



PUERTA DE BALDUR GUÍA DE LA CIUDAD

DUNGEONS & DRAGONS®

Descubre los secretos de Puerta de Baldur en este
suplemento para el juego de Rol más importante del mundo



SINCLUSO LOS AVENTUREROS MÁS curtidos observan sus pasos en Puerta de Baldur, donde las vidas se cotizan en cobre y la codicia resulta más letal que el fuego de un dragón. Puerta de Baldur tiene fama de ser un lugar duro, donde el crimen y las oportunidades van de la mano, y donde cualquier cosa se puede comprar, vender o apoderarse a punta de espada. Si a algo se le puede poner un precio, está a la venta en algún lugar de Puerta de Baldur. Las drogas y los venenos se encuentran en los estantes junto a las tinturas y los remedios. En los puestos de la ciudad se pueden encontrar productos comerciales de Chult, maravillas mecánicas de Neverwinter, tomos de magia de Calimshan y las falsificaciones más creíbles de cada uno.

El Puño Ardiente, una empresa mercenaria pagada por la ciudad, protege a los residentes sin el más mínimo indicio de delicadeza civil. La Guardia, la fuerza guardiana de la rica Ciudad Alta, existe sólo para servir a los patricios, la clase alta separada de la ciudad. Mientras tanto, el crimen florece bajo el control del Gremio, que supervisa casi todos los actos criminales organizados, desde las redes de juego en los muelles hasta el chantaje en las fiestas en el jardín de los patricios. Ya sea bajo los auspicios del Gremio o desafiándolo, aquellos que cortan carteras o degüellan se ganan la vida dignamente en la ciudad, y sus talentos se comercializan tan rápidamente (y a menudo tan abiertamente) como los de cualquier otro profesional.

A pesar de todas sus sombras y oscuros tratos, Puerta de Baldur no está exento de luces. Algunos residentes buscan seriamente hacer de la ciudad un lugar más seguro uniéndose para hacer su propia justicia imperfecta pero efectiva.

HISTORIA DE PUERTA DE BALDUR

Desde sus inicios como una comunidad tranquila y apartada, Puerta de Baldur ha experimentado una transformación dramática, convirtiéndose en el centro de peligro y aventura que es hoy.

FUNDACIÓN DE PUERTA DE BALDUR

Hace siglos, el héroe Balduran pasó años explorando tierras a lo largo del Mar de Espadas y más allá. Cuando finalmente regresó a su pueblo de Gray Harbor, trajo consigo una riqueza fantástica, gran parte de la cual regaló a amigos y familiares. Estas bendiciones mejoraron enormemente la suerte de Gray Harbor, iniciando negocios, ampliando sus muelles y viendo la creación de un muro defensivo alrededor de la ciudad. En honor a su heroico patrón, los ciudadanos llegaron a llamar a uno de los pasajes de su nuevo muro Puerta de Baldur. Sin embargo, al cabo de una generación, la puerta se convirtió en sinónimo de la comunidad y el asentamiento conocido como Puerta de Baldur comenzó a aparecer en los mapas de la Costa de la Espada.

El sorprendente crecimiento de la ciudad atrajo a todo tipo de personas. Los campesinos afectados por las incursiones y la guerra, los granjeros que se quedaron sin dinero por el hambre y la sequía, los piratas que buscaban un puerto neutral: todos los tipos vieron la oportunidad de dejar su huella en una comunidad en rápido crecimiento.

ÓRDEN EN PUERTA DE BALDUR

A medida que la ciudad crecía, surgieron cuestiones legales y fiscales. Las familias más antiguas de la comunidad (en gran parte

aquellas lo suficientemente ricas como para permitirse una casa dentro de las murallas de la ciudad) llegaron a ser conocidas como patricios y se volvieron cautelosas ante la afluencia de extraños que se establecían más allá de sus murallas. La creación de varios impuestos adicionales sobre el comercio y los viajes provocó que estallara la violencia entre la Ciudad Alta, detrás de los muros originales de Gray Harbor, y la Baja Ciudad, construida en las laderas que desembocan en el río Chionthar. Las casas patricias fueron saqueadas, las reliquias familiares se perdieron para siempre y los herederos fueron secuestrados para no ser vistos nunca más. El oro fluyó como sangre cuando las familias y los gremios contrataron mercenarios para protegerlos. Sólo la elección de un nuevo grupo de gobernantes —conocidos como los duques y, colectivamente, como el Consejo de los Cuatro— puso fin al asunto.

Otro pilar de orden en Puerta de Baldur se formó cuando el aventurero Eltan, un destacado guerrero criado en la zona, regresó a casa después de sus hazañas en el extranjero. Al ver el caos que había dividido su amada ciudad, Eltan unió a las compañías mercenarias independientes de la ciudad bajo una sola bandera, la del Puño Ardiente. Eltan utilizó a los mercenarios para sofocar los focos de desorden que encontró, castigando a los infractores de la ley por sus crímenes. Aunque muchos robos, chantajes y asesinatos continuaron a puerta cerrada, la fundación de El Puño Ardiente marcó un nuevo capítulo en la historia de la ciudad.

ENGENDROS DE BHAAL

A lo largo de los años, Puerta de Baldur ha albergado innumerables planes y conspiraciones malvadas. Quizás la más cobarde, sin embargo, fue la perpetrada por Bhaal, dios del asesinato, quien previó su propia muerte durante la Época de los Trastornos. Mientras estaba en forma mortal, Bhaal concibió multitudes de descendientes y conspiró para que lo resucitaran. Se cazaron y mataron activamente entre sí, y los supervivientes recogieron cada vez más de la esencia divina de Bhaal.

Sarevok, un Engendro de Bhaal y miembro del gremio de comerciantes del Trono de Hierro, buscó provocar la guerra con la nación de Amn y convertirse en el nuevo Señor del Asesinato. Otro Engendro de Bhaal, ayudado por poderosos aliados, frustró el plan de Sarevok y trajo estabilidad, si no paz, a Puerta de Baldur una vez más. Sin embargo, Bhaal y sus fieles han amenazado la ciudad desde entonces.

PUERTA DE BALDUR EN LA ACTUALIDAD

Este capítulo describe la ciudad independiente de Puerta de Baldur tal como estaban las cosas en el año 1492 CV.

