ciudad que han venido a estudiar, experimentar y enseñar.

Algunos que quieren convertirse en aprendices intentan hacer contactos y mostrar sus talentos ante posibles maestros. Unos cuantos son individuos de grandes talentos pero escasos medios. Demasiado pobres como para permitirse las tasas de entada y enseñanza, estas personas pueden a veces encontrar un padrino que pague por su tutela a cambio de futuros servicios.

Todas estas gentes son las que se cuentan entre los fieles, y son literalmente contadas según entran y salen de la Casa. Los muchos y fascinantes objetos en la Gran Casa de las Maravillas son experimentos teóricos, prototipos iniciales o trabajos especialmente solicitad; cosas que no están al alcance del público. Por tanto, los guardias de la puerta de Gond rechazan educadamente a los curiosos y a aquellos que no tienen asuntos concretos que resolver en el templo, dirigiéndolos al Salón de las Maravillas al otro lado de la plaza.





## Salón de las Maravillas

El Salón de las Maravillas pone a la vista toda la magnificencia de Gond. Este edificio es tanto un museo como un lugar de culto. Por 5 pc, un visitante puede entrar para ver; en largos expositores e incluso colgando del techo; un galería de reliquias sagradas que van desde lo pragmático, como cerraduras comunes y cerraduras mecánicas disfrazadas dentro de muebles y otros objetos de uso común, hasta lo prácticamente, como relojes de agua de precisión o sextantes.

Invenções más impresionantes destacan por su tamaño en mitad de la colección, como un dragón de vapor (un motor mecánico movido por vapor que puede ser usado para mover objetos pesados), una orquesta mecánica movida por vapor, y escribas mecánicos que pueden ser enlazados en secuencia para realizar muchas copias exactas de lo que la pluma de una persona escribe mientras se utiliza.

Una de las exposiciones más populares entre los Baldurianos que trabajan en el mar es la colección de herramientas náuticas, como un astrolabio tallado en coral con filigrana de oro y uno de los primeros larguividentes (telescopios). Dado que a los visitantes no se les permite tocar las invenciones, numerosos acólitos de Gond circulan a lo largo de todo el Salón de las Maravillas y voluntariosamente demuestran el uso de los objetos.

Una de las exposiciones más populares entre los Baldurianos que trabajan en el mar es la colección de herramientas náuticas, como un astrolabio tallado en coral con filigrana de oro y uno de los primeros larguividentes (telescopios). Dado que a los visitantes no se les permite tocar las invenciones, numerosos acólitos de Gond circulan a lo largo de todo el de todo el Salón de las Maravillas y voluntariosamente demuestran el uso de los objetos.

Para salir del museo, uno debe salir a través de una tienda llena de estos dispositivos a la venta. Catálogos impresos de objetos adicionales y objetos más grandes que pueden ser pedido para ser entregados después también están disponibles. Cerraduras, cajas fuertes, objetos con compartimentos de almacenaje ocultos, dragones de vapor, bombas de agua y muchos otros pueden ser adquiridos por los precios listados.

Dado que los Hombres de Gond son dados a despliegues ostentosos de riqueza, persisten acerca de una sala del tesoro escondida bajo el templo y guardada por monstruosidades mecánicas. Los rumores son en su mayor parte verdaderos. Detrás del gran altar en la Gran Casa de las Maravillas hay un complejo sistema de placas de presión que abre un pasadizo secreto que lleva por debajo del templo. Debajo hay numerosas cámaras y almacenes a los que el público nunca es invitado. El si son goles u otro tipo de autómatas lo que protege estas salas es algo solo sabido por los sacerdotes.



Salón de las Maravillas

## HACIENDA ESCUDOARGÉNTEO

El Alto Artificiero de Gond Torlin Escudoargénteo destaca como el último en una línea casi ininterrumpida de

Escudoargénteos que han sido elegidos para el Concejo de los Cuatro. El poder le ha otorgado

lujos a la familia Escudoargénteo. Su hacienda, del tamaño aproximado de un bloque de la ciudad, es testigo de ello.

Ha sido construida a lo largo de varias generaciones en tierras que los Escudoargénteo compraron o que les fueron donadas como gesto de gratitud o para solicitar el discreto toque de los Escudoargénteo.

La hacienda está localizada en la esquina occidental del distrito de las mansiones.

Un grueso muro de 12 pies de altura rodea el complejo antes de unirse a los muros de la Ciudad Superior. Aunque el vecindario es seguro, los Escudoargénteos siempre asignan un puñado de servidores para que patrullen la periferia de la hacienda buscando a ladrones o pedigüños que hayan podido zafarse de la Guardia.

La hacienda Escudoargénteo empequeñece a las haciendas de la mayor parte del resto de los patricios, pero tiene poco de su ostentuosidad. Cuando los Escudoargénteo organizan una fiesta, rara vez los sonidos de la música y la risa pueden ser escuchados más allá de los muros de esta gigantesca hacienda. Ya sea merecida o no, este lugar tiene una reputación de ser poco acogedor.

Guardias armados están estacionados en el complejo. Un patrio con losas blancas se extiende desde la puerta hasta el pórtico de la casa, de cuyo techo se ha colgado una hermosa invención gondar. Un candelabro de aceite autorrellenable ha sido diseñado para parecer ocho geiseros en miniatura que despiden llamas doradas y plateadas.

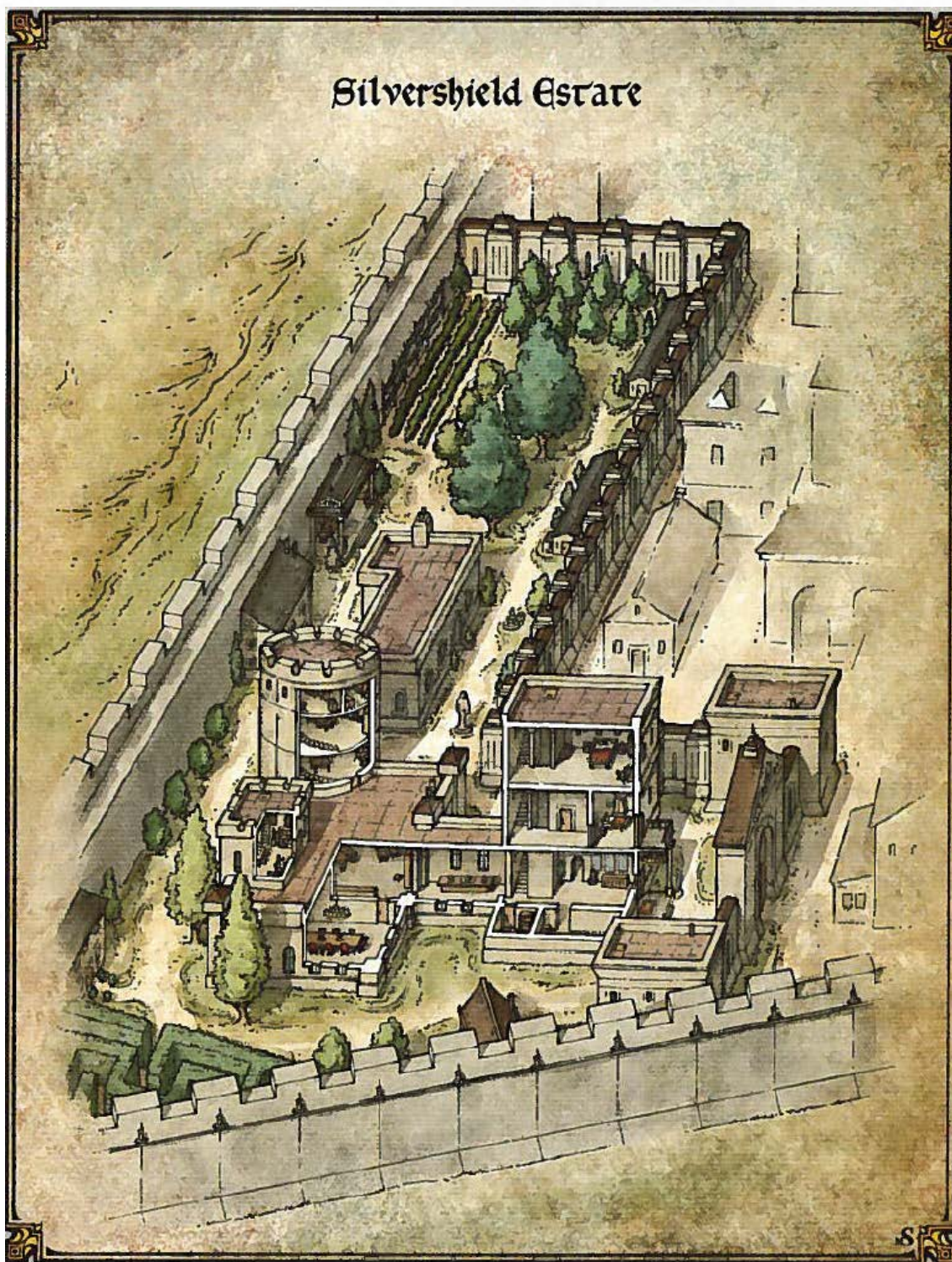
Un largo edificio lateral en el lado norte de la hacienda alberga palanquines y carrozas. Escudoargénteo rara vez viaja de esa forma, pero se esfuerza en proporcionar toda la cortesía y confort posible a sus huéspedes.

Los enormes jardines de la mansión puede que sean su rasgo más distintivo y envidiado. Al Duque le gusta pasear mientras medita, y a veces corre por el jardín como si fuera un cuarto hijo. Los verdes jardines han sido diseñados con el frío y húmedo clima en mente, por lo que muestran gamas de colores durante todas las estaciones. Con el paso de los años,



Escudoargénteo





los Escudoargéteo han importado flores y matorrales de bello colorido de lugares tan lejanos como los límites norte del Bosque Alto y han enviado a maestros jardineros a otros lugares tan lejanos como las islas Lunshaes para recoger especímenes. Las plantas recién llegadas y aquellas que necesitan cuidados especiales son albergadas en un invernadero con paredes de cristal con espejos colocados en su exterior para capturar y concentrar la magra luz solar.

Aunque pocos en la ciudad lo saben, Escudoargéteo usa el invernadero para cultivar su propio suministro de flor de luna sable

No es para uso propio, por supuesto; Escudoargéteo nunca se permitiría el intoxicarse; sino para el entretenimiento de ciertos huéspedes disolutos en fiestas cuyos secretos no podrían ser obtenidos de otra forma.

El jardín tiene verdes céspedes con caminos de losas blancas que rodean estatuas exquisitas, a través de lechos de flores y entre los árboles y los arbustos. Pavos reales



campan por sus respetos por toda la propiedad, y pájaros cantores ponen sus nidos en los árboles. Peras y persimons crecen en el pequeño huerto de árboles frutales del complejo. Los de Escudoargénteo son los únicos árboles de persimon en Puerta de Baldur. Por la parte de atrás, cerca de las cocinas construidas contra el muro exterior, el camino termina cerca de un pequeño mirador que alberga un pequeño santuario a Gond, luego lleva a unos jardines de vegetales y hierbas aromáticas colocados entre hileras de arbustos de arándanos. El Duque está sobre todo orgulloso del laberinto de setos de su mansión. Encargó su construcción a varios artesanos de la Gran Casa de las Maravillas para construir varias grúas modificadas movidas por dragones de vapor.

Han sido colocadas y construidas para camuflarse con los sets, haciendo que los cuellos y colas de los setos en forma de animal se muevan.

Escudoargénteo, que sostiene que construyó el laberinto para divertir a sus hijos y a los visitantes, disfruta de él inmensamente, sobre todo cuando los pavos reales de verdad investigan y se colocan delante de sus contrapartes vegetales.

En la planta baja de la mansión, los Escudoargénteo reciben a sus invitados, albergan fiestas y atienden a asuntos menores. El piso vibra con los suaves ruidos de ruedas dentadas girando de docenas de frágiles e intrincadas invenciones mecánicas traídas aquí desde la Gran Casa de las Maravillas.

En el gran vestíbulo, un mosaico que muestra el escudo de armas de los Escudoargénteo sobre el barco del escudo de Armas de Puerta de Baldur; escogido para recordar a los visitantes qué ciudad están pisando; se extiende a lo largo del adornado techo de la habitación. Una sala de baile y una pequeña sala de representaciones dominan la parte trasera del edificio, y un puñado de habitaciones y salones las complementan. En el ala oeste, una espaciosa sala de banquetes puede albergar cómodamente a cuarenta aún proporcionando bastante espacio para que los sirvientes y artistas del entretenimiento se puedan mover.

Por debajo de la planta baja, las habitaciones de los sirvientes proporcionan espacio a doncellas, ayudas de cámara, animadores, cocineros y los muchos otros miembros del servicio que proporcionan el lujurioso estilo de vida de los patricios. La bodega de vinos de la hacienda, almacenes y salas comunes de los sirvientes completan el nivel del sótano. La mansión se halla siempre en un constante batiburrillo de actividad, especialmente allí abajo. Los Escudoargénteo tienen aproximadamente unos cincuenta servidores a mano en un momento, otros veinte servidores y guardias en otras partes de la hacienda, y otros diez a veinte cumpliendo tareas por toda Puerta de Baldur.

La familia vive en los pisos superiores de la mansión. Los pisos encima de la casa principal albergan un salón privado, una guardería para Alana y Entar III, un dormitorio y sala de juegos para Skie II, y otras habitaciones reservadas para los niños para cuando abandonen la guardería.

La torre redonda tiene tres pisos superiores y está compuesta por un pequeño comedor, media docena de habitaciones para huéspedes, y una biblioteca y la suite del

Patriarca. Escudoargénteo también mantiene un despacho en la torre, pero rara vez lo utiliza. Su verdadero despacho está en el segundo piso, tras una estantería falsa que se mueve sobre goznes que lleva a unas escaleras privadas en el techo de la mansión. En el techo, Escudoargénteo tiene un taller y un estudio dentro de un pequeño Solárium. La familia y los sirvientes conocen muy bien la existencia de la “puerta secreta” detrás de la estantería, pero el duque prohíbe a todos el caminar por el techo o entrar en su escondite, que es donde lleva a cabo sus reuniones secretas y pone las bases para sus planes más delicados.

## LA CIUDAD INFERIOR

La Ciudad Inferior, una gran luna llena de empinadas laderas que llevan a los muelles, está fuertemente atestada con edificios unidos unos con otros con techos de teja, todos ellos contruidos en piedra, con ventanas de planta cuadrada y postigos pintados en brillantes colores.

Los estrechos callejones de la Ciudad Inferior acceden a patios interiores y a otras calles. Contrafuertes de piedra pueden verse por todas las calles, literalmente sosteniendo los pisos altos de las estructuras enfrentadas. Incluso aunque algunos de estos arbotantes son usados como puentes por los peatones, la mayor parte son solo usados por palomas, gaviotas, ratas y gatos. Los ciudadanos de la Ciudad Inferior están acostumbrados a su existencia ruidosa y atestada. Como el sabio de hace mucho tiempo Asturgel de la Puerta escribió, “En la Ciudad Inferior, vivimos y trabajamos los unos encima de los otros de forma bastante descuidada.”

El comercio es el rey en esta sección de Puerta de Baldur. Las artesanías, reparaciones y la compraventa consumen las vidas de los mercaderes, tenderos y sirvientes que viven aquí. El comercio en las tiendas y atestadas calles comienza antes del alba y continúa hasta bien entrada la noche. Por el día, los postigos de cada puerta son abiertos. Por la noche, se cierra firmemente, sin importar si las ventanas tienen barrotes o no. Aparte de las posadas y tabernas; las cuales están abiertas, bien iluminadas y que emplean “porteros” para protegerse contra vándalos, borrachos, pirómanos ladrones y bravucones; la ciudad Inferior está oscura en su mayor parte y cerrada a cal y canto durante la noche.

**Calles Oscuras y Neblinosas:** Dado que la humedad se pega a toda la ciudad, las calles empedradas de la Puerta son generalmente un suelo resbaladizo. Cuando el desplazarse se convierte en un problema de verdad, los locales esparcen paja o grava sobre el empedrado para no perder el equilibrio.

Farolas mantenidas por la comunidad salpica varios cruces e iluminan las zonas más oscuras bajo los muchos arcos de piedra de soporte de la Ciudad Inferior. Lámpara de aceite hechas en cobre, cuyos reflectores de cobre dirigen la luz, iluminan parcialmente los distritos más agradables de la Ciudad Inferior. Linternas sin cristales con velas en su interior iluminan los barrios más problemáticos. Ambos tipos de iluminación están sólidamente contruidos y montados en soportes. Los ciudadanos que viven cerca de las farolas las iluminan durante el ocaso, y si el viento y la lluvia no las han extinguido, las apagan al alba.



Las puertas abiertas de posadas, tabernas y cafés con horario tardío dejan pasar algo de luz a las calles, pero la mayor parte de la gente lleva lámpara o contratan a lampistas. Estos jóvenes llevan linternas con muchas velas encima de largas pértigas y, por unos cuantos cobre, guían a sus clientes durante la noche a través de las calles.

**Puerto Gris:** Puerta de Baldur tiene uno de los puertos más grandes y transitados de la costa oeste de Faerûn. El estatus independiente y naturaleza tolerante de la ciudad atraen a muchos capitanes, los cuales asientan sus familias en hogares en la Ciudad Inferior. Como resultado la Puerta maneja una gran variedad de cargas. Muchos piratas que buscan vender sus últimos botines se quedan a veces impresionados por el increíble tamaño y nivel de actividad del puerto, maravillándose de sus setenta y seis enormes grúas y sus vagones de carga, los cuales se mueven a lo largo de railes de acero a lo largo de los muelles lo que hace que los procedimientos de carga y descarga sean enormemente eficientes. El equipamiento del puerto es operado por la Honorable Compañía Balduriana de Estibadores, pero los sacerdotes de Gond diseñaron y construyeron el equipamiento. Por lo tanto, la Gran Casa de las Maravillas de Gond recibe 1 pc de cada tasa portuaria pagada por usar las grúas o los vagones de carga. Todas las tasas y manifiestos de carga de los barcos son llevados a la Oficina del Práctico, un diminuto edificio con gruesos muros y ventanas enrejadas que se levanta separado de otras estructuras de la ciudad.

La Casa de la Reina del Agua es también otra estructura aislada. Domina el final del espigón y descende por un lado hasta el muelle. Las olas han golpeado contra el lateral de este templo a Umberli durante generaciones. Los marineros y sus familias hacen con frecuencia pequeñas ofrendas para pedir el favor de la Reina Zorra. Sus sacerdotisas pueden ser vistas con frecuencia descendiendo la escalera exterior del templo llevando a pie las ofrendas hasta el río, donde estas desaparecen bajo las aguas y vuelven a subir con las manos vacías.

Qué es lo que le ocurre a las ofrendas es un misterio que nadie en Puerta de Baldur se ha atrevido a investigar, y la ira de la ciudad entera caería sin duda sobre cualquiera que osara hacerlo.

**Sierra florida:** Los ciudadanos de la Ciudad Inferior llevan generalmente una vida propia de la clase trabajadora, pero mercaderes exitosos, capitanes de barco, terratenientes y otros con acceso a las riquezas intentan vivir de una forma tan parecida a como viven los patricios como pueden.

Las gentes potentadas compran a veces varios edificios de la Ciudad Inferior, o incluso pequeños bloques, y o bien derriban las estructuras o las modifican y las conectan para crear una casa palaciega.

La gente ligeramente menos próspera suele alquilar caros apartamentos en los pisos altos, prefiriendo lugares que

tengan terrazas en el tejado o balcones que ofrezcan bellas vistas.

Estos impresionantes hogares son encontrados en su mayor parte en la Sierra florida, un barrio de moda en la Ciudad Inferior salpicado de cafés, floristerías y tiendas de artesanía. La inclinada calle principal del distrito corre directamente desde el puerto hasta la Vieja Muralla.

Numerosas estructuras tienen escaleras exteriores y terrazas abiertas en o contra la muralla.

El único punto negro de esta zona es la Mansión de Mandorcai. Esta estructura apareció de la nada, completamente construida y llena de sirvientes, durante una noche en un solar vacío. Durante varias dekhnanas, los ciudadanos cuchichearon acerca de Mandorcai, el excéntrico mago constructor del lugar, y ciudadanos influyentes le cortejaron, deseosos de contratar los servicios de un mago tan poderoso. Mandorcai se desvaneció entonces de la vida pública. Nadie volvió a escuchar nada de él excepto a través de unas invitaciones que enviaba a ciertos individuos. Estas particulares misivas estaban escritas con tinta plateada sobre un papel negro plegado en la forma de un pentágono. Aquellos que entraban en la mansión para asistir a la invitación nunca volvían a ser vistos.

Tras un puñado de esas desapariciones, una escuadra del Puño Ardiente asaltó el edificio. Solo dos de sus miembros volvieron a salir, y hablaron de habitaciones que cambiaban, cánticos opresivos y habitaciones llenas de manchas de sangre. El concejo de los Cuatro quería ver la casa demolida, pero ningún trabajador está dispuesto a tocar el lugar.

Dado que el edificio no parece ser peligroso mientras no se entre en él, los Duques no han seguido insistiendo en el tema. Mandorcai y sus sirvientes no han vuelto a aparecer, pero las pequeñas y raras invitaciones negras siguen apareciendo de vez en cuando en las entradas de algunas casas cuando nadie está mirando.

**El Puño Ardiente:** La Compañía mercenaria del Puño Ardiente funciona en realidad como la policía y el ejército de la ciudad. En cualquier momento, aproximadamente unos tres mil de sus seis mil miembros están de campaña. Puerta de Baldur ha mantenido durante mucho tiempo su neutralidad en los conflictos de la región, pero la ciudad se beneficia de todos ellos. Incluso aunque en Puerta de Baldur han aumentado los prejuicios desde que los refugiados llenaron las zonas de Extramuros, el Puño Ardiente continúa reclutando a sus miembros de gentes de todo tipo de condición.

El Puño vigila la Ciudad Inferior y la Roca del Wyrn, y sus soldados monta guardia en las murallas occidentales y Orientales de la Ciudad Inferior. Aunque algunos soldados del Puño Ardiente viven en los barracones de la Torre Marítima de Balduran, la mayor parte de ellos tienen sus casas en la Ciudad Inferior.

El Concejo de los Cuatro renueva su contrato con el Puño Ardiente de forma anual, por lo que la compañía mercenaria se halla nominalmente bajo el control de los Duques. El Puño obtiene beneficios, además del contrato, de su cuota de las tasas obtenidas en el puerto, en la Puerta del Basilisco y en los puentes levadizos de la Roca del





Wyrn. El Puño Ardiente mantiene dos bastiones en Puerta de Baldur, la Roca del Wyrn y la Torre Marítima de Balduran. Si la Roca del Wyrn es un símbolo de la fuerza inquebrantable del Puño, la Torre marítima es un símbolo de su influencia y poder.

La Torre Marítima sirve como cuartel General, barracones, base naval, prisión y fortaleza del Puño Ardiente. El comandante y la mayor parte de los oficiales responsables de las operaciones diarias del Puño trabajan en general desde la Torre Marítima.

Sus bien provistas armerías guardan espadas largas y cortas, porras, cotas de malla, arco, miles de flechas, tarros de fuego de alquimista y otras herramientas variadas para hacer la guerra y vigilar las calles, así como gran cantidad de munición para los tres trebuchets montados en los parapetos.

Una piedra lanzada desde encima de la Torre Marítima, con el ímpetu añadido de la gravedad tras ella, tiene garantizado el atravesar por completo el casco de madera de casi cualquier barco contra el que impacte.

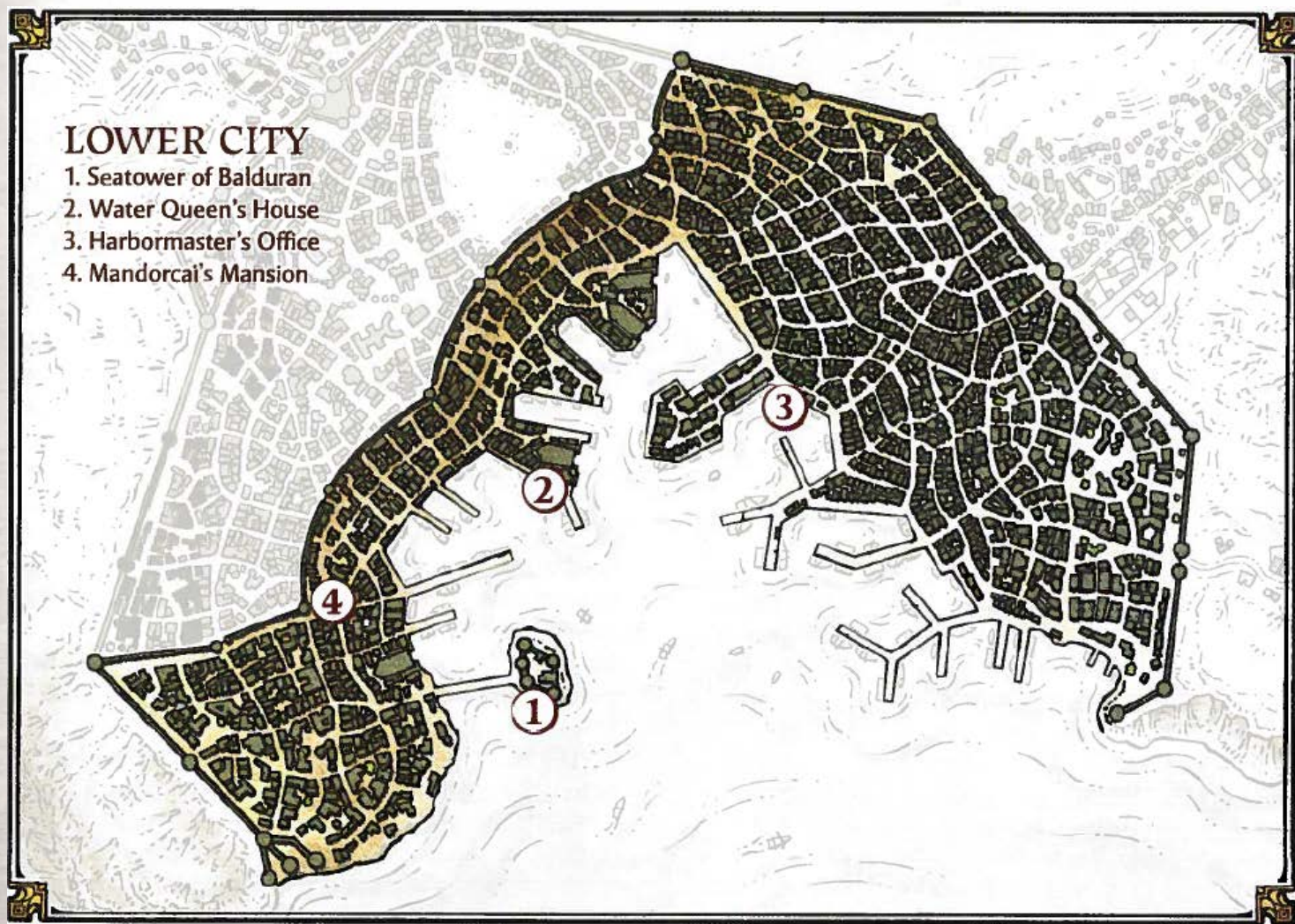
Un capitán en el nivel inferior en la torre puede hacer que se levante una inmensa cadena desde el lecho del río y tensarla desde la boca de la Torre Marítima hasta profundos soportes en el muelle más al este en Brampton.

Cuando la cadena ha sido levantada, nada más grande que un bote de remos puede navegar hacia dentro o hacia fuera del puerto. Excepto durante ejercicios o labores de mantenimiento, la cadena no ha sido levantada en décadas.

La última vez que la cadena fuera levantada fue para protegerse ante una verdadera flota de buques Calishitas. Pescadores y mercaderes que llegaron durante una tarde avisaron de la presencia de una flotilla que navegaba río arriba, muchos de ellos portando banderas Calishitas.

Los Duques, habiendo oído rumores de guerra en el Sur pero no habiendo sido informados por ningún dignatario de la necesidad de Calimshan de usar el río temieron una invasión. Cuando los buques llegaron justo después de la puesta del Sol, la cadena había sido levantada en el puerto, y buques llenos de Puños Ardientes flotaban justo tras ella armados con catapultas y flechas incendiarias preparadas.

Los buques no contenían guerreros Calishitas, sino refugiados de la guerra. Cuando los Duques determinaron lo que ocurría, la cadena fue retirada y los refugiados fueron acogidos en Puerta de Baldur. Los ciudadanos no los rechazaron como invasores, pero tampoco les dieron la bienvenida. El incidente estableció el tono para las futuras relaciones entre los refugiados y los locales, y llevó a la fundación de la Pequeña Calimshan.





## TORRE MARÍTIMA DE BALDURAN

La Torre Marítima es un impresionante trabajo arquitectónico que se alza sobre la bahía. Se levanta de tal forma sobre un islote rocoso en el puerto que cualquier intruso que se aproximara por barco a ella encontraría pocos lugares donde tomar tierra en la base de la torre. Cinco robustas torres proporcionan líneas de tiro a lo largo de los muros de la Torre Marítima y en todas direcciones.

Trebuchets especialmente fabricados por los clérigos de Gond puede lanzar proyectiles a tres veces la distancia de un arma de asedio normal, permitiendo que los proyectiles lanzados impacten sobre los acantilados al otro lado del río (o incluso sobre la ciudad alta) aunque dichos disparos deben ser calculados y disparados "a ciegas" debido a la escasa altura que tiene la Torre Marítima.

Una pasarela de 400 pies conecta la Torre Marítima con la orilla. No hay puertas o puentes levadizos a lo largo de esta distancia; simplemente su longitud se considera suficiente defensa ya que los atacantes estarían expuestos a los arqueros y al fuego de proyectiles durante todo su recorrido.

Si los enemigos llegan a Puerta de Baldur, el Puño Ardiente intentará que ataquen la Torre Marítima, creyendo que cuando antes lo hagan, antes serán derrotados.

La Torre Marítima alberga aproximadamente unos cien soldados según turnos, acomodándolos en niveles de las torres no ocupados por la prisión y en dos edificios en el patio principal. Estos edificios son la armería y la torre de los oficiales.

Aunque hay pequeños almacenes de equipo y armas por toda la Torre Marítima para facilitar su uso, la armería contiene la mayor parte de todos los recursos del Puño Ardiente para la guerra. Las salas subterráneas bajo la armería son un virtual museo de cada conflicto en el que el Puño Ardiente ha estado. Cualquier cosa desde bardas para elefantes hasta raquetas de nieve puede ser encontrado en algún sitio en las profundidades de la armería, todos los objetos cuidadosamente catalogados y mantenidos con.

Una pequeña sección en el primer piso ha sido colocada aparte como galería de honor. Allí, en vitrinas y expositores, se hallan los trofeos de batallas ganadas y perdidas: La Espada y Armadura del Duque Eltan; un tridente de coral ganado al líder de los sahuagin de Itzcali; un pendón hecho jirones de Fuerte Beluarian; Cicatriz del Rey, el gigantesco mandoble de Sothillis el rey ogro de Murannheim; y más. La armería también alberga las cocinas y despensas de la torre Marítima.

La más pequeña Torre de los oficiales sirve como aposentos del Comandante y como alojamientos temporales para oficiales de distintos rangos. Allí, el comandante habla con frecuencia con los oficiales de sucesos recientes o para planear campañas. Además de

las zonas de reunión y las habitaciones privadas, también alberga una colección de libros pergaminos en una biblioteca en la que los oficiales pueden consultar tácticas, mapas y revisar contratos. Bajo la Torre de los oficiales están los cofres del Puño Ardiente, en una sala del tesoro cubierta de plomo separada por varias yardas de piedra de cualquier otra zona subterránea. Nadie excepto los oficiales de más alto rango saben exactamente donde se encuentra la puerta a la sala del tesoro y cuál es la forma de abrirla.

La misión menos glamurosa de la Torre Marítima es la de prisión local. En encarcelamiento a largo plazo no es común, pero multitud de gente necesita ser mantenida en prisión durante unos cuantos días, dekhanas o meses.

Existen tres niveles de Dungeons bajo la Torre Marítima. Los dos más bajos se hallan bajo el nivel de las aguas, por lo que están permanentemente fríos y húmedos. El nivel más altos ha sido dividido en celdas más pequeñas las cuales suelen albergar entre uno y cinco prisioneros. En condiciones normales, no más de veinticinco prisioneros suelen estar aprisionados en una celda grande. Si la situación lo requiere, hasta diez veces esa cantidad pueden ser alojados bien apretados en cada una de esas celdas.

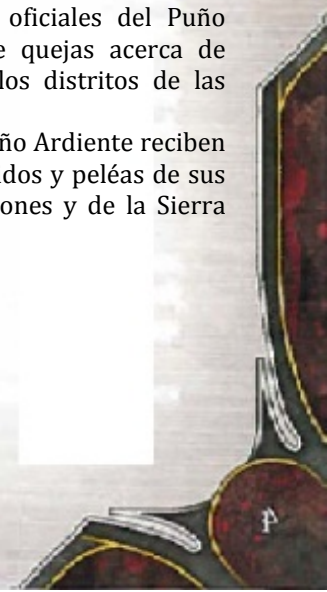
La pasarela conecta la Torre Marítima de Balduran con el distrito de la Torre Marítima de la ciudad. La torre afecta a cada aspecto de la vida diaria en ese distrito.

Muchos de sus residentes son miembros del Puño Ardiente que prefieren el confort de apartamentos o las casas de sus familias en la orilla que los espartanos barracones de la Torre Marítima. Muchos maestros y miembros veteranos de

La distinguida Unión de Trabajadores del Metal en el Parlamento tienen talleres en el Distrito de la Torre Marítima, haciendo de esta zona el mejor lugar en Puerta de baldur para buscar armas y armaduras de alta calidad a precios justos.