La muralla original que rodea la Ciudad Alta sigue en pie, y ahora una segunda muralla defensiva rodea la Baja Ciudad. La Ciudad Exterior, un conjunto de estructuras y barrios marginales contruidos apresuradamente, corre a lo largo del río Chionthar.

Si bien la Ciudad Exterior puede parecer la más anárquica, cada distrito de Puerta de Baldur tiene sus propias amenazas. En la Ciudad Alta, familias patricias y funcionarios del gobierno se pelean para asegurar sus puestos. Muchos no dudan en utilizar agentes privados para adquirir material con el que extorsionar, sabotear apariciones



PUERTA DE BALDUR Y SU ESCUDO DE ARMAS

Población: 125.000 (predominantemente humanos)

Gobierno: Plutocracia, dirigida por el Consejo de los Cuatro y el Parlamento de los Pares

Defensa: mercenarios del Puño Ardiente, la Guardia

Comercio: Tintes, pescado, importaciones de Chult, mercenarios, suministros náuticos.

Organizaciones: El gremio, cofradías vecinales, gremios comerciales.

Religiones: Gond, Tymora, Umberli, cualquier otra fe respetuosa de la ley, cultos a los Tres Muertos.

El escudo de armas de Puerta de Baldur representa el papel de la ciudad como centro para el comercio fluvial y marítimo, además de hacer un guiño a su homónimo, el explorador Balduran. Sin embargo, el símbolo se originó como un emblema pirata y sus componentes tienen hoy un doble significado.

Originalmente, las franjas alternas de agua bajo el barco indicaban los turbulentos peligros del mar, pero también las ricas recompensas que puede traer. Las banderas carmesí del barco hacían referencia a la vida brutal de un pirata, la sangre derramada en la cubierta o en el agua. Las cuerdas entrecruzadas y la vela inclinada simbolizaban la red de secretos e intrigas que marcan la vida de un capitán pirata.

Hoy en día, algunas almas optimistas intentan reformular el sello, afirmando que sus tranquilas aguas representan el deseo de la ciudad de seguir siendo una potencia pacífica y los cielos despejados simbolizan un futuro próspero. Pero quienes conocen la historia de la ciudad ven la astucia y la violencia que sustentan el emblema. Para muchos, las interpretaciones contradictorias hacen que el escudo de armas de la ciudad sea aún más apropiado.



públicas o incluso incriminar a inocentes para asegurarse el poder. Las víctimas de estos complots, y los funcionarios que quieren un sistema legal justo y honesto, deben recurrir a la contratación de sus propios agentes para descubrir conspiraciones, liberar a ciudadanos encarcelados injustamente y obtener pruebas que El Puño Ardiente no puede.

Las intrigas políticas de la Ciudad Alta y la violencia de la Ciudad Exterior se extienden a la Baja Ciudad, el punto medio de la ciudad. La delincuencia rampante, los rencores de clase, las amenazas extranjeras y las presiones económicas hacen que muchos Baldurianos se sientan atrapados dentro de sus propios hogares. Las patrullas del Puño Ardiente reaccionan ante las amenazas con violencia indiscriminada, haciendo poco por que los ciudadanos se sientan más seguros. Como resultado, en los últimos años muchos ciudadanos han comenzado a formar grupos. Estas contrabandas se alinean según afiliaciones profesionales o vecinales y hacen todo lo posible para proteger sus territorios. Si bien esto ha dado a algunos habitantes de la ciudad una forma de sentirse más en control de sus vidas, también ha aumentado el número de ciudadanos armados en las calles. Sigue siendo una cuestión abierta si la Baja Ciudad es realmente más segura después de la formación de equipos.

En la Ciudad Exterior, todo el mundo se estrella contra las puertas de la ciudad. Aquí el crimen y la pobreza contrastan con las maravillas lejanas y las riquezas de las culturas en todo Faerûn. La mezcla de vagabundos y refugiados permanece en constante cambio, y las comunidades se forman y disuelven mensualmente. Es posible que nadie pueda realizar un seguimiento de todas las convenciones culturales o de las prácticas religiosas peligrosas (a veces francamente malvadas) que se observan en la Ciudad Exterior.

Como resultado, Puerta de Baldur ha adoptado ampliamente una política de “no hacer daño” cuando se trata de religiones y organizaciones que operan en la ciudad. Cualquier grupo es bienvenido a operar abiertamente siempre y cuando los ciudadanos importantes de la ciudad no resulten perjudicados.

Más allá de todos sus peligros, Puerta de Baldur es una ciudad de aventureros, un lugar donde un espadachín a sueldo puede encontrar

un patrón rico, unirse a un gremio secreto, acechar a asesinos para obtener una recompensa o acudir en ayuda de ciudadanos desesperados. Los campeones de buen corazón luchan contra la corrupción y llevan a los asesinos ante la justicia, mientras que los mercenarios menos morales encuentran un buen precio por sus servicios. La ciudad ofrece oportunidades, así como el mercado más confiable y despiadado de Sword Coast. La información, los tesoros, los secretos y las almas se pueden comprar o vender por el precio adecuado.

Como dijo una vez un gran héroe de Puerta de Baldur: “Cuida tus pasos en las sombras. Cuida tu espalda a la luz. Gana un premio que va más allá de tus sueños más locos o desaparece en la historia olvidada. Cada día tu vida está en juego. Cada día podrías convertirte en una leyenda. Bienvenido a Puerta de Baldur”.

VECINOS, RIVALES Y ALIADOS

Otras ciudades y naciones vigilan atentamente Puerta de Baldur, cuya riqueza, poder e influencia están creciendo.

Puerta de Baldur comercia con las ciudades costeras de Waterdeep y Neverwinter al norte mientras lucha con la agresiva nación mercantil de Amn al sur. Amn busca dominar el comercio en el Mar de Espadas y ve Puerta de Baldur como una amenaza cada vez mayor. Puerta de Baldur se unió a la Alianza de los Señores, una

coalición de ciudades independientes que incluye Neverwinter y Waterdeep, en gran parte debido a disputas con Amn. Si Amn decide atacar Puerta de Baldur, la ciudad puede contar con los demás miembros de la Alianza de los Señores para defenderla. Este acuerdo enfurece a Amn, que no está preparada para poner a prueba la determinación de la alianza.

Al este, las naciones de Elturgard y Cormyr ven la Puerta de Baldur como un pozo negro sin ley del que habrá que ocuparse algún día. Estas naciones desaprueban especialmente la amplia tolerancia religiosa de la ciudad.

CANDELERO

Para ingresar a la gran biblioteca de Candelero, uno debe proporcionar a los monjes de la biblioteca un libro que aún no esté en los archivos de la biblioteca. Los viajeros de camino a Candelero a menudo se detienen en Puerta de Baldur, anticipando que podrán encontrar un libro de este tipo en los mercados de la ciudad. Como tal, Puerta de Baldur realiza un pequeño pero activo comercio de libros raros. Varios comerciantes tienen una política conocida de comprar libros valiosos sin cuestionarlos y venderlos con un alto margen de beneficio. Los viajeros que buscan un libro específico también contratan mercenarios o aventureros para que se aventuren en mazmorras o ruinas y recuperen el premio.

Si no se puede encontrar información en los mercados de rumores de Puerta de Baldur, entonces Candelero se convierte en la siguiente parada lógica. A veces se contrata a aventureros para proteger a un viajero desesperado en el camino hacia el sur, o para proteger los escandalosamente raros tomos que los eruditos pueden llevar para obtener la admisión. El Gremio conoce las señales de un viajero que se dirige a Candelero y, a menudo, envía ladrones para robar libros y revenderlos a los comerciantes de la ciudad.

ELTUREL

Antes de los acontecimientos descritos en *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*, la ciudad santa de Elturel, la capital de Elturgard, se encontraba río arriba en el Chionthar. Mientras que Puerta de Baldur es una ciudad despiadada vigilada por mercenarios, Elturel era una ciudad legal de gente piadosa vigilada por los caballeros de Yelmo, Torn, Tyr y Lathander. Las dos ciudades no podrían ser menos parecidas.

Siempre que Puerta de Baldur ha intentado apoderarse de demasiado territorio a los ojos de Elturgard, Elturel ha respondido imponiendo un fuerte impuesto a los envíos que se dirigen río abajo. Este tipo de política económica arriesgada, junto con puntos de vista religiosos radicalmente diferentes, ha creado rencor entre las dos ciudades, aunque ninguna de ellas ha estado ansiosa por poner a prueba el poder militar de la otra.

PUERTO NYANZARU

Puerta de Baldur es uno de los principales puertos desde donde parten los barcos hacia Chult, una península muy al sur. Port Nyanzaru, ubicado en la costa norte de Chult, disfruta de una relación comercial respetuosa y mutuamente beneficiosa con Puerta de Baldur, y ambas ciudades están unidas en su aversión por la nación de Amn.

Fuera de Port Nyanzaru, Puerta de Baldur mantiene sus propias propiedades en Chult. Fort Beluarian sirve como cabeza de playa para los intereses de la ciudad, el Puño Ardiente y numerosas familias patricias en Chult. Este pequeño centro militar supervisa gran parte de la exploración (y explotación) en las regiones de Chult reclamadas por Puerta de Baldur. También sirve como punto de partida para el contrabando de los tesoros de la región a la Costa de

la Espada, así como otras empresas que los Baldurianos preferirían que los chultanos nativos no conocieran. Como resultado, rarezas de las profundidades de Chult, que no se ven en ningún otro lugar de la Costa de la Espada, llegan regularmente al puerto y a los puestos del mercado de Puerta de Baldur.

Las rutas marítimas entre Puerta de Baldur y Chult están lejos de ser seguras. Piratas, corsarios amnianos y monstruos marinos son comunes en estas aguas.

GOBIERNO

El Parlamento de Pares, un grupo compuesto principalmente por casi cincuenta miembros patricios, hace recomendaciones sobre cuestiones de derecho y gobernanza. Una vez que el parlamento llega a una decisión mayoritaria sobre un asunto, generalmente después de un debate muy acalorado, presenta su posición al Consejo de los Cuatro. Tres duques y un Archiduque conforman este consejo gobernante (consulta el “Consejo de los Cuatro” a continuación para obtener más información). El consejo también vota sobre los asuntos y, en caso de empate, el voto del Archiduque cuenta como dos.

La creencia común sostiene que muchos miembros del parlamento, y posiblemente uno o más duques, pueden ser sobornados para obtener sus votos. Los parlamentarios corruptos no quieren que los pillen aceptando pagos, normalmente no por temor a represalias legales, sino por ser percibidos como incompetentes entre sus pares. La percepción es que no se puede confiar en que alguien en quien no se puede confiar para recibir algo tan simple como un soborno manipule la intrincada red social de la ciudad. Esto lleva a la farsa común de que los funcionarios compran joyas baratas u objetos de arte falsos con el dinero del soborno (normalmente en forma de monedas de platino o joyas) escondido en su interior.

EL CONSEJO DE LOS CUATRO

Compuesto por cuatro duques, el Consejo de los Cuatro preside el gobierno de Puerta de Baldur. Aunque el Parlamento de los Pares y los patricios tienen un gran poder, el Consejo de los Cuatro es la máxima autoridad. Se reúne en el Salón Alto, una fortaleza en medio de la Ciudad Alta, y controla el Puño Ardiente, la marina, los recaudadores de impuestos y servicios públicos, entre otras cosas.

ARCHIDUQUE ULDER RAVENGUARD

Ulder Ravengard es un soldado intrépido que ascendió en las filas del Puño Ardiente hasta convertirse en su mariscal supremo. Ravengard utilizó su posición militar e influencia para asegurarse un asiento en el Consejo de los Cuatro. Tras la muerte de dos miembros del consejo en medio de una nube de corrupción y escándalo, persuadió al Parlamento de los Pares para que respaldara su elección a Archiduque.

Al ascender a la posición más alta en el gobierno de la ciudad, Ravengard se negó a ceder el mando del Puño Ardiente, convirtiéndolo en la figura más poderosa de la ciudad con diferencia. Esta decisión no le ha granjeado el cariño de nadie, pero a Ravengard no le importa su popularidad. Sus únicas preocupaciones son la estabilidad y prosperidad de Puerta de Baldur, y no confía en que ninguno de los otros duques ni nadie en el Parlamento de los Pares anteponga los intereses de la ciudad a los suyos propios.