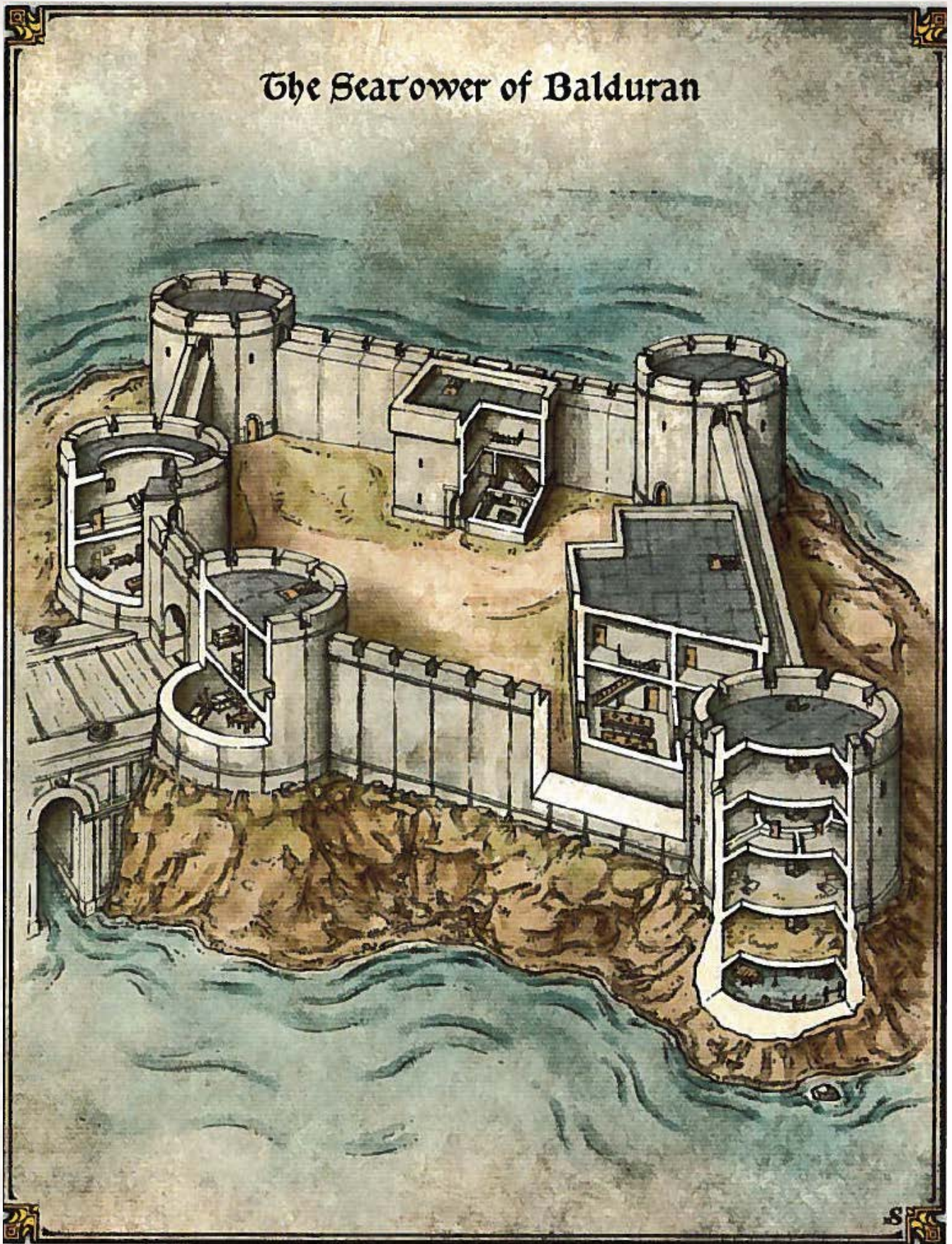
La alta población de soldados en el distrito de la Torre Marítima ha causado la alta concentración de tabernas, salas de festa y casinos de apuestas. Estos negocios se hallan apiñados a lo largo del río, tan lejos como es posible de las viejas murallas y de las calles de moda de la Sierra florida. Casa cada día de paga del Puño Ardiente, el distrito de la Torre Marítima se convierte en la zona más ruidosa de Puerta de Baldur y los oficiales del Puño Ardiente reciben un sin número de quejas acerca de ruidos y peléas de sus vecinos de los distritos de las Mansiones y de la Sierra florida.

Puerta de Baldur y los oficiales del Puño Ardiente reciben un sinnúmero de quejas acerca de ruidos y peléas de sus vecinos de los distritos de las Mansiones y de la Sierra florida.





## The Seatower of Balduran





## EXTRAMUROS

Incluso aunque los Duques cobran impuestos sobre las zonas de Extramuros y nominalmente controlan el área, rara vez ejercen poder sobre ella. Ni la Guardia ni el Puño Ardiente patrullan estos distritos llenos de pobreza. En caso de asedio, los residentes de Extramuros pueden huir dentro de las murallas de la Puerta; si son lo suficientemente rápidos.

En condiciones normales, los residentes de Extramuros debe confiar en vecinos y amigos para obtener justicia o pagar por recibir la protección de la Cofradía. A pesar de este estado de la situación, la zona sin Ley de Extramuros no está madura para ser conquistada, dado que el Puño Ardiente aplastaría brutalmente cualquier intento de hacerlo. Así, aunque el crimen y la violencia son cosas comunes en las zonas de Extramuros, la gente es todavía capaz de realizar negocios.

Las zonas de Extramuros se expanden sin control ni razón, sus calles llenas de barro un entramado de chabolas, forjas, tenerías, talleres de tinte, mataderos, establos, rediles, cercados y montones de estiércol. Su distribución y arquitectura son una mezcla de estilos y construcciones sin regular. Muchos edificios están contruidos de madera y adobe. Una significativa cantidad de comercio tiene lugar esta peligrosa zona sin vigilar, donde viven los "foráneos" (gente de fuera demasiado pobre como para alojarse en la Ciudad Inferior, tratantes de negocios poco visibles o ilícitos y los fuera de la ley).

Las zonas de Extramuros amenazan con sobrepasar a los visitantes a la Puerta de Baldur. En un día cualquiera, un paseante podría encontrar una grupo de perro callejeros, gente anunciando sus mercancías, mozos de establos luchando por atraer a su clientela, ruidosos animales encerrados en un cercado al lado de la carretera, bandadas de gallinas y gansos, pedigüños levantando sus manos y murmurando en lenguas desconocidas, y una mezcolanza de olores penetrantes.

Los Patricios que necesitan atravesar este laberinto lo hacen dentro de carruajes cerrados y con cortinas, su interior perfumando con flores frescas o cojines perfumados.

Otros visitantes portan un pañuelo perfumado en agua de rosas o jugo fresco de limón traído de Calimshan. La gente que vive Extramuros simplemente se ha acostumbrado al olor.

Al contrario que en las Ciudades Superior e inferior, los días y las noches en Extramuros son prácticamente iguales. La gente vive por turnos y duerme cuando puede, por lo que los hediendo arrabales son siempre un hervidero de actividad. Por ejemplo, aunque Hulthar el forjador de espadas puede no estar disponible en un momento dado, varios de sus competidores si tendrán abiertos sus negocios en ese momento.

**Hediondos y Ruidosos:** Los negocios que se consideran como ofensivos para el público por el ruido o los olores que producen están prohibidos dentro de los muros de la

ciudad, por lo que las zonas de Extramuros albergan los oficios más ruidoso y olorosos. Carniceros, herreros, curtidores, artesanos del tinte, albañiles, ganaderos y bataneros realizan todos sus negocios Extramuros y venden luego sus mercancías dentro de los muros de la ciudad. Los más exitosos tienen tiendas en la ciudad Inferior a las que llevan sus mercancías; el resto acaba vendiéndolas luego en el Amplio. Por supuesto, las ventas a los residentes de Extramuros son manejadas directamente, esquivando así las tasas e impuestos de la ciudad

A pesar de los costos reducidos de operar Extramuros, los mercaderes todavía llevan sus mejores mercancías dentro de las murallas, dejando los distritos más pobres para que sirven como mercado de los productos de menor calidad defectuosos o robados.

El crimen se paga bien en Extramuros, donde los carteristas campan a sus anchas, los esclavistas compran, drogan y esconden nuevo "ganado" y los vendedores de venenos "hacen su negocio".

**Cercados, Establos y Almacenes:** Debido a las estrechas y empinadas calles y al deseo de los patricios de mantener Puerta de Baldur limpia, no se permiten animales mayores que un Pavo real dentro de los muros (los animales domesticados que más a menudo puede ver uno en la ciudad son los gatos, tanto domesticados como salvajes. Los Baldurianos creen que trae mala suerte matar a un gato, especialmente porque ayudan a mantener bajo control el constante influjo de sabandijas traídas por barco).

Esta prohibición de entrar animales grandes significa que los establecimientos de Extramuros son los responsables de recibir caravanas, descargar las mercancías en almacenes para que luego sean llevadas con porteadores hasta la ciudad, y de mantener en establos a los caballos y bestias de carga. Además, rebaños de ovejas y cabras y manadas de caballos, piaras de cercos y rebaños de vacas disponibles para su compra son mantenidas en cercados. El Puño Ardiente paga a veces a algunos establos de Extramuros para que mantengan grupos de caballos y mulares para que sean mantenidos en reserva por si los miembros de la compañía mercenaria necesitan partir a caballo.

**Crisol de Culturas:** Puerta de baldur no toma partido en los conflictos de otras naciones o ciudades estado. Tampoco tiene feudos o forma alianzas permanentes en base a las acciones del Puño Ardiente fuera de la ciudad. Esta política de no alinearse en ninguna causa le ha ganado a la ciudad una reputación no del todo bien merecida de ser tolerante, y la ha convertido en un imán para los refugiados que buscan escapar de guerras u otros desastres.

Las batallas en Calimshan han llevado a muchas de las gentes de esa nación a viajar hacia el norte. De hecho, la población Calishita inmigrante ha construido una aldea amurallada al estilo tradicional Calishita.

A los Baldurianos les dio por llamarla la Pequeña Calimshan, y al final sus residentes adoptaron el nombre para sí.



Comunidades parecidas per más pequeñas salpican las zonas de extramuros, dándole a los inmigrantes unos trocitos de su patria en los que descansar sus cansadas cabezas y almas.

Los medianos ocupan de forma exclusiva un edificio en el Cruce del Wyrn; varios semiorcos que trabajan como portadores se alojan de forma permanente en los Ojos de Piedra; enanos escudo trabajan como herreros y forjadores en la Puerta Negra, y los gnomos del Alcázar de la Onza realizan la mayor parte del trabajo del latón de la ciudad.

**La Cofradía:** Al igual que cualquier otro cónclave de ladrones, la Cofradía intenta mantener un perfil bajo, y muchos de sus esfuerzos dentro de los muros se dedican a controlar los crímenes de tal forma que las actividades ilícitas no llamen mucho la atención. La organización criminal no gobierna en Extramuros, pero es el único grupo que tiene un grado de control significativo sobre la zona.

Muchos negocios y residentes de Extramuros pagan tasas de protección a la Cofradía. A cambio estos establecimientos y personas son marcados con un símbolo especial de estar fuera de límites para ladrones o vándalos, y la Cofradía se toma sus esfuerzos para cazar y acabar con cualquiera que no acepte sus decretos. El apelar a la ignorancia no sirve de disculpa.

**EL Cruce del Wyrn y la Roca del Wyrn:** Ninguna Ley controla la construcción en Extramuros, incluyendo el puente que recibe el nombre de Cruce del Wyrn. Edificios, tabernas y tiendas se apiñan por encima de ambos lados de este puente de piedra. Muchas estructuras sobre saliente se extienden por encima del Chionthar, y otras se inclinan sobre lo que se ha convertido en un sombrío y atestado callejón en el centro del puente.

La Roca del Wyrn se levanta entre ambos brazos del Puente, y el tráfico terrestre debe atravesar por en medio de la fortaleza del Puño Ardiente para llegar al otros lado. La fortaleza deja ambos puentes levadizos bajados hasta el ocaso, a no ser que un enorme barco mercante pague una cuantiosa tasa para que se deje levantado el puente levadizo del lado Norte.

Un pasadizo de piedra, repleto de aspilleras, rastrillos de metal y agujeros de muerte, atraviesa el fuerte.

Antes de que los viajeros puedan atravesarlo, deben pagar una tasa. La gente a pie paga 2 pc cada uno, y la gente que viaje con un carro o un carromato paga 1 Pp. Por 1 Po, un individuo puede comprar una licencia de paso que permite el paso por un número ilimitado de veces durante un mes. Para disminuir la probabilidad de fraude, ambos un oficial y el comprador deben firmar el documento en el momento de la compra para que el poseedor de la licencia pueda ser identificado.





## LA PEQUEÑA CALIMSHAN

La Pequeña Calimshan es a generalmente el lugar más ruidoso, animado y caótico en Puerta de Baldur, si exceptuamos el Amplio. El olor a canela y los sonidos de instrumentos exóticos a veces se escapan de sus muros y atraen a los curiosos hacia la aventura y el misterio.



Cuando se visita la Pequeña Calimshan es mejor entrar durante el día a través de uno de las puertas aojivadas del distrito. Cuando se hace oscuro, la mayor parte de las puertas hacia el exterior y muchas del interior se cierran y atrancan para protegerse de la plaga de ladrones del vecindario.

Los ladrones todavía se mueven cuando se hace oscuro, merodeando por encima de las calles a lo largo de los gruesos muros y atestados tejados, pero al menos su caminos son más difíciles y visibles.

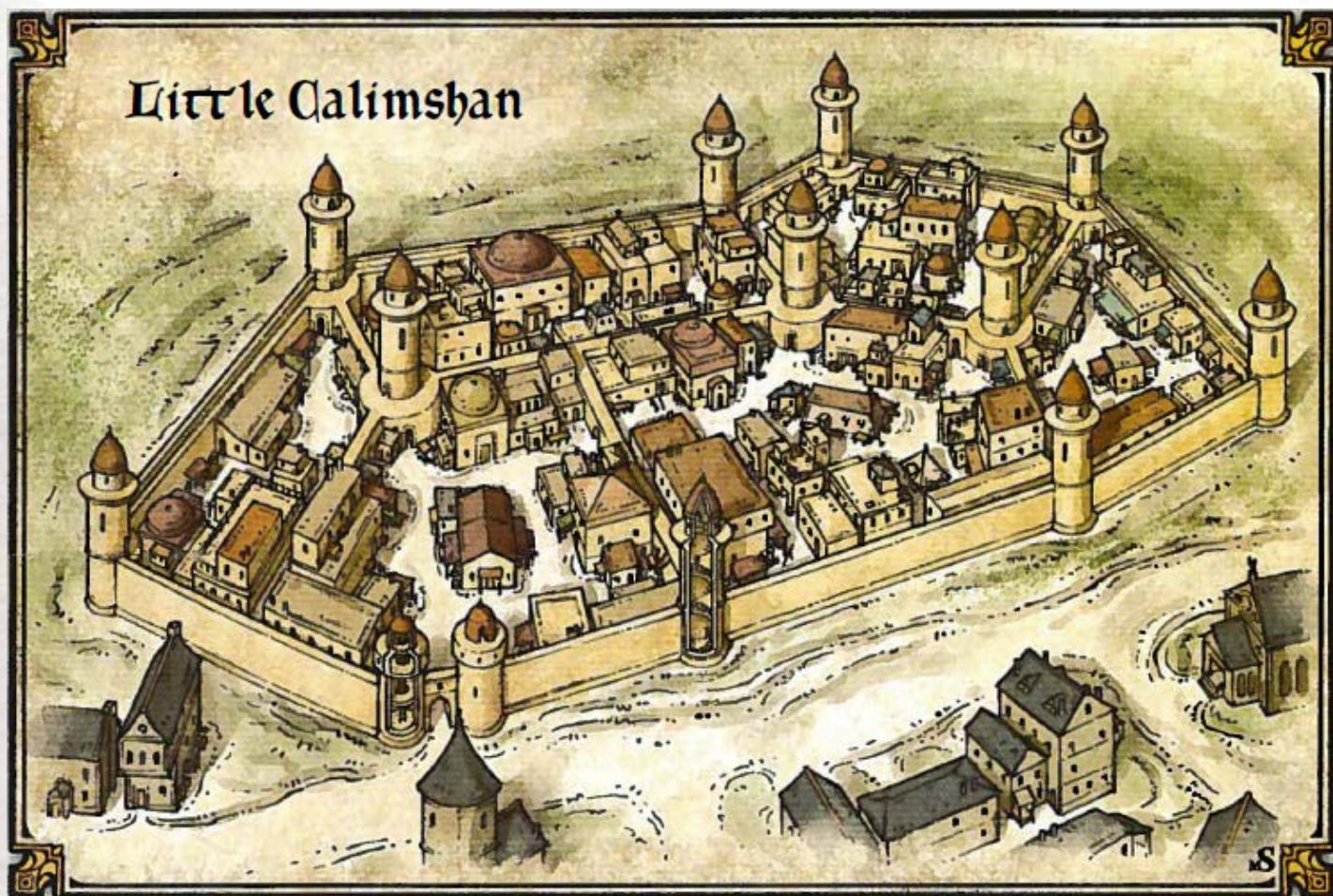
En Extramuros, determinar exactamente cuándo empiezan o terminan distritos vecinos como el Alcázar de la Onza o el Pie de la Cerda es motivo de agrios debates. La Pequeña Calimshan es una excepción. Sus muros de ladrillos y argamasa de 15 pies de altura y de 3 a 5 de espesor rematados con minaretes señalan sus límites. La gente se mueve por encima de sus muros como se estos fueran calles, algo en lo que en realidad se han convertido.

La Pequeña Calimshan se ha construido al estilo Calishita, lo que significa que se ha organizado como un Sabban (distrito) compuesto a su vez por múltiples drudachs (vecindarios). Cada Drudach está cerrado por muros, creando aldeas compartimentadas dentro del distrito. Típicamente, los habitantes de un drudach pertenecen a la misma familia extensa o tribu. Las partes superiores de un drudach están pavimentadas por lo que los locales pueden viajar fácilmente de un drudach a otros sin detenerse en las puertas. Desde arriba de los muros es relativamente fácil el ver el destino elegido y escoger un camino para llegar a él.

Los edificios de un drudach se apiñan los unos contra los otros lo más posible, a lo largo de los gruesos muros de la villa. Los edificios Calishitas y los muros de un drudach se construyen generalmente con ladrillos cubiertos con argamasa. Las tradicionales baldosas brillantes y trabajos decorativos con los ladrillos de Calimshan son menos comunes en Puerta de Baldur, ya que los que construyen y viven en la pequeña Calimshan carecen de los recursos económicos de un Pachá. Alguien familiar con los estilos arquitectónicos de un drudach sabría que la Pequeña Calimshan parece una chabola comparada con la Calimshan real.

Los drudachs tomados individualmente son bastante uniformes en sus contenidos, sino también en su distribución.





La mayor parte contienen un área religiosa, como un santuario, un templo u otro lugar sagrado; un lugar para refrescarse, normalmente un pozo o una fuente, pero a veces una taberna, posada o sala de festejos; un bazar o mercado de tiendas; un puñado de edificios de servicios

(herrería, armería o tenería); habitaciones para la familia y un amlakkan; para alojar a los amlakkar, un grupo de una docena o así de jóvenes que vigilen el drudach.

Pasar tiempo en un amlakkan se ha convertido de hecho en un camino para unirse como miembro en la Cofradía.

El centro de un Drudach es o bien su sitio más concurrido o bien un mercado. Finalmente, un drudach siempre tiene la morada de su druzir, o líder.




**Pequeña Calimshan**

La mayor parte de los Baldurianos ven los muros de la pequeña Calimshan desde el exterior y se imaginan a mercaderes Calishitas de manos suaves recostados en cojines de seda y que devoran delicatessen mientras se quejan del frío y la lluvia. Después de todo, los muros se levantaron en lo que pareció ser un abrir y cerrar de ojos, como gran cantidad de oro fluyendo de los cofres Calishitas a los gremios locales de constructores.

Y los Calishitas se relacionan solo entre ellos, tratando su hogar como una fortaleza y rara vez entrando en la ciudad propiamente dicha.

La gente menos ignorante recuerdan los barcos que llegaron durante la noche. Se acuerdan de los rostros asustados de los niños y las caras llenas de cansancio y resolución de los adultos.





Todavía pueden escucharse decir que la posada estaba llana o decir que no entendían lo que les estaban diciendo incluso aunque las expresiones de los Calishitas y sus gestos desesperados hablaban claramente en cualquier lenguaje.

Movidos a toda prisa por la ciudad, y cargados a impuestos por el privilegio de ser echados en mitad de la noche, los refugiados encontraron su camino hasta el único lugar donde fueron bienvenidos: un antiguo caravanseraí Calishita en los alrededores de la ciudad.

El propietario quedó sobrepasado, pero una vez escuchó las descripciones de sus compatriotas de las guerras que habían consumido el sur, su hogar se convirtió en el de todos ellos.

Con cada última pieza de cobre de la riqueza que los viajeros habían traído consigo, pagaron los inflados precios que les demandaron los gremios para construir sus hogares, construyendo desde el Caravanseraí, como ha sido la costumbre Calishita durante generaciones.

Hasta que pudieran volver a Calimshan, vivirían tras los muros, sienten tan hospitalarios hacia los Baldurianos como los Baldurianos son con ellos. Residen todavía detrás de los muros, y allí pocos no Calishitas son bienvenidos.

La gente de la Pequeña Calimshan destaca entre el resto de los demás Baldurianos porque la mayor parte sigue vistiendo las modas del sur sin importar el clima local.

Hablar su propia lengua gutural, el Alzhedo, es un motivo de orgullo, incluso aunque casi todos ellos pueden comunicarse en Común y Chondathano lo suficientemente bien como para ser comprendidos.

Estos pequeños actos de rebelión contra las costumbres locales hablan no solo acerca de las continuas fricciones entre su asentamiento y el resto de Puerta de Baldur, sino del deseo de muchos de ellos de volver a sus vidas en el Sur.

El deseo de los Calishitas de las cosas de su tierra natal ha llevado a comerciantes caravaneros del Sur a entregar sus cargas directamente en la Pequeña Calimshan.

Esta ruta comercial comenzó con la venta fortuita de unas cuantas cosas que los comerciantes tenían por casualidad, pero ahora las caravanas traen esas cosas en cantidades tan grandes como se lo pueden permitir.

Los Baldurianos interesados en comprar sedas, cerveza de las Arenas Doradas, objetos hechos de acero Calishita y otros objetos esotéricos, salen ahora con regularidad de la ciudad para comprar en los bazares de la Pequeña Calimshan, los cuales se abren a los extranjeros durante unas cuantas horas a mediodía todos los días.

Este desarrollo de sucesos causó algo de consternación en el Parlamento de los Pares debido a la pérdida de

beneficios que esto suponía para la ciudad por la pérdida de impuestos en la Puerta de Baldur y en las tasas portuarias pero el Concejo de los cuatro ha aliviado estas preocupaciones instituyendo una tasa especial sobre los negocios desarrollados en una "fortificación construida en las tierras de los alrededores".



## EL CRUCE DEL WYRM Y LA ROCA DEL WYRM

El primer signo de civilización que podrá ver un viajero en bote viajando por el Chionthar o viniendo desde el Sur o desde el Este, será probablemente la Roca del Wyrn, un impresionante fuerte que se levanta a gran altura por encima de la superficie del agua.

El Cruce del Wyrn, el puente que se arquea sobre el las aguas de lento fluir del río, conecta el islote del fuerte a los distritos de Extramuros de las Canciones Gemelas en el lado Norte y con Aldéa Ribereña en el Sur.

Edificios y puestos de mercaderes, los cuales varían desde chabolas a edificios adornados, se apilan los unos sobre los otros durante toda la longitud del Cruce del Wyrn, haciendo imposible el ver el agua desde la



Cruce del Wyrn

estrecha y atestada carretera que se abre a través de las estructuras. Establecimientos colgados de forma precarios sobre los lados del río se desequilibran ocasionalmente y caen al agua. Una estructura así a veces se lleva con ella a sus ocupantes. Cualquiera atrapado en el interior de un edificio así no puede esperar recibir ninguna ayuda.

El Puño requiere que todos los edificios en el puente sean construidos con madera ligera o con adobe, para evitar que uno de los segmentos del puente se colapse con el peso de las estructuras que soporta. Sin embargo, la contrapartida es que los incendios son un riesgo constante.

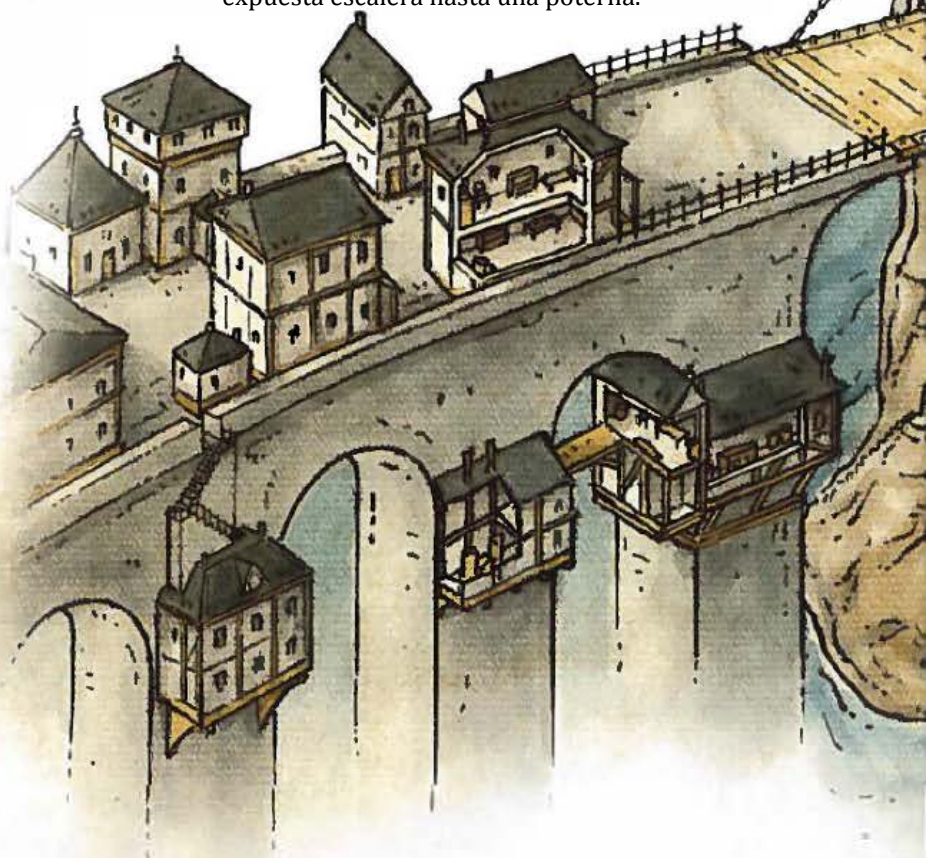
Los dos brazos del puente se extienden directamente desde la orilla hasta la Roca del Wyrn. La profundidad del río y los altos arcos del puente permiten el paso sin problemas a la mayor parte de los barcos.

Sin embargo, los mayores barcos de vela deben pasar por el lado Norte de la Roca del Wyrn, donde las aguas son más profundas. El mejor momento para hacerlo es durante la noche, cuando los puentes levadizos están izados, pero un capitán con prisas puede solicitar pasar durante el día. Este servicio especial requiere del pago de una tasa al Puño Ardiente, la cual la

compañía mercenaria comparte con la ciudad. Para capitanes que tengan que cumplir con un calendario apretado con un envío de gran tamaño, la inconveniencia vale a veces la pena.

La Roca del Wyrn es una fortaleza formidable. Aspilleras cubren sus muros de granito de un pie de espesor, prometiendo ofrecer un desafío formidable a cualquiera lo suficientemente tonto como para tomar por asalto la estructura desde el agua. La fortaleza ocupa la mayor parte del islote, dejando solo unas pequeñas terrazas entre sus empinadas paredes y una zambullida debajo en el río. La casi constante lluvia del área y las corrientes del río han suavizado las paredes del islote, las cuales están casi siempre resbaladizas por las algas. Intentar escalar la pequeña isla mientras se es atacado por los arqueros del puente sería un plan suicida.

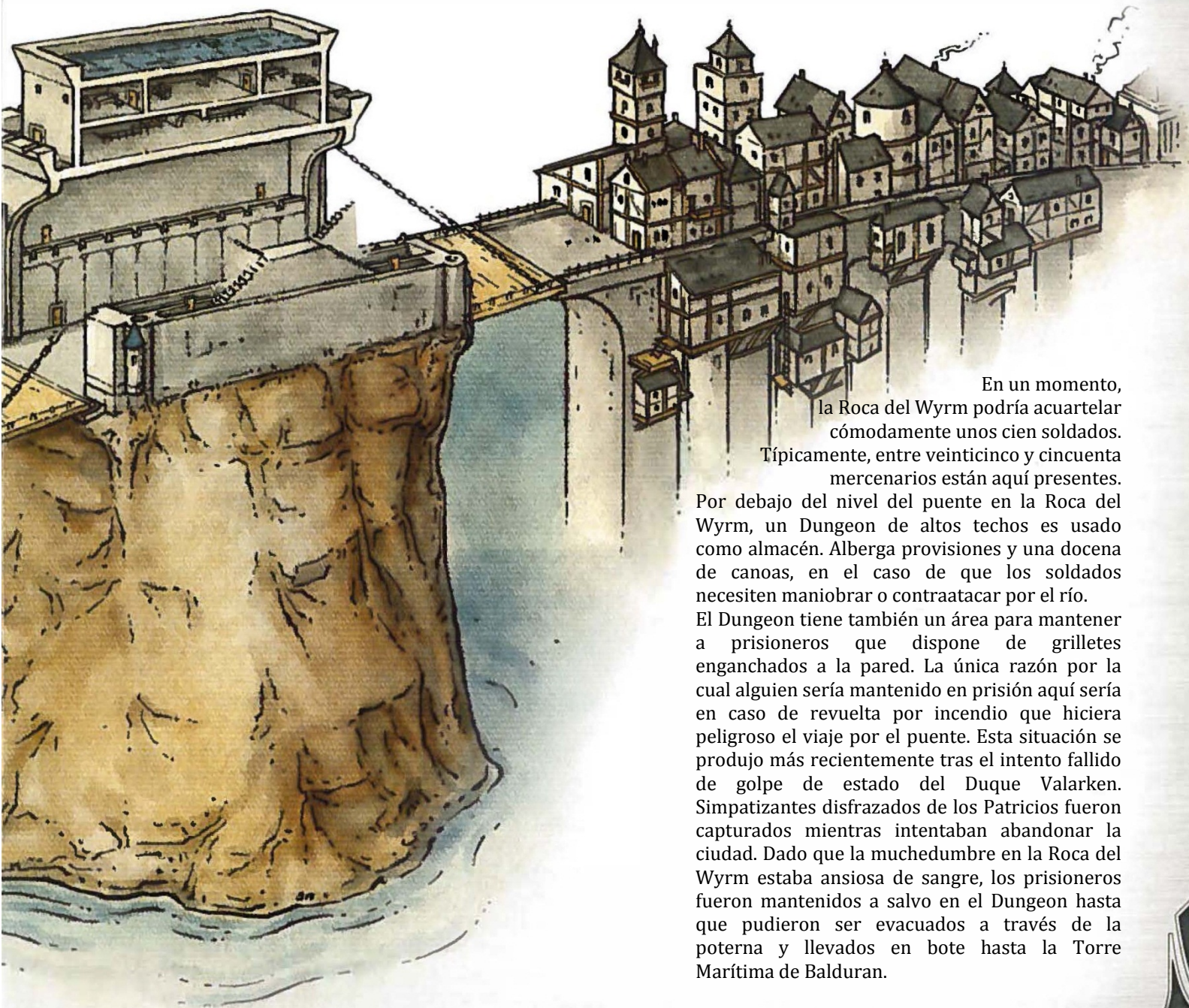
Cuando los puentes levadizos están levantados, la única forma de entrar a la roca del Wyrn es trepar por una empinada y completamente expuesta escalera hasta una poterna.





Y avistar el pequeño embarcadero, el cual se halla muy abajo, tras las largas, empinadas y expuestas escaleras, e un desafío en sí mismo. No existen rodeos alrededor del fuerte; todo el tráfico que quiera cruzar al otro lado del puente debe hacerlo a través del túnel guardado de la fortaleza. Un panel pintado con el emblema del Puño Ardiente cuelga por encima de la entrada del túnel. El túnel domina el primer piso del fuerte y está repleto de agujeros de muerte y aspilleras. Varias oficinas y cámaras que dan soporte a la recogida de tasas y proporcionan algo de comodidad a los guardias completan el primer piso de la torre.

El segundo piso de a Roca del Wyrn es una bien provista armería llena de aceite, rocas, jabalinas, flechas y otros objetos diseñados para cavar con invasores. Los huéspedes en su camino hacia el segundo piso son advertidos de tener cuidado por donde pisan, por el peligro de romperse un tobillo por pisar dentro de un agujero de muerte. (Esta advertencia es simplemente diversión para los aburridos guardias; todos los agujeros de muerte suelen estar cubiertos en condiciones normales para impedir esos accidentes y para impedir que los viajeros arrojen basura a través de ellos). Sobre la armería se hallan los barracones de los oficiales y soldados alistados. Una galería de tiro rodea cada nivel de barracones.



En un momento, la Roca del Wyrn podría acuartelar cómodamente unos cien soldados. Típicamente, entre veinticinco y cincuenta mercenarios están aquí presentes.

Por debajo del nivel del puente en la Roca del Wyrn, un Dungeon de altos techos es usado como almacén. Alberga provisiones y una docena de canoas, en el caso de que los soldados necesiten maniobrar o contraatacar por el río.

El Dungeon tiene también un área para mantener a prisioneros que dispone de grilletes enganchados a la pared. La única razón por la cual alguien sería mantenido en prisión aquí sería en caso de revuelta por incendio que hiciera peligroso el viaje por el puente. Esta situación se produjo más recientemente tras el intento fallido de golpe de estado del Duque Valarken. Simpatizantes disfrazados de los Patricios fueron capturados mientras intentaban abandonar la ciudad. Dado que la muchedumbre en la Roca del Wyrn estaba ansiosa de sangre, los prisioneros fueron mantenidos a salvo en el Dungeon hasta que pudieron ser evacuados a través de la poterna y llevados en bote hasta la Torre Marítima de Balduran.



# Un día en Puerta de Baldur

Un típico día en Puerta de Baldur amanece frío y húmedo, la débil luz grisácea filtrándose a través de las nieblas nocturnas. Las brumas permanecen hasta que el Sol está alto, manteniendo la ciudad inferior cubierta por las penumbras hasta bastante tiempo después de que el día se haya aclarado en la Ciudad Superior.

Las primeras luces encuentran la Ciudad Superior en casi completo silencio. Solo algunas patrullas de la Guardia vestidas de negro se ven en las calles, moviéndose casi tan silenciosamente como un fantasma. Mientras los primeros brillos del alba tiñen la oscuridad, los fuegos son encendidos y se deja que las linternas se apaguen, los deliciosos olores de la comida se hacen más fuertes y comienzan a invadir las calles, y sirvientes ataviados con sus libreas salen para cumplir encargos urgentes o se dirigen hacia el Amplio para esperar la llegada de los mercaderes.