Ravengard ascendió a Archiduque sobre una plataforma respaldada en gran medida por plebeyos idealistas y enemigos de los otros duques establecidos. Si bien ganó las elecciones cómodamente, Ravengard ha luchado en el desempeño de sus funciones, encontrándose las manos atadas en todo momento por una burocracia tanto abierta como invisible.

A pesar de esto, ha sido una voz de la razón y el sentido común en el Consejo de los Cuatro, si no el igualitarismo que algunos

esperaban. También ha demostrado ser en gran medida resistente al escándalo y la corrupción, aunque muchos de sus compañeros duques y aquellos en el Parlamento de los Pares todavía lo superan políticamente. Uno de sus únicos placeres obvios siguen siendo las inspecciones sorpresa que realiza regularmente a las tropas en la Roca de la Sierpe. Ravengard fue engañado recientemente para que asistiera a una cumbre diplomática en Elturel, sin saber que sus enemigos políticos en Puerta de Baldur orquestaron esta reunión en un complot diabólico para sacarlo del poder. En su ausencia, el Puño Ardiente no tiene líder y el consejo no tiene rumbo.

DUQUESA BELYNNE STELMANE

La duquesa Belynn Stelmane, que alguna vez fue una política vigorosa y formidable, sufrió recientemente una apoplejía que la dejó con el rostro parcialmente paralizado y un habla lenta. En verdad, un desuellamiento provocó el "ataque" de la duquesa cuando tomó posesión mental de ella. Ahora Stelmane libra una guerra silenciosa contra la influencia del desuellamiento, esperando el momento oportuno hasta que pueda encontrar una manera de pedir ayuda o recuperar su voluntad. Ni siquiera los ayudantes de Stelmane son conscientes de su lucha secreta, aunque la encubren lo mejor que pueden.

Dada su situación actual, la duquesa Stelmane no está en posición de oponerse a los intentos de sus compañeros duques de tomar las riendas del poder en Puerta de Baldur.

DUQUE DILLARD PORTYR

El Duque Dillard Portyr alguna vez fue un hombre de negocios respetado, pero después de una serie de malos negocios, se retiró de sus inversiones. Ahora utiliza su tiempo para disfrutar de las comodidades que le brindan su riqueza y su título. Vive solo en su mansión, después de haber sobrevivido a sus dos esposas y tres hijos, e intercambia correspondencia con su sobrina, Liara Portyr, quien comanda un puesto de avanzada de El Puño Ardiente en Chult conocido como Fort Beluarian.

Duke Portyr tiene aversión al conflicto y hace todo lo posible para evitar el estrés. Se muestra bien en situaciones sociales, pero es fácilmente manipulable en la arena política. Es conocido por escuchar con preocupación, mostrar un sincero deseo de ayudar, hacer promesas de investigar las cosas y luego no hacer nada. Como resultado, gran parte del desprecio de la ciudadanía recae sobre los hombros del duque Portyr.

El duque Portyr expresó su preocupación por la misión diplomática de Ravengard a Elturel, temiendo lo que podría hacer El Puño Ardiente mientras Ravengard esté fuera. Si sus peores temores se hacen realidad y El Puño Ardiente no puede controlarse, Duke Portyr planea escribir una carta a su sobrina, instándola a regresar a Puerta de Baldur y tomar el mando de El Puño Ardiente en ausencia de Ravengard. Es literalmente lo mínimo que puede hacer.

DUQUESA THALAMRA VANTHAMPUR

De lengua ácida, astuta y agresiva, la duquesa Thalamra Vanthampur es la matriarca de la familia Vanthampur. Nacida sin nada, pasó años revolcándose en la oscuridad, reparando y renovando el antiguo sistema de alcantarillado de la ciudad.

TIEMPOS DE LLEGADA DE LA GUARDIA

Distrito	Tiempo de llegada	Fuerza
Ciudad Alta	2d4 minutos	2d4 Guardias de la Guardia
Baja Ciudad	4d6 minutos	2d4 Veteranos del Puño Ardiente
Ciudad exterior	6d8 minutos	2d6 Guardias del Puño Ardiente

Siguió un ascenso tras otro hasta que fue nombrada Maestra de Drenajes y Caminos. Para entonces, se había casado tres veces y había tenido tres hijos. El objetivo de su vida ha sido sacar a ella y a su familia de las alcantarillas y llevarlos a la alta sociedad.

Años de tratos políticos, reparto de culpas y sobornos dieron sus frutos cuando Thalamra fue elegida miembro del Consejo de los Cuatro. Aunque ha sido miembro del consejo durante el menor tiempo posible, la Duquesa Vanthampur es fácilmente la miembro del consejo con más conocimientos políticos. Habla poco durante las reuniones del consejo y prefiere promover su agenda política a través de reuniones en sus oficinas privadas y en sus propiedades familiares. Cuando decide debatir, habla con una fuerza que va más allá de lo que su edad debería permitirle, y es conocida por lanzar insultos que se acercan inquietantemente a verdades (supuestamente) ocultas.

FUERZAS MILITARES

Puerta de Baldur cuenta con dos fuerzas militares: el Puño Ardiente y la Guardia. Utilice la tabla de Tiempos de Respuesta de las Autoridades para determinar cuánto tiempo le toma al Puño Ardiente o a la Guardia llegar a un lugar después de que se reporta un crimen o incidente similar.

EL PUÑO ARDIENTE

El símbolo rojo y dorado de la compañía mercenaria El Puño Ardiente se ha vuelto emblemático de Puerta de Baldur. El Consejo de los Cuatro financia al Puño Ardiente y lo apoya como ejército de la ciudad. El Archiduque Ulder Ravengard es ahora su líder indiscutible.

El Puño Ardiente patrulla en gran medida la Baja Ciudad, aunque también tiene autoridad nominal sobre Extramuros. La compañía tiene suficiente con mantener el orden dentro de las murallas de la ciudad sin alejarse demasiado de sus puertas, aunque se sabe que el Puño contrata agentes independientes cuando sus filas están dispersas.

Miles de soldados sirven actualmente en el Puño Ardiente: en la Puerta de Baldur propiamente dicha, en la fortaleza de Roca de la Sierte sobre el río Chionthar y en puestos avanzados remotos como el Fuerte Beluarian en Chult. El Puño Ardiente ofrece empleo y un sentido de pertenencia a cualquiera que pueda levantar una espada y seguir órdenes. Dentro de las filas de la empresa se pueden encontrar nativos de Baldur, inmigrantes, ex delincuentes y aventureros retirados.

LA GUARDIA

Los oficiales de guardia pueden pasar toda su carrera dentro de la Ciudad Alta. Financiada por los patricios, la Guardia tiene fama de ser guardaespaldas glorificados de la élite de la ciudad.

Ordenada y reglamentada, la Guardia mantiene patrullas precisas y predecibles. Al anochecer, la Guardia limpia la Ciudad Alta de todos menos los residentes, el personal doméstico y los invitados que llevan invitaciones escritas. Muchos oficiales de la Guardia, nacidos y criados en la ciudad, se enorgullecen de reconocer a cada residente de la Ciudad Alta City nada más verlo.

La Guardia opera desde la Ciudadela, una enorme torre del homenaje construida en las murallas de la Ciudad Alta. En tiempos de crisis, las campanas del Salón Alto y de la Ciudadela suenan simultáneamente. Si el repique continúa durante más de unos pocos minutos, se requiere que todos los miembros de la Guardia se reúnan en la Ciudadela o en los puestos de guardia designados. La función de las campanas es de conocimiento común.

REACCIONES DE LAS PATRULLAS

Utilice las siguientes tablas cada vez que el grupo tenga un enfrentamiento con El Puño Ardiente o la Guardia y no esté seguro de cómo debería desarrollarse el encuentro. Este tipo de interacciones ocurren a menudo a las puertas de la ciudad. Tira en la tabla de Interacciones con puertas si quieres determinar aleatoriamente la experiencia que tienen los personajes cuando intentan atravesar una puerta.

Si alguien llama al Puño Ardiente o a la Guardia, consulta la tabla de tiempos de Respuesta de las Autoridades para ver cuánto tiempo tardan las autoridades en aparecer. Luego, tira en la tabla de Reacciones del Puño Ardiente o Reacciones de vigilancia según corresponda para determinar cómo se comportan los guardias cuando llegan.

INTERACCIONES EN LAS PUERTAS DE LA CIUDAD

d8	Interacción
1	Los guardias registran minuciosamente las mochilas y los vehículos, interrogando a todo y a todos.
2	Los guardias obligan a una fila de viajeros a esperar 6d10 minutos sin ningún motivo claro.
3	Los guardias se niegan a admitir a nadie con animales, armas inusuales u objetos mágicos obvios.
4	Los guardias no dejan pasar a nadie por la puerta. Aquellos que deseen entrar o salir deben esperar hasta que se vuelva a abrir la puerta o probar con otra puerta.
5	Los guardias centran su atención en un viajero sospechoso y hacen pasar a un grupo de personas sin registrarlos a ellos ni a sus pertenencias.
6	Los guardias despejan la puerta rápidamente para dejar pasar la litera de un patricio.
7	Los guardias se saltan la búsqueda si un viajero paga 1 po por el servicio de “puerta exprés”.
8	Los guardias saludan a los viajeros sin mirarlos dos veces.

REACCIONES DEL PUÑO ARDIENTE

d8	Reacción
1	Los guardias exigen que todos se tiren al suelo y golpean a quienes no obedecen de inmediato. Después de registrar a todos en busca de dinero, contrabando u otros artículos valiosos, confiscan todo lo que encuentran antes de dejarlos ir.
2	Exasperados, los guardias sólo quieren que todos se dispersen inmediatamente.
3	Los guardias ya tienen con ellos 1d6 matones de un arresto anterior y no quieren lidiar con otro problema.
4	Los guardias hacen arrestos, pero son llamados a mitad del proceso y dejan ir a todos.
5	Los guardias simplemente pasan de largo, ya que ya están escoltando a un patricio (noble).
6	Los guardias inician una guerra de ofertas de sobornos para decidir quién es arrestado y quién queda libre.
7	Un oficial llega con el grupo, asegurándose de que cualquier arresto se lleve a cabo según las reglas.
8	Los guardias están buscando pelea y atacan a cualquiera que parezca culpable.

REACCIONES DE LA GUARDIA

d8	Reacción
1	Los guardias arrestan inmediatamente a la persona involucrada de aspecto más pobre y la encierran en la cárcel durante 24 horas antes de dejarla ir.
2	Los guardias interrumpen la situación, dispersando a todos sin realizar arrestos.
3	Los guardias confiscan todas las armas pero no realizan arrestos.
4	Los guardias observan cómo se desarrollan las circunstancias, pero no toman ninguna medida que pueda ponerlos en peligro.
5	Los guardias claramente han sido comprados por la persona más rica involucrada y hacen todo lo necesario para ayudar a esa persona.
6	Creyendo que no están preparados para manejar la situación, los guardias huyen corriendo para conseguir el Puño Ardiente. (Tire en la Tabla de Tiempos de Llegada de la Guardia para determinar cuánto tiempo tarda en llegar el Puño Ardiente y tire en la tabla de Reacciones del Puño Ardiente para determinar cómo se comportan).
7	Los guardias intentan golpear a cualquiera que no lleve joyas, pero no realizan arrestos.
8	Los guardias arrestan a cualquiera que no pueda pagar un soborno de 5 po.

LEY Y ORDEN

Se espera que todos en Puerta de Baldur respeten el derecho consuetudinario. El asesinato, el robo, la agresión, el chantaje y el fraude conllevan penas severas. Los patricios, los ricos y los bien conectados reciben mucha más indulgencia que los plebeyos. Un heredero noble que roba en una tienda puede salir impune con una multa pagada por uno de sus padres, mientras que un plebeyo que comete el mismo delito puede ser encarcelado o azotado públicamente.