Las cocinas en las grandes mansiones han estado atareadas durante la noche. Los sirvientes usan bombas de mano para traer agua de las cisternas en sótanos y tejados, la han calentado usando carbón o leña traídas el día anterior, y luego bombean el agua caliente en bañeras o pilas en la cocina. Los desagües y colectores, rara vez lo suficientemente grandes como para ser llamados alcantarillas, se llevan el agua ya usada.

En el otro lado de Puerta de Baldur; el gran y oscuro arco en el muro por el cual la ciudad recibe su nombre; los mercaderes y sus ayudantes dan golpes con los pies y murmuran en la fría penumbra, intentando mantenerse calientes mientras esperan a que la puerta se abra para que puedan comenzar a vender en el Amplio. Sostienen sus carros, bandejas cubiertas y comidas calientes cubiertas con telas, y portan sacos y sillas plegables colgando de arneses.

Estos mercaderes y sus ayudantes llevan horas despiertos, preparando y cargando sus mercancías en la Ciudad Inferior. Si lo venden todo antes de mediodía o de primera hora de la tarde se habrán ganado un corto descanso y una siesta; después comprarán o recogerán de sus almacenes más ingredientes o materias primas necesarias para hacer las mercancías de mañana. Finalmente, buscarán acostarse pronto para poder levantarse en mitad de la noche, tomarse un plato y un té, y preparar sus mercancías otra vez.

Cuando las puertas a la Ciudad Superior se abren a los mercaderes y a los viajeros, las empinadas calles de la Ciudad inferior siguen sumidas en la penumbra. Siguen siendo oscuras hasta que el sol sube lo suficiente para brillar por encima de los acantilados y brilla directamente sobre la empinada media luna de multicolores edificios apelotonados que descienden por la ladera hasta los altos y estrechos almacenes de los muelles, donde las nieblas se rinden las últimas.

Mientras los mercaderes colocan sus puestos en el Amplio, los sirvientes de los ricos se mezclan entre ellos para

comprar los mejores productos y la comida más fresca. Estos sirvientes compran en el Amplio durante toda la mañana. Sus señores se levantan tarde y rara vez salen de las puertas de sus casas antes de mediodía, cuando sus jornadas de trabajo comienza; si es que trabajan, claro está.

La mayor parte de los patricios de la Ciudad Superior se alargan en sus fiestas matutinas y se preparan para sus próximas reuniones sociales vespertinas. Los más emprendedores de ellos se levantan pronto y desayunan en barras platos calientes de pescado o anguilas ahumadas en trozos y bollos de nueces recién horneados cubiertos de mantequilla de hierbas. Luego marchan para ver sus inversiones y realizar negocios, a veces en las casas de comercio de la Ciudad Inferior o en pequeñas tabernas, donde los extranjeros acuden a negociar.

Por la tarde, los patriarcas menos madrugadores dejan sus hogares para ir de compras, realizar tratos de negocios e inspeccionar nuevas mercancías o escuchar ofertas. La rueda de cenas y juergas que domina las vidas de los ricos y poderosos de la Puerta comienza a principio de la tarde y continúa hasta altas horas de la madrugada.


Las lujosas vidas de los ricos se suceden en el ojo de una tormenta. Alrededor de los patricios, los sirvientes se apresuran constantemente. Al alba, los fuegos de las cocinas llevan ya horas ardiendo. El frenesí diario de cocinar,, limpiar, hacer encargos y organizar los asuntos comienza también con las primeras luces y continúa durante todo el día, fuera de la vista de los señores de los sirvientes.

En la Ciudad Inferior, las tiendas y los cafés abren sus puertas al negocio mientras otros Baldurianos comienzan sus rutinas diarias. La ciudad se llena de gente que sube y baja las empinadas calles. En el puerto, los muelles nunca duermen, pero la luz del día trae con ella un mayor tráfico de barcos y de movimiento de mercancías entre barcos, almacenes, tiendas y el Amplio.

Al igual que los mercaderes esperan al alba para entrar al ancho, los buhoneros, viajeros y trabajadores se agolpan en la carretera del Norte fuera de la Puerta del Dragón Negro, esperando entrar en la Ciudad Alta.

La Ciudad Alta actúa como un punto de parada en el tráfico del Camino del Comercio, deteniendo a los viajeros que van hacia el Sur en la Puerta negra mientras que aquellos que viajan hacia el Norte pueden disfrutar de la hospitalidad de la Ciudad Inferior durante toda la noche, a no ser que no llegaran a pasar a través de la Roca del Wyrn antes del ocaso.





La fortaleza levanta sus puente en el ocaso y los baja otra vez cuando las primeras luces de la mañana tocan el extremo de sus torres.

Un día típico en Puerta de Baldur es frío y húmedo, su débil luz filtrándose a través de las nieblas nocturnas. Las brumas permanecen hasta que el sol está alto, manteniendo la Ciudad Inferior bajo un manto gris hasta mucho después de que la Ciudad Superior ya esté despejada.

La mayor parte de mercaderes que viajan por el Camino del Comercio o por el Camino de la Costa usan la ciudad como el destino final de sus viajes, descargando mercancías y comprando nuevas cargas para sus viajes de vuelta. Las caravanas que pasan por la ciudad usan Puerta de Baldur para intercambiar bestias de carga.

Dejan sus caballos o mulas en la Puerta Negro o en Extramuros, hacen que sus mercancías sean porteadas a través de la ciudad, y recogen nuevos animales en el otro lado.

De hecho, deben hacerlo así, ya que los animales más grandes que un pavo real están prohibidos dentro de los muros de la ciudad.

Para el momento en el que las rutas hacia la ciudad son abiertas, los negocios en el puerto llevan ya horas trabajando. Nunca realmente parado, el trabajo en el Puerto Gris vuelve a comenzar en mitad de las sombras de antes del alba según la flota pesquera vuelve del trabajo de ayer y los barcos de carga que esperan la llegada de la mañana se apresuran para conseguir los mejores espacios en los muelles. Pronto, el sonido de los renqueantes vagones de carga, el crujido de las grúas movidas por escuadras de estibadores, el rechinar de las cuerdas y del cordaje de los barcos y las voces de las gaviotas y estibadores se mezclan en el inconfundible clamor del puerto de la ciudad.

Según el día va avanzando, la Puerta de Baldur se va constantemente volviendo cada vez más ruidosa y llena de gente. La mayor parte de los negocios son llevados a cabo durante la mitad del día, por lo que las comidas a mediodía con todos sentados a la mesa no son comunes en la ciudad. Los patricios que viven sus vidas de lujo, sin embargo, sí que comen a mediodía, bebiendo siropes o vino aguado o brandy de frutas, y mordisqueando tartaletas. Estas pequeñas pastas tienen rellenos dulces o salados. Por tradición los hors d'oeuvre salados tienen forma de diamante y los dulces son redondos.

La mayor parte del resto de la gente pasa el día trabajando duramente, comprando y levando comida con ellos para comer cuando puede, mientras “dan el clavo”, un dicho popular que se refiere a las botas claveteadas que la mayor parte de los habitantes de la Ciudad Inferior llevan para disminuir las probabilidades de resbalar en las resbaladizas calles empedradas.

Los Baldurianos que tienen tiempo típicamente frecuentan cafés y se relajan con una copa de té o café y un poco de pan dulce.

El movimiento en la ciudad alcanza un ritmo frenético junto antes del ocaso. Los últimos envíos a las mansiones de la Ciudad Superior son hechos con premura, la Guardia comienza a desalojar el Amplio, los ciudadanos más temerosos se apresuran a terminar sus tareas antes de que la luz baje y “la mala gente” comienza a salir, las despensas son inventariadas con prisa, y los sirvientes son enviados a hacer compras del último minuto o hacer los pedidos para mercancías que deben ser enviadas al día siguiente.

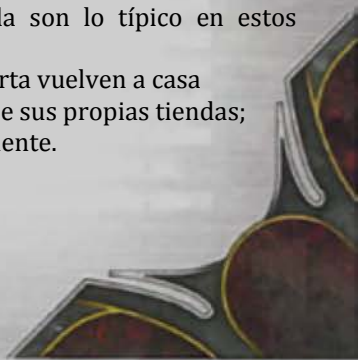
Los panaderos que primero abrieron sus postigos para vender pasteles de carne de cerco o rollos morenos (estos últimos rellenos de carne de pollo, pavo o aves de caza como pichón) a sus vecinos de la Ciudad Inferior antes del alba se preparan ahora para cerrar sus tiendas. Sus mensajeros llevan los últimos encargos de rollos y barras de pan a los cafés, posadas y tabernas mientras los panaderas envuelven la mercancía sobrante para venderla a precios reducidos al día siguiente.

Los patricios cenan otra vez cerca del ocaso. Luego o bien se van de fiesta o juegan o se dedican al ocio, como leer, actuar, escuchar música, jugar o apostar. Las tardes tranquilas son disfrutadas en casa o en otra mansión. Si es lo último, soldados de la Guardia escolta a los visitantes a casa mientras los borrachos típicamente se quedan a dormir la mona. Mientras tanto los patricios más festeros bailan, beben flirtean, charlan y se dedican al “deporte”, lo que suele consistir en juegos y resolución de misterios preparados en casa.

El emborracharse y el libertinaje, considerados escandalosos en otros momentos y ocasiones, son perfectamente aceptables en esas fiestas. En contraste, la estricta etiqueta prevalece en las fiestas de los patricios, en las cuales se discute de política, negocios, discusiones metafísicas y hay entretenimientos con bardos, músicos y actores.

La puesta de sol ve el cierre de la mayor parte de las tiendas. Pero las citas de negocios a veces requieren de complicados patrones de llamadas o santos y señas, y la gente de la Ciudad Inferior y de Extramuros que tiene el deseo, energía y monedas va a las tabernas, como la Taberna de la Canción Élfica o a Jopalin, y a otros locales de diversión. Durante “el reviente”, como la mayor parte de los locales llaman a esta parte del día, músicos contratados realizan breves actuaciones callejeras para atraer la atención de los viandantes para que pasen dentro de las tabernas, posadas y clubs. Jarras de bebida, grandes cuencos de cocido, pan y manzanas y pescados a la parrilla son lo típico en estos establecimientos.

Después, los trabajadores de la Puerta vuelven a casa para dormir, a veces en los suelos de sus propias tiendas; y todo vuelve a empezar al día siguiente.





# UNA NOCHE EN PUERTA DE BALDUR

Una espera niebla remolonea en la húmeda y fría noche. Ecos de pasos y los sonidos más pesados y sonoros de barriles y cajones siendo descargados o puertas cerrándose resuenan con fuerza en la noche. Parecen venir de todos lados, incluyendo del escasamente visible cielo nocturno, donde solo unas pocas estrellas titilan a través de la niebla. Y como siempre, el suave ruido de incontables ratas puede ser escuchado.

Aunque es difícil de ver más allá de un bastón, o incluso una pértiga, de las cuales hay cientos en uso en el puerto; la ciudad está viva durante la noche

Es diferente en la Ciudad Superior, la cual “duerme” en su mayor parte porque mueve todas las actividades al interior de sus altas y grandiosas estructuras de las cuales solo escapan a las silenciosas calles olores de comida y las ocasionales descargas de fuegos artificiales.

De cualquier forma, Puerta de baldur es una ciudad que nunca se apaga. Se hace más silenciosa que durante el día y mucho más privada, en parte porque los ruidos en las calles del trajín de mercancías y de las tiendas desaparece, pero fundamentalmente se debe a la niebla.

A no ser que una tormenta se haya desatado o que “sople un cambio de tiempo” (la expresión local para un frente de aire caliente o de aire frío que esté pasando por la zona), los vientos alrededor de la ciudad tienden a calmarse durante la noche, haciendo que las brumas del río se condensen en una espesa niebla. En la ciudad Inferior la visibilidad baja bruscamente hasta unos 60 pies bajo la luz de las linternas o hasta longitud de un brazo de marinero bajo completa oscuridad. A no ser que se acompañe por un calor tan intenso como para que evapore la niebla, como el generado por un barco o edificio en llamas, todo el humo se ve atrapado, haciendo que la niebla se espese y haciendo que esta huela muy fuerte a lo que sea que uno este quemando.

En la húmeda y fría Puerta de Baldur, muchos hogares, estufas y hornos se mantienen encendidos, enviando humo a la atmósfera. A través de este húmedo mundo de olores apagados y visión disminuida, los Baldurianos se mueven con cuidado, a veces recurriendo a las linternas y a moverse en grupos. La Guardia y el Puño Ardiente patrullan de forma frecuente, y mucha gente se mueve por las calles, muchos de ellos dedicados a negocios legítimos y otros a cosas ilícitas.

Cualquier ciudadano de la Ciudad Inferior que escuche tres toques rápidos en su puerta o postigo, seguidos por un cuarto más seco y fuerte, sabe que fuera hay alguien dispuesto a pagar 2 Pc o más por “hacer la mota” o proporcionar albergue rápido y temporal ya sea del Puño Ardiente o de alguien a quien teman. Algunos residentes de edificios estratégicamente situados, como aquellos situados en giros muy cerrados en las calles más empinadas de la Ciudad Inferior, a lo largo de callejones estrechos o cerca de las Puertas de la Ciudad, hace estas tasas su forma de vida

Cualquiera que pida hacer la mota y que luego robe o ataque al ciudadano que da cobijo es marcado en toda la ciudad como un “ahogador”, alguien no mejor que una rata que debería ser ahogado.

El traidor pasa instantáneamente a no poder ser miembro de la cofradía o de ningún coster, a no ser aceptable para firmar ningún contrato y nadie le ofrecerá hacer la mota en el futuro. Por tanto, aquellos que violan este código no deben dejar supervivientes y asegurarse de que nadie pueda identificarlos. Y en la atestada ciudad, los sonidos de lucha siempre hacen que alguien abra los postigos.

Cualquiera que sea visto portando una máscara que no esté visitando una sala de fiestas o una fiesta en la Ciudad Superior llama inmediatamente la atención.

En una noche típica, cuando la Ciudad Inferior está cubierta por la niebla, las brumas suelen ser más ligeras en la Ciudad Superior, donde la luz de la luna hace brillar a las brumas con un blanco lechoso, delineando las siluetas de personas de pie o moviéndose a menos de 140 pies.

Aprendices de magos escoltados por la Guardia hacen patrullas para volver a lanzar cualquier conjuro de luz que haya fallado o haya sido disipado, asegurándose por tanto que la Ciudad Superior esté siempre bien iluminada y de que las Patrullas de la Guardia puedan ver a cualquier con quien se encuentren fuera de las puertas.

El único lugar donde no se necesitan linternas den mano en la Ciudad Inferior es en los muelles y entre los almacenes circundantes, donde grandes lámparas de aceite permanentes están encendidas en todo momento para ayudar en la tarea de cargar y descargar los barcos. Estas lámparas está fijadas a “pértigas” hechas con troncos o fijadas a grúas y montadas en un eje entre dos posters levantados, ya bien en el muelle entre algunos edificios o bien levantándose desde los pilares que sostienen los embarcaderos.

Normalmente, unas cadenas cerradas controlan el ángulo de las pértigas, por lo que las lámparas pueden ser bajadas para rellenarlas de aceite o elevadas a varias alturas de tal forma que iluminen zonas específicas. La mayor parte del aceite de estas lámpara provienen de pescado o ballena y produce mucho humo y de fuerte olor.

La aguas del puerto y del río suelen estar tan ocupadas por la noche como los muelles. Los grandes barcos mercantes rara vez suelen llegar después de la puesta del sol, pero botes de remos suelen llevar a los marineros a tierra desde los barcos anclados en aguas abiertas y viceversa, y los barcos pesqueros salen río abajo con la esperanza de llegar al mar antes del alba y volver a tiempo al día siguiente.

Los jóvenes más pobres de la ciudad para capturar con ganchos pescados o la ocasional foca atraída por las luces



de las lámparas, para capturar con redes gaviotas posadas encima de los pilares y para ir a “excavar” anguilas, normalmente usando como cebo un puñado de ratas muertas atadas por las colas o usando la cabeza cortada de algún animal que se haya podrido demasiado como para poder cocinarla

Muchos de aquellos que no están trabajando buscan la vida nocturna de la ciudad durante las horas de oscuridad. Una lámpara con los cristales tintados de verde delante de la puerta de un establecimiento señala que el lugar; quizás por debajo del nivel del suelo, pero a veces solo dentro; está abierto para negocios. Estos establecimientos varían desde los establecimientos socialmente reconocidos o “de capas buenas”, como la Taberna de la Canción Élfica, o estrechas habitaciones en las cuales pequeños grupos ya establecidos de Baldurianos se reúnen para sus juegos y su intercambio de rumores. Essos Grupos suelen reunirse para apostar unas monedillas a las cartas o los dados. Una gran cantidad de negocios cara a cara, ya sean fuera de la ley o legales, se desarrollan en estos lugares.

Los trabajadores diurnos dominan el tráfico de la primera mitad de cualquier noche, cuando visitan esos lugares y toman su primera comida fuerte del día, se divierten con los cotilleos y flirteando, y buscan a alguien para que los contrate para el día siguiente. Según la noche va avanzando Baldurianos de cuna más baja que se levantan por las tardes para trabajar durante las horas más tardías llegan para sus desayunos. Los ruidos de sus trabajos puertas adentro pueden ser escuchado durante la segunda mitad de cada noche en Extramuros, pero las leyes limitan los trabajos ruidosos durante la noche en la Ciudad Inferior y los prohíben totalmente en la Ciudad Superior.

Otros individuos se reúnen para encuentros y comidas durante la noche; bebedores compulsivos, criminales de toda suerte, los fuera de la ley y cualquiera que busque un lugar seco en una noche húmeda y fría acaba siendo el último cliente en cualquier lugar de negocios todavía abierto durante las horas entre la medianoche y la mañana.

Tan ocupados están los residentes menos honestos de la Puerta que los puentes levadizos de la Roca del Wyrm, controlados por el Puño Ardiente, son levantados al cosaso para cortar el acceso hasta el amanecer a través de la fortaleza.

Los tenderos más tímidos y aquellos que tienen las mercancías más valiosas y vulnerables; notablemente joyería, perecederos y armas; cierran con la puesta de sol, vaciando sus tiendas ayudados por guardias privados o con la ayuda del Puño Ardiente, si hay individuos sospechosos sin ganas de irse.

Cierran las puertas, encadenan juntas las manijas de cualquier puerta doble, cierran los cerrojos y dejan caer gruesas barras de madera o metal dentro de abrazaderas, trabando así los goznes de las puertas y sus marcos, así como las puertas.

Las ventanas, que rara vez contienen cristal excepto en la Ciudad Superior, suelen estar cubiertas por robustos postigos batientes, los cuales son trabados de la misma forma que las puertas. En las zonas más peligrosas de Extramuros, rejas de barras de metal soldadas son fijadas en su lugar dentro de las ventanas. Las barras y las rejas son a veces encadenadas a manijas, rieles, muebles robustos o “perros”, los cuales son clavos de metal incrustados en agujeros en muros, suelo y techos, para impedir que sean arrancados por la fuerza.

Puerta de Baldur es famosa porque sus tenderos colocan ballestas en el interior de sus tiendas conectadas a alambres para “ventilar a los intrusos”. Algunos establecimientos tratan el tema de la seguridad de otra forma también decidida: nunca cierran y contratan a matones para que proporcionen seguridad armada.

Por la tarde, la Ciudad Superior vive el culmen de sus actos sociales en el interior de las mansiones. Las calles suelen estar desiertas salvo por las frecuentes patrullas de la Guardia y la ocasional séquito de patricios que viaja de mansión a mansión con sirvientes ataviados con las libreas de la casa y una respetable escolta de la Guardia. Cualquiera que grite durante la noche estando en la Ciudad Superior es probable que acabe siendo silenciosamente apalizado por la Guardia por no haber sido capaz de callarse cuando se le ordena (por supuesto, si el escandaloso es un patricio, se le llevará rápidamente al interior de su mansión).

Cuando llega el momento de irse a dormir, los patricios se retiran a sus hogares, o disfrutan de la hospitalidad de un viejo amigo. Muchos de los tenderos, trabajadores y artesanos se acostumbran a echarse una siesta en momentos varios del día (que es la verdadera razón por la cual las tiendas tienen una campanilla o un cencerro que suena cuando se abre la puerta principal) y a dormir cuando hay ruido y barullo a su alrededor. Esta capacidad les permite el poder descansar solo unas pocas horas cada noche y poder todavía levantarse en la oscuridad de la madrugada para prepararse para el siguiente día.

Muchos estibadores simplemente se tumban sobre montones de carga que todavía no va a ser movida en el interior de los almacenes y duermen hasta que son despertados para su siguiente turno. Otros se retiran a sus hogares y apartamentos, a veces durmiendo en habitaciones atestadas, ocupadas por una extensa familia, varias familias o múltiples realquilados. Aquellos que no tengan un lecho donde pasar la noche buscan cualquier sitio seco donde sea poco probable el ser visto por las patrullas del Puño Ardiente.

Según la noche se acaba, diferentes Baldurianos se levantan en sus diferentes pero entremezclados ritmos de despertarse, trabajar, divertirse y descansar, y la máquina al completo que es una ciudad viva comienza a funcionar durante otro día.



## HISTORIA DE LA CIUDAD

Los Sembianos tienen un dicho: "Quienquiera que controla la Puerta, controla las mercancías." La Puerta de Baldur se haya aproximadamente a mitad de camino entre Aguas profundas, conocida también como la Joya del Norte, y el reino de mercaderes de Amn. Controla también la desembocadura del río CHionthar, del cual dependen los reinos del corazón de Faerûn Cormyr y Sembia dependen para llegar rápidamente y de forma segura a Aguas Profundas y Amn. Los Baldurianos lo han hecho muy bien albergando reaprovisionando y cobrando impuestos a los viajeros y comerciantes de esos lugares.

A pesar de estas atractivas cualidades, Puerta de baldur ha sido un punto carente de importancia durante la mayor parte de sus historia, una aldea insignificante entre docenas a lo largo de la salvaje Costa de la Espada. Si se hubiera escrito alguna historia, hubiera hablado de crueles piratas, arrojados contrabandistas y heroicos granjeros intendo sobrevivir mientras se enfrentan a hordas de incursores y bárbaros orcos. La gran ciudad en que la Puerta se ha convertido fue hecha posible gracias a la filantropía de su tocayo, Balduran.

Cuando Balduran retornó de Anchorome, repartió libremente y de forma equitativa su riqueza pidiendo solo que una porción de ella fuera usada para construir su aldea natal, llamada entonces Puerto Gris. El gran explorador no era nadie que echara el ancla en un lugar durante mucho tiempo, por lo que izó velas para un segundo viaje a Anchorome del cual nunca volvió. A pesar de ello, la petición de Balduran de construir una muralla fue respetada y unos magníficos y fuertes parapetos de granito fueron construidos alrededor del asentamiento de la colina que miraba desde arriba al río.

La aldea de Puerto Gris creció mientras la gente se instalaba allí buscando la seguridad. El puerto era bueno y el lugar provó ser una excelente encrucijada para el comercio entre el Norte, el Sur y las tierras Corazón Occidentales. La riqueza fluyó con la gente. Nuevos edificios fueron construidos hasta que la ciudad sobrepasó los muros y se extendió hacia abajo por toda la ladera de la colina en forma de media luna hasta llegar abajo al puerto.

Los residentes comenzaron a llamar a la ciudad original la "villa vieja" y el área fuera de ella "el barullo", por la forma en la que los edificios estaban construidos los unos sobre los otros. Los descendientes de los habitantes originales de Puerto Gris y los residentes que eran lo suficientemente ricos como para comprar propiedades dentro de los muros, incluyendo marinero, granjeros y artesanos, apoyaron a la ciudad en crecimiento.

## La Guerra de los Impuestos

Según el influjo de extranjeros crecía, la Villa Vieja comenzó a cobrar impuestos por todas las mercancías y personajes que pasaban entre el puerto y la ciudad. Los capitanes que habían navegado al lado de Balduran protestaron por los impuestos y organizaron la oposición de los habitantes del Barullo. Los líderes entre los plebeyos dijeron que la muralla era un regalo de Balduran para

todos los residentes del área, por lo que el uso de la Puerta de Baldur para pasar a la Vieja Villa debería ser libre para todos.

El conflicto se resolvió en el juzgado que fue una guerra. Los marineros, piratas y duros habitantes del Barullo, se enfrentaron contra granjeros y mercaderes. Los últimos se hubieran derrumbado inmediatamente si no hubiera sido por la muralla, un hecho que luego llevó a la formación de la Guardia. Cuando los habitantes de las partes bajas finalmente atravesaron la Puerta de Baldur, los insurgentes decidieron atacar la Gran Sede, donde los defensores y sus familias habían buscado refugio, pero los cuatro capitanes más veteranos ordenaron mostrar clemencia. Se hizo una votación, el resultado de la cual mostró que las palabras juiciosas de los capitanes habían inspirado el llegar a una tregua.

Este momento fue el cimiento de como es gobernada en la actualidad Puerta de baldur. Los ciudadanos al completo eligieron a los cuatro capitanes para que fueran el cuerpo gobernante de la ciudad. Los cuatro capitanes fueron apodados "Duques" como muestra de respeto, aunque no fueran verdadera nobleza, y sirvieron de por vida de tal forma que discutían acerca de los asuntos de la ciudad y tomaban decisiones de forma conjunta. Cuando uno moría, una votación a nivel de la ciudad al completo elegía a un nuevo duque.

Aunque el tema de los impuestos fue aparcado durante un tiempo, los Duques llegaron a ver su necesidad, particularmente cuando la creciente comunidad del Barullo necesitaba de la construcción de murallas protectoras adicionales. Después, los residentes comenzaron a dejar de referirse a los dos distritos con los apodos de "Villa Vieja" y el Barullo", y adoptaron los nombres de "Ciudad Superior" y "Ciudad Inferior". Para entonces, los marineros habían llevado a otras tierras noticias de los disturbios, y la ciudad pasó a ser conocida para la mayor parte de Faerûn como "Puerta de Baldur".

## La Fundación del Puño Ardiente

La Ciudad Inferior era un área sin ley hasta que un guerrero llamado Eltan, un hijo oriundo de Puerto de Baldur, fundó en la ciudad la compañía mercenaria del Puño Ardiente; y al hacerlo unificó las muchas organizaciones mercenarias que había por toda esa región de la Costa de la Espada. Los guerreros se alistaron gustosos, expandiendo el dinámico grupo hasta llegar a casi los dos mil miembros.

El poder e influencia política que el Puño Ardiente le dio a Eltan le ganaron una posición como uno de los cuatro miembros del Consejo. En uno de sus primeros actos como Duque, Eltan puso rápidamente a los soldados del Puño Ardiente a realizar labores policiales, haciendo de la Ciudad Inferior su principal prioridad. Usó una porción de las tasas que los Duques recaudaban para pagar a los mercenarios. El establecimiento del Puño Ardiente le dio a Puerta de Baldur un estatus considerable como potencia militar en la Costa de la Espada, expandió los ingresos por impuestos de la ciudad, y trajo unos necesitados ley y orden a la Ciudad Inferior.



Aparte de triplicar su tamaño hasta llegar a la actual membresía de casi seis mil miembros, la compañía mercenaria no ha cambiado mucho desde sus primeros años. Todavía forma el núcleo de la fuerza militar de la ciudad.

## Los Engendros de Bhaal y el Trono de Hierro

Durante el Tiempo de los Trastornos, cuando el Ao el sobredios forzó a los Dioses a caminar entre sus seguidores mortales, Bhaal previó su propia muerte. Así, el dios de los asesinatos había desarrollado un plan para escapar a su destino, tras haber adoptado forma mortal Bahaal se ayuntó con muchas mujeres por todo Toril. De estas uniones nacieron los Engendros de Bahaal, seres imbuidos con una chispa de la esencia divina de su progenitor. Su descendencia fue bendecida con poderes inusuales y vidas innaturalmente largas y estaban innatamente inclinados hacia la violencia y el asesinato.

Esos sentimientos era particularmente fuertes cuando los engendros estaban los unos cerca de los otros, como Bhaal había previsto. Desde el principio, el Señor del Asesinato había querido que sus hijos se mataran los unos a los otros, con cada uno de se descendencia superviviente absorbiendo cada vez más de la esencia divina de Bhaal.

Los adoradores más fanáticos de Bhaal persiguieron a los Engendros de Bhaal, intentando o bien asesinarlos, o bien revelar su naturaleza para que otros acabaran con ellos. Sus acciones se alineaban con los planes de Bhaal, los cuales requerían que los mortales rectos y justos de Faerûn persiguieran, expulsaran y asesinaran a sus hijos, liberando por tanto de forma involuntaria su esencia divina y trayendo así su renacimiento.

Hace casi un siglo, pareció que el plan del Señor del Asesinato estuvo a punto de tener sus frutos en Puerta de Baldur. En ese momento, el Trono de Hierro, un consorcio mercantil, conspiró para causar una escasez de hierro por toda el área con el objetivo de llenar sus cofres.

Sarevok, el hijo adoptado de uno de los líderes del Trono de Hierro y además uno de los Engendros de Bhaal, se hizo con el control de la organización e intentó asesinar a los Duques. Su objetivo último era el de provocar una guerra con Amn y usar así el derramamiento de sangre para ascender al legítimo trono de su padre.

El Engendro de Bhaal Abdel Adrian y un puñado de compañeros suyos evitaron la guerra y acabaron con la villanía de Sarevok. Tras muchos más años de aventuras y un periodo de reflexión, Adrian se retiró a Puerta de Baldur y sirvió como Comandante del Puño Ardiente y

como Duque, finalmente convirtiéndose en el ciudadano más amado de la ciudad.

Pocos sabían del plan de Bhaal en estos sucesos. Entre aquellos que lo sabían, muchos creían que el plan había fracasado porque cuando Adrian acabó con la última alta sacerdotisa de Bhaal, negó la aceptación del poder acumulado de Bhaal, escogiendo por el contrario una vida mortal.

Aquellos que creían en esta fábula era imprudentes. El Señor del Asesinato está en la oscuridad, pero solo espera a dos víctimas; las últimas dos víctimas; ara reclamar su trono de sangre.

## Golpe Fallido

Tras las heroicidades de Adrian, la vida en Puerta de Baldur se tranquilizó en una rutina relativamente pacífica. Las guerras y otros sucesos cataclísmicos dejaron a la ciudad relativamente tranquila, y su reputación como puerto seguro en mitad de la tormenta de los tiempos atrajo hacia ella a mucha gente.

Esta situación cambió hace unas cuantas décadas cuando el Gran Duque Valarken y su banda de seguidores licántropos de la Banda de la Luna Roja llevaron a cabo un golpe de Estado para establecer a Valarken como el único líder de la ciudad. Tuvieron éxito matando a dos Duques y casi acabaron con el gran Duque Dillard Portyr. Pero el Puño Ardiente y la Guardia se unieron y echaron a Valarken y a los licántropos supervivientes fuera de la ciudad.

Estos desaparecieron en el Bosque de los Dientes Afilados, el cual muchos evitan ahora y llaman con justicia los "Bosques de los Licántropos".

Con la situación sin precedentes de tener que legir simultáneamente a tres duques en poco tiempo, y sabiendo que muchos leales a Valarken andaban todavía sueltos por la ciudad, los patricios presionaron al Duque Portyr para que formara un parlamento de "gente digna de confianza" para que escogiera a los nuevos gobernantes. Por supuesto, hasta que los nuevos Duques fueran elegidos, el nuevo Parlamento de los Pares ayudaría a llevar la carga de la toma de decisiones y el mantenimiento de la Ley. Los patriarcas también sugirieron al joven líder que debería servir en el papel de gran Duque, relegando a efectos prácticos a los otros tres duques a papeles de consejeros a no ser que los otros tres se unieran para oponerse a él. Nuevos Duques fueron escogidos para llenar de nuevo el Consejo de los Cuatro, pero el Parlamento de los Pares todavía tiene que renunciar a sus poderes extraordinarios





## PUERTA DE BALDUR HOY

En la actualidad, Puerta de Baldur es una de las ciudades más populosas de Faerûn. El último censo mostraba una población enorme, incluso sin contar en las aldeas cercanas y en las millas de tierras cultivables que se extienden más allá de la ciudad. Puerta de Baldur reclama la región a menos de veinte millas de sus muros como "tierras bajo derecho", sobre las cuales ejerce su "preeminencia económica" un término que le proporciona a la ciudad numerosos privilegios pero que no la carga de muchas responsabilidades adicionales. En realidad, Puerta de Badlur es la autoridad de hecho en la Costa de la Espada en un radio de más de cien millas en todas direcciones.

La posición de la Puerta como encrucijada para el comercio marítimo llena de contraste a su gente y su cultura. Muchos Baldurianos se ganan la vida como marineros; constructores de barcos; estibadores, que descargan botes fluviales y almacenan esas mercancías en galeones; mercaderes, que fletan buques mercantiles y tripulaciones; banqueros que proporcionan fondos al comercio; y personal auxiliar; que llevan suministros a todas estas industrias, incluyendo granjeros, leñadores, barrileros, destiladores, molineros y herreros que son todos parte de la vida urbana.

El influjo de inmigrantes a la Puerta ha aumentado grandemente el tradicional estilo de vida Balduriano. Los visitantes pueden ahora escuchar canciones tradicionales de taberna de Halruuei, probar especiadas comidas de Calishan en un establecimiento de comida y comprar un reloj de agua tan bueno como cualquiera fabricado en Noyvern.

Al mismo tiempo, la excitación de nuevas y emocionantes ideas ha traído también con ellas culturas y prácticas que muchos Baldurianos encuentran de mal gusto o simplemente intranquilizadoras. Esta reacción llevó a la fundación de la Pequeña Calimshan, un vecindario que está literalmente separado de sus vecinos por un muro. Las zonas de Extramuros también albergan el distrito de las Canciones General, un batiburrillo de pequeños templos y santuarios donde lugares consagrados a deidades oscuras como Loviatar, Hoar, and Beshaba permanecen sin ser derribados.

La población de la Puerta se ha estabilizado tras las recientes migraciones, pero no se ha llegado a ningún consenso acerca de como incorporar las barriadas de Extramuros a las ciudades Superior e Inferior de dentro de las murallas. Mientras tanto, el enorme descontrol que es la Ciudad de Extramuros, la cual incluye la larga hilera de pequeños asentamientos hacia el Norte y hacia el Sur a lo largo del Cmaino del Comercio y el Camino de la Costa, siguen sin ser vigilados dado que el Parlamento de los Pares y el Consejo de los cuatro no proporciona los fondos para expandir o bien el Puño Ardiente o bien la Guardia.

La falta de autoridad sobre Extramuros y la llegada de refugiados desesperados han fortalecido grandemente la sombría organización de ladrones y matones conocida simplemente como "La Cofradía".

Potenciada con nuevas tácticas, ideas y víctimas sobre las cuales cebarse, la Cofradía extiende ahora sus tentáculos sobre cada empresa en la Puerta, tanto sencilla como importante.

Por tanto, los adustos refugiados de Extramuros que trajeron consigo sus todavía más adustos dioses, se hacen

cada vez más pobres, y su resentimiento hacia los ricos patricios y gordos mercaderes de las Ciudades Superior e Inferior se hace cada vez más fuerte. Mientras tanto, los recaudadores de tasas e impuestos asedian a los industriosos comerciantes y artesanos de la ciudad inferior, los cuales son mirados con desdén por los patricios y envidiados por los obres de solemnidad de Extramuros. Los ricos se ven tentados a pecaros y los justos no se atreven a dejar sus hogares por temor a ser robados o asaltados. Es solo cuestión de tiempo que algo estalle.

## GOBIERNO

Antes del golpe de estado de valarken, Puerta de Baldur funcionaba sorprendentemente bien en base a un consenso bien engrasado con oro.

Cuando un Duque moría, cualquiera; ya fuera ciudadano o no; podía presentarse a la elección, adoptando un color o juego de colores como identificador de su campaña. Tras un tiempo no más largo que una dekhana, durante el cual los candidatos realizaban discursos en varias calles de la ciudad y en varios salones gremiales y mansiones, los votos eran contados en colegios electorales. Para votar, uno debía colocar 1 Pc en la urna con los colores de su candidato preferido.

Por supuesto, los patricios usaban su influencia para inclinar los votos y elegir a los Duques, pero también lo podía hacer cualquiera que quisiera llamar la atención de los ciudadanos. Los cuatro Duques, manteniendo puestos vitalicios, podrían debatir nuevas leyes propuestas, votarlas, y proclamar o no decretos en base a la opinión mayoritaria de la población.

En la actualidad, el gobierno es muy diferente. Aquellos en el Parlamento de los Pares, dirían que es mas efectivo y eficiente. Cmpuesto de los herederos de los primeros pares, el Parlamento se reúne la mayor parte de las tardes en e Alto Salñón para dirigir los asuntos de gobierno y justicia.

Incluso aunque las discusiones de los pares son encarnizadas, y ruidosas, la opinión de la mayoría eventualmente acaba terminando cualquier debate. Las decisiones de los Pares son entonces colocadas ante el consejo de los Cuatro, ahora compuesto por tres duques y un gran Duque. Cada miembro del Consejo de los Cuatro tiene un voto. En el caso de un empate, el voto del Gran Duque vale por dos. En teoría, el voto del consejo determina el resultado final de un decreto. En la práctica, la mayor parte de los votos de los Duques ya ha sido comprado. El parlamento de los pares ha nombrado a tres de los cuatro Duques actuales; y el Gran Duque Portyr, el cual ha estado en el poder desde antes de que el Parlamento de los Pare fuera creado, ha continuado siendo una herramienta maleable en manos de los Pares y de los gremios de la Ciudad. Se contenta con manejar la poca influencia que tiene mientras mantenga sus vida de lujos y la admiración de la gente.

El Duque Abdel. Adrian, por otro lado, es con frecuencia un elemento disidente. Incluso así, los pares no se atreven a enfrentarse a él en asuntos serios, temerosos de su influencia sobre el Puño Ardiente y los Ciudadanos.



## LEYES ESTRUCTAS, JUSTICIA RÁPIDA

Puerta de Baldur mantiene un extenso código legal por triplicado en tres bibliotecas separadas dla Gran Sede, en caso de incendio. Varios patricios y abogados de la Ciudad Superior también mantienen copias de seguridad.

Una compleja maraña de regulaciones, decretos, contratos y tratados componen el código, pero la mayor parte de los ciudadanos nunca lo ha visto y no lo entenderían aunque los vieran.

En la práctica, el código legal le otorga la mayor parte de los derechos y protecciones a los Patricios y a la Guardia. Todos los demás ciudadanos reciben bastante menos deferencia. Los residentes de Extramuros son clasificados como “visitantes por interés económico”, lo que les proporciona ciertos derechos. Sin embargo, con una palabra de un Duque o un Par, esa clasificación podría cambiar a “diplomático de visita”, la cual ofrece ciertos beneficios, o a la de “invasor”, la cual es esencialmente una condena a muerte.

Los mercenarios del Puño Ardiente están sujetos a la ley militar de la compañía, pero la organización responde ante el Consejo de los Cuatro. Por tanto, cualquier soldado del Puño puede ser acusado y arrestado por crímenes civiles, como una ruptura de contrato.

Mientras tanto, el código le proporciona a la Guardia y a los Soldados del Puño Ardiente la autoridad para ejecutar de forma inmediata un castigo, lo cual puede incluir hasta la ejecución, a criminales cogidos in fraganti.

Sin embargo, los soldados evitan hacerlo cuando patricios o individuos con conexiones políticas están involucrados. Cualquiera capturado en comisión de un delito menor puede esperar una rápida justicia sin que haya un juicio de por medio. El robo o la violencia se castigan típicamente con uncastigo público, como unos latigaos o la pérdida de un dedo.

Alterar la paz o exhibir impudicia es castigado con escarnio público, como ser encarcelado en ropa interior durante una noche o ser obligado a marchar con las manos encadenadas a una máscara de hierro. La ruptura de contrato es castigada con trabajos forzados como ponerse a trabajar de remero o ser obligado a trabajar en favor de un gremio.

Si la culpabilidad no está clara, o se alza una apelación pública, si un patricio se queja o si el soldado en cuatión no se siente suficientemente seguro de la convenciencia de ejecutar sentencia y castigo, el caso del criminal acusado va a juicio, en el cual un Duque o un representante de los pares dicta sentencia.

Qué duque o par asume esta función depende de la influencia del acusado y de sus enemigos. El acusado puede hablar en su propia defensa o hacer que otra persona hable en su favor. La cantidad de tiempo otorgada para que alguien presente su defensa depende del Duque o par que enjuicie el caso.

Aunque algunos abogados profesionales trabajan en la ciudad, solo los ciudadanos más ricos se pueden permitir el contratar sus servicios. Por tanto, lo mejor que puede esperar un plebeyo que vaya a juicio es que el Duque del Puño Ardiente se tome un interés personal en su causa. En cualquier otro caso, los juicios son asuntos breves que normalmente sirven a los intereses de un juez.

## EL CONSEJO DE LOS CUATRO

Cuando toman lugar los sucesos de Asesinato en Puerta de Baldur, el Consejo de los Cuatro está formado por la gente descrita a continuación.

### Duque Torlin Escudoargénteo

El líder de la casa patricia más importante de la ciudad, Duque del Consejo de los Cuatro y líder sacerdotal de uno de sus templos más grandes,

Torlin Escudoargénteo es una de las personas más poderosas en Puerta de Baldur. Hace décadas, Torlin ayudó a defender la ciudad durante el golpe de estado de Valarken y ayudó a fundar el Parlamento de los Pares. Es

un descendiente del gran Entar Escudoargénteo, un Gran Duque en los tiempos en los que Abdel Adrian derrotó a Sarevok.

Escudoargénteo se ve a si mismo, a Torlin Escudoargénteo, como el epítome de lo mejor de Puerta de Baldur. Por tanto se toma muchos esfuerzos con su apariencia para poder así presentarse con orgullo como un ejemplo para que otros sigan.

El Duque ayuna durante largos periodos y se ejercita diariamente, teniendo así una complexión delgada aunque saludable. Sus negros cabellos han encanecido en las sienes, y lleva una barba salpicada de blanco muy bien arreglada.

El Alto Artificiero reside en la tradicional mansión de los Escudoargénteo en la esquina suroeste del distrito de las mansiones con Evelyn, su mujer; sus dos hijas, Skie li y Alana; y su hijo, Entar III.

Los otros miembros de la familia mantienen perfiles sociales bajos para apartarse del camino del Duque. Escudoargénteo está considerando enviar a sus hijos de forma discreta a Aguas Profundas, Selgaunt, y Athkatla, donde pueden ser educado en cualquier campo que les interese antes de ser prometidos en matrimonios que puedan beneficiar a Puerta de Baldur.

Torlin Escudoargénteo cree que su nobleza y derechos de nacimiento le han impuesto una obligación divina a gobernar con justicia.

Como muchos adoradores de Gond, deidad de la innovación y la tecnología, el alto artificiero ve la riqueza como un signo del favor de su deidad y cree firmemente en las recompensas justas por un duro trabajo. De esta forma, Escudoargénteo nunca aparece en público son mostrar objetos y joyería finamente trabajados en la Gran Casa de las Maravillas. Además la Hacienda Escudoargénteo está adornada con finas piezas de art y muchas maravillas tecnológicas.

El mejor interés para Puerta de Baldur es de la mayor importancia para los planes de Escudoargénteo, incluso prevaleciendo ante los intereses del Templo de Gond. El Duque no busca el poder dentro de la jerarquía del templo por si mismo, por el mismo por la gloria de Gond. Por el



Torlin Escudoargénteo



contrari, ve su servicio religioso como la mejor forma en la que puede servir a Puerta de Baldur. No ve hipocresía en esta forma de pensar. Para Escudoargénteo, el fin siempre justifica los medios.

Gracias a la educación de un noble y una gran maestría en el control de su voz y sus expresiones corporales gracias a toda una vida de dar sermones, Escudoargénteo es un diplomático natural y un actor consumado.

El patricio no es ni vanidoso y avaricioso, pero tiene un ansia feroz por cumplir sus visiones para el futuro de Puerta de Baldur, sin importar lo que cueste. No tiene miedo y tiene las ideas claras en caso de crisis, y siempre está pensando tres pasos por delante

El Duque destesta a los patricias que no asumen sus deberes como líderes y encubre a la Cofradía, y detesta profundamente a los ciudadanos de la Ciudad Inferior que pervierten la divina intención de su dios y aspiran a levantarse por encima de su posición y se atreven a inmiscuirse en las cuestiones de gobierno de la ciudad

En los últimos meses, Escudoargénteo se ha vuelto cada vez más retraído y despiadado con sus acciones. Cree que el crecimiento desmedido de las zonas de Extramuros está llevando a Puerta de Baldur hacia la violencia y una peor calidad de vida. Ve una guerra total contra la cofradía como algo inevitable y la exterminación de la Cofradía como la tarea más importante que la ciudad tiene que afrontar. Sabe que la cofradía se ha abierto paso culebreando hasta inmiscuirse en todos los aspectos de la vida en la ciudad, arreglando las cosas para su beneficio y comodidad.

Escudoargénteo aprecia a la Guardia, pero se resiste a usar sus fuerzas contra la Cofradía, porque piensa que hacer esto solo llevaría a la Cofradía a atacar a ciudadanos inocentes como venganza. Por el contrario, cree que ha llegado el momento de luchar contra el fuego con fuego. Está buscando un grupo adecuado de aventureros para contratarlo en su lucha contra la Cofradía. Un grupo así, disponiendo de ayuda encubierto por parte de los Duques, y sabiendo que, en caso necesario tendrían a los tribunales a su favor, podría cumplir en esta cuestión más que la Guardia o el Puño Ardiente juntos.

## Duquesa Belynn Stelmane

La que una vez fue una vigorosa y formidable política, Belynn Stelmane, ha sufrido recientemente un ataque y un largo periodo de inconsciencia, tras lo cual se ha levantado como una mujer cambiada.

La mitad de su bello rostro está ahora paralizada, y un paso inseguro y un temblor constante en su brazo izquierdo han reemplazado lo que antes fue su gracia legendaria. La mente de Stelmane también ha sufrido. Incluso aunque continúa ejerciendo sus deberes ducales y defendiendo celosamente sus privilegios, su mente funciona lentamente, y sus palabras salen de su boca de forma todavía más lenta.

La Duquesa Stelmane lidera el brazo de Puerta de Baldur de los Caballeros del Escudo, una sociedad secreta de nobles de la Costa de la Espada, mercaderes y comerciantes que usa la información transmitida entre sus miembros para su enriquecimiento muto. Se las ha arreglado para llegar a esta posición, porque, en la privacidad de su hogar, sigue siendo una habilidosa negociadora en cuanto a lo que se refiere al comercio y continúa influenciando de forma

efectiva los negocios de la ciudad y adquiriendo más riqueza y propiedades.

La Duquesa es conservadora y tiene poca imaginaciones en todos los aspectos excepto en estrategias de comercio y manobras financieras. Ha realizado poroc pronunciamientos o juicios de la corte controvertidos desde su enfermedad. Debido a su riqueza y conexiones comerciales, la mayor parte de los poderosos en Puerta de Baldur la consideran más un aliado poderoso o un peón que un enemigo.

En realidad, ella es un peón. Un desollador mental provocó el “ataque” de la duquesa cuando la poseyó mentalmente, el illithid mantuvo a Stelmane en coma durante varios días mientras permanecía invisible al lado de su lecho interrogándola psíquicamente. La voluntad de la Duquesa Stelmane sigue siendo fuerte, sin embargo. Desde que se despertó, su mente ha sido un campo de batalla constante entre su propia mente y la del illithid; excepto cuando realiza negocios en favor de los aballeros del Escudo. En esos momentos, los intereses del Illithid y los suyos convergen y recupera mucho de su vigor normal.

Stelmane no sabe cuando los los objetivos últimos del Illithid. Tampoco ha conseguido romper su influencia sobre ella lo suficiente como para actuar por propia voluntad lo suficiente como para pedir ayuda. Ha descubierto que cuanto más intentar ejecutar su voluntad, menos capaz parece ser ante los demás, una percepción que en consecuencia perjudica su estatus. Por tanto, detrás de expresión distante y tartamudeantes palabras, la Duquesa está siempre vigilando en busca de algo que pueda romper las tablas con la malvada entidad que porta dentro de ella.

## Gran Duque Dillard Portyr

Dillard Portyr es un hombre bajo y robusto en la sesentena. Sus cabellos anteriormente negros son ahora grises y escasos, y suele llevar una peluca ondulada más por costumbre que por vanidad. Un inversor veterano, poseedor de una flota de buques de carga y comerciales, Portyr se ha retirado recientemente del mundo de los negocios tras una serie encadenada de negocios que han salido mal.

Ahora usa su tiempo para disfrutar de las comodidades que le proporcionan su riqueza y su título. Habiendo sobrevivido a dos esposas y tres hijos, el Duque Portyr vive en la actualidad en una mansión relativamente sencilla en el distrito de los templos que mantienen en funcionamiento un puñado de leales sirvientes.

A Portyr no le gustan los conflictos y evita las situaciones estresantes. En las reuniones sociales, el gran Duque es agradable y divertido, dedicando gran parte de sus energías a asegurarse de que los demás se sienten bien y se lo están pasando bien. Como líder, el Gran Duque Portyr es una veleta, volviéndose hacia cualquier lugar hacia donde el viento sople. Incluso cuando el Consejo de los Cuatro vota para romper empates, nunca ha tenido que usar esa autoridad.

Cualquiera que intente apelar al Gran Duque Portyr para que solucione un problema, llegará a descubrir que el líder de la ciudad es arcilla en manos de los poderosos.

Es conocido por escuchar a alguien con preocupación, mostrando un sincero interés por ayudar, haciendo promesas de examinar concienzudamente ses asunto; y luego no hacer nada, si el hacerlo significaría el afrontar un conflicto.



## Duque Abdel Adrian

Entre los Baldurianos, el Duque Abdel Adrian es universalmente considerado el héroe más grande de la ciudad, segundo solo tras Balduran el Valiente.

El mago Gorion crió a Adrian en Candelero, pero Adrian, un hijo de Bhaal, fue arrastrado en una serie de eventos orquestados por sus medio hermanos, los engendros de Bhaal. La vida de Adrian como

aventurero se hizo notoria cuando salvó a la Puerta de Baldur de los planes del Trono de Hierro, y mató a su medio hermano Sarevok para evitar una guerra con Amn.

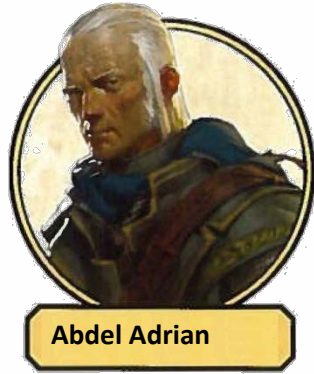
Después, Adrian luchó incontables batallas contra gente que buscaba usar su sangre de Engendro de Bhaal con nefarios propósitos. Los Baldurianos conocen poco de estas aventuras, y poca gente viva en la actualidad comprenden lo que significa el estatus de Engendro de Bhaal del Duque Adrian.

La mayor parte de la gente cree que el Dios del Asesinato hace mucho tiempo que murió, y, si conocen algo de la historia de Adrian, creen que su amado Duque fue el que se aseguró que Bhaal permaneciera muerto.

Tras sus días de aventurero, Adrian vivió durante un tiempo una vida de contemplación en Candelero. Al final, decidió asentarse en Puerta de Baldur, ciudad que se había convertido en su antiguo hogar.

Adrian se unió al Puño Ardiente como soldado y ascendió rápidamente por los rangos de la compañía mercenaria. Los ciudadanos de la Ciudad Inferior respetaban su coraje y valor, y los habitantes de Extramuros lo amaban por sus trabajos caritativos. Después de que el Duque Valarken matara al comandante del Puño Ardiente, el cual también era Duque, Adrian lo reemplazó en ambos cargos. Al principio intentó rechazar su nominación como Duque, pero el apoyo público era demasiado fuerte, y el líder militar aceptó reticente el puesto. Adrian tiene más de un siglo, y su herencia divina le ha mantenido muy bien conservado. Parece halarse en la sesentena, y su cuerpo conserva el vigor de la juventud. Con casi 7 pies de altura, Adrian destaca sobre los demás Baldurianos. Negros cabellos subren sus inexorables ojos y rostro ligeramente ajado por la edad. Al contrario que otros Duques, viste ropas confortables y sencillas, y no porta joyería recargada. La única vez que viste ropas de gala es para los desfiles.

Adrian rara vez habla en las reuniones del consejo. Pero cuando lo hace, su voz a favor de la moderación lleva tras de sí un peso tremendo. La mayor parte de los días, el Duque Adrian camina por las calles de la ciudad, hablando con los ciudadanos, ayudándolos en sus tareas diarias; y ofreciendo caridad, una palabra de ánimo o una severa reprimenda, según convenga. A veces parece triste y perdido en sus pensamientos, quizás pensando en días pasados, pero el comandante del Puño Ardiente y Duque de los Cuatro es también conocido por sus accesos de carcajadas cuando surge la ocasión.



## OFICIALES DE LA CIUDAD

El Censo de los cuatro nombra a delegados para que se ocupen de importantes funciones de la ciudad. Estos cinco oficiales empuñan a su vez a todos los funcionarios encargados de la burocracia, negocian con los gremios por los trabajos, y controlan las necesidades de la ciudad. Los títulos actuales de estos delegados, los cuales hablan de sus responsabilidades, son: Práctico del Puerto, Alto Condestable y Maestro de las Murallas; Maestro de Drenajes y Alcantarillado, Maestro de Caminos y Maestro del Tesoro.

### Práctico Erl Namorran

El práctico de Puerta de Baldur es Erl Namorran, un hombre serio, que se guía siempre por las normas y que nunca tiene tiempo para tonterías que una vez sirvió con distinción en el Puño Ardiente antes de retirarse. Como dice el chiste que sobre él se cuenta, "Solo una vez hizo un buen trabajo, y aún así lo hizo sin querer". En ese momento, se dice, Namorran susurró de forma bastante inapropiada un comentario sobre el corsé de Evelyn Escudoargenteo al oído del Duque Adrian enstando en mitad de un discurso del Duque Torlin Escudoargenteo en un acto de estado. La subsiguiente carcajada del Duque Adrian interrumpió el discurso del patricio, pero Adrian nunca relató qué es lo que provocó el estallido de risa.

Poco tiempo después, en la siguiente reunión del Consejo de los Cuatro, Adrian recomendó a Namorran para que ocupara el cargo disponible de práctico del puerto.

Namorran es muy inteligente y un contable muy capaz, lo que lo hace muy adecuado para el puesto.

Al mismo tiempo, carece de gracia social, y sacrifica voluntariamente el sentido común cuando este va contra las normas.

### Alto Condestable y Maestro de Murallas Osmurl Havanack

El Alto Condestable y Maestro de las Murallas funciona como Castellano de la Ciudadela de la Guardia. Mientras que los dos sobresars de la Guardia controlan la patrullas de vigilancia, la escolta de patricios y las tareas de desfiles, el enano Osmurl Havanack dirige la ciudadela y se asegura de que el Puño Ardiente cumpla con su contrato de mantener los añadidos de los muros de la Ciudad Inferior, la Roca del Wyrn y la Torre Marítima de Balduran.

También se asegura de que la Ciudadela esté bien aprovisionada, que la paga del maestro del tesoro sea distribuida correctamente y que las necesidades de mantenimiento de la Ciudadela y la Muralla vieja sean asignadas y completadas.

Además, el Alto Condestable Havanack actúan como responsables de las escasas celdas de la Ciudadela que son usadas para albergar a aquellos que están esperando juicio en la Gran Sede o al ocasional soldado de la Guardia o Sirviente de un patricio que tiene que ser castigado de forma discreta. Havanack es estoico, suspicaz, y está siempre preparado.



## Maestro de Drenajes y Alcantarillas Thalamra Vanthampur

La Maestro Thalamra Vanthampur es una sagaz y agresiva mujer de avanzada edad con una lengua muy ácida, y es la matriarca de la familia Vanthampur. Su argo controla el mantenimiento de todas las alcantarillas, bombas de agua, tuberías y sótanos en la ciudad.

El puesto de Vanthampur es al mismo tiempo uno de los cargos más y menos deseados en toda Puerta de Baldur. La naturaleza técnica de las responsabilidades del cargo lo coloca más allá del entendimiento e inclinaciones de la mayor parte de los aristócratas. El maestro de drenajes y alcantarillas, sin embargo, tiene poco trabajo más allá de nombrar subalternos eficientes de entre los miembros de su familia para que las cosas sigan funcionando. Por supuesto, si esos subordinados fallaran en sus deberes, las repercusiones podrían ser desastrosas.

## Maestro de adoquinados Esgurl Nurthammas

El maestro de adoquinados se ocupa de la construcción de carreteras y puentes y del mantenimiento de todas las obras públicas que no sean una muralla, un drenaje o una alcantarilla. El puesto puede ser muy lucrativo, dado que los constructores que buscan con afán contratos de construcción de edificios de la ciudad siempre están dispuestos a gastar oro con el cual atraer la atención del maestro.

Esgurl Nurthammas es joven, nervioso y siempre ansioso por complacer. Pertenece a una de las familias patricias más pobres y desea causar una buena impresión como maestro de adoquinados ante el Parlamento de los Pares.

## Maestro del Tesoro Haxilion Trood

Haxilion Trood es un hombre cansado de la vida, amargado, cínico, sarcástico hasta el punto de llegar a ser cruel y con malos pensamientos. Nunca olvida un rostro o un detalle, y su reputación de rudeza ha nacido de sus observaciones bruscas, directas hasta el tuétano.

Los Duques nombraron a Trood de forma unánime como Maestro del tesoro. Es el cargo más difícil de lograr en Puerta de Baldur, porque todo el mundo en esta ciudad de mercaderes tiene que confiar su oro al Maestro del Tesoro. Los registros y la burocracia bajo su mando son los más importantes de la ciudad. El Maestro del Tesoro Trood se ocupa del cobro de tasas e impuestos y de los registros del pago; la inversión de los fondos de la ciudad; y la distribución de la paga a todas las oficinas públicas y funcionarios, incluyendo a la Guardia. El Maestro del Tesoro también es responsable de que el Puño Ardiente no se quede con más de lo que le corresponde de las tasas que cobra.

Sin que sea una sorpresa, el Maestro del Tesoro maneja un poder increíble, es odiado por muchos, y está bajo constante escrutinio de sobornos o de hallarse bajo la influencia de la Cofradía. La ausencia de interés en política de Trood y su

integridad fueron los principales factores que llevaron a su nombramiento.

## PARLAMENTO DE LOS PARES

El Parlamento de los Pares está formado por aproximadamente unos cincuenta Baldurianos, la mayoría de los cuales son patricios. Una docena o así de poderosos representantes de la Ciudad Inferior, incluyendo varios maestros gemiales y otros ciudadanos potentados son también pares. Solo las familias patricias menos importantes no tienen al menos un miembro entre los pares. Hasta ahora, los asientos parlamentarios han sido en su mayor parte hereditarios. Por decreto unánime, los pares han creado y ocupado unos cuantos asientos adicionales. La ley de la ciudad no dicta como llenar estos asientos, por lo que los Pares lo han decidido como han querido.

El Parlamento se reúne todos los días. La asistencia no es obligatoria, sin embargo, por lo que solo unos veinte o treinta pares suelen presentarse, a no ser que una haya programado una sesión importante sobre asuntos oficiales o monetarios. Aunque el Consejo de los Cuatro oficialmente controla la ciudad, el Parlamento de los pares discute y luego recomienda un curso de acción para virtualmente todas las decisiones de la ciudad. En otras palabras, cada tema desde las tasas e impuestos hasta los contratos del Puño Ardiente son discutidos en la sala del Parlamento de la Gran Sede.

Dos importantes miembros del parlamento que no pertenecen a familias patricias aparecen descritos aquí.

## Coran

El aventurero elfo convertido en pilar de la comunidad conocido como Coran, antes un arrojado guerrero y ladrón, es ahora un mercader y tratante de información, y es también conocido como una celebridad infame en las fiestas de los patricios. Coran disfruta sabiendo todo tipo de cosas e interpretando el papel de observador sardónico que mira todo sin involucrarse.



Coran

Las muchas deudas que los patricios le debían a Coran le proporcionaron hace mucho tiempo un asiento en el Parlamento de los pares, y esos "favores retrasados" continúan proporcionándole invitaciones a muchas fiestas y banquetes patricios. Aparece en todas las fiestas más elitistas con una copa de vino en la mano y una deslumbrante y joven compañera cogida de su brazo.

Aunque los elfos no tienen tendencia a la obesidad, el suntuoso estilo de vida de Coran lo ha vuelto lo que la gente diría rellenito, especialmente en la cara. Generalmente vista ropas brillantes y coloridas, joyería elegante y vestidos exóticos.

Coran es ahora demasiado viejo; o más bien, está demasiado vigilado por la Guardia y el Puño Ardiente; como para



participar en robos, pero todavía ansía sentir la excitación. Así que el vividor que es, socializa, esponsoriza, manipular y tienta a otros para que intenten increíbles gestas de robo e infiltración y a que potencien las rivalidades del elfo contra otros ladrones retirados.

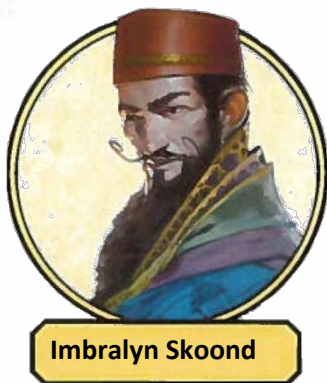
Coran hace y acepta apuestas en los resultados de actividades ilícitas e invierte de forma encubierta en mercancías que sabe van a sufrir a corto plazo una escasez. Estoas maniobras y esquemas le proporcionan los ingresos para mantener su hedonista estilo de vida.

El antiguo aventurero disfruta jugando a ser un titiritero de la misma forma, si no más, de lo que disfrutaba en realizar sus propias escapadas. Ahora sirve como la sabia voz de la experiencia, dando consejos y llevando a las pistas a los despistados, a los desorientados hacia las soluciones, y a los que creen que lo saben todo hacia los expertos locales. Coran siempre sabe donde alguien puede obtener un veneno, una poción de amor, un embaucador o un secuestrador. Lo que algunos llaman manipulación él lo llama guía. Todo lo que hace está dirigido hacia su propia diversión y beneficio. Entabla amistad y manipula sin remordimientos a los aventureros, lo cual no es una mala cosa para ellos, ya que Coran proporciona una tremenda ayuda a los amigos que encuentran problemas en Puerta de Baldur.

## Imbralyn Skoond

Este joven, avaricioso y amoral mago es gracioso, encantador y con un oscuro atractivo. Era un maestro de danza en Athkatla hasta que descubrió su talento para la magia y comenzó a soñar con la inmensa riqueza que un mago con éxito podría amasar. Dejó su hogar para buscar un esponsor bien relacionado entre las clases poderosas de Puerta de Baldur. Gracias a sus encantos, talento para la magia y aparente carencia de escrúpulos, Skoond atrajo rápidamente la atención del Duque Escudoargénteo como una amenaza, y cuando Skoond probó ser útil, un subordinado. Escudoargénteo usó su influencia para hacer que nombraran Par del Parlamento a Skoond (el nombramiento más reciente del parlamento) y el mago ha sido el perro de presa del Duque desde entonces.

Con las primeras ganancias que recibió de Escudoargénteo, Imbralyn compró la húmeda y llena de agujeros Mansión Seskergates en el distrito de la Sierra florida. El lugar estaba en venta por una ganga, dado que está adyacente a la Mansión de Mandorcai. Desde que se mudó, Skoond ha escuchado algunos ruidos provenientes de la la Mandión de Mandorcai, pero nada que indique que puede haber algún peligro para él. Como beneficio añadido, el miedo que hay hacia la Mansión de Mandorcai ha mantenido a los curiosos lejos de su propia residencia.



## PATRICIOS

Aunque las heroicidades o la riqueza podían en el pasado impulsar a algunos a los rangos de la nobleza, en la actualidad, los ancestros y la tradición definen quién es o no un patricio. Los Lores y Ladies de la actualidad en Puerta de Baldur son los descendientes de los primeros habitantes de la ciudad.

La mayor parte de ellos reside en grandes mansiones en la Ciudad Superior en las que sus familias han vivido durante generaciones. Todos estos edificios tienen fachadas bellamente mantenidas, incluso si una familia tiene que vacías completamente el interior. Nadie entre los chismosos de los patricios puede ser engañado, pero todos creen que mantener las apariencias es un deber cívico.

Las actividades sociales de la élite de la ciudad incluyen el cotilleo; pequeñas competencias de habilidad como dados o juegos de tableros, un ciclo interminable de bailes y fiestas; "aficiones" como crear colecciones o asistir a charlas ilustradas sobre varios temas; y apostar. Virtualmente todos los patricios son apostadores compulsivos. Apuestan en carreras, como aquellas en las que compiten serpientes o comadreja; luchas, incluyendo concursos de pulsos, lucha libre, y peleas de animales; y duelos.

Dos tipos de duelos son legales, picas acolchadas y espadas romas. En el primer caso, jóvenes se lanzan cabalgando en justas sin sillas ni riendas usando picas acolchadas.

Si hablamos de lo segundo, los adultos suelen usar espadas romas para apuntarse tantos contra sus oponentes mientras luchan en habitaciones o recintos despejados. El ganador es aquel quien se apunta más tantos. El duelo comienza cuando una linterna llena de luciérnagas es abierta y termina cuando sale la última luciérnaga, ya sean segundos u horas después. Debido a la longitud aleatoria del duelo, los competidos han sido a veces golpeados hasta la muerte cuando sus fuerzas les han fallado y ha caído desmayados durante una larga lucha contra un oponente despiadado.

A continuación hay descripciones de dos familias patricias de lados opuestos del espectro social de la Ciudad Superior.

## Familia Diusker

Lord Norold Diusker está atrapado en mitad de la creciente tensión en Puerta de Baldur. Tiene lazos con los Pares, con el Puño Ardiente y con la Cofradía, pero no tiene el respeto de ninguno de ellos. Muchos patricios arrugan la nariz ante la familia Diusker porque fueron prominente partidarios del Duque Valarken antes del intento de Golpe de Estado.

Sin embargo, esta historia solo cebó la bomba de los problemas principales de Norold Diusker. Después de que su hermana mayor muriera misteriosamente de podredumbre momificadora y de que su marido, junto con toda la fortuna familiar, desapareciera en Aguas Profundas, Diusker de repente se encontró siendo el patriarca de una familia empobrecida y caída en desgracia.

Se halla profundamente endeudado; sus magros ingresos provienen del pastoreo de rebaños de ovejas fuera de la ciudad, un telar en la Ciudad inferior y un puñado de mataderos en Extramuros.

La hermana pequeña de Norold, Guinever, es la única heredera del Lord. Está casada con uno de los hijos de Wyllyck Caldwell en una unión aparentemente feliz.



## Familia Caldwell

Lord Wyllyck Caidwell es el patriarca de una de las familias más ricas y viejas de la ciudad; por supuesto, su gran riqueza aún no puede rivalizar con la de los Escuoargénteo.

Vastos huertos de perales y manzanos son la principal fuente de ingresos de los Caldwell. Pero hace unos cincuenta años, una enfermedad comenzó a aquejar a los frutales. Wyllyck, entonces un joven alquimista, se puso a buscar una cura. Nunca la encontró, pero la enfermedad siguió su curso y al final los huertos se recuperaron. Por serendipia, durante su investigación, Wyllyck descubrió una forma de tratar la madera que protege la madera del agua mejor que cualquier pintura o barniz. La mujer de Wyllyck, Lady Abelea, reconoció y explotó el descubrimiento de Wyllyck, y la familia Caldwell le debe a ella en la actualidad la mayor parte de sus éxitos financieros.

Abelea desde entonces ha controlado la expansión de las operaciones de la familia. Ahora, además del negocio de los huertos frutales, los Caldwell importan madera en bruto y suministran madera cortada y tratada a la mayor parte de los carpinteros, toneleros, constructores de ruedas de carro, constructores de barcos y constructores así como a los sacerdote de Gond. Además los Caldwell están expandiendo sus negocios al transporte fluvial y han comprado dos carabelas, la Dulce Semilla y la Abelea, la segunda bautizada así en honor de la mujer de Wyllyck.

Los Caldwell son bien valorados por toda la ciudad. Wyllyck y Abelea están orgullosos de sus obras de caridad e inversiones en la Ciudad Inferior. Hacen generosas donaciones a la Gran Casa de las Maravillas, el Escudo Vigilante, el Santuario del Sufrimiento y a la Iglesia de la Última Esperanza.

Caldwell es un hombre modesto que reconoce que su investigación alquímica no hubiera sido posible sin el legado de su familia, que el éxito de sus negocios se deben a las capacidades de gestión de Abelea. Ignora las invitaciones a las galas de los patricios porque cree que sus pares están demasiado preocupados por sus propios placeres y demasiado separados de los sufrimientos de las gentes de la Ciudad Inferior y de Extramuros. En los momentos de descanso prefiere leer en su estudio o discutir sobre alquimia en mesas en el Amplio.

## OTRAS FAMILIAS PATRICIAS

A continuación están los nombres y unos cuantos detalles de muchas de las otras familias patricias en la ciudad.