Tanto la Guardia como el Puño Ardiente tienen derecho a impartir justicia inmediata, en caso de que sean testigos de un crimen en curso. En situaciones poco claras, o cuando está involucrada una persona de influencia, el acusado es encarcelado hasta que se pueda fijar un juicio. Los patricios y otras personas poderosas suelen ser puestos bajo arresto domiciliario, excepto en circunstancias extremas. Los plebeyos esperan su juicio en la cárcel. En ocasiones, un justiciero o un mercenario contratado sacará a un plebeyo acusado de prisión para garantizar su seguridad hasta la fecha del juicio.

Los delitos menores, como provocar disturbios públicos, hurtos menores o vandalismo, conllevan castigos proporcionales. El tiempo en el cepo, la humillación pública o una multa son los juicios habituales. Algunas familias patricias consideran que los delitos menores son peores que los mayores: son una señal de que uno no puede controlar sus instintos más básicos. Se sabe que los patricios pagan enormes sobornos o prometen favores descomunales para proteger a un heredero rebelde de ser acusado de un delito menor.

Los abogados deben pertenecer al Gremio de Abogados para ejercer, y los honorarios asociados significan que prefieren representar a clientes adinerados. Los ciudadanos más pobres a menudo deben ponerse a merced de los tribunales, o reunir todo el dinero que puedan para contratar a un aventurero o mercenario para encontrar pruebas que respalden su alegato.

CIUDADANÍA

Los ciudadanos de Puerta de Baldur incluyen muchas razas y etnias. Aunque pueden existir prejuicios entre ciertos residentes, Puerta de Baldur en su conjunto es una ciudad diversa y sin prejuicios, si no acogedora.

Muchas de las familias patricias de Puerta de Baldur pueden rastrear su linaje durante generaciones, pero una parte significativa de los Baldurianos no nacieron en la ciudad. La mayoría de los ciudadanos comenzaron sus vidas en Tezthyr, el Norte, las Tierras Centrales Occidentales u otras comunidades a lo largo de la Costa de la Espada. Los Baldurianos nacidos en Amn, el Bosque Alto y las naciones que bordean el Mar Interior son menos comunes, pero aún están presentes. En raras ocasiones, viajeros de lugares tan lejanos como Chult, Mulhorand o Luiren deciden seguir el flujo del comercio y establecerse en la ciudad.

PLEBEYOS Y COFRADÍAS

Puerta de Baldur puede ser un lugar difícil para la gente corriente. Entre las sinuosas calles de la Baja Ciudad, los plebeyos tienen muchos menos derechos que los patricios, y sólo los brutos mercenarios del Puño Ardiente los mantienen a salvo. Aún peor están los residentes pobres de las afueras de la ciudad, muchos de los cuales no son reconocidos como ciudadanos. Dado que El Puño Ardiente está demasiado ansioso por castigar el comportamiento criminal golpeando tanto al acusador como al acusado, es importante que la gente común tenga a alguien que cubra sus espaldas. Es por eso que la gente de Puerta de Baldur creó las Cofradías: grupos de personas con ideas afines que se unen para protegerse mutuamente. Dependiendo de la cofradía, esta protección puede variar desde ponerse del lado de alguien en una pelea en una taberna o vigilar las tiendas de cada uno hasta fijación de precios o préstamos entre cofradías.

LEYES DESTACADAS

De las leyes matizadas y de aplicación poco confiable de la ciudad, las siguientes tienden a ser las más sorprendentes para los recién llegados.

Agentes Extranjeros. Si bien los comerciantes y visitantes de Puerta de Baldur siempre son bienvenidos, los espías y saboteadores no lo son. Los agentes extranjeros legítimos, como los embajadores, deben presentarse en el Salón Superior para una elaborada serie de entrevistas y licencias. Técnicamente, los visitantes deberían hacer lo mismo, pero la ley rara vez se menciona en las puertas de la ciudad y aún menos se aplica. Lo que distingue a un visitante y un agente extranjero puede no estar claro, y si un individuo no tiene una licencia que los marque como uno u otro, cualquier duque o par puede cambiar unilateralmente el estatus de un no ciudadano, condenándolo efectivamente a prisión o algo peor.

Restricción ganadera. Por tradición, Puerta de Baldur prohíbe animales más grandes que un pavo real dentro de las murallas de la ciudad. Los visitantes decididos a no entregar a sus queridas mascotas (o animales valiosos que pretenden vender) a veces llegan a la ciudad con grandes pavos reales a cuestas, para demostrar que su compañero peludo cumple con el requisito legal. Esto ha dado lugar a una floreciente, ruidosa y particularmente despiadada industria de cría de pavos reales en las afueras de la ciudad.

La mayoría de los viajeros pagan para alojar animales de gran tamaño en establos, ya sea con libreas de las afueras de la ciudad o en ranchos fuera de la ciudad. Sin embargo, algunos animales simplemente se entregan en la puerta y pasan a ser propiedad de la Guardia (en la Ciudad Alta) o del Puño Ardiente (en la Baja Ciudad), o se venden durante subastas mensuales.

Las cofradías fueron las primeras en instituir la práctica común del burl. Según este sistema, cualquiera que busque refugio y seguridad (normalmente aquellos que huyen del Puño Ardiente o de algún otro peligro) puede acercarse a una casa o tienda y dar tres golpes fuertes seguidos de uno más fuerte. Los residentes entonces están obligados a acoger a esa persona y esconderla. Esto se aplica incluso a los miembros de cofradías opuestas, aunque cualquiera que solicite refugio a una cofradía distinta a la suya incurre en una deuda, tanto personalmente como en nombre de su cofradía. Abusar de alguien a quien se le ha concedido el cargo es motivo de expulsión inmediata de la cofradía, y esos "ahogadores" son universalmente rechazados.

Las docenas de cofradías que llaman hogar a Puerta de Baldur son tan diferentes en actitud y enfoque como los residentes de la ciudad. Por ejemplo, todo el mundo en la Baja Ciudad sabe que si necesitas músculo barato, contratas a miembros del fornido Sindicato de Portadores o del Gremio de Canteros, y ni siquiera el Puño Ardiente estaría dispuesto a pelear con el Bloque de los Carniceros salpicado de sangre o los mercenarios y "consultores de seguridad" de la Legión sin Bandera. A otras cofradías, como los Escribas y los Sabios o la Honorable Orden de los Prestamistas, nunca se les ocurriría ensuciarse las manos, mientras que la Alianza de Boticarios y los Hermanos de los Barberos no necesitan lanzar un puñetazo para infundir miedo a sus rivales. Desde carpinteros hasta tenderos, desde la Logia de los Forjadores hasta las Tejedoras Sabias, casi todas las profesiones ofrecen algún acceso a una cofradía. Y no sólo los oficios legales, El Sindicato de Juerguistas, formado por trabajadores nocturnos que venden drogas, compañía y otras diversiones, es uno de los más poderosos de la ciudad, gracias a la información que recopila de sus clientes.