**Belt** posee caballos para vender e intercambiar a viajeros en el Camino del Comercio.

**Bormul** está relacionada con la familia noble Bormul en Amn y tienen intereses en minas y en viñedos en el Sur.

**Durinbold** está relacionada con la nobleza de Aguas Profundas y posee grandes rebaños de ovejas.

**Eltan** tiene lazos ancestrales al Gran Duque que creó el Puño Ardiente, pero perdió sus intereses en la compañía mercenaria para pagar unas deudas.

**Eomane** posee la perfumería de mayor lujo de Puerta de baldur así como talleres de procesamiento de aceite de pescado y ballena para fabricar aceite de lámparas.

**Gist** posee la mayor parte de la producción de tinte de la ciudad.

**Guthmere** posee instalaciones de carnicerías y tenerías.

**Hhune** tiene lazos con la nobleza de Tezhlyr y los Caballeros del Escudo (ver "Gargauzh" en la página 51).

**Hlath** posee varios cafés y está metido en importantes deudas de juego.

**Hullhollin** posee una flota mercante y tiene una tregua de negocios con la familia Irlentree.

**Irlentree** posee una flota mercante y tiene una tregua de negocios con la familia Hullhollin, y tiene una embresía en la Liga de Mercaderes.

**Jannath** posee minas de cobre y estaño.

**Jhasso** es poseedora parcial del comercio comercial de los Siete Soles, ahora en dificultades económicas, una organización comercial de muy larga historia.

**Linnacker** obtiene muchos beneficios de sus minas de gemas en Tezhlyr.

**Miyar** controla gran parte de los negocios de la ciudad que suministran y reparan caravanas y carromatos tiene una embresía en la Liga de Mercaderes.

**Nurthammas** invierte en negocios relaciones con el suministro a buques y para largos viajes.

**Oathoon** importa vinos y licores.

**Oberon** posee la mayor parte de los diques secos del puerto.

**Provoss** está casi arruinada tras haber sufrido pérdidas en sus rebaños de vacas.

**Ravenshade** comercia con gemas y joyería.

**Redlocks** ha financiado secretamente la piratería y el contrabando desde hace mucho tiempo.

**Rillyn** invierte de forma despiadada y contrata frecuentemente a matones de la Cofradía para cobrar sus deudas.

**Sashenstar** posee operaciones navieras, de minería y textiles; tiene una embresía en la Liga de Mercaderes; y uno de sus antepasados más famosos fue el "descubridor" de Sossal.

**Rompescudos** es la única familia no humana entre los patricios, fue fundamental en la construcción de las murallas originales de la Puerta y está lejanamente emparentada con los enanos que construyeron Sarbreen (hoy conocida como Farallón del Cuervo).

**Tillerturn** está relacionada con uno de los cuatro primeros Duques y posee muchos edificios en la ciudad.

**Vammass** controla la mayor parte del comercio con Khul.

**Vannath** son nobles recién llegados que huyeron del desastre de Noyvern y se casaron con patricios para subir de estatus.

**Vanthampur** es especializada en ingeniería civil bajo la férrea dirección de la matriarca de la familia Thalamra Vanthampur, la Maestra de drenajes y Alcantarillas.

**Whitburn** posee la cantera de granito al este de la ciudad.



## LA GUARDIA

La Guardia es la fuerza policial oficial de Puerta de Baldur. Aunque técnicamente la Guardia es la única autoridad civil en Puerta de Baldur, sus soldados rara vez abandonan la Ciudad Superior. La mayor parte del trabajo policial en la Ciudad Inferior es realizado por el Puño Ardiente, y las zonas de Extramuros son dejadas aparte para que se gobiernen a sí mismas. La Guardia está limitada al trabajo policial y de mantenimiento del orden, lo que significa que no tiene jurisdicción fuera de la ciudad. En tiempo de guerra, sus soldados tienen prohibido el luchar fuera de la ciudad y sus alrededores más cercanos. Esas "labores expedicionarias" quedan bajo la responsabilidad del Puño Ardiente.

La Guardia patrulla continuamente los muros de la Ciudad Superior. Se dice en la Sierra florida que uno puede medir el paso de un cuarto de hora, contando el tiempo de paso por un cierto punto de las patrullas de la Guardia.

Al ocaso, la Guardia echa a todos de la Ciudad Superior excepto a sus residentes y sus huéspedes que portan invitaciones y a los sirvientes vestidos con librea. Los Soldados de la Guardia, muchos de los cuales son residentes de largo tiempo de la Ciudad Superior, se enorgullecen de poder reconocer a primera vista a todos los habitantes de la Ciudad Superior. También saben cada detalle de como hablan y se mueven todos los patricios, por lo que a veces pueden identificar a intrusos nocturnos observándolos simplemente durante unos minutos, echándole una buena mirada a sus rostros y vestimenta y haciendo unas cuantas preguntas.

La Guardia es además la única organización a la que se le permite mantener caballos de guerra dentro de las murallas de la ciudad. Los establos de la Guardia se hallan dentro de la Ciudadela. Su pequeño cuerpo de élite de caballeros responde rápidamente en tiempos de crisis.

La Guardia tiene nueve rangos militares. En rago ascendente son Escudo (soldado), Sarniar (Sargento), Vigilar (Teniente), Espada (Capitán), Havilar (Comandante), Comandal (Coronel), Alta Espada (Comandante General) y Oversar (General).

Seis oficiales ostentan el rango de Alta Espada, y dos ostentan el de Oversar. Un Oversar está siempre de guardia e informa directamente al Gran Duque o al resto del Consejo de los Cuatro si el Gran Duque no está disponible.

La Guardia emplea aproximadamente unos mil miembros, y un turno de guardia dura ocho horas, por lo que un tercio de la fuerza total del cuerpo, aproximadamente unos trescientos soldados y oficiales, está de servicio en un momento dado.

La mayor parte patrulla las calles de la Ciudad Superior mientras sus camaradas de armas restantes monta guardia en las murallas, se entrenan en la ciudadela o realizan los cientos de labores mundanas necesarias para mantener funcionando una fuerza policial. Una patrulla callejera está compuesta de entre cuatro a ocho soldados. Cada miembro de la guardia porta un silbato de latón con el que pedir ayuda, y el destacamento de guardias más cercano nunca suele estar demasiado lejos.

En tiempos de crisis, las campanas de la Gran Sede y de la Ciudadela son tocadas de forma simultánea. Si la llamada dura más de quince minutos; el tiempo que le debería tomar a una fuerza para agruparse en la Ciudadela y marchar hasta la Puerta del Dragón Negro; cada miembro de la Guardia es requerido para que se dirija a la Ciudadela o a los Muros de la Ciudad Superior.

Las campanas son tocadas solo en emergencias que amenacen a la Ciudad Superior al completo, como en el caso de una invasión, un incendio a gran escala o cualquier escenario que amenace con sobrepasar a los soldados de servicio.

La Ciudadela, los "Cuarteles Generales de la Guardia", es un enorme alcazar construido en un ángulo de las murallas de la Ciudad Superior. La Ciudadela tiene su propio suministro de agua y esta ampliamente aprovisionada como para resistir un asedio de varios meses.

Hace mucho tiempo, los Dungeons de la Ciudadela eran la única prisión en Puerta de Baldur. En la actualidad son usados solo rara vez, y solo con el propósito de albergar sospechosos que esperen juicio en la Gran Sede o para recluir a patricios o a sus sirvientes cuando esa reclusión deba realizarse de forma discreta.

Todos los demás prisioneros son recluidos en la Torre Marítima de Balduran.

## Vigilar Lenta Moore

Lenta Moore sirve como Vigilar de la Guardia. Quería unirse al Puño Ardiente, pero su viejo padre, un acaudalado mercader de la Ciudad Superior y miembro del Parlamento de los Pares, protestó, preocupado de que "fuera enviada para morir en alguna batalla en el desierto de Calimshan".

Moor comanda una brigada de treinta escudos y tres sarnars. Tiene una reputación de ser una mortífera espadachín que ha matado a enemigos en acto de servicio. Durante su turno, controla la inspección de todos los carromatos y cargas que pasan a la ciudad a través de la Puerta del Dragón Negro. Completamente incorruptible, arrestará a cualquiera, sin importar su estatus social, que ofrezca o acepte un soborno, y del que ella se entere. El Duque Escudoargenteo la degradó de su rango de Espada después de que hubiera tratado con rudeza a un joven patricio por este motivo. (Todos los Duques pueden despedir, promover o degradar a miembros de la Guardia)

Nueve Dedos, la líder de la Cofradía, ha considerado muchas veces el eliminar a la Vigilar Moore por hacer que la Puerta del Dragón Negro sea un lugar mucho más difícil para sus operaciones. Se resiste a hacerlo porque el padre de la Vigilar, Reavus Moore, está comprado por la Cofradía; y su apoyo desaparecería con toda seguridad si algo trágico le pasara a su hija y la cofradía estuviera implicada. Nueve Dedos se inclina ahora hacia la idea de mover unos cuantos hilos para que la Vigilar Moore sea reasignada a un puesto donde pueda causar menos problemas o a que sea ascendida a un cargo donde pueda interferir menos con los intereses de la Cofradía.



## EL PUÑO ARDIENTE

El Puño Ardiente fue fundado en Puerta de Bladur y desde entonces siempre ha estado acuartelado en la Ciudad. Desde su creación bajo el Gran Duque Eltan, la compañía mercenaria siempre ha estado fuertemente relacionada con los gobernantes de la ciudad, una conexión que se ha hecho más fuerte durante los años más recientes.

El Puño Ardiente ha prosperado como guardián de la ciudad. El Consejo de los Cuatro paga al grupo, y el Puño recibe una parte de las tasas cobradas sobre mercancías y barcos que entran en el puerto y de la gente que usa la Puerta del Basilisco o viaja a través del Cruce del Wyrms.

Mientras que la Guardia vigila la Ciudad Superior, el Puño Ardiente vigila la Ciudad Inferior. El Puño tiene también la autoridad nominal sobre las zonas de Extramuros, pero sus parullas ya se ven presionadas para cumplir con sus deberes en la Ciudad Inferior y en la Roca del Wyrms, por lo que ni mucho menos podrían regular la maraña que son las zonas fuera de las murallas. Incluso aunque la organización no ha crecido tan rápidamente como la población de la ciudad, el número de mercenarios del Puño se ha triplicado desde la fundación de la compañía hasta los seis mil miembros. De ese número menos de la mitad están en un momento dado dentro de la ciudad. El resto están acuartelados en fortificaciones en otros lugares o desplegados en campañas en activo.

Incluso aunque el Puño Ardiente actúa como ejército de la ciudad y fuerza policial de la Ciudad Inferior, Puerta de Baldur sigue siendo obstinadamente neutral en los conflictos externos en los que el Puño Ardiente participa como brazo armado contratado por uno de los bandos. Mucha gente cree que esta postura es una apostura ridícula, apuntando que generalmente el líder de más alto rango de Puño Ardiente suele ser también un Duque en el Consejo de los Cuatro y que además los patricios obtienen beneficios de sus inversiones en los contratos de los mercenarios. Pero la mayor parte de plebeyos Baldurianos ven con orgullo la separación de gobierno y ejército, y grandes ceremonias son festejadas cuando la ciudad renueva su contrato con el Puño Ardiente.

## Fortificaciones

El Puño Ardiente construye o adquiere fortificaciones en los teatros de guerra en los que sus soldados operan. Después de un conflicto, a no ser que existen razones económicas o políticas para mantener esos puestos fuertes, el Puño Ardiente los abandona cediéndolos al control local una vez que los mercenarios han cumplido sus contratos.

En la actualidad, Fuerte Beluarian es el único lugar que el Puño Ardiente ocupa de forma permanente fuera de Puerta de Baldur. Este puesto comercial en Khult ha caído dos veces bajo ataques khultano, cobrándose numerosas vidas y una gran pérdida de capital en cada caso. Sin que esto importe, los patricios ávidos de dinero no están

dispuestos a abandonar el asentamiento, renunciando a las oportunidades de negocio de la zona.

En Puerta de Baldur, el Puño Ardiente ocupa las Murallas Este y Oeste así como la Torre Marítima de Balduran y la Roca del Wyrms. El gran edificio de granito de la Torre Marítima se levanta sobre un islote rocoso en el puerto, y una pasarela lo enlaza con la orilla oeste. El Puño Ardiente usa la torre como barracones, base naval, prisión y fortaleza. Los cuarteles generales del Puño también disponen de una completa armería y trebuchets en lo alto de los baluartes con los cuales enfrentarse a buques hostiles. Una gigantesca cadena que se extiende desde la Torre marítima hasta pilares en el muelle más oriental en Brampton puede ser tensada a la altura de la línea de flotación para impedir el acceso a invasores al puerto o impedir que un barco parta navegando.

El Puño Ardiente también controla la Roca del Wyrms, una fortaleza que se alza encima de un gigantesco islote de roca que sobresale en mitad de la corriente del río Chionthar un poco más río arriba desde el puerto de la ciudad. Esta estructura ocupa la isla al completo, sin dejar ningún espacio para que un enemigo pueda poner un pie en la roca. Los dos tramos del Cruce del Wyrms conectan la Roca del Wyrms con las orillas Norte y Sur del río.

Estar a cargo de ambas fortificaciones significa que el Puño Ardiente puede controlar el tráfico ribereño en ambas direcciones. Hasta el momento, la compañía no ha usado esa posición para imponer tasas a los barcos que usan el Chionthar para rodear la ciudad. Dado que virtualmente todos los barcos hacen una para en la ciudad, estas medidas no se han considerado necesarias.

## Miembros

La mayor parte de los soldados del Puño Ardiente fueron criados en la Ciudad Inferior y en Extramuros y fueron invitados a unirse a la compañía mercenaria por un oficial de alto rango. Otros fueron una vez prisioneros de guerra. El Puño Ardiente no alberga resentimientos, y los soldados derrotados cuyos amos depuestos no es probable que paguen un rescate por ellos ven a veces el beneficio de unirse a los mercenarios. Algunos reclutas del Puño son aventureros que estaban de paso por Puerta de Baldur pero que se vieron atraídos por la seguridad de una paga estable y un trabajo seguro.

En general, la variedad de experiencias y la habilidad con las armas de los aventureros lleva a rápidas promociones. Esos héroes forman el nexo del cuerpo de oficiales del Puño, pero solo aquellos con una extensa experiencia en el campo de batalla llegan a los rangos más altos.

Más allá de las cualidades básicas de competencia y cualidades físicas, los aspirantes a ser miembros del Puño Ardiente deben mostrar una capacidad para tener una fuerte lealtad y férreos principios morales.

La disciplina es importante en un soldado de campo, pero el entrenamiento puede inculcar eso. En cualquier otro caso, raza, sexo y edad no son importantes.

La jerarquía del Puño Ardiente es relativamente simple.

Solo se reconocen seis rangos, incluyendo Puño (Soldado), Guantelete (Cabo), Manípulo (Sargento), Llama (Teniente), **Pira** (Comandante), y Comandante (General).



Los rangos tienen a veces un título asociado que describe una especialización como puño ingeniero, en el caso de un soldado que tenga experiencia en demoliciones de asedio, Pira Capitán de Navío, en el caso de un comandante que sirva también como capitán de un buque; y Llama Carcelero, en el caso de un teniente que sirva como capitán de la guardia en la prisión bajo la Torre Marítima de Balduran.

El Puño no acuartela a la mayoría de sus soldados. La Torre Marítima de Balduran y la Roca del Wyrn tienen barracones suficientemente grandes como para acomodar a los miembros de sus guarniciones permanentes, así como a nuevos reclutas que estén pasando su entrenamiento, pero la mayor parte de los Puños viven en sus propios hogares de la Ciudad Inferior. El distrito de la Torre Marítima tiene muchas posadas que sirven de hogar al gran número de soldados del Puño Ardiente que residen en la zona.

## Pira Ulder Ravengard

Ulder Ravengard es la encarnación de la vida militar. La única belleza que aprecia es la precisión, y la única cualidad que valora es la utilidad. Cree que los adornos personales aparte de las insignias militares son una pérdida de tiempo. Un hombre meticuloso, nunca olvida nada y perdona menos todavía. Ravengard nunca se ha casado y no tiene ningún interés en asuntos domésticos. Todo en él está dirigido hacia ser práctico. Algunos lo considerarían atractivo, si no fuera por su constante ceño fruncido y sus cicatrices.

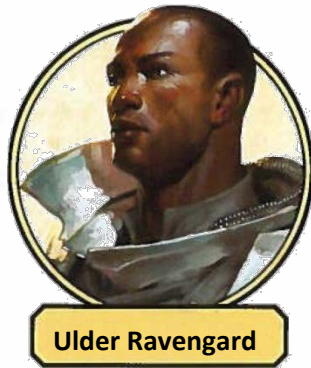
Blaze Ravengard es la mano derecha del Comandante Abdel Adrian. Es no solo el segundo oficial de mayor rango del Puño Ardiente, sino también el castellano de la Roca del Wyrn. Los soldados de Ravengard no lo aprecian. Sin embargo, si respetando su liderazgo, y pagan por él con obediencia, que es la forma en la que Ravengard prefiere que se hagan las cosas.

Ravengard es el cuarto hijo de un herrero de clase baja de la Ciudad Inferior. Dado que no tenía ninguna esperanza de heredar el negocio de su padre, decidió unirse al Puño Ardiente.

Su naturaleza meticulosa y disciplinada le ayudó a Ravengard a probarse a su mismo en combate y en el manejo de los detalles del día a día ante Adrian.

Naturalmente impasible y conciso, Ravengard es lento en el habla y en tomar decisiones excepto cuando se halla en el campo de batalla. Una vez se decide por un curso de acción, Ravengard es implacable en su consecución. Cree que el Puño Ardiente es la columna que sostiene Puerta de Baldur y la clave de la fuerza de la ciudad y de su superioridad sobre sus competidores.

Incluso aunque su riguroso autocontrol enmascara la profundidad de sus sentimientos, el soldado mercenario se llena de ira cuando ve las ansias de los malhechores de



controlar a otros, de robar los frutos del trabajo de la gente honesta y de, en general, maltratar a la gente trabajadora. Por lo tanto, está decidido a aplastar a la Cofradía. Ravengard cree que la organización criminal está luchando una guerra contra los Baldurianos, y está decidido a ganarla por ellos.

Sin embargo, sabe igual de bien que el resto de la gente que las guerras no se ganan sin bajas o daños colaterales.

Lo que Ravengard no ve, sin embargo, es que, inconscientemente tiene un punto ciego: excusa todas las acciones realizadas por el bien común mientras que al mismo tiempo deplora acciones idénticas que otros realizan con fines menos altruistas.

## Tesorero Favil Blanche

Le chocaría a muchos Baldurianos el descubrir que Favil Blanche es un miembro del Puño Ardiente, dado que carece del aura disciplinada de Ley y Orden que define a la mayor parte de los mercenarios de la compañía. Blanche es un hombre rechoncho en la sesentena del cual se cree que aprecia en demasía los licores enanos. Se ocupa de la gestión de las finanzas del Puño Ardiente y normalmente puede ser encontrado en la Casa de Cuentas o en la Espada y las Estrellas.

Mucho sobre Blanche sigue siendo secreto. Unos cuantos de los oficiales del Puño son conscientes del que el tesorero fue en el pasado uno de los espías del Puño. Pero solo Blanche sabe que es un antiguo miembro de la cofradía nacido en el distrito de Villa de la Ribera que antes se hacía conocer con el nombre de "Oro Lahar".

Hace cuarenta años, Oro Lahar era un excepcional ladrón de la Cofradía y fabricante de libros. Luego, un desacuerdo puso a Lahar en la picota. Desesperado por evitar acabar con una daga clavada en mitad de la noche, desapareció. Los asociados de Lahar asumieron que había huido o que fue acorralado y se "fue a ver el río", una frase de argot Balduriana que se refiere a ser atado y ser lanzado desde los acantilados que dan al Chionthar. Nadie sospechó que Lahar había adoptado un disfraz, cambiado su nombre y que se había enrolado en el Puño Ardiente.

Menos de seis meses después de la desaparición de Lahar, cualquier miembro de la Cofradía que lo había conocido o bien había sido arrestado y ejecutado, o bien había acabado muerto en lo que parecía ser una pelea de bandas o había desaparecido. Nadie en el Puño asoció los asesinatos y las desapariciones con Blanche, y al final de este tiempo nadie en la Cofradía que había conocido a Lahar quedaba con vida.

Durante los siguientes meses, los profundos conocimientos que Blanche tenía sobre la Cofradía probaron ser incalculables y llevaron a varios asaltos en varias operaciones de esta en la Ciudad Inferior. Sus actos de servicio y su increíble instinto para descubrir secretos aceleraron la brillante carrera de Blanche.

Blanche ve su huida de la Cofradía hacia una nueva vida con el Puño como una señal. En la actualidad reverencia a Torm y se arrepiente de haber llevado la vida que ha dejado atrás. Pero nunca ha perdido la convicción de que la Cofradía existe como una reacción a las muchas



injusticias sociales que apoyan los patricios mientras atentan a los menos afortunados. Comprenden la frustración que le llevó a la Cofradía y se da cuenta de que probablemente son esos sentimientos los que, en la actualidad, llevan a sus garras a muchos jóvenes. Por tanto, él es uno de los pocos oficiales del Puño que siente algo de simpatía hacia los agentes de la Cofradía.

## LA COFRADÍA

Cortabolsas, usureros, asesinos, matones, estafadores, saqueadores de tumbas, ladrones; la Cofradía une virtualmente cada crimen y criminal bajo las reglas de una organización. Durante más de un siglo, los avariciosos, violentos y desesperados en la Puerta de Baldur se han unido para formar una fluida jerarquía de asociaciones libres controladas por los misteriosos líderes de la Cofradía.

“La Cofradía mantiene limpias los desagües” es una frase que los habitantes del submundo usan para referirse a las recompensas por la muerte de asociados de la Cofradía que se han rebelado contra esta. La metáfora es también cierta en un sentido más amplio. La Cofradía vigila y controla el crimen en Puerta de Baldur y sus alrededores. Por tanto, sirve a la densamente poblada ciudad conduciendo de forma discretas las actividades ilícitas. Se le da mucho crédito a la Guardia y al Puño Ardiente por mantener las calles empedradas de la ciudad libres de crímenes. Pero los audaces robos a la luz del día y los asesinatos en las calles llamarían mucho la atención de las autoridades, por lo que la Cofradía ha “prohibido” tales acciones salvo la Maestra Cofrade Nueve Dedos las autorice.

## Gobernando la Cofradía

La Cofradía es un sindicato de grupos escasamente relacionados bajo la autoridad de los patronos locales. Nueve Dedos y la Corte de la Señora dirigen la organización criminal. Una telaraña de favores, deberes, deudas, intimidación, patrocinio y gratitud mantienen la red funcionando.

Cada uno de los distritos de la ciudad se relaciona en general con el territorio de un capo. Las diferentes bandas y líderes de banda compiten entre sí, normalmente sin derramamiento de sangre, por la influencia y el territorio. Nueve Dedos desaconseja los incendios provocados, asesinatos flagrantes y otras acciones indiscriminadas que podrían enfadar o matar a viandantes o soliviantar a la población en general. Las bandas más prominentes incluyen a “Las serpientes de Shar” en la Puerta Negra, las Manos Sangrientas en Ojos de Piedra, Los Galantes de Ganthall en el Alcazar de la Onza, apodados los “Galantes” porque nunca roban a una mujer; y las Ratitas de la Villa de la Ribera en Villa de la Ribera.

Incluso aunque la Cofradía solo tiene unos cuantos jugadores en los escalones más altos, las operaciones en cada distrito tienen una jerarquía estricta. En orden ascendente de importancia incluyen clientes, activos, zarpas, ejecutores, agentes y patronos. Un error en

cualquier nivel puede llevar a la desgracia o a la muerte al grupo responsable.

**Clientes:** La gente endeudada con la Cofradía son clientes con tiempo contado. Estos incluyen a tenderos que no hayan pagado sus tasas de protección, apostadores que deban demasiado dinero y todo aquel a quien la Cofradía le haya hecho un favor.

Los clientes no son, per se, miembros de la Cofradía, pero muchas veces la organización les protege: los Clientes son inversiones. Por supuesto, la Cofradía tiene a veces de aceptar las pérdidas, pero es por el mejor interés de todos si un cliente ve la relación de alguna forma como beneficiosa para él. Para entender la Cofradía, uno debe primero entender la relación de la cábala con sus clientes. En las Ciudades Superior e Inferio, los clientes son típicamente gente a la que la Cofradía está extorsionando o que debe dinero o favores a los miembros de la Cofradía. En contraste, las zonas al completo de Extramuros defienden fuertemente de la Cofradía como fuerza e gobierno, ya que la zona carece de un cumplimiento formal de la ley. Un residente de Extramuros que tiene una queja contra un vecino, por ejemplo; debe enfrentarse directamente contra ese vecino, porque no hay policía o juzgados que le ayuden. En esta situación, si el acusado es más fuerte que la víctima, el acusado gana. Y nadie puede impedir que ese vecino robe o pegue. O defraude a sus vecinos a su capricho.

Pero en vez de simplemente aguantarse con como están las cosas, una víctima puede acercarse a ver al patrono local de la Cofradía y pedir ayuda. Si el Patrono escoge intervenir, la víctima puede recibir algún tipo de compensación por parte de la Cofradía para compensar las pérdidas. Los más probables es que el acusado acabe apaleado, con los dedos rotos, o que se despierte atado a una piedra de amolar; castigos todos ellos para empujar al acusado a que pague el mismo las compensaciones.

A cambio de este favor, la víctima original; el cliente; ahora pasa a deberle un favor al patrono local, el cual puede pedir en cualquier momento que le sea devuelto. El cliente puede ser requerido para que albergue una fiesta, esconda contrabando o acoja a un criminal buscado, ceda parte de la propiedad de su negocio o organice las cosas para que un miembro de su familia se case con un ejecutor de la Cofradía. A la gente que tiene poco que ofrecer, como apostadores o adictos a la flor de luna sable, se les puede ordenar que realicen una misión peligrosa, como distraer a una patrulla del Puño Ardiente o aceptar la culpa del crimen de otra persona. Estar en deuda con la Cofradía es un juego arriesgado, pero las intervenciones de la cábala han salvado muchas vidas, mantenido el funcionamiento de no pocos negocios y castigado a innumerables villanos que de otra forma se habrían salido con la suya tras sus crímenes.

Esta misma estructura de favores funciona también dentro de la Cofradía. Los miembros rara vez trabajan a cambio de dinero. Por el contrario, se hacen favores los unos a los otros y los pagan haciéndoles favores a los clientes, cuando no están cometiendo crímenes de forma activa para su propio enriquecimiento.



**Activos:** Cualquier al que la Cofradía compensa que no es un miembro se convierte en un activo. La mayor parte de los activos son informadores, como estibadores, pedigüños, trabajadores de salas de fiestas y trabajadores, a los cuales se les paga por mantener los ojos y oídos abiertos e informar sobre cualquier cosa que pueda interesar a sus controladores.

Los activos también incluyen a la gente que son poderosos por derecho propio y que son pagados por tener en cuenta los intereses de la Cofradía mientras realizan su trabajo. Este grupo incluye a oficiales corruptos de la ciudad, miembros del Parlamento de los Pares y soldados del Puño Ardiente y de la Guardia

Los Activos son indispensables para la Cofradía, pero obtienen poco respeto dentro de la organización. No son miembros, no tienen autoridad dentro de la Cofradía y no se les dice nada que no necesiten saber. El Alguacil del Amplio, por ejemplo, sabe los tenderetes de qué mercaderes no deben ser inspeccionados con demasiado detenimiento, pero no por qué. La Cofradía prefiere que los extraños permanezcan en la oscuridad, porque las bolsas llenas cambian fácilmente sus lealtades.

**Zarpas:** Cortabolsas, estafadores, matones de callejón, y demás tienen el rango de Piernas. La mayor parte de estos quieren subir de rango porque saben que solo son ligeramente menos prescindibles que los clientes. Las piernas de la organización no pagan tasas regulares, pero la mayor parte ofrecen regalos en señal de respeto a sus patronos locales para obtener su favor, asegurarse su protección y demostrar su utilidad.

Las Zarpas representan la parte de la Cofradía que más se parece a una Cofradía de ladrones tradicional. Su trabajo no es particularmente rentable, y su asociación con la Cofradía hace a la organización menos popular entre los plebeyos que son a veces víctimas de las zarpas. Pero las Zarpa sirven para un propósito importante. Su constante actividad de bajo nivel mantienen a la Guardia y al Puño ocupados en pequeños crímenes callejeros en vez de acabar con el crimen organizado y el contrabando, qué es como la Cofradía obtiene la mayor parte de sus beneficios. Las redadas del Puño y de la Guardia causan muchas pérdidas entre las zarpas, lo cual sirve para acabar con los descuidados y estúpidos.

**Ejecutores:** Los ejecutores de la Cofradía son el músculo y la columna del grupo. No se les confían trabajos de perfil alto o asignaciones delicadas, pero son caballos de tiro dignos de confianza para las tareas diarias. Los ejecutores manejan las tareas esenciales de la Cofradía en el contrabando, la protección y las apuestas, Trabajan como porteros en los salones de apuestas, van de puerta en puerta en las zonas de extramuros recogiendo las tasas de protección de la Cofradía y hacen destrozos cuando un cliente no paga esas tasas.

**Agentes:** la Cofradía llama a sus agentes cuando necesita maestría y finura. Por ejemplo, un agente interviene cuando a un comerciante difícil de asustar o a un funcionario público que desafía a la Cofradía hay que recordarle su lugar, cuando un robo necesita de un ladrón experimentado o cuando la Cofradía necesita negociar con un taimado mercader. Debido a su inteligencia y

habilidades, los agentes llenan normalmente vacantes causadas por patronos retirados (o muertos). Mas frecuentemente que no, agentes ambiciosos usan asesinatos o golpes de estado sin derramamiento de sangre para acelerar la retirada de aquellos que se hallan por encima suya.

**Patronos:** Los patronos funcionan como jefes criminales de la organización. Cada uno controla el crimen en cada uno de los distritos. Los patronos compiten entre si por presas y territorio, evitando el derramamiento de sangre siempre que es posible. Trabajan duro para siempre estar informados de lo que ocurre en sus distritos, y tienen éxito casi todo el tiempo.

Los patronos que reclaman territorios en las Ciudades Superior e Inferior no gobiernan de la misma forma que lo hacen los que trabajan en los distritos de Extramuros, porque el Puño Ardiente y la Guardia reducen la dependencia de la población respecto de la Cofradía. Sin un ejército de clientes a los que manipular y pedir favores, los patronos dentro de los muros deben crear sistemas especializados como el ejército de espías y corredores del Recogedor (ver página 59).

**Maestra Cofrade:** La Maestra Cofrade dirige la cábala. Es la que mantiene unidos a los patronos y se enfrenta a problemas que afectan a la ciudad en su conjunto. Muchos Baldurianos, incluyendo a los miembros de bajo nivel de la Cofradía, no están convencidos realmente de que exista una maestra cofrado. Los patronos, sin embargo, conocen la verdad.

La posición y poder de la maestra cofrado derivan del mismo sistema de favores que mueve al resto de la organización. La figura conocida como Nueve dedos es en la actualidad la Maestra Cofrade porque a través de favores realizados y debidos, deudas y extorsión ha roto y controlado personalmente a la mayor parte de los miembros del Parlamento de los Pares, más oficiales de la Guardia y del Puño y más mercaderes que el resto de patronos juntos.

Cuando un patrono necesita que se derogue una ley, que se libere a un valioso agente de la Torre Marítima de Balduran o que un barco se descargue sin que nadie se de cuenta de qué es lo que hay dentro de los cajones, Nueve Dedos puede conseguirlo. Cuando lo hace, ese patrono le debe un favor y el sistema continúa.

## Operaciones del Día a Día

Las operaciones diarias de la Cofradía giran alrededor de realizar sus operaciones de protección, apuestas y contrabando.

**Protección:** Grupos de dos o tres ejecutores hacen llamadas de atención una vez a la semana en las tiendas de Extramuros para recoger una parte de los beneficios de esos establecimientos.

Los comerciantes que pagan esta tasa también compran la protección garantizada de la Cofradía. La cantidad que cada comerciante paga es modesta, pero cuando es multiplicada por el número de tiendas, mercaderes y demás que están siendo exprimidos, la cantidad total de dinero que fluye a los cofres de la Cofradía pasa rápidamente a ser impresionante.



Cando alguien reclama haber tenido una dekahana mala de negocios, los ejecutores consultan con sus informadores para confirmar si muchos clientes han entrado en el lugar de negocios desde su última visita. Los ejecutores rara vez hacen salvedades con nadie. Un propietario que se retrase con los pagos puede pedir un préstamo, legalmente o de un usurero del barrio; aceptar a la Cofradía como socio completo del negocio o visitar al patrono de su distrito para pedir más tiempo. No pagar a la Cofradía puede no costar en el corto plazo, pero casi siempre suele tener malas consecuencias a largo plazo.

Cuando los ejecutores terminan sus recolectas del día en cinco a diez negocios, vuelven a la tienda, oficina u hogar donde se halle su actual tapadera; junta el dinero con lo que otros ejecutores hayan traído; recogen su parte y luego se pasan la tarde apostando, bebiendo y charlando. La mayor parte de las “oficinas” de la Cofradía se hallan en negocios poseídos por clientes de esta. Restaurantes, tabernas, barberías, casas de baños, establecimientos de cambio de moneda y funerarias son los locales favoritos. Grupos de tres a seis agentes mueven las ganancias de los ejecutores desde los cuarteles del distrito a casas seguras cada noche. La recogida de un punto de recolecta de un día puede llevar a sumar 100 Po o más. Solo en Extramuros hay nueve distritos y cada uno de ellos tiene una docena o así de puntos de recolecta. La protección es un negocio lucrativo.

**Apuestas:** Los concursos y los juegos son omnipresentes en Extramuros, pero obtener un beneficio decente en esos distritos requiere de trabajar mediante miles de apuestas de poco valor. El dinero de verdad obtenido mediante las apuestas se gana en la Ciudad Superior, donde los patricios apuestas sumas ridículas de dinero en juegos organizados y en cualquier cosa que llame su atención, ya sea el apostar qué capitán va a volver el primero a puerto o en qué copa de vino se va a posar antes una mosca. Las carreras y el boxeo o las peleas de lucha libre son inmensamente populares, al igual que los juegos de dados, las ruletas, los juegos de carta y los juegos de adivinanzas y disimulo entre equipos profesionales. La Cofradía ama estas competiciones cuando puede, tanto para maximizar sus beneficios como para recompensar a clientes con dinero que no puede ser escondido.

**Contrabando:** Una de las rutas de contrabando más concurridas se mueven entre Villa de la Ribera y Brampton.

Cualquiera que se mueva por tierra desde o hacia Villa de la Ribera debe pagar una tasa en el Cruce del Wyrn y luego en la Puerta del Basilisco. Para evitar pagar esa doble tasa, los contrabandistas mueven mercancías durante la noche entre Villa de la Ribera y los muelles Brampton, escondiéndolos en redes lastradas arrastradas detrás de los botes. Cerca de los muelles, cuerdas bajo el agua son enganchadas a las redes. Otros miembros de la Cofradía esperan en túneles llenos de agua que conectan a los sótanos de edificios cercanos para llevar esas mercancías bajo los muelles, a través de los túneles y hasta los edificios.

Desde Brampton, las cargas pasadas de contrabando se mezclan con mercancías legítimas y son movidos a través de la Puerta de Baldur hasta el Amplio. Los contrabandistas del río cargan cantidades menos onerosas que las tasas y el coste de los porteadores juntos, haciendo de la ruta contrabandista altamente deseable para aquellos que traen mercancías hacia Puerta de Baldur desde el Sur.

## Keene “Nueve Dedos”

La actual maestra cofrade de la Cofradía desdeña vestir vestimentas llamativas y el usar magia que mejore su aspecto, por lo que el mundo la ve como realmente es; una mujer castaña de aspecto normal y altura y complexión normales. Ni fea ni llamativa, Nueve Dedos no llama la atención en ningún aspecto. Su aspecto escasamente llamativo,



Nueve Dedos Keene

lejos de ser una desventaja, fueron un gran activo durante sus años como ladrona. Nueve Dedos tiene un don para evitar el llamar la atención. Se mueve dentro y fuera de los sitios, sin ser vista hasta que empieza a hablar.

La maestra cofrade nunca olvida un rostro o un nombre y es una taimada observadora de la gente. A los pocos minutos de conocer a alguien, puede juzgar correctamente las motivaciones, ambiciones y miedos de una persona y el grado de confianza que se puede tener en ese individuo.

Poca gente conoce su verdadero nombre. Para la Puerta, ella es simplemente la notoria “Nueve Dedos”. La historia de su apodo sería un popular cuento de taberna si se conociera ampliamente. Cuando Astele Keene tenía cinco años, un elfo tuerto la secuestró, le cortó el dedo meñique de su mano izquierda y se lo envió a sus padres junto con una petición de rescate exorbitante. Los padres de la pequeña Astele pidieron prestado el dinero a parientes y amigos y compraron la libertad de su hija, pero Nueve Dedos nunca perdonó al elfo, y nunca olvidó su cabello cobrizo y su único ojo.

Años más tarde, cuando era una agente de éxito en la Cofradía, encontró a su secuestrador en un antro de fumar, donde este estaba entregándose a su adicción a la flor de luna sable.

Nueve Dedos cegó su ojo restante y le cortó todos los dedos menos los meñiques de ambas manos. Luego compró el antro de fumar y ordenó a su propietario que se asegurara de que el elfo tuviera siempre suficiente comida, bebida y flor de luna sable como para permanecer vivo y mantener su adicción. La flor de luna sable del elfo es mezclada con la yema seca de huevos de cocatriz, los cuales consigue Nueve Dedos con no poco gasto, para transformar los sueños del elfo inducidos por la droga en interminables pesadillas. Dado que es un elfo,



Nueve Dedos espera que su secuestrador la sobreviva, por lo que ha hecho pagos por adelantado para asegurarse de que su tortura continúe durante toda su vida natural.

Nueve Dedos es ahora paciente y calculadora; la pasión de su juventud ha desaparecido. Busca venganza contra las ofensas sufridas por la Cofradía solo cuando el hacerlo incrementa los beneficios de la cábala. Una planificadora meticulosa, Nueve Dedos siempre anticipa la traición.

Hace que se enfrenten algunos miembros de la Cofradía entre sí para acallar cualquier amenaza interna mientras que al mismo tiempo desaconseja el derramamiento abierto de sangre.

La maestra cofrade nunca va a ningún lado sin sus guardaespaldas personales, a los cuales los patronos llaman la Corte de la Señora. Las seis mujeres; dos magas y cuatro guerreras pícaras veteranas; son completamente leales a Nueve Dedos y ella recompensa generosamente su lealtad.

Prefiere el anonimato, por lo que sus guardaespaldas la acompañan sin ser visibles, a veces disfrazadas, a veces a cierta distancia. Cuando Nueve Dedos habla con un patrono, con un patricio o con una figura del mundo del crimen, muchas veces parece estar sola, pero casi nunca lo está.

Bajo su guía, la Cofradía se ha convertido en una parte integral de los negocios y la política de la ciudad. Controla sus propias actividades para evitar la interferencia del Puño Ardiente y de la Guardia, y los ejecutores de la Cofradía mantienen bajo mínimos los crímenes no autorizados. Nueve Dedos ha invertido su sustanciosa riqueza (o una gran porción de ella tras haber pagado a políticos, patricios, jueces y funcionarios) en numerosos negocios legítimos.

En una ciudad llena de espías e informadores, su red de inteligencia no tiene igual. Nueve Dedos puede garantizarse una mayoría de votos en cualquier votación en el Parlamento de los Pares sobre cualquier tema, incluyendo la elección de un nuevo Duque. Sus herramientas contra los patricios incluyen la coerción, manipulación, sobornos y las amenazas de revelar sus secretos, tanto verdaderos como inventados. La última cosa que Nueve Dedos quiere es una confrontación abierta con el Puño o con los patricios, lo que significaría sangre en las calles. La sangre es difícil de controlar y mala para los márgenes de beneficios de todo el mundo.

## Rilsa Rael

Cuando Rilsa Rael se unió a la Cofradía no tenía ningún otro lugar al que ir. El Puño Ardiente había ahorcado a su padre por acoger a su tío cuando los mercenarios fueron a por él. Así que su bella madre tuvo que convertirse en la cortesana de un patricio para poder mantener a Rael. Cuando la mujer del patricio descubrió



Rilsa Rael

las citas que este mantenía, pidió que la madre de Rael fuera encarcelada en la Torre Marítima de Balduran, donde la mujer se consumió y falleció mientras su amante quedaba impune. Habiéndose quedado sola, Rael se unió a la banda de Capilla del Norte, donde su parentesco mixto Tezhyriano y Calishita y sus habilidades de idiomas le proporcionaron una ventaja natural en llevar a la Pequeña Calimshan bajo la influencia de la Cofradía.

El talento de Rael para pasar desapercibida y su habilidad con el cuchillo le ganaron un puesto en la Corte de la Señora como una de las guardaespaldas de Nueve Dedos; la favorita de la Maestra Cofrade, para ser sinceros. Su lealtad, crueldad e inventiva para resolver problemas de forma discreta cimentaron su ascenso. Reconociendo el potencial de Rael, Nueve Dedos la retiró como guardaespaldas de su Corte y la ascendió a patrona de la Pequeña Calimshan.

El estatus de Rael como favorita no ha cambiado, haciendo de ella la supuestamente próxima heredera del liderazgo de la Cofradía.

Rael aprendió de Nueve Dedos a explotar a los demás, pero no usa intermediarios ni chivos expiatorios para aislarse de sus asuntos como lo hace Nueve Dedos. Por el contrario, se toma la mayor parte de los asuntos como algo personal. Se mueve abiertamente a través de Extramuros alternando entre ayudar a los pobres, lanzar insultos contra cualquier patrulla del Puño que se mueva entre la Roca del Wyrn y la Ciudad Inferior, y romper ocasionalmente la nariz de un tender reticente. Concede incluso audiencias en sus cuarteles generales del Emporio de la Joya de Calim para escuchar las quejas de los residentes de Extramuros.

Las opiniones de Rael acerca de los líderes e instituciones de la Puerta fueron formadas durante su dura niñez. Cree del Puño Ardiente que es cruel y desapegado, y que los patricios son unos hipócritas y complacientes. Simpatiza y se identifica completamente con los pobres de extramuros y echa la culpa al Puño y a los patricios por las terribles condiciones de vida que imperan allí, y por el hecho de que, en sus propias palabras, "La gente necesita a la Cofradía para defenderse de la ciudad y de sí mismos".

## Fruward el Clavo

Pocos miembros de la Cofradía conocen a Fruward excepto por su reputación. Saben solo que "el Clavo" trabaja para la Cofradía y que uno lo reconocerá cuando lo vea por el clavo que lleva clavado justo en su frente. La pua de hierro de tres pulgadas tiene una cabeza ancha y cuadrada, el brillo de la cual Fruward mantiene oculto bajo un pañuelo que viste debajo de su apaleado sombrero.

Fruward sufrió esta extraña herida debido a un desacuerdo con miembros del Gremio de Constructores. Lo que a Fruward le dijeron que iba a ser una negociación a altas horas de la noche sobre ciertos contratos de trabajo resultó ser una emboscada. Fue tirado al suelo e inmovilizado, le golpearon en la cabeza, rociaron con cerveza y colocaron su rostro entre sus herramientas para que su muerte fuera considerada un accidente.



Más tarde esa noche, la joven Nueve Dedos entró en el dique seco para esconderse de una patrulla del Puño Ardiente que le iba a la zaga tras haberla visto saliendo de una ventana. Se tropezó con Fruward, el cual estaba tirado bocabajo en el suelo y le escuchó respirar débilmente. Le dio la vuelta para encontrar que milagrosamente continuaba vivo a pesar del clavo que tenía clavado en la cabeza; y entonces Fruward recuperó la consciencia con la cabeza acogida en su regazo.

Entonces es cuando las puertas del dique seco se abrieron de un golpe y la patrulla del Puño entró junto con los que habían intentado asesinar a Fruward. Desorientado pero lleno de ira, Fruward saltó hacia delante, gritando acusaciones. Se desató una lucha, y Fruward escapó vivo únicamente gracias a la ayuda de la que más tarde pasaría a convertirse en la maestra cofrade de la Cofradía.

Volver a la vida normal no era una opción; no tras haber matado a algunos Puños Ardientes y a sus enemigos en el Gremio de Constructores; y el desposeído Fruward comenzó a desear que el clavo lo hubiera matado. Pero Nueve Dedos volvió a ayudarlo. Le proporcionó un lugar donde vivir y todo lo que necesitaba para continuar hasta haber llegado a aceptar su nueva vida; la de un miembro secreto de la Cofradía.

El Clavo es inconcebiblemente leal a Nueve Dedos y lleva a cabo sus órdenes sin rechistar. Actúa como parapeto para Nueve Dedos, arreglando cosas en las que ella preferiría que ni su nombre ni el de la Cofradía apareciera. Pocos en la Cofradía reconocen a Fruward después de haberse reunido con él a no ser que este revele el clavo en su frente. Su rostro es, por lo demás, carente de rasgos distintivos, y el clavo tiende a atraer la vista, por lo que el resto de rasgos de Fruward se pierden de la memoria.

A pesar de su cercana relación durante varios años, en la actualidad Fruward y Nueve Dedos rara vez se reúnen. El Clavo recibe la mayor parte de sus órdenes a través de conjuros mensajeros lanzados por un miembro de la Corte de la Señora.

## LAS DEIDADES DE LA PUERTA

Puerta de Baldur alberga un gran número de templos y docenas de santuarios. Algunos de esos santuarios, como el Escudo Vigilante, ha permanecido durante siglos, y otros han llegado a las espaldas de los refugiados en tiempos más recientes. Los individuos en busca de servicios mágicos, como curación o pociones, deben visitar uno de los tres templos poderosos dentro de la ciudad.

Pero para aquellos que solo pueden pagar con plegarias, el distrito de las Canciones Gemelas alberga a muchos clérigos que aspiran a incrementar el número de sus seguidores de tal forma que puedan ascender a lugar más importantes de adoración.

La mayor parte de la adoración religiosa en Puerta de Baldur se centra en tres deidades; Umberli, Tymora y Gond; las cuales han mantenido la supremacía sobre las plegarias en la ciudad durante generaciones. Como puerto de río y mar, Puerta de Baldur ha mantenido durante largo tiempo un templo a Umberli. La miríada de cosas

que pueden afectar a la fortuna de un mercader y las tradiciones de apuestas de los patricios han hecho de la adoración a Tymora una importante parte de la cultura de la ciudad. Finalmente, los sacerdotes de Gond se establecieron como una rueda dentada clave en los mecanismos de la vida diaria de la ciudad hace ya más de un siglo, cuando equiparon a la Puerta con las grúas, vagones sobre raíles e instalaciones para los diques secos que transformaron el anterior nido de contrabandistas en uno de los puertos más transitados de las Costas de la Espada.

## Gond

El Duque Torlin Escudoargénteo es el Alto Artificiero de la Gran Casa de las Maravillas y líder de los Gondar. Incluso aunque Escudoargénteo mete la mano en todo, el sacristán del templo Andar Beech, dirige los asuntos del día a día. Beech siente reparos acerca de los intereses en política de Escudoargénteo, pero el mayor de los sacramentos de Gond es el trabajo industrial, y a Escudoargénteo nunca se le podría acusar de vagancia. Cuando los disturbios sociales interrumpen el trabajo, Beech, Escudoargénteo y el resto de los Gondar intervienen.

Beech es un devoto sirviente de Gond que piensa que muchos ciudadanos de Extramuros rechazan el alegre yugo del trabajo en favor de la pecaminosa desidia. Es un sonoro crítico de la Cofradía, de la cual dice que “roba el trabajo de otros”.

Tampoco, siente simpatía hacia los ciudadanos de la Ciudad Superior. El delgado sacristán cree que muchos patricios son parásitos tan o más grandes que la Cofradía, ya que no contribuyen con nada mientras descansan sobre los laureles de sus esforzados ancestros. En la opinión de Beech, la diferencia clave entre los patricios y la Cofradía es que los patricios empeoran los problemas de la ciudad mientras que la Cofradía los causa.

## Umberli

La adoración a Umberli en Puerta de Baldur se estableció entre los piratas que usaron por primera vez como puerto la bahía. Aunque muchos piensan sobre Umberli que es una diosa malvada que se deleita con los marineros ahogados, la gente de Puerta de Baldur la conoce como una madre; una madre mandona y caprichosa, pero una madre después de todo.

La Casa de la Reina del Agua se levanta encima de un enorme espigón. El Favor de la Reina, una enorme fuente que se levanta de un estanque de 6 pies de profundidad lanza su agua por encima del muelle cerca del extremo final del espigón. Sus estatuas central de mármol representa la popa de un barco de vela a tamaño natural, esculpido como si el barco se estuviera hundiendo.



El agua fluye de agujeros en su casco, y otros chorros de agua golpéan sobre sus cubiertas. Para mover el agua de la fuente, ingenieros Gondar instalaron tuberías entre ella y los reservorios de los acantilados, de tal forma que los descensos colina abajo presuriza el agua. En ceremonias públicas, las cubiertas del barco se utilizan como altar del templo.



Más allá de la fuente, el templo se agacha sobre el borde del espigón. La porción meridional de la estructura se hunde en el agua con unos escalones por los cuales las sirvientes de las olas (las sacerdotisas del templo) descienden cuando llevan ofrendas a Umberli.

La Casa de la Reina del Agua es el templo más antiguo de la ciudad, y segmentos de él, húmedos salones profundamente enterrados bien por debajo del nivel del agua, representan algunos de los trabajos con piedra más antiguos todavía en pie en Puerta de Baldur. Solo las sirvientes de las Olas han visto estos antiguos túneles. De hecho, pocos Baldurianos han puesto un pie dentro de la Casa de la Reina del Agua. Cuando alguien toca a las puertas del templo, siempre aparecen dos Sirvientes de las Olas, una lleva cualquier ofrenda dentro del templo, la otra realiza una corta plegaria al lado del penitente. Luego la segunda sacerdotisa vuelve a entrar y vuelve a cerrar las puertas.

Marineros, pescadores, estibadores, mercaderes, parientes de la gente que vive del mar y toda aquella gente que se gana la vida en el río o en el mar ofrecen cualquier cosa de la que se puedan desprender, como comida, unos cuantos sobre o un viejo anillo. La gente que puede donar normalmente lo suele hacer, esperando que sus valiosos regalos se encuentren con el favor de Umberli. Las sacerdotisas parecen recibir una parte de esta riqueza, pero estos lúgubres espectros de personas nunca han sido vistas comprando ningún objeto extravagante cuando salen a comprar. La mayor parte de los Baldurianos creen que Umberli se lleva lo que se le entrega al templo, y que da mala suerte mirar hacia el agua cuando las sirvientes de las Olas descienden a ella con ofrendas.

Allandra Grey ostenta el título de Corriente de Marea en el templo, liderando a lo que es un puñado de sacerdotisas y siguiendo las tradiciones de su madre y abuela. El templo obtiene la mayor parte de sus riquezas de mujeres viudas cuyos maridos se perdieron en el mar, o de jóvenes mujeres que quedaron huérfanas en tragedias relacionadas con el mar. La práctica puede parecerle extraña a cualquiera pero las sacerdotisas (las cuales pueden sentirse identificadas con experiencias similares) se sienten contentas de ayudar, alimentar y vestir a personas así que de repente se quedan sin un hogar.

Algunas Sirvientes de las Olas creen que trabajar en la Casa de la Reina del Agua las lleva a estar más cerca de su familia perdida, y algunas adoradoras descienden los escalones del templo para unirse a sus seres queridos. Grey no promueve esta práctica tradicional, pero tampoco la impide.

Cuando los deórdenes civiles o ataques enemigos ponen en peligro el Puerto Gris, la Corriente de Marea Grey y sus Sirvientes de las Olas se alinean con aquella facción que prometa proteger de la mejor forma a marineros y pescadores. Se movilizarán para salvar la vida de estas gentes, ignorando amenazas a buques y carga.

## Tymora

Dado que fueron comerciantes por mar los que fundaron Puerta de Baldur, el clero de la diosa de la Buena Fortuna y de los riesgos encontró un fértil campo para establecer un templo a Tymora en los primeros días de la ciudad. El Salón de la Señora, construido en granito de la zona, techado con tejas, y rematado con un modesto capitel, se levanta solo un poco sobre el resto de los ya altos edificios de la Ciudad Superior. Al contrario que la Gran Casa de las Maravillas y la Casa de la Reina de las Olas, este sencillo edificio se mezcla bien con la arquitectura de la ciudad.

Dentro del Salón de la Señora, las estatuas y decoraciones muestran escenas de suerte y azar salvan situaciones de peligro en el mar. El arte del templo ha sido denostado por ceder a las pasiones de los Baldurianos relacionados con el mar. En realidad, los Tymoranos heredaron el arte y el Templo, el cual había servido como Templo a Valkur durante los primeros años de la ciudad. Después de que los sacerdotes de Valkur, también llamados Domadores de Olas, establecieron el templo, una serie infame de desastres marítimos encendieron una revuelta en la cual residentes de la ciudad pidieron a los domadores de las olas que protegieran a los barcos de la ira de Umberli. Cuando otro barco se hundió matando a todos a bordo, los manifestantes capturaron a los sacerdotes de Valkur y los lanzaron, atados y con pesos en los pies, desde los escalones de la Casa de la Reina del Agua.

Tras ese episodio, el templo de Valkur pasó a ser considerado maldito, pero los Tymoranos reconocieron una gran oportunidad para enfrentarse a los temores de espíritus malditos en el lugar, y Tymora recompensó su audacia.

El templo de Tymora puede parecer sencillo, pero el edificio es usado solo para ceremonias religiosas, por las cuales los devotos se preocupan bastante poco. Para cumplir el credo de Tymora, sus sacerdotes, también llamados Los que Traen Suerte, presiden sobre gran parte de los juegos de azar de la ciudad. En vez de participar, juzgan imparcialmente las carreras, las competiciones de lucha, peleas de gallos y otras competiciones de habilidad y azar.

Los sacerdotes sirven en muchos salones de apuestas y salones de juego y dirigen competiciones durante las fiestas de la ciudad.

Los que traen suerte también actúan como cazatalentos para gente que tiene habilidades exóticas o excepcionales, y ayudan a penitentes que necesitan solucionadores de



problemas anónimos. Por varias razones, muchos Baldurianos no confían en o trabajan con la Cofradía, la Guardia o el Puño Ardiente. Así que el templo llena ese hueco, aceptando peticiones, y grandes donaciones por negociar soluciones. El clero reconoce el peligro de meterse en los asuntos de la Cofradía, pero los sacerdotes son firmes creyentes del credo “el que nada arriesga, nada gana”.

Gunnar Thrune, un inmigrante de la isla de Gundarlun en el helado mar del Norte, es el vocinglero y siempre sonriente patriarca del templo. Escandaloso a más no poder, Thrune puede ser encontrado en cualquier lugar donde se esté apostando, mezclándose con los apostadores con gritos y fuertes golpes en la espalda. En tiempos de crisis en la Puerta, Thrune anima de forma inmediata y controla las apuestas relacionadas con las diferentes partes implicadas, sus acciones comunicando claramente la neutralidad del templo.

## Santuarios Principales

La Ciudades Superior e Inferior contienen ambas santuarios a deidades en particular. Al contrario que los templos, los santuarios son edificios con una sola sala o estructuras abiertas sin puertas.

Cuando la adoración a una deidad es popular, un sacerdote en el santuario favorecido gana típicamente el servicio de numerosos acólitos y seglares, todos los cuales suelen vivir cerca del lugar sagrado. Pero cuando el entusiasmo desaparece o un sacerdote muere o su muda a otro lugar, el mantenimiento del santuario pasa a quedar a cargo de los fieles de otras partes de la ciudad.

**Ilmater:** El santuario a Ilmater, el dios de los mártires y sufrimiento paciente, se levanta en una pequeña y tranquila plaza en la zona del Barullo. El santuario del Sufrimiento es una estructura de piedra sin adornos. Aquí, los Baldurianos más pobres pueden recibir comidas gratis y suficientes cobres como para poder pagar la entrada a través de las puertas de la ciudad.

Esta estructura se levanta en la entrada a una serie de criptas. Por una pequeña donación, cualquiera puede hacer que un amigo muerto o ser querido sea enterrado dentro de las bóvedas, donde los cuerpos se údren en las oscuridad y alimentan a las cientos de ratas de alcantarilla que entran a través de las fisuras de los muros. Cuando los huesos están limpios, un adorador de Ilmater los lleva a los osarios adyacentes, donde son almacenados según su tipo. Puede parecer un final innoble, pero para muchos residentes posible, el santuario les ofrece el único enterramiento en sagrado al que podrían aspirar.

Generosos ciudadanos de todas las clases sociales donan pequeñas cantidades para pagar el mantenimiento del santuario, suministros para sus cuidadores y el sueldo de su sacerdote y dos acólitos, los cuales son también sus hijos.

Incluso tras diez años, el hermano Hodges siente tremendamente la pérdida de su amada esposa, pero lo lleva bien gracias a la ayuda de sus hijos, Hansen y Sissa, los cuales no son todavía lo suficientemente mayores como para casarse. La comunidad adora a los tres. Los

residentes más pobres de la Puerta, sobre todo, adoran charlar con el Hermano Hodges o con sus hijos, incluso aun cuando el sacerdote no tenga comida o unos pocos cores para darles.

Cuando la discordia nace en las calles, el Hermano Hodges hace lo que puede para ayudar a todos los necesitados. Si las circunstancias en Extramuros empeoran, el sacerdote elevará una petición a los Duques, los Pares y el Puño Ardiente para que sean misericordiosos en sus juicios y acciones.

**Lazhander:** El Santuario de la ciudad a Lazhander, llamado el Portal de la Rosa, es una escultura situada en el Amplio. Un arco de mármol de color rosa, se levanta sobre un plinto elevado varios escalones por encima del nivel de la calle. Según la larga tradición, no se ha construido ninguna estructura al Este del Santuario, por lo que nada aparte de las murallas de la Ciudad y la niebla se interpone entre el Portal de la Rosa y los primeros rayos del sol naciente.

Un puñado de sacerdotes de Lazhander presidieron sobre el Santuario al dios del sol, el cual virtualmente todos los viajeros y emprendedores visitaban. Mucha gente intercambiaba también votos matrimoniales bajo el arco, pasando bajo el para significar un nuevo comienzo en sus vidas. Desde la partida de los sacerdotes, el Portal de la Rosa ha perdido gran parte de la atención; pero los Baldurianos todavía creen que subir los escalones y pasar por el arco trae buena suerte.

**Oghma:** El Pergamino Extendido, Santuario a Oghma, se levanta en un profundo contraste frente a los edificios contigios de piedra amarilla y con tejados de pizarra.

Al igual que la Gran Casa de las Maravillas y el Salón de las Maravillas, el pabellón está construido con mármol blanco, pero su techo abovedado es de un brillante color rojo rematado con decoraciones doradas. Un ancho estanque reflectante se alza en una profunda depresión bajo la bóveda, y la inusual construcción del santuario proyecta eficientemente las palabras de cualquier persona que esté en el púlpito por toda la zona.

El Gran y Alto Señor del Saber Brevek Faenor, un hombre al final de la cuarentena, ha sido, durante los últimos tiempos, laxo en sus responsabilidades, permitiendo el uso a interpretes seglares y a cualquiera que tenga que transmitir noticias.

Oghma es el Dios del Saber, inspiración y las ideas, y el santuarios fue construido como lugar para compartir esas ideas. Sin embargo, el señor del saber ha tenido sus ojos puestos en la Gran Casa de las Maravillas desde que llegó a Puerta de Baldur. Malogrados sus recientes intentos de obtener el control del templo de Gond, Faenor puede ser ahora encontrado estudiando libros en la biblioteca del Templo de Gond, o en el Pergamino Extendido escuchando con poco interés como los Baldurianos se quejan de la programación de charlas en el santuario. Mientras tanto, Faenor antiene los oídos abiertos mientras espera otra oportunidad para sentarse en el asiento más importante de la Gran Casa de las Maravillas.

**Yelm:** En el pasado, los miembros de la Guardia, soldados del Puño Ardiente, guardaespaldas, guardias de caravana, y cualquiera que sintiera el peso de las responsabilidades de



guardar o proteger algo o a alguien recuentaba el Escudo Vigilante, un santuario a Yelmo.

Desde la muerte del Dios de los Guardianas, la pequeña capilla y sus alas parecidas a un porche similares a garitas, han permanecido vacías como un monumento en honor a un dios que murió cumpliendo su deber. Los rumores persisten de que fantasmas protegen por la noche el santuario, pero los jóvenes de la Ciudad Superior que visitan el Escudo Vigilante en busca de aventuras suelen encontrarse por el contrario con un enfadado soldado de la Guardia.

## Santuarios Menores

Un pozo en la calle del Empedrado Ventoso tiene el rostro de Eldazh grabado sobre él, y la gente lo toca antes de sacar agua por las mañanas para que el día les traiga paz. En un callejón oscuro lleno de pintadas al cual nunca llega a terminar de llegar el sol van los destituidos a encontrar consuelo bajo la sombra de un muro en el cual se ha dibujado el negro disco de Char.

Un pequeño roble, uno de los pocos árboles que crecen en la Ciudad Inferior lucha por subir hacia arriba desde una grieta en un muro bajo; en los días de Verdor y de Gran Cosecha, la gente coloca sobre él pan y fruta para los pájaros para honrar a Silvanus. Los guanteletes de Torm y Yelmo están grabados por encima de cada puerta en las torres de las puertas de la ciudad. Eso símbolos flanquean la heráldica de la ciudad y sirven como recordatorio siempre presente del deber de un soldado de proteger la ciudad.

Cientos de estos modestos santuarios improvisados existen en calles, edificios y dentro de los hogares por todas las Ciudades Superior, Inferior y en Extramuros; como es normal en otros lugares de Faerûn, pero unos cuantos lugares de reverencia se merecen una especial atención.

**Siamorphe:** El título y encarnación de Siamorfe, la exarca de la nobleza y el derecho hereditario a gobernar, ha pasado de un noble a no otro a lo largo de la historia de la adoración a la deidad. Hace mucho tiempo, los patricios de la Puerta adoraban a la última encarnación masculina de Siamorfe. Pero el cambio de actitud de los patricios, cuando empezaron a creer que su derecho a gobernar les daba el derecho a aprovecharse de los demás en vez de responsabilizarse por liderar bien, causaron un descenso en la adoración a Siamorfe, cuyo dogma tiene tanto que ver con ser responsable como con los títulos. Hace cientos de años, cuando había poca adoración real en Puerta de Baldur, la exarca se reencarnó, convirtiéndose en una mujer noble de Aguas Profundas.

Sin embargo, hoy todavía, quedan santuarios a Siamorfe en muchos hogares patricios con la imagen de un hombre de aspecto regio y ricamente vestido, barba bien cuidada y con una calvicie incipiente, relegados a esquinas apartadas, áticos polvorientos y salas de estatuas atiborradas de sátiors, nobles guerreros caídos y barcos atenazados por los tentáculos de krakens. En la hacienda Escudoargénteo, una estatua de Siamorfe mira desde una cortina de flores crematis colgantes, decorosa pero olvidada.

**Lurue:** Los Caballeros del Unicornio comenzaron como un grupo de hijos e hijas de familias patricias llenos de ideas románticas. Adoptaron a la diosa Lurue como su mascota y marcharon de aventuras por diversión. La realidad de los peligros a los que se enfrentaban finalmente prevaleció, de la misma forma que el credo de Lurue, incluyendo el hechizo que la vida debe ser disfrutada y vivida con risas; las tareas deben ser afrontadas con orgullo; y que los sueños imposibles deben ser perseguidos por la propia alegría de querer completarlos, y que todos deberían ser alabados por sus fortalezas y consolados en sus debilidades.

Desde los días de su formación, antes de que la membresía de los Caballeros del Unicornio se extendiera más allá de Puerta de Baldur, el Yelmo y la Capa ha sido siempre el cuarte general en la práctica del grupo. La sala común del establecimiento todavía muestra una estatua de mármol de un unicornio con un cuerno de bronce. Muchos locales de la taberna tocan o besan su cuerno para tener buena suerte y sus atenciones han mantenido el cuerno brillante en gran parte de su longitud.

**Gargauth:** Los misteriosos Caballeros del Escudo han contado desde hace mucho tiempo entre sus miembros a muchos patricios y mercaderes de la Puerta. Un líder de hace mucho tiempo de esta sociedad secreta, el Duque Inselm Hhune de Tezhryr, casó a uno de sus sobrinos con una familia patricia. El Duque luego compró la hacienda de la familia y la convirtió en una mansión palaciega para la rama local de los Caballeros. Sus acciones también establecieron a la familia Hhune como miembro de los patricios.

Lo que pocos en los Caballeros del Escudo sabían entonces, o conocen en la actualidad, es que Hhune había estado consultando con el Señor Oculto del Escudo, un escudo mágico que le hablaba a Hhune cuando este lo tocaba.

Este escudo no era el largamente perdido escudo de Silvrnn del cual el grupo tomaba su nombre. Sin embargo, uno de los ancestros de Hhune lo proclamó como el nuevo tótem de los Caballeros del Escudo, sin ser consciente de que era el receptáculo del espíritu de Gargauth, un diablo que desea ser adorado como un dios.

Según Gargauth fue ejerciendo control sobre Hhune, el Duque fue coaccionado a construir salas secretas de adoración, y entradas secretas desde las alcantarillas, bajo su mansión. Tras la muerte de Inselm Hhune, el "Pozo", pasó a ser un tema de secretos oscuros de familia que la mayor parte de los Hhune prefieren olvidar. Su paradero actual es desconocido.

## Canciones Gemelas

Este vecinario de Extramuros alberga santuarios a más dioses de los que la gente tiene consciencia de que existan; al menos hasta que pasan por el lugar. Los refugiados de desastres o guerras extranjeras que llegan a Puerta de Baldur a través del Cruce del Wyrms a veces dejan ofrendas de agradecimiento a sus dioses por haber llegado sanos y salvos. Las ofrendas pasaron a ser objetos de exposición, los cuales se ganaron carteles de anunciación, y luego cobertizos para proteger las





ofrendas. Con el tiempo, se convirtió en una costumbre en Puerta de Baldur el asegurarse de que los dioses preferidos de uno estuvieran representados entre el caos de santuarios, cobertizos, ídolos altares y templos que se extienden por la orilla norte del Chionthar.

**La Iglesia de la Última Esperanza:** Esta modesta capilla en Canciones Gemelas no profesa adoración a ninguna deidad, pero ofrece a los suicidas un fin tranquilo a sus vidas a través de un ritual de sueño. Aquellos que sufren depresión así como aquellos aquejados de una enfermedad incurable o minusválidos reciben invitaciones por parte de personal del templo, en las cuales se relata su conocimiento a la divina inspiración para aquellos que sufren. El destino de las almas que pasan por sus manos permanece incierto.

## MERCADERES Y COMERCIO

Muchos extranjeros creen que Puerta de Baldur es una ciudad portuaria ruidosa a veces cubierta por la niebla, atestada, llena de prisas y olores que nunca duerme. Dicen que es un lugar en donde todo el mundo trabaja duro en el comercio y la artesanía, donde las monedas son el único rey y donde nunca hay falta de músculos y de sagacidad.

Y tienen razón. La Puerta es, por encima de todo, una ciudad de comerciantes, y la mayor parte de los Baldurianos sigue el lema “rasca fuerte o falla y se olvidado”.

Es uno de los puertos más transitados de la Costa de la Espada. Procesa ríos y ríos de incontables mercancías que fluyen constantemente por ella excepto en los inviernos más fríos, cuando el Chionthar se congela y los viajeros a lo largo del Camino del Comercio se convierten en un gotéo.

La mayor parte de los días, sin embargo, el comercio está en su apogeo. Los mercaderes y los mensajeros en el Amplio llevan mercancías en cestas encima de latas pértigas, las cuales enganchan a sus hombros y espaldas, para mantener sus mercancías lejos de las manos de la muchedumbre. Las mercancías a granel que no pueden ser transportadas de esta forma, como carbón, leña, patatas y barriles de bebidas, son a veces vendidas sin estar estas a la vista en tiendas en el Amplio o en la Ciudad inferior y luego siendo entregadas en carritos de mano.

Como una forma de ahorrarse unos cuantos cobres, algunos ciudadanos de la Ciudad Superior evían a sus sirvientes con carros para recoger las compras en vez de hacer que los comerciantes se las entreguen en sus casas. Sin embargo, cuando las puertas de la Ciudad Superior se abren al alba cada mañana, los porteadores entran como una inundación, apresurándose a llegar a multitud de direcciones de la Ciudad Superior para realizar las primeras entregas del día.

El momento de la inundación de entregas pasa, un flujo inverso de sirvientes de la Ciudad Superior converge en las puertas de la Muralla Vieja para realizar sus encargos en la Ciudad Inferior

Los ciudadanos de la Puerta se ven a si mismos como vitales para el comercio, la prosperidad y la satisfacción de las necesidades de los Reinos en general. Nuevas ideas,

nuevas tecnologías y nuevas mercancías salen desde Puerta de Baldur. Es donde las modas nacen o son ungidas, donde los sueños son creados o se convierten en riqueza real. Los Baldurianos están orgullosos de estar en el centro de todo, y anuncian estrepitosamente su superioridad sobre sus ciudades rivales de Aguas Profundas y Athkatla.