Algunas cofradías operan únicamente en un vecindario, y su asociación se basa en el territorio más que en el comercio, como los Pachás Justos de la Pequeña Calimshan, los Cruzados del Cruce de la Sierpe, los Enterradores de Tornacuesta o los Dandies de Cresta Florida.

Sin embargo, la cofradía más importante para los viajeros es, con diferencia, la de los Guías de Puerta. Compuesta principalmente por portadores de linternas adolescentes, los Guías de Puerta se ganan la vida contratándose a los recién llegados para mostrarles los entresijos de la ciudad, ayudar a establecer conexiones con otras tripulaciones y ofrecer cierto grado de protección colectiva.

PATRICIOS

Los patricios son la élite de la clase alta de la ciudad, un rango definido en gran medida por el dinero y líneas de herencia vaga y cada vez más intrascendente. Muchos nobles afirman tener generaciones de linaje, que se remontan a los primeros días de Puerta de Baldur. Su dinero financia industrias y llena los bolsillos políticos, pero sus nombres les permiten ejercer influencia en toda la ciudad.

Algunos patricios son personas con mentalidad económica que se levantan temprano y pasan sus días en reuniones y negociaciones. Financian expediciones a lugares peligrosos y contratan exploradores para cartografiar territorios inexplorados. Otros patricios manipulan a los jugadores de poder de la ciudad a través de la diplomacia y la intriga. Pasan sus días yendo de representaciones teatrales a bailes privados, mientras silenciosamente hacen y rompen las alianzas que sustentan las estructuras de la ciudad.

Los patricios viven y trabajan en la Ciudad Alta. Sus casas señoriales emplean a decenas de sirvientes, junto con contingentes de guardias personales. El muro que rodea la Ciudad Alta, así como la presencia constante de la Guardia, que patrulla exclusivamente ese distrito, contribuyen en gran medida a garantizar su seguridad. Como efecto secundario, también significa que muchos patricios pasan meses sin relacionarse con la gente común de la ciudad, lo que lleva a que su aislamiento propague rumores divisivos.

Los patricios conocen el peligro de los otros distritos, donde su riqueza es un atractivo y sus nombres no tienen peso. Los patricios que tienen que viajar por la Baja Ciudad siempre lo hacen con guardias y aún corren el riesgo de sufrir un robo o algo peor que la violencia.

Muchas familias patricias contratan apoderados para llevar a cabo sus negocios en la Baja Ciudad o en las Ciudades Exteriores. Si las circunstancias obligan a los patricios a visitar personalmente la Ciudad Exterior, normalmente viajan disfrazados, pagando a aventureros o mercenarios para que los protejan sin llamar la atención de una guardia personal uniformada.

Entre la gente común y el elemento criminal de la ciudad, los patricios tienen fama de insensibles. La sabiduría popular sostiene que los patricios no están en contacto con la vida cotidiana y valoran poco la vida de los ciudadanos. Para algunos nobles, esta evaluación es cierta. Estos patricios son diletantes con conciencia de clase que gastan su dinero en apuestas frívolas, entretenimientos libertinos y negocios arriesgados. Para este grupo insensible, la gente común no es más que tontos a los que se puede estafar, unos idiotas que no merecen comodidad ni riqueza debido a su falta de comodidad y educación.

Para unos pocos patricios, sin embargo, la desigualdad de Puerta de Baldur es una preocupación seria. Bloqueados por un gobierno corrupto y pares indiferentes, estos nobles con mentalidad cívica utilizan canales poco ortodoxos para distribuir ayuda. Financian silenciosamente acciones de vigilancia que protegen a los grupos vulnerables. Organizan robos en sus propias propiedades y envían en secreto los “bienes robados” a casas de enfermos y organizaciones benéficas. Estos patricios saben que actuar abiertamente es provocar el desprecio de sus pares, lo que puede sacarlos de alianzas y acuerdos que podrían fortalecer su posición. Peor aún, los convierte en objetivos de la élite corrupta que prefiere las divisiones de la ciudad tal como están.

Se sabe que algunos patricios de buen corazón pero ingenuos se aventuran en la Baja Ciudad e incluso en la Ciudad Exterior para ofrecerse como voluntarios con los desfavorecidos o compartir su riqueza. Sin embargo, incluso disfrazados, estos nobles suelen ser rápidamente identificados y se convierten en objetivos del Gremio u otros criminales. Más de un patricio en misión de misericordia ha desaparecido en la Baja Ciudad y nunca más se le ha vuelto a ver.

ECONOMÍA Y COMERCIO

Con rutas comerciales que van de norte a sur a lo largo de la Costa de la Espada, un puerto en el Mar de las Espadas y el río Chionthar que conduce hacia el interior, Puerta de Baldur está perfectamente situada para su papel como centro comercial. Artesanos, comerciantes, comerciantes y contrabandistas se ganan la vida a buen ritmo en la ciudad, y muchos inmigrantes se sienten atraídos por el sueño de que cualquiera que esté dispuesto a trabajar duro puede tener éxito en Puerta de Baldur. Puerta de Baldur tiene muchas exportaciones, en particular pescado, pegamento de pescado y sal marina, pero su principal fuerza económica es el comercio en sí.

económica es el comercio en sí. La ciudad cuenta con múltiples gremios comerciales grandes y bien conectados y un mercado donde los mayoristas pueden intercambiar productos antes de desplazarse hacia arriba o hacia abajo por la Costa de la Espada.

La cantidad de barcos en el puerto y los comerciantes que se dirigen hacia el norte o el sur significan que Puerta de Baldur cuenta con uno de los mercados más extensos del oeste. La moneda triunfa sobre la moral en Puerta de Baldur, donde las ganancias son el bien

FAMILIAS PATRICIAS DESTACADAS

A continuación se muestran los nombres y algunos detalles sobre muchas de las otras familias patricias de la ciudad.