Los locales se burlan de la autoproclamada Ciudad de los Esplendores, diciendo que es un lugar con escaso comercio, donde los decadentes juegan a ser mercaderes en vez de trabajar como tales. Y menosprecian a la gente de Athkatla por ser demasiado ricos como saber suficiente del mundo real, del trabajo de verdad o de como ser buenos comerciantes.

## Gremios Profesionales

Puerta de baldur es el hogar de casi noventa gremios profesionales. La mayor parte de los salones gremiales están situados en la Ciudad Inferior, incluso aunque sus miembros mantengan sus negocios y vivan en otros lugares.

Desde los problemas relacionados con el Trono de Hierro, el Consejo de los Cuatro ha requerido que todos los gremios adquieran y mantengan unos fueros oficiales, y ha prohibido todas las asociaciones que no estén cubiertas por la ley. Esos fueros deben ser renovados todos los años.

Las tres clasificaciones de fueros y las divisiones dentro de ellos, crean una estrucutra entre los gremios profesionales de acuerdo con su riqueza, tradiciones y clase social de sus miembros. Aquellos que proporcionan bienes y servicios a la Ciudad Superior tienen el estatus honorífico de “Eminente Hermandad del Consejo”, aquellos que pertenecen a la Ciudad Inferior usan el término honorífico de “Distinguido Sindicato del Parlamento” mientras que aquellos pertenecientes a Extramuros usan la designación “Honorable Compañía Baldurana”. Por ejemplo, a los panaderos, molineros y mineros de sal se les concedieron sus fueros en Extramuros, por lo que son conocidos de forma colectiva como la Honorable Compañía Baldurana de Proveedores.

La membresía en un gremio profesional es obligatoria en la Ciudad Inferior, recomendable en la Ciudad Superior y considerada completamente opcional en Extramuros.

Los gremios profesionales oficiales de la ciudad están organizados de acuerdo con la siguiente estructura. Cada gremio está agrupado de acuerdo con la clasificación de su honorífico y los gremios dentro de un grupo unido están enumerados de arriba hacia debajo de acuerdo con su orden jerárquico dentro de cada categoría.

### Eminente Hermandad del Concilio de

Marineros (incluye a capitanes de barco, pilotos, navegantes y cartógrafos)

Comerciantes (caravaneros y guías)

Financieros (banqueros, cambistas, y acuñadores)

Sanadores (alquimistas, cirujanos, apotecarios, botánicos y herbalistas)

Peleteros (peleteros)



## Distinguido Sindicato del Parlamento de

Escribanos (abogados, contables, encuadernadores e impresores)

Handlers (carniceros, esquiladores, veleros, pescaderos y apicultores)

Trabajadores del Metal (herreros, orfebres, plateros, armeros y forjadores de armas)

Zapateros (remendones y cordeleros)

Maestros Constructores (arquitectos, ingenieros, aparejadores, vidrieros y fontaneros)

Clothiers (tailors, milliners, weavers, dyers, and perfumers)

## Honorable Compañía Balduriana de

Destiladores (vinateros y destiladores)

Hosteleros (posaderos y taberneros)

Constructores (albañiles, yeseros, carpinteros y techadores)

Peleteros (curtidores, talabarteros y tenedores)

Artesanos (pintores, escultores, poetas, joyeros y musicistas)

Fabricantes de Contenedores (ceramistas y toneleros)

Caldereros (caldereros, maquinistas, cerrajeros, braseros, solpadores y fundidores)

Tallistas (astilleros, carpinteros, carristas y tallistas)

Maestros del Saber (matemáticos, filósofos, astrólogos, astrónomos y videntes)

Proveedores de equipos (cordeleros, veleros, carreteros y ruederos)

Proveedores (mineros de sal, panaderos y molineros)

Estibadores (porteadores, marineros, estibadores y mensajeros)

## TIENDAS Y OTROS NEGOCIOS

La Ciudad superior presume de decorados mostradores, de estudios de artesanos muy chics, y del mercado del Amplio. Mientras tanto, la Ciudad Inferior está llena hasta los topes de tiendas y talleres, y el rápido crecimiento del área ha empujado a muchos otros negocios a las zonas de Extramuros. Las plantas bajas de la mayor parte de los edificios de la Ciudad Inferior albergan negocios de algún tipo o al menos tienen una tienda con un mostrador que da a la calle.

Describir la vasta variedad de los establecimientos de la Puerta podría llenar su propio libro, por lo que te recomendamos encarecidamente que consultes la Pantalla del DM de Asesinato en Puerta de Baldur cuando necesites generar el nombre de una tienda y describir sus servicios o mercancías. Las entradas a continuación describen un puñado de negocios notables en Puerta de Baldur.

## GREMIOS SECRETOS

El establecimiento de leyes para los gremios profesionales acabó con la presencia pública del Trono de Hierro en Puerta de Baldur, pero esto no significó el fin de la organización. De forma similar, la Liga de Mercaderes estaba en sus orígenes, basada en Puerta de Baldur, e incluso aunque importantes familias patricias, como los Irlentrees, Miyars y Sashentars desautorizaron la organización, su influencia permanece.

**El Trono de Hierro:** El Trono de Hierro siempre se ha centrado el controlar las armas, herramientas y el comercio del hierro. Tras los problemas en Puerta de Baldur hace tantas décadas, una crisis dentro de su liderazgo llevo a esta organización a la crisis. Pero ahora, de forma secreta mantiene intereses sobre el control de las armas y armaduras fabricadas para la Guardia y el Puño Ardiente.

**La Liga de Mercaderes:** La Liga de los Mercaderes fue en pasado completamente apoyada por el Consejo de los Cuatro, pero su control creciente sobre la ciudad y su fracaso para contrarrestar de forma efectiva la influencia del Trono de Hierro hicieron que los Duques desautorizaran esta organización.

Aunque oficialmente disuelta, la Liga de los Mercaderes continúa haciendo negocio a través de las familias de los miembros que la componían, las cuales controlan a los gremios de Marineros, Mercaderes y Tallistas.

**Caballeros del Escudo:** Los Caballeros del Escudo son una vasta sociedad secreta a la que pertenecen nobles, mecaderes y comerciantes. Los miembros se pasan información entre ellos que parezca ser útil a nivel económico para otros miembros y arriba en la cadena de mando de tal forma que todos ellos se puedan beneficiar de ella. Sus miembros han mantenido un perfil bajo a través de toda la existencia del grupo, e intentan hacer que las cosas sigan así.

## La Boca de Baldur

La Boca de Baldur, el noticiario callejero de la ciudad, proporciona un gran servicio a la gente de todos los niveles sociales. Los voceros de la villa y las hojas impresas son sus dos métodos de divulgar noticias.

La ciudad ha usado la Boca de Baldur para esparcir la noticia de las nuevas leyes que ha instaurado el Consejo de los Cuatro, para anunciar días festivos y para comunicar los resultados de elecciones. Los voceros anuncian noticias de los asuntos de los reinos y naciones de todo Faerûn, comenzando cada declaración gritando. “¡¡¡Escuchad, gente de Puerta de Baldur, a la Boca de Baldur!!! ¡¡¡La tierra cambia y Baldur le gustaría que su gente lo sepa!!!”

Ettvard Aguja, el hijo de un potentado sastre de la Ciudad Baja, fundó la Boca. Después de crecer habiendo visto a los ciudadanos de la Ciudad Superior presionar y avasallar a su padre, Aguja decidió dar poder a la gente en



forma de información. Así que empezó a pagar a chicos y chicas de las lámparas para que gritaran sus historias sobre varias injusticias durante el día. Dado que muchos de sus empleados eran analfabetos y tenían que memorizar sus artículos de noticias, Aguja decidió enseñarles a leer para poder entregarles copias escritas. Según sus gastos aumentaban, Aguja comenzó a buscar esponsores, lo que llevó a atraer los anuncios y a diversificar las historias que relataban sus voceros.

La Boca de Baldur se gana ahora sus ingresos a través de los anuncios y es un negocio que funciona. Antes, para anunciar a sus espónsores, los voceros entregaban piezas de madera que representaban el derecho a un descuento que era posible obtener en una tienda en particular o en el tenderete de un mercader. Ahora, Aguja usa varios escribas mecánicos que compró del Salón de las Maravillas para producir de forma rápida panfletos y periódicos que tienen en ellos anuncios escritos.

## USANDO LA BOCA DE BALDUR

Puedes usar el servicio de noticias de la Puerta para darle a los jugadores de que los sucesos en la ciudad continúan en su ausencia cuando sus personajes están ocupados con otras cosas. También puedes usar la Boca de Baldur para expresar como están afectando sobre la gente las acciones de los héroes. Por ejemplo, si los personajes tienen éxito en ayudar o perjudicar los planes de una de las facciones en un incidente público, podrían escuchar acerca de la situación cuando pasen al lado de uno de los voceros.

De vez en cuando, los periódicos de la Boca de Baldur incluyen caricaturas de ciudadanos importantes, como los Duques o los miembros del Parlamento. Según progrese la aventura, esta práctica de satirizar a la gente más importante se producirá de forma más frecuente según la ciudad vaya quedando fuera de control. Los personajes pueden incluso encontrarse imágenes de sí mismos, halagadoras o no, en el papel, dependiendo de cuales hayan sido últimamente sus acciones.

La Puerta de Baldur tiene también un elemento más oscuro. Incluso aunque a Ettvard Aguja le desagrade la Cofradía casi tanto como detesta a los patricios, es un buen amigo y admirador de Rilsa Rael.

Su dedicación a los residentes de Extramuros le impresiona, y el sabueso de noticias espera persuadir a la patrona de la Cofradía de que transforme a la cofradía de una organización criminal depredadora en una guardia mercenaria de los ciudadanos no demasiado diferente del Puño Ardiente. Continúa apoyando a Rael a través de la Boca de Baldur a no ser de que alguien lo persuade de que ella está causando más daño del que soluciona. Esta tarea no sería fácil de lograr ya que Aguja escoge no reconocer el papel de la Cofradía en la creciente inestabilidad de la ciudad.

## Candelería de Candelero

En el letreto que cuelga encima de su puerta, la Candelería de Candelero anuncio orgullosa las "Lámparas que más duran y las misivas mágicamente fabricadas en la Ciudad Inferior". Marcela Idhra, la propietaria del lugar y maga de cierto talento, vino a Puerta de Baldur desde Candelero cuando sus investigaciones mágicas y experimentos pasaron a ser demasiado disruptivos para los otros estudiosos del lugar.

Su tienda vende velas, jabones, y cosméticos para clientes bien provistos de la Ciudad Superior. Su llegada a la fama proviene de las velas susurrantes. Cada uno de estos objetos tiene un mefit de fuego atrapado en la cera. Según la vela se consume, el mefit repite continuamente los sonidos que escuchó cuando cuando la cera estaba siendo preparada en la voz de aquel que hablaba.

Diferentes voces pueden ser grabadas en velas diferentes, de tal forma que cuando estas son encendidas al mismo tiempo, pueden generar juntas el sonido de una conversación o de unos músicos tocando juntos.

Mucha gente encuentra esto encantado y útil. Las velas sussurantes son populares en las galas de los patricios; una vela encendida en la entrada puede recibir a los huéspedes cuando llegan, y muchas pueden ser emplazadas en los límites de una sala de baile para susurrar mensajes divertidos o crear un aire de misterio.

La Guardia usa velas susurrantes con órdenes grabdas para señalar sus cambios de turno. Hace mucho tiempo que ha estado también de moda entre los patricios que estos graben sus últimas voluntades en velas susurrantes.

Las velas son también muy apreciadas por aquellos que deséan comunicarse de forma discreta. La Cofradía, el Puño Ardiente y los patricios usan velas susurrantes para comunicarse con sus agentes, espías y amantes. La tienda de velas tiene una habitación segura donde los mensajes pueden ser susurrandos a través de un tubo sobre la masa de cera en ebullición. Una vez se ha formado una vela, la única forma de liberar el mensaje (y hacer que el mefit vuelva a su plano natal) es encender la vela normalmente.

Si la vela es destruida, aplastada por ejemplo con un pie, o lanzada a un fuego; el mensaje no puede ser recuperado incluso si la cera es usada para formar de nuevo otra vela.

Las velas que contienen interpretaciones vocales de bardos de renombre o lecturars de poemas épicos son objetos populares en la tienda. Idhra también posee una pequeña línea de producto con velas que de forma inesperada reproducen el rugido de un oso lechuza, por ejemplo, o también cualquier otro sonido embarazoso. El precio de una vela susurrante depende de su tamaño, de las circunstancias de su grabación y de la belleza de la vela en sí misma. Las velas susurrantes más pequeñas, las cuales arden durante solo un minuto, cuestan 25 Po.

Los despliegues grandes y complejos de velas, como el candelabro de la ópera empleado en el baile de cotillón de la hija del Duque Escudoargénteo, pueden llegar a costar varios miles de piezas de oro.



## Casa de Cuentas

La Casa de Cuentas ha permanecido de pie como un centro comercial y de negocios en la ciudad durante siglos. Un edificio de gruesos muros y fuertemente protegido en primera línea de mar, sirve como el principal centro de intercambio de moneda y de tasación de gemas y joyería.

Su propietario, un seco y distante enano llamado Rakath Barbabrillante, posee las posiciones clave de tesorero de la Eminente Hermandad del Consejo de Financieros y también es el patrono del distrito de los acantilados para la Cofradía.

Los créditos y otras deudas, legales y no tanto, que otros tienen con él, aseguran que nadie en la ciudad se atreva a desafiar la posición de Rakath o intente robar en la Casa de Cuentas.

## Hacha Danzante de Danthelon

El nuevo pero ampliamente conocido negocio en el Cruce del Wyrn es conocido por su propietario, el jovial vendedor de objetos variados Entharl Danthelon. Ste enano de cabellos rubios vende objetos de segunda mano, lo cual varían desde cuencos y sartenes hasta cuerdas, armaduras y armas.

Se dice que un hacha de doble hoja animada y voladora que solo obedece a Dantheleon protege la tienda por la noche. El propietario le dice a todo aquel deseoso de escuchar que una agradecida princesa élfica, que además era una poderosa hechicera, le regaló el hacha mientras él estaba de aventuras.

La verdad es menos romántica. El "Hacha Danzante" es una estirge domesticada y cubierta con una ilusión. Con la apariencia de un hacha de doble hoja, la estirge puede ser vista a través de las atestadas ventanas de la tienda según vuela por el oscurecido interior.

Los dos atestados pisos de la tienda de Dantheleon contienen objetos que cualquier aventurero podría necesitar, incluyendo barriles vacíos y jaulas de todo tipo, armaduras ornamentales, carros de buhonero, barcas plegables con sus remos y grandes linternas que el tendero garantiza que pueden iluminar durante un día y una noche.

La tienda de Dantheleon tiene un tercer piso y un ático, los cuales son usados por una realquilada, Yssra Brackrel. La semielfa es baja y delgada, y parece como si se estuviera muriendo de hambre. Tiene los ojos brillantes, unos siempre despeinados cabellos negros y siempre anda canturreando para sí misma. Unas contundentes exclamaciones de ¡Sí! Y ¡No! Puntúan sus canturreos.

Brackrel se anuncia como artista del maquillaje y de peluquería; un letrero que cuelga de las escaleras que salen desde la parte de delante de la tienda de Dantheleon lo muestra. Brackrel tiene esas habilidades y a veces las usa para mantener la mascarada, pero se gana la vida como maga de alquiler, y a veces hace trabajo al servicio de la Cofradía.

## Fuegos Artificiales de Felogyr

Avery Sonshal vende productos pirotécnicos en la tienda de los acantilados conocida como Fuertes Artificiales de Felogyr.

El negocio ha estado en manos de su familia desde que Felogyr Sonshal la fundó y la bautizó con un nombre tan alterado hace más de un siglo. Los clientes llaman a veces a Sonshal con el nombre de su antepasado, y él nunca se molesta en corregirlos, creyendo en que no tiene sentido cambiar una receta que funciona, especialmente cuando se trata con pólvora de humo.

Sonshal tiene una constitución ritunda y de aspecto juvenil y se afeita la cabeza. Si no fuera por sus espesas y frondosas patillas, podría ser decirse que tiene cara de bebe.

Un mago y alquimista que es miembro de la Eminente Hermandad del Consejo de Sanadores, Sonshal detesta la presencia de miembros sin habilidades mágicas en su gremio, como botánicos y cirujanos.

Fuegos Artificiales de Felogyr ha mantenido un monopolio en la producción de pólvora de humo en la ciudad desde la fundación del negocio. Incluso los sacerdotes de Gond vienen a Felogyr para satisfacer sus necesidades. A cambio, Sonshal nunca ha vendido pólvora de humo a nadie fuera del templo de Gond o el Consejo de los Cuatro excepto bajo la forma de fuegos artificiales. La tienda vende otras mercancías a una amplia clientela, especializándose en antorchas y velas cuyas llamas brillan con variados tonos de color, efectos de humo y destellos para espectáculos y varias cremas aromáticas que son restregadas sobre carnes antes de ser echadas en la parrilla para añadir distintivos olores a ahumados.

Las antorchas que brillan con todos los rojos rosáceos son el producto estrella de Sonshal. Los Baldurianos las usan para iluminar fiestas tradicionales y una sesión nocturna de relatos que tenga lugar al aire libre. Cuando un transeúnte ve una antorcha de color rosa iluminando una esquina de una calle, un callejón o un patio, sabe que ahí tiene la oportunidad de escuchar y contar historias de todo tipo. Las historias pueden ser reales o de ficción. Por costumbre, este tipo de fiestas suelen ser celebraciones tranquilas y educadas en las que no se bebe ni baila.

## Los Baños de Las Piedras Siseantes

En el distrito de la Torre Marítima se levanta una baja estructura construida al tradicional estilo Khessentano. Cuando la Gran Casa de las Maravillas y el Salón de las Maravillas fueron contruidos, un emprendedor empresario Balduriano decidió aprovecharse de la popularidad de todo lo Khessentano y construyó una casa de baños, completa con sus suelos hipocaustos, embaldosado con mosaicos y muros soberbiamente pintados. La casa de baños fue inmensamente popular durante un tiempo. Tras cambiar de manos y fortunas durante el paso de los años, ahora está viviendo una



época de renacimiento debido a la costumbre del Duque Abdel Adrian de visitar el lugar.

La Casa de Baños de las Piedras siseantes está construida alrededor de un claustro central que rodea a sus baños de agua fría, los cuales están bellamente decorados. Un impresionante mosaico en el centro de los baños de agua fría domina la escena. Muestra la es evocadora imagen de un mago luchando con un dragón mientras los dos caen a través de las nubes. El dragón está enroscado alrededor del cuerpo del mago, y la mano libre del mago empuña una varita la cual está apuntando hacia el interior de la boca del dragón. La luz reflejada y la refracción del agua parecen animar a las fiuras, como si el viento estuviera sacudiendo la túnica del mago y las alas del dragón se estuvieran moviendo.

Las Piedras siseantes ofrecen una série de distracciones además de los baños frios. Saunas de vapor están disponibles en su lado occidental. Un día en los baños cuesta 5 pp. Por 1 Po, un cliente puede comprar tiempo con un masajista, el cual alivia los músculos cansados. Su propietario, un efo lunar llamado Merily Allaryr, no permite que los clientes traigan nada dentro de los baños excepto las toallas de seda y algodón que él suministra. Todos los clientes deben confiar a Allaryr todas las pertenencias con las que vengan, incluyendo ropas, joyería, armas, armaduras, pociones, herramientas, objetos mágicos y cualquier otra cosa que puedan estar transportando consigo.

Allaryr no puede ser sobornada y no admite ninguna excepción a esta regla. Arregla una gran cantidad de reuniones de negocios y sabe que el éxito de las Piedras Siseantes depende de su reputación como un lugar seguro. Allaryr también paga a sus empleados y ayudas de cámara lo suficiente como para que sea probable que no acepten romper las reglas a no ser que se les ofrezca una considerable suma de oro. Incluso si se le pudiera persuadir a alguno para que hiciera una excepción, el empleado no aceptaría dejar pasar a nadie con cualquier cosa que pudiera ser usada con dine violentos, ya que cada uno actúa como custodio garante de la sala designada y sería inmediatamente implicado en cualquier incidente.

## Géneros Embrujados

Este alto edificio de planta redonda actualmente conocido como Géneros Embrujados tiene el tejado más magnífico de la ciudad, una vasta cúpula que parece haber sido construida completamente con cristales tintados.

En el interior, las vigas de piedra que sostienen la estructura del piso de arriba rompen un poco la ilusión, pero el efecto es, a pesar de todo, impresionante.

Con el transcurso de los años, la estructura ha sido empleada como residencia, la tienda de un modisto, un



restaurante, un invernadero y una tienda de flores. Su dueño actual ha devuelto el edificio a su propósito original, realizando negocios como tienda de artículos mágicos.

La planta baja, la única área en la que los clientes tienen permitido el acceso, está llena de cortinas de seda, gruesas alfombras y lujosos muebles. Símbolos mágicos adornan por doquiera la tienda de Géneros Emrbujados, y un letrero en el interior advierte a los clientes que los símbolos son de naturaleza protectora. El techo está hecho con cristales multicolores, al igual que los bordes exteriores de los pisos superiores de la estructura. Cuando la luz atraviesa los pisos del edificio, rayos de luz y zonas de sombras teñidas de colores bailan por el interior de la tienda. Encantamientos menores mejora el efecto, proporcionando atractivas imágenes en el techo mientras los clientes esperan que el propietario vange de recoger sus componentes para rituales o vuelva de consultar con entidades ultraterrenas

El mago residente, un envejecido humano llamado Rival Manonegra, dice provenir de Halruei. Manonegra dice que una vez fue capaz de realizar increíbles gestas de magia antes de luchar contra un demonio que le ennegreció y consumió su mano derecha, obligándole a abandonar su carrera de aventurero.

Ahora Manonegra obtiene unos ingresos estables y bastante generosos de la importación y exportación de componentes para rituales y conjuros, y del lanzamiento de conjuros por encargo, duosas adivinaciones del futuro y conjuros todavía más dudosos de buena suerte y protección.

Manonegra rehusa de forma tajante el vender conjuros y niega tener objetos mágicos a la venta. Sin embargo, para mantener los rumores vivos y los orecios altos, el mago enviará a su aprendiz, un joven gnomio llamado Gilligunn, para que contacte con los clientes y haga sus negocios "lejos de las miradas del amo".

## CAFES, POSADAS Y TABERNAS

La economía de la Puerta se basa en proporcionar servicios a los comerciantes y otros viajeros que atraviesan la ciudad. Por tanto, la ciudad tiene una exansiva variedad de cafés, posadas y tabernas de entre las cuales escoger. La mayor parte de estos establecimientos suelen ser al mismo tiempo taberna y posada, tal y como dicta el gremio de Taberneros y Posaderos. Los cafes permanecen fuera del sistema de los gremios y solo sirven bebidas no alcohólicas, aperitivos y otras comidas poco elaboradas.

## La Espada y las Estrellas

Esta posada es así llamada por su inusual letrero, un escudo encantado que fue obtenido como botín en una aldea arruinada de Amn tras una antigua guerra comercial. Una pieza circular de madera pintada de negro, su parte fronta muestra un sable plateado de hoja curvada sy un delgado y pálido brazo femenino cuyos largos dedos sostienen la empuñadura de la espada. Un encantamiento en el escudo fuerte incluso aún décadas de



permanecer bajo la intemperie, hace que brillantes motas de luz centelleen mientras recorren el filo del sable. Muchas leyendas locales se han contado acerca de los poderes del escudo y del sable en él mostrado, pero el propietario de la posada insiste en que la ilusión de las "estrellas" es el único poder mágico del escudo.

Mientras tanto, el escudo todavía sigue haciendo lo que el fundador de la posada quería cuando se lo trajo de vuelta y lo colgó encima de la puerta: atraer negocio.

El Interior de la Espada y las Estrellas es confortable, aún careciendo de cualquier elemento destacable. Al carecer de una taberna y comedor, el alto y largo edificio está llenos con dormitorios y pequeños apartamentos en los cuales los viajeros pueden quedarse por precios dings y hacer que se les traiga comida y bebida.

Muchas de las habitaciones tienen balcones privados que cuelgan sobre la calle, proporcionando a los visitantes un gran lugar desde el cual contemplar la ciudad entera en pleno movimiento.

Dado que comer requiere de alquilar una habitación, los locales suelen evitar la Espada y las Estrellas a no ser que necesiten de un lugar para una reunión privada. El actual propietario de la posada, una mujer Turmita llamada Aurayaun, se contenta con alquilar habitaciones durante unas cuantas horas siempre que los huéspedes también hagan un gran pedido de comida y bebidas.

## La Sirena Sonrojada

La Sirena Sonrojada es un ruidoso establecimiento de cuya clientela se sabe que ha estallado en peléas por una jarra de cerveza derramada, una mirada más de lo conveniente a una cara fea. Es infame a lo largo de toda la costa de la Espada como lugar donde realizar negocios ilícitos. Los Baldurianos a veces previenen a los visitantes de acercarse a la Sirena Sonrojada a no ser que vayan bien armados, sepan como usar sus armas, y vayan acompañados de amigos de confianza igual de prevenidos.

La Sirena Sonrojada consiste en una confusión laberíntica de alas del edificio y diferentes pisos enlazados. Tiene al menos cuatro niveles de sótanos. Sus habitaciones son sucias, tienen los techos bajos, y están amuebladas con mobiliariodispar y de segunda mano. Sus ventanas tienen barras de hierro en e exterior, y pesados postigos con barras de madera en el interior. A los clientes se les dice "las barras están para usarlas" La dirección no se hace responsable de pérdidas de ningún tipo. Ya sea de la vida o de algún miembro". No mucha gente duerme en la Sirena Sonrojada, ya que las animadas peléas de bar pueden empezar a cualquier hora.

La entrada es la única habitación con techos altos en todo el lugar. Una sirena de madera a tamaño natural, toscamente tallada, cuelga sobre el mostrador de la recepción. Una docena o así de manos negras y momificadas han sido clavadas sobre el cuerpo de la sirena. De acuerdo con el personal del lugar "gente que olvidó su cartera las dejó en prenda"

La mayor parte de los clientes de la Sirena Sonrojada son viejos lobos de mar llenos de cicatrices que pasan sus días y sus noches apurando jarras de bebida y compartiendo

historias. Cada uno de ellos es un contacto para una u otra cábala, cofradía de ladrones, contrabandistas, grupo de bandidos, peristas, apandadores o criminal en algún negocio ilícito.

Algunso trabajan para la Cofradía. Las negociaciones con esos contactos comienzan con un puñado de plata para sotar la memoria. Su uno de esos contactos empuja una jarra vacía hacia un visitante durante una entrevista es que está buscando que se le rellenen, pero no de cerveza. La comida preprada en la Sirena Sonrojada es sencilla y llena el buche. Está decente excepto un horrible estofado hecho con pescado en vinagre. Muchos marineros piden unos rollos crujientes de pan de nueces cubiertos con una espesa salsa o ruedas de queso. La Sirena también sirve pescado crudo en platos de madera, una tradición que su cocinero (nacido en Kara-Tur) trajo a la taberna. La cerveza de la casa es una fuerte cerveza oscura más amarga de lo que la mayor parte de la gente encuentra agradable. El establecimiento también sirve una fuerte lager de Mintarn, y qhisky lo suficientemente fuerte como para quitar la pintura de una tabla de madera.

## La Taberna de la Canción Élfica

Uno de los establecimientos mejor coocidos en Puerta de Baldur está localizado a unos cuantos bloques de distancia de la Puerta del basilisco en el Camino del Este. El nombre de esta taberna viene de su cantante ultraterrena, una voz de elfa sin cuerpo cuyas canciones resuenan a veces en la taberna. Las canciones no son lo suficientemente fuertes como para interrumpir una conversación, pero es clara, bella y triste.

Las letras de las baladas dejan claro que la fantasmal cantante se lamentan de un amor perdido en el mar, pero nadie tiene claro como llegó a embrujar la taberna.

La canción lleva a veces a las lágrimas a los patronos, incluso aunque no puedan entender el arcaico dialecto. Muchso clientes frecuentan la tabern simplemente para escuchar la melancólica balada.

Durante los infrecuentes cantos, un tradicional silencio invade a la multitud, y cualquier patrono ruidoso se encontrará con miradas muy desagradables. Se espera que los clientes vayan armados, y la costumbre bien conocida es que todos los patronos tienen que vigilar su espalda excepto mientras la triste cantante canta su canción.

Los elfos que escuchan por primera vez su canción a veces parecen quedar aturdidos. Por tradición, el barman sirve silenciosamente una copa gratis de elverquisst. Los clientes de cualquier raza que vengan por primera vez a la taberna y que rompan a llorar al escuchar la canción se encontrarán con que uno de los habituales los reconforte poniéndoles un brazo sobre los hombros. Por tradición, la música de cualquier tipo no es cantada ni tocada en esta taberna.





La dama fantasma debe tener toda la audiencia para ella sola.

La planta baja de la taberna de la Canción élfica es un restaurante que sirve comidas copiosas y pasadas de sal, y aperitivos todavía más pasados de sal; para que la gente se pida más bebida, claro esta. Linternas con cristales tintados de azul con llamas que brillan con colores azulados (un producto de Fuegos Artificiales de Felogyr) iluminan el oscuro interior. Varias estrechas y torcidas escaleras llevan desde la sala común hasta varias salas de reuniones en el piso superior las cuales pueden ser alquiladas por horas. Alan Alyth, el atractivo propietario de grises cabellos, ha regnetado el establecimiento durante décadas. La sangre semielfa de su madre le ha permitido vivir más tiempo y permanecer con un aspecto más joven que el de los humanos puros de su edad. Alyth continúa con la tradición de su madre de ofrecer un servicio discreto e informal de préstamos. Proporciona una especie de extensión de las cuentas de bar, permitiendo a los clientes que depositen dinero o reciban préstamos, siempre que Alyth confíe en ellos lo suficiente.

## El Yelmo y la Capa

Localizado en el corazón de la Ciudad Alta, justo a pocos pasos de la Gran Casa de las Maravillas y la Gran Sede, el Yelmo y la Capa sirve a la clase alta y tiene precios a juego. Su comida es excelente y sus alojamientos son suntuosos. El Yelmo es un local de moda en el que cenar y charlar. Los patricios y los habitantes de la ciudad Inferior con pretensiones lo frecuentan.

Al contrario que otros establecimientos de precios altos, el Yelmo y la Capa no sigue las últimas modas. Sus propietarios son devotos de proporcionar a sus clientes un ambiente cálido y confortable en el que quedarse, hacer negocios o cenar o beber tranquilamente. El buen gusto tradicional, los acogedores muebles, una atmósfera tranquila y el atento servicio mantienen siempre llena al Puño y la Capa.

Esta posada y taberna de clase alta consiste en dos edificios interconectados. El Yelmo es una vieja casa de acogida que se halla enfrente de la Alta Casa de las Maravilla de Gond. Un gigantesco yelmo de hierro que fue en un timpo portado por un tita'n (de acuerdo con lo que dice el servicio de la posada) cubre su entrada. La Cpa, una casa más pequeña, que se halla enfrente de un patio en la Calle del Conjuro de Viento, se halla al otro lado dlla Gran Sede. Una capa cuelga sobre su porche. Según dice la historia, una sacerdotisa de Sune fue en el pasado la propietaria de la casa y tenía lúbricas imágenes pintadas en los techos.

La capa original era la suya, pero desde entonces muchos mantos de diferentes colores y tejidos han sido colocados encima de la puerta de la Capa.

La sala común del yelmo tiene un busto de mármol en forma de unicornio que es a veces tocado para que de suerte. La estata es el símbolo de los caballeros del Unicornio ( ver página 50) un grupo de jóvenes de clase alta convertidos en aventureros que usaban el Yelmo y la Capa como una base informal de operaciones.

Un matrimonio Cormyta dirige la posada y su extenso servicio de una forma eficiente. Desconocido para casi todo el mundo es que Vedren y Halesta son miembros retirados de los Caballeros del Unicornio. La organización ha crecido mucho desde sus humildes orígenes y ahora tiene miembros esparcidos por todo Faerûn. Después de que el grupo de aventureros de Vedren y Halesta se ropiese, la pareja vino a Puerta de Baldur a compartir una vida mucho menos peligrosa.

El unicornio es un recuerdo de lo que los trajo aquí juntos. Sin embargo, los viejos hábitos tardan en desaparecer, y los posadars mantienen sus oídos atentos a lo que ocurre en la calle y sus espadas bien afiladas

## Jopalin

La que una vez fue una taberna de mala muerte al lado de los muelles que servía a marineros con bolsas pequeñas, Jopalin se convirtió en un café cuando el beber te y café se puso de moda; y las tasas de membresía en el gremio de taberneros subieron. La sala de comidas de bajos techos y sus asientos al lado de los muelles son ahora un establecimiento que la mayor parte de los marineros ya no frecuentan.

Los mercaderes y comerciantes frecuentan Jopalin cuando quieren estar a la moda y parecer sofisticados pero están demasiado ocuapdos para dejar el puerto y comer en otras partes de la ciudad. Jopalin, el propietario del café, es el hijo semielfo del propietario original del establecimiento, por el cual este fue así bautizado.

## La Lámpara Apagada

Un viejo buque mercante de tres palos se mueve lentamente en el agua a lo largo del muelle al lado de la calle de la Orilla de las Tormentas en el lado este de los muelles. Lo que ostensiblemente es un salón de banquetes, taberna y sala de juego, la Lámpara Apagada también sirve como lugar para reuniones secretas en las que los planes delicados e ilícitos pueden ser discutidos sin temor a los curiosos.

La cubierta superior abierta del barco es un lugar lleno de lámpara colgadas, charlas distendidas, tabaco y bebidas. Todas las diversiones salvajes ocurren normalmente bajo cubierta, pero se pueden organizar fiestas especiales para que estas tomen lugar en el velamen y en las cofas para aquellos dispuestos a desafiar las alturas y ser capaces de pagar los altos precios.

Muchos patronos vienen armados, y las peléas son algo corriente, pero la "tripulación" ex pirata de la Lámpara Apagada se suele mover rápido para parar las peléas y apagar los fuegos.

La "Capitana" Laraelra Thundreth, tahúr, hechicero y miembro secreto de la Cofradía, posee el chorreante y toscamente reparado navío

## El Esturión Derrochador

El Esturión Derrochador estuvo funcionando a trancas y barrancas durante décadas como una sencilla taberna hasta que su propietario más reciente, Hennut Griot, se



tomó en serio su nombre humorístico. Natural de Ormpur, Griot descubrió que sus tradicionales guisos de pescado eran demasiado especiados para los paladares locales, por lo que contrató a chefs Baldurianos para que le enseñaran recetas tradicionales de la Costa de la Espada. Tras haber dominado estas y habiéndose ganado una reputación estelar, expandió su menú para incluir platos propios para que los locales los probaran. Ese éxito llevó a Griot a contratar cocineros de muchas tierras y de ellos ha aprendido a cocinar platos exóticos de pescado.

Ahora, el Esturión Derrochador cocina casi cualquier cosa que pueda ser sacada del mar o de un río y hacerlo de una docena de formas diferentes. El Esturión derrochador varía sus platos de acuerdo con la popularidad y la disponibilidad de género. También ofrece ofertas especiales para los paladares aventureros.

## Los Tres Viejos Cuñetes

Unos de los establecimientos más tolerantes, acogedores y hpgareños de Puerta de Baldur, los Tres Viejos Cuñetes, es llamado por su letrero, el cual muestra tres barriles atados juntos que cuelga de un alto mástil.

El lgar es inmensamente popular, tanto de hecho, que las donaciones de los cliente lo han reconstruido después de que diferentes incendios lo hayan destruido en tres ocasiones diferentes.

La actual posada de los Tres Viejos Cuñetes posee un gran salón de baquetes central cuya entrada se halla al otro lado de la barra y se abre directamente a la sala principal común. En los barriles se sirve comida sencilla pero sacienta y buenos vinos y cervezas. El estalecimiento también alquila dos comedores privados, los cuales están flanqueados por la cocina y la despensa.

Tres de los pisos de los Barriles están abiertos a los clientes, y sus pequeñas y esprtanas salas de huéspedes disponen de chimeneas individuales.

Los Barrilas es conocida por la bienvenida que le da a los viajeros y ofrece servicios de sastrería, lavandería y reparación de armas y herramientas así como de afilado a sus huéspedes. Los dos niveles de sótanos y su ático sirven de alojamiento al servicio de la posada y como almacén y zonas de trabajo.

El primero de los incendios chamuscó las gruesas alfombras y tapices originales de los Barriles, los cuales no han sido respuestos en su mayor parte, pero la amda posada y taberna ofrece casi tantas estanterías como sus precesores hicieron. Los Barriles sigue siendo un tranquilo establecimiento que los clientes buscan para refugiarse de las fiestas y agitación de las calles.

Un lugar popular para leer, echarse una siesta o apostar de forma tranquila, en los Barriles están prohibidos los escándalos.

Los clientes pueden portar armas, pero solo en sus habitación y en el vestíbulo y armero adyacente a la entrada de la estructura.



A los alborotadores se les avisa que en los Tres Viejos Cuñetes hay una población residente de más de una docena de huéspedes permanentes que son en realidad miembros veteranos retirados del Puño Ardiente. Estos no pondrán un pie fuera de los Tres Viejos Cuñetes para cualquier cosa que pueda ser llamada una "aventura" pero defenderán al servicio de la posada, mantendrán el orden y ofrecerán consejo e información útil de contactos a huéspedes que parezcan necesitarla. Se ganan la vida como reclutadores e informantes para el Puño Ardiente, correos y escolta ocasinal para mercaderes que transportan mercancías.

Alstan, Brunkhurn, y Klalbrot Wintersides, conocidos colectivamente como "los Viejos Sapos", poseen los Barriles.

Amables pero refunfuones, los tres hermanos cubiertos de vverugas, trabajan de forma incesante y cuidan a las dos docenas de viudas y mujeres de mediana edad que trabajan para los Barriles como doncellas, cocineras y camareras.

Sin que lo sepan la mayor parte de los clientes, los Viejos Sapos no son puritanos del todo. En la parte más profunda de una de sus bodegas está el Gran Hueco, un gigantesco barril que dispone de agujeros de aireación y una entrada secreta. Los Wintersides lo alquila como escondite por periodos cortos de tiempo. Cualquiera que use al Gran Hueco para mantener a alguien prisionero o para maltratar a alguien es delatado a las autoridades.

## El Jabalí Sonriente

El Jabalí Sonriente fue en el pasado una taberna de poco éxito, hasta que su dueña, Jentha Allinamuck, se aprovechó de su privilegiada situación en la Sierra florida para convertirla en un café de moda. La emprendedora mediana tiró abajo un muro para crear un espacio con vistas al puerto. Compró y demolió una tienda adyacente e instaló una terraza cuyos coloridos y confortables asientos están casi siempre llenos.

Allinamuck mantuvo el tosco letrero de un jabalí sonriente que está ontando a una cerca. Para jugar con el estúpido letrero, la propietaria a equipado su café con tazas de te y café con la forma de cabezas de cerdo y creado un menú cuyos aperitivos tienen nombres como Delicias de Cerda, tres cerdos en una sábana y salchicha enroscada.

## El Infrasótano

Un racimo de salas en un conjunto de sótanos de almacenaje bajo la ciudad ha sido usado como taberna de mala muerte y sala de fiestas durante la mayor parte de la historia de la Puerta. Arcadas, algunas con puertas barradas con rejas de hierro y que se pueden cerrar con llave, enlanzan las cámaras abovedadas y con suelos de piedra del infrasótano. Existen al menos dos docenas de formas de entrar y salir del popular establecimiento. Aproximadamente la mitad de ellas conectan con otros edificios.



No todas ellas son ampliamente conocidas, y unas cuantas son mantenidas a propósito en secreto.

El afable Heltur “Cintas” Ribbond, un hombre con barba y aspecto macilento, dirige el Infrásótano. Cintas está siempre sonriendo, y nunca ha perdido en público la paciencia o ha mostrado miedo, y lanza dagas y botellas con una precisión mortal. Su equipo de matones, a los que todo el mundo llama “los Sotaneros” protegen la sala de fiestas

Se rumoréa que Cintas es en realidad un hombre de paja, el chivo que caería si realmente se descubriera algo.

De acuerdo con los rumores, un propietario en la sombra conocido únicamente como “La Chistera” emplea a Cintas. Algunos dicen que La Chistera es en realidad el Duque Escudoargénteo, mientras que otros dicen que es el mago Lorroakan (ver página 63) o que en realidad es la Maestra Cofrade Nueve Dedos.

La Guardia y el Puño Ardiente nunca vigilan el Infrásótano.

Por tanto, el local subterráneo sirve a muchos personajes desagradables, funcionando como un ugar de encuentro de los profesionales de los bajos fondos de la Puerta- Los visitantes son algo rutinario en las áreas populares del salón de fiestas, pero cualquiera que vagabundee muy lejos se encuentra rápidamente con los sotaneros. Si Cintas no reconoce a alguien, preguntará concienzudamente cuales son los negocios que tiene en las tripas de la Puerta.

Algunos personajes notorios como el Conseguidor, han puesto raíces a nivel profesional en el Infrásótano, y se han creado despachos aprovados por la Cofradía en este rincón. El Conseguidor está casi siempre dentro del Infrásótano. Cintas dirige a muchos clientes hacia las salas privadas del Conseguidor. Se rumoréa que es un agente de la Cofradía cuyas manos bailan mienras se ocupa de numerosos hilos sucios, los cuales resulta que están conectados con Baldurianos de los mejores y peores rincones de la ciudad.

El Infrásótano es también un lugar de negocios para Alfrus Muchosfilos, un viejo enano de voz rasposa lleno de moscas y de cicatrices que vende armas a cualquiera que pueda pagarlas, Vug Gorkul, un sofisticado, decadente y enorme herbalista semiorco que destila potentes medicamentos, exóticos licores y toxinas adictivas; Narparl Nintanter, un sardónico semielfo que lleva un parche y vende disfraces que van desde lo simple a lo elaborado.

Como sala de fiestas, el Infrásótano no es un lugar conflictivo u obsceno. Sus zonas públicas funcionan sobre todo como salones de apuestas protegidos y lugar para cenar en los que “amigas recién conocidas” socializan, charlan y beben a lo que sus pretendientes les han invitado. Para relaciones privadas, las amigas se remiten a los Sotaneros, los cuales escoltan a las parejas a zonas más recluidas.

## EL CONSEGUIDOR Y EL TÚNEL

En Conseguidor es un hombre imperturbable de mediana edad, enormemente obeso llamado Osgur Hallorn. Este maestro titiritero con bigotes como los de una morsa dirige bandas de huérfanos callejeros para que funcionen como espías y mensajeros. Para esta última taréa, recogen y entregan objetos a cambio de una alta tarifa para los clientes del Conseguidor.

El Conseguidor es un hombre cuya gran cabeza, manos y hombros hacen que su prominente barriga n o lo parezca tanto. Tiene una gran nariz, aguileña. La mitad de su coronilla está cubierta de una enredada melena de cabellos rizados, la otra mitad está vacía, a excepción de una retorcida cicatriz de una quemadura.

Rara vez muestra miedo o ira; prefiriendo parecer jovial; se comporta de forma tranquila ante el peligro. El coreógrafo de los huérfanos de la calla pasa muchas horas todos los días en el Infrásótano, donde tiene un despacho en una sección. Bandas de niños abandonados y bribones recorren toda la ciudad cumpliendo sus órdenes, las cuales incluyen espiar a figuras emilgadas y salvajes y entregando objetos que varían desde ramos de flores a rubíes.

El Conseguidor está siempre armado y protegido. Su bastón de caminar lanza dardos desde un extremo median un sistema de resortes cuando aprieta ciertos botones.

Acompañando a su valedor, el hombre que los ha mantenido bien cuidados y alimentados cuando nadie más se ocupaba de ellos, hay un grupo de jóvenes de la calle de gran agilidad y acostumbrados a la dureza de la vida de la calle que portan cuchillos hechos con trozos de cristal. Mientras el Conseguidor se halla en su despacho, una docena o así de sus seguidores se encarama encima de las lámparas de rueda colgadas del techo, listos para saltar sobre cualquiera que intente amenazarlo.

El Conseguidor es genuinamente amable a no ser que se le fuerce a ser despiadado. Normalmente con la ropa arrugada y sudorosa, bebe todos los días una prodigiosa cantidad de vino sin que parezca estar borracho.

Algunas gentes creen que en el Infrásótano le sirven agua de rosas en botellas de vino, por lo que en realidad está sobrio.

El Conseguidor es un patrono de la Cofradía en la Ciudad Superior. Mantiene este estatus al sentarse sobre el mejor recurso de la Cofradía en la parte ostentosa de Puerta de Baldur; un túnel secreto que pasa bajo la Muralla Vieja, que atraviesa la línea entre las Ciudades Superior e Inferior. El camino exacto a través de los sótanos y alcantarillas del pasadizo es solo conocido por el Conseguidor, un puñado de sus más fieles seguidores, Nueve Dedos y su corte y (sin que lo sepa el Conseguidor) Rilsa Rael.

El Conseguidor u otro de sus agentes trae a otros miembros de la Cofradía a través del túnel con los ojos tapados y toma de forma deliberada falsa vueltas para confundirlos.

El Conseguidor no ambiciona ascender más en la Coradía. Mide su riqueza en términos de influencia, no dinero. Es un adcto a la información y necesita poder ser considerado “como que sabe todo”, alguien a la que la gente escucha y respeta. A veces ordena a sus bandas que ayuden a un joven prometedor a corto o largo plazo como forma de invertir en el fturo de una persona y ganarse así el favor de esta. Vive en los sótanos de más de una docena de edificios que posee, cambiando de lugar a su criterio, y ninguno de sus realquilados sabe que el casero tiene habitaciones secretas debajo de las suyas.



El maltrato de una amiga resulta siempre en el pronto rescate de la víctima y el abandono del ofensor en el peligroso laberinto de oscuridad que son los túneles del Infrasótano.

## PUERTAS DE LA CIUDAD

La sangre comercial de Puerta de Baldur es canalizada a través de sus puertas protegidas. Ocho puertas permiten el paso del tráfico a través de las murallas de la ciudad. Tres de ellas dan paso al exterior de la ciudad, cinco llevan hacia el Puerto y una portega la Ciudadela de la Guardia. Solo la Puerta de la Ciudadela no tiene cobradores de tasas e impuestos, ya que su uso está restringido a la Guardia. La tasa de la puerta es una cantidad trivial para la mayor parte de la gente, incluso aquellos con una vida más modesta; son unos cuantos cobres; pero limita los movimientos de los pedigüeños y de los muy pobres. Los mercaderes que pasan a través de una puerta deben pagar tasas por las mercancías que transportan hacia el mercado. Todas estas tasas son bajas contadas individualmente, pero se mueve tanto comercio a través de las puertas de Puerta de Baldur que la tasa de tránsito proporciona gran parte de los fondos para pagar las necesidades de la ciudad.

**Puerta de la Ciudadela:** La Puerta de la Ciudadela es la única entrada a la fortaleza y barracones de la Guardia, la cual se asienta en un saliente de las murallas del lado detierra en la Ciudad Superior. La Puerta tiene apostados muchos soldados de la Guardia tanto de día como de noche. La Guardia mantiene una pequeña fuerza de caballería para defensa y control de masas, pero su principal función es cabalgar durante desfiles y proporcionar escoltas de honor para aristócratas y dignatarios de visita.

**Puerta del Dragón Negro:** Enfrentándose al barrio de Extramuros de la Puerta Negra, la Puerta del Dragón Negro es también llamada la Puerta del lado de tierra y también como la Muñeca de Puerta de Baldur, el ultimo apelativo un tanto poético en referencia a la forma ciurcular de la ciudad rodeando al puerto como la de una mano aferrando una bolsa de oro. El gran Camino del Comercio hacia Aguas Profundas y el Norte pasa a través de la Puerta del Dragón Negro. Fuera de la Ciudad Superior, la carretera se extiende a través de millas de suburbios, cercados, posadas de mala muerte y campos comunales.

La puerta recibe su nombre de la historia de un aventurero de los Caballeros del Unicornio que mostró triunfante la cabeza de un dragón negro encima de la estructura.

Según dice la historia, un dragón había amenazado la ciudad para conseguir comida y oro. Un caballero se escondió entre el tributo ofrecido, cubriendo su olor con estiércol de cerdo, y emboscó al dragón mientras este dormía. Después de que los pájaros limpiaran la cabeza de de la Criatura y que cazadores de recuerdos le arrancaran casitodos los dientes, el Consejo de los Cuatro votó construir la escultura de una cabeza de Dragón Negro e instalarla sobre el dintel interio de la puerta.

Rumores persistente dicen que la cabeza puede lanzar mágicamente chorros de ácido a los atacantes durante un asedio, pero nadie puede probar el haberlo visto.

**Puerta de Baldur:** A pesar de haber generado el nombre de la Ciudad, la Puerta de Baldur es la más vieja y menos impresionante de sus entradas. Las Puertas que llevan fuera de la ciudad son necesarias para su defensa y han sido buie mantenidas y reforzadas con el paso de los años. Las puertas en la Vieja Muralla fueron construidas después, bajo las órdenes de ricos patricarscas que se podían permitir el quiparse con buenas puertas de madera y decoraciones en la piedra. En contraste, la Puerta de baldur tiene más o menos el mismo aspecto que tenía cuando la Vieja Muralla fue construida. Aunque los pasos de millones de personas han desgastado las piedras del suelo bajo ella.

La protesta pública contra el cobro de tasas en esta puerta encendió la revolución popular que llevó a la instalación del primer Consejo de los Duques hace ya siglos. Sin embargo ahora es un punto de cobro de tasas que ayuda a financiar el gobierno de la Ciudad, ya que el Consejo de los Duques instituyó el cobro de tasas en la Puerta poco después de la rebelión.

La ironía de esta situación no se ha perdido para los ciudadanos, pero provoca poca amargura, porque como dice el dicho "el peor insulto para la historia es la propia historia".

**Las Puertas de la Vieja Muralla:** Cuatro puertas más pequeñas atraviesan la Vieja murala dentro de la ciudad, De Oeste a Este, estas son la Puerta del Mar, la Puerta de las Mansiones, la Puerta de Gond y la Puerta del Barullo.

Durante el día, pequeños destacamentos de la Guardia vigilan estas puertas para asegurarse de que soolo aquellos bajo las órdenes de un patricio las usan, y para proteger a los ubicuos cobradores de tasas e impuestos. Estas puertas están protegidas de forma más celosa durante la noche, porque tras el ocaso no se le permite a nadie la entrada en la Ciudad Superior que no este en compañía de un patricio o vestido con su librea o poseyendo la invitación de un patricio o una insignia de la Guardia.

**Puerta del Basilisco:** Atravesando el muro este de la Ciudad, esta puerta conecta la ciudad Inferior con la carretera que se extiende a través de los suburbios de Extramuros y que se dirige hacia el Sudeste hacia el Cruce del Wyrn. La ruta alcanza eventualmente el gran Camino de la Costa que lleva hacia el Sur hacia Amn, Tezhryr y Calimshan.

Las muchas estatuas labradas en los muros y que miran ominosas en las almenas le ganaron a la puerta su nombre. Después de que una efigie del primer Duque Escudoargéntefuera instalada cerca de la puera tras su muerte, se hizo popular entre los patricios el colocar estatuas de miembros de su familia en la puerta o financiar tallas de figuras históricas populares. Al final las decoraciones se acumularon cerca de la puerta, y el paso de esta moda acabó con la costumbre hace ya décadas.

**La Puerta del Acantilado:** Esta puerta menor da acceso al distrito de los acantilados y a los acantilados que se alzan río arriba desde el puerto sobre el Río Chionthar.





Hace tiempo, la familia Szarr, cuyos miembros eran mercaderes y granjeros, poseían unas expansivas propiedades que se extendían sobre la zona. Pero durante una noche fría y brumosa, una familia rival se introdujo en el complejo y acabó con todos ellos, saqueando e incendiándolo todo mientras abandonaban la escena del crimen. En la actualidad abundan las historias acerca de fantasmas de la familia Szarr que recorren las calles del distrito de los acantilados durante las noches brumosas, haciendo que la gente desaparezca.

Refugiado de los vientos de tierra por la colina, el distrito de los Acantilados está a veces cubierto de nieblas, lo que parecería un ambiente que lleve a ver fantasmas. Pero una explicación más probable para aquellos que desaparecen de forma misteriosa es un ataque de improviso, unas fuertes ataduras y una mordaza, y una breve caída hasta el río.

## MUERTE E IMPUESTOS

Puerta de Baldur se ha convertido en el hogar de vastos números de refugiados que han buscado escapar de un régimen brutal, una economía en crisis, la guerra, políticas familiares miserables y un sinnúmero de otros problemas sociales. Pero al igual que en los hogares que abandonaron, la muerte y los impuestos les persiguen en la Puerta.

## Cementerios y Tumbas

Al igual que en muchas ciudades amuralladas, la mercancía más valiosa dentro de las murallas de Puerta de Baldur es el espacio. Como tales, los cementerios tradicionales son un lujo que las Ciudades Inferior y Superior no se pueden permitir. La Gran Casa de las Maravillas entierra a sus mayores líderes y santos en las catacumbas bajo ese edificio. La mayor parte de templos más pequeños y algunas de las grandes mansiones familiares en el Distrito de las Mansiones tienen nichos funerarios en los cuales los patricios construyen santuarios para la posteridad para las cenizas de sus venerados ancestros. Todos los demás que mueren se abandonan en el osario del Santuario del Sufrimiento (ver página 49) o enterrados fuera de la ciudad.

Pequeños cementerios tachonan los atestados vecindarios de Extramuros. En su mayor parte son lugares desorganizados rodeados por los edificios cercanos o muros de piedra. Un respeto compartido por los muertos, hace que la gente no viva ni construya sobre los cementerios, pero eso no evita que roben tumbas. Por tanto, pocos Baldurianos entierran a sus muertos con riquezas.

El cementerio más grande se halla en una amplia extensión de tierra en el distrito de los acantilados. Este lugar de descanso ha crecido alrededor de la tumba de la familia Szarr, la cual había reclamado el área antes de que la ciudad de Extramuros se expandiera sobre ella. Unas cuantas décadas algunos de los acantilados se desprendieron, haciendo que parte de la propiedad cayera al río y dejando al aire criptas en los acantilados que era visibles para cualquiera que mirara desde el río.

Los saqueadores de tumbas han venido y se han ido, por lo que en la actualidad solo los murciélagos y los pájaros del acantilado habitan estas tumbas. Sin embargo, atemorizadoras luces rojas y verdes son a veces vistas en las cámaras expuestas.

**Retirando a los Muertos:** Desde hace tanto tiempo como cualquiera puede recordar, la familia Candulhallow ha operado los carros funerarios de la ciudad. Los cuerpos de los fallecidos son cargados en estos carros de mano y llevados al santuario del Sufrimiento o a cementerios en los alrededores.

Los Candulhallow, mientras tanto, han llegado a un acuerdo secreto de contrabando con Nueve Dedos, para esconder objetos en las mortajas y telas funerarias de los cadáveres transportados. Los Guardias y los cobradores de Impuestos nunca registran a los muertos, por lo que este plan ha funcionado perfectamente desde hace años. El descubrimiento de este secreto celosamente guardado sacudiría a la ciudad y significaría también la Ruina de los Candulhallow.

## Financiando la Ciudad

Entrar en Puerta de Baldur tiene un coste; dicho en forma literal.

Todo el mundo paga 2 pc para entrar en la ciudad, ya sea a través de la Puerta del Basilisco o por la Puerta del Dragón Negro. La gente que quiera atravesar el Curce del Wyr debe pagar 2 Pc si cruza a pie o a caballo o 1 pp si lo hace con un carro o una diligencia.

Los marineros no pagan tasas de desembarco, pero los barcos pagan 1 Po por cada día que permanezcan en el puerto en el que carguen o descarguen mercancías.

Todo aquel que deja la ciudad con un carro de mano o portando literas paga 1 pp; incluso si la carga es abono, orina o basura. O una persona puede pagar 1 pc para salir “sin carga”, portando solo aquellos viene que lleve sobre si mismo o cargados a la espalda.

La gente que sale con carros de mano o literas pagan tasas adicionales dependiendo de la cantidad y naturaleza de lo que porten. Los portadores de abono pagan las tasas más bajas, pagando solo 1 pc adicional a la tasa de salida. La orina es útil para muchos trabajos de manufactura, por lo que salir con ella cuesta 3 pc adicionales. La basura es juzgada de acuerdo con su valor probable de reventa. Aquellos que no pueden pagar son rechazados o los bienes que transportan son confiscados como pago. Ni hay que decir que muchos de los residentes más pobres de Extramuros nunca han visto el interior de las murallas de la ciudad.

Incluso aunque las tasas son también aplicables a los patricios, la mayor parte de ellos entregan a los recaudadores de impuestos un único y cuatioso soborno y nunca vuelven a pagar, obteniendo simultáneamente el derecho a saltarse la cola de entrada.

Dentro de la ciudad, cualquiera que lleve mercancías para vender en el “Ancho”, a través de la Puerta del Dragón Negro o de la Puerta de Baldur, debe pagar la mitad del coste que supondría sacar las mercancías fuera de la ciudad a cambio del derecho de colocar un puesto en el Amplio. Por tanto, para evitar pagar tasas dos veces en un



día, los mercaderes intentan vender toda su mercancía en el Amplio cada día, siendo las últimas horas antes del ocaso un frenesí de tratos y rebajas.

**Tasas Bianuales:** La Guardia y los Duques no proporcionan orden ni servicios públicos fuera de las murallas.

Pero eso no detiene al Consejo de los Cuatro de enviar recaudadores de impuestos a los propietarios de edificios en Extramuros cada dos años. Os recaudadores también circulan por la Ciudad Inferior, pero los contingentes de guardias del Puño Ardiente son mucho más pequeños dentro de las murallas. Las cantidades recaudadas varían en función del tamaño del edificio.

Los ciudadanos y negocios de la Ciudad Superior pagan también tasas bianuales, pero negocian sus niveles de tasación diferimiento y quitas de impuestos en reuniones privadas.

Las familias patricias pagan los impuestos más altos en Puerta de Baldur.

Como forma de comprar poder e influencia en la ciudad, de forma legal, muchas familias potentadas cubren regularmente el pago de los impuestos de sus sirvientes y negocios favorecidos.

## CRENAJES, CISTERNAS, Y ALCANTARILLADO

Puerta de Baldur ha sido bendecida con gran cantidad de lluvia; demasiada, como dirían algunos.

Las desventajas de toda esa lluvia son que los edificios de madera se deterioran mucho más rápido de lo que lo harían en un clima más seco. Muchos edificios están perpetuamente pegajosos en su interior, las calles sin pavimentar de Extramuros son a veces ríos de fango, y las calles de la Ciudad Inferior están siempre resbaladizas. Los beneficios de esta abundante lluvia incluyen los hermosos jardines en las ventanas y terrazas y el hecho de que la Ciudad Superior pueda recoger agua limpia y potable en los reservorios en vez de tener que traerla o bombearla colina arriba desde el río.

## En la Superficie

Los tejados de la Gran Sede, la Gran Casa de las Maravillas y del Salón de las Maravillas son todos eficientes sistemas de recogida de agua de lluvia, gracias a las habilidades de ingeniería de los sacerdotes de Gond. A lo largo de muchos años, este sistema se ha extendido a la mayor parte de edificios grandes de la Ciudad Superior. El agua limpia fluye desde cientos de tejados mediante conductos de drenaje hacia acueductos bajo las calles que desemboca hasta cuatro reservorios subterráneos separados. Dos de ellos están localizados bajo las calles del distrito de las Mansiones, uno bajo el distrito de los templos y uno bajo el Amplio.

Encima de cada cisterna hay una monumental fuente de la cual sacan agua muchos residentes. Varias de las mansiones más granes en el distrito de las Mansiones tienen sus sistemas de recogida de independientes

construidos alrededor de cisternas llenadas desde conductos alimentados desde los tejados.

La copiosa lluvia también proporciona un lavado natural para el sistema de alcantarillado de la Ciudad Superior. Los túneles de desagüe son mucho más antiguos que los del sistema de agua potable. Los dos son independientes en su mayor parte, pero no están completamente separados. Unos cuantos lugares subterráneos existen donde una persona puede cruzar de una red de túneles hacia la otra. Idealmente, por supuesto, el agua que fluye a través del alcantarillado no se cruza con la de los acueductos.

Incluso con gran cantidad de lluvia y la experta ingeniería del Distinguido sindicato del Parlamento de Maestros Constructoris, el sistema de alcantarillado de la Ciudad Superior sigue dependiendo mucho del trabajo físico para su mantenimiento.

Funciona sorprendentemente bien, siempre que los trabajadores; en su mayor parte habitantes de Extramuros, cumplan con su trabajo.

En comparación, el sistema de desagües de la Ciudad Inferior es bastante primitivo. La mayor parte de los residentes de la ciudad inferior tiran sus desechos y basura en las calles cada mañana y cada noche.

Dependen de, y pagan tasas a, los recolectores de desechos, orina y basura. Sin embargo, la lluvia arrastra cualquier cosa que no se haya retirado o recogido de forma adecuada a lo largo de las apropiadamente empinadas calles. Debido a que la Ciudad Inferior está construida en forma de medio aco, todo fluye de forma natural hacia el puerto, flota desde el puerto hacia el río y se mueve finalmente hacia el mar. Mientras tanto, los ciudadanos recoge la mayor parte de agua potable en barriles de lluvia. La zona también dispone de pequeños pozos y fuentes, las cuales son rellenadas desde la Ciudad Superior.

Los barriles de lluvia son también comunes en Extramuros, pero la topografía de la zona también le permie a la gente el construir pozos. Todo al final acaba siendo tirado a las calles o a "pozos ciegos", los cuales son excavados entre los edificios para drenar el agua estancada.

## Bajo Tierra

Las alcantarillas y acueductos bajo la Ciudad Alta son bastante similares en diseño. La mayor parte de tuberías y canales son lo suficientemente pequeños para dejar pasar a un gato, mientras que muchos otros son lo suficientemente pequeños para que un humano pase por ellos a rastras.

En uno de los túneles grandes, un canal de agua fluye por el centro o por uno de los lados, y una pasarela se levanta ligeramente en uno o ambos lados. El techo de los túneles suele ser abovedado y tene aproximadamente unos 6 pies de altura. Esos túneles no suelen tener más de 10 pies de anchra y a veces son más estrechos que la mitad de eso.

Rejas de hierro cerradas son colocadas para impedir que los residentes entre en las alcantarillas. Pero nadie se preocupa mucho de que la gente se meta en las alcantarillas, por lo que las cerraduras de estas rejas están oxidadas en su mayor parte hasta no poder abrirse,





y las puertas a veces han sido dejadas permanentemente abiertas para impedir que se queden atrancadas por el óxido..

Los acueductos son una historia diferente. Para proteger a la ciudadanía, el maestro de Drenajes y Alcantarillados se asegura de que las puertas y cerraduras de los acueductos estén bien mantenidas. Cada entrada al sistema de acueductos está cerrada con llave y rejas cierran el paso en los tuneles cada 400 o 500 pies. Solo el Maestro de Drenajes y Alcantarillados y los sacerdotes de más alto rango de la Gran Casa de las Maravillas tienen las llaves de las puertas.

Las cuatro cisternas de almacenamiento de agua de la Ciudad Superior son lugares cavernosos, con paredes de ladrillos que albergan profundos lagos artificiales de gran profundidad en su interior. Tantos como ocho canales de agua llegan a una de estas cámaras. Rejas de Hierro bloquean los túneles, y las bombas de Gond envían agua potable a las fuentes del Nivel de la Calle.

## LUGARES MISTERIOSOS

Puerta de Baldur es el hogar de muchos lugares extraños como la Mansión de Mandorcai (página 19), la Torre de Ramazith y la Mansión Puertas de Sesker. Unos cuantos de sus lugares más notorios, incluyendo el Infrastano (página 58) y la Cueva del Mago, se hallan bajo la superficie de la Ciudad.

### La Torre de Ramazith

La Torre de Ramazith es una estructura cilíndrica de seis pisos al estilo de una pagoda. Sus numerosos tejados sobresalen de la estructura del edificio cada medio piso, y un pináculo acabado en punta remata la estructura.

El si la torre es un hito propio de Puerta de Baldur o un atentado para los ojos depende de la opinión de cada uno.

La torre recibe su nombre de Ramazith, el marinero que se volvió mago que la diseñó y levantó. Durante sus días como marinero, Ramazith adquirió vastos conocimientos sobre el mar. Se convirtió en un mago a tiempo completo para satisfacer su interés de saber qué es lo que había por debajo de las olas. Debió de descubrir algo de gran valor en las profundidades acuáticas, por nunca había sido considerado una persona acaudalada antes de que comenzara la construcción de la torre que lleva su nombre y cuya exótica arquitectura le recuerda a su hogar en el lejano Durpar.

Eventualmente, Ramazith desapareció. Nadie sabe ni a donde ni como, pero el rumor más popular es que encontró su final durante una relación poco conveniente con una ninfa.

La torre es ahora el hogar de Lorroakan, un joven mago de cabellos rojos y un temperamento explosivo de que se



Torre de Ramazith

sabe que tiene gustos caros y anda casi siempre corto de fondos.

Es un recién llegado de Athkatla. Algunos Baldurianos cuchichean de forma abierta que es el misterioso “Sombrero de Copa”, del que se sospecha que es el dueño del Infrastano. Otros susurran de forma cauta que es un Mago Encapuchado que ha sido exiliado y un fugitivo de entre los fundadores de la cábala de arcanistas, la casa Selemchant en Amn.

Incluso aunque Lorroakan realiza casi cualquier servicio mágico a cambio de dinero, en general hechiza prendas de vestir para que sean impermeables al agua y resistentes al moho, lo cual es bastante útil dada la constante lluvia y humedad en la Puerta de Baldur.

Lorroakan rehusa venderle a nadie el ritual.

### Puertas de Sesker

Durante más de un siglo, esta alta estructura adyacente a la mansión de madorcai albergó a la familia mercantil de los Sesker. El reclusivo Osimund Sesker, el último de su familia, murió solo en su mansión hace dos inviernos.

Imbralym Skoond, a joven mago con aspiraciones de Athkatla, compró la Mansión Puertas de Sesker para usarla como su hogar y laboratorio de magia. Antes de hacerlo, Skoond se las arregló para ser presentado a Torlin Escudoargénteo. El Duque vio inmediatamente un uso para la ambición y carencia de moralidad del hombre y aprovechó la oportunidad para obtener un “mago personal” completamente leal.

Después de que Skoond comprara la mansión de Puertas de Sesker, los rumores populares sostuvieron que la chillona mansión era perfecta para sus modales extranjeros y recargados.

Su exceso de adornos era solo parte de su atractivo para Skoond, sin embargo, cuyo interés real yacía en la historia del lugar. Entwistle Sesker, un exitoso contrabandista en sus tiempos que convirtió su mansión en un refugio lleno de pasadizos secretos, cámaras secretas, muros falsos y entradas ocultas, construyó la mansión durante los primeros años de la Puerta. En los tiempos de Skoond, todos excepto unos pocos de los secretos de la mansión han sido olvidados. Skoond, sin embargo, buscó la mansión después de haber leído sobre ella en un viejo libro de historia de Puerta de Baldur.

La alta y delgada mansión de Skoond está escasamente amueblada. El mago solo la usa para dormir y como almacén; come fuera y pasa cada momento cumpliendo las órdenes de Escudoargénteo y desarrollando sus propios planes. El joven par del parlamento alberga secretamente a varios alquimistas y guardias en Puertas de Sesker, usando un callejón tras su hogar para cubrir sus idas y venidas.

### La Cueva del Mago

Un rumor dice que una torre de piedra, cuyos orígenes son desconocidos, se levanta en lo más profundo de una grieta en algún lugar en las profundidades de la ciudad superior. Un ago que la usaba como su hogar habló supuestamente de ella durante uno de sus infrecuentes viajes a la superficie. Nadie ha visto al mago en los



últimos treinta años. Ahora su torre permanece vacía en la oscuridad, esperando a cualquiera lo suficientemente valiente para buscar el camino que lleva desde las alcantarillas a las cavernas que llevan a la estructura.

Los Baldurianos llaman a la localización de la torre la Cueva del Mago, y el término se ha convertido en sinónimo de una "tarea estúpida y sin sentido". Por ejemplo, "estás buscando la Cueva del Mago" o "¿Robar en la Casa de Cuentas? ¡Eso es una Cueva del Mago!!"

Pocos creen los rumores. Pero la torre y la caverna existen de verdad, y el mago ha muerto, en cierto sentido. La magia de los misteriosos constructores de la torre ha atrapado al espíritu del mago en la no muerte dentro de la estructura; con que propósito? No se sabe. Quizás la torre fue originalmente un puesto de vanguardia de un conquistador, o quizás la estructura permanece defendiendo un lugar importante.