Belt posee caballos para venta e intercambio.

Bormul está relacionado con la nobleza Bormul en Amn y tiene intereses en viñedos y minas de plata del sur.

Caldwell posee la mayoría de los museos de arte de la ciudad.

Blusker está casi en quiebra, pero mantiene una fábrica textil en la Baja Ciudad y algunos mataderos en la Ciudad Exterior.

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

Eltan tiene un vínculo ancestral con el Archiduque que formó El Puño Ardiente, pero vendió sus intereses en la compañía mercenaria para pagar deudas.

Eomane posee la perfumería más selecta de Puerta de Baldur, así como procesadores de aceite de pescado y de ballena que fabrican aceite para lámparas.

Gist controla gran parte de la producción de tintes de la ciudad.

Guthmere posee instalaciones de carnicería y curtiduría.

Hhune tiene vínculos con la nobleza de Tezhyr y los Caballeros del Escudo, así como con propiedades en otras ciudades importantes.

Hlath posee varios cafés en la ciudad y está inundado de deudas de juego.

Hullhollyn posee una flota mercante y tiene una tregua comercial con la familia Irlentree.

Irlentree posee una flota mercante, tiene una tregua comercial con la familia Hullhollyn y es miembro de la Liga de Comerciantes.

Jannath posee minas de estaño y cobre.

Jhasso es copropietario de Seven Suns Trading Coster, una organización comercial de larga data.

Linnacker recauda ingresos de las minas de gemas en Tezhyr.

Miyar suministra y repara carros y caravanas, y es miembro de la Liga de Comerciantes.

Nurthammas invierte en empresas dedicadas al suministro de barcos para viajes largos.

Oathoon importa vinos y licores.

Oberon posee la mayoría de los diques secos del puerto.

Provoss está casi en la indigencia después de las pérdidas de sus rebaños de ganado.

Ravensshade comercia con tintas, tintes, gemas y joyas.

Redlocks lleva mucho tiempo financiando en secreto la piratería y el contrabando.

Rillyn dirige una escuela de manejo de espadas, creando nuevas generaciones de soldados, mercenarios y rompepiernas.

Sashenstar posee operaciones de transporte marítimo, minería y textiles, y es miembro de la Liga de Comerciantes.

Shattershield, una familia de enanos escudo, es la única familia no humana entre los patricios y jugó un papel decisivo en la construcción de las murallas originales de la ciudad.

Tillerturn posee y alquila muchos edificios en la ciudad.

Vammass controla la mayor parte del comercio de Chult.

Vannath huyó de la ciudad de Neverwinter después de la erupción del Monte Hotenow y se casó con uno de los patricios para elevar su estatus.

Vanthampur se especializa en ingeniería cívica bajo la supervisión de la matriarca de la familia Duke Thalamra Vanthampur.

Whitburn posee la cantera de pizarra al este de la ciudad.

Economía y Comercio

supremo. Como resultado, en las tiendas de la ciudad se puede comprar y vender casi cualquier cosa, ya sean joyas raras, armas mágicas, secretos, alianzas o incluso asesinatos. La gente visita la ciudad en busca de importaciones de Port Nyanzaru, tesoros cubiertos de cardenillo extraídos del mar, información de chantaje sobre rivales políticos o venenos elaborados a medida.

Aunque la ciudad tiene leyes relativas a la venta de propiedad robada, el contrabando y el asesinato por encargo, estos delitos rara vez se denuncian y, aún más raramente, se aplican. A menos que el denunciante sea un patricio u otro individuo poderoso, las autoridades carecen del tiempo y el interés para perseguir a quienes participan en transacciones mutuamente beneficiosas. La ley no escrita es no hacer nada que interfiera con la economía de la ciudad y hacer tus negocios en paz. Las personas que sufren debido a contratos moralmente cuestionables deben buscar medios privados para obtener justicia.

COFRADÍAS PROFESIONALES

Los artesanos y comerciantes se organizan en gremios profesionales y siguen estatutos oficiales. Los gremios no oficiales son técnicamente ilegales, pero en las afueras de la ciudad, este tipo de gremios informales son comunes.

La mayoría de los gremios profesionales operan en la Baja Ciudad, pero prefieren proporcionar sus productos a las familias patricias ricas de la Ciudad Alta. Los plebeyos se quejan de que ni siquiera pueden comprarles a sus propios vecinos, y los artículos más selectos y los alimentos más frescos viajan colina arriba. Un trabajador podría trabajar todo el día en una pescadería y luego verse obligado a llevar su paga a las afueras de la ciudad y comprar la pesca del día anterior a un vendedor sin licencia.

En muchos casos, los gremios se cruzan con las tripulaciones. Estos grupos se interesan por sus miembros más allá del nivel profesional y trabajan para garantizar que estén seguros en las calles y en sus hogares para que puedan regresar a trabajar a la mañana siguiente. Aquellos que maltratan a un miembro del gremio podrían verse condenados al ostracismo por todos los miembros de esa profesión, o incluso acorralados por miembros de la tripulación asociada al gremio, sus herramientas más amenazadoras en el oficio.

RELIGIÓN

A los Baldurianos se les permite adorar cualquier deidad que deseen, siempre y cuando se abstengan de actos y prácticas violentas que perturben el comercio. Mientras se levantan múltiples templos dentro de las murallas de la ciudad, cientos de pequeños santuarios se encuentran a lo largo de las sinuosas calles de la Ciudad Exterior.

En la ciudad propiamente dicha, el culto se centra en un puñado de deidades conocidas y generalmente respetables. La mayoría de los templos establecidos, con clero y rituales diarios, se encuentran en la Ciudad Alta, lo que impide a los plebeyos adorar después del anochecer, cuando sólo a los residentes se les permite permanecer en la Ciudad Alta. Dado que la mayoría de los plebeyos trabajan durante el día, su fe suele pasar a un segundo plano en sus vidas. La adhesión ostentosa a los rituales religiosos se considera un privilegio de los ricos. Algunos Baldurianos incluso piensan que mostrar exteriormente la propia fe es un signo de pretensión y falta de sinceridad.

Entre las muchas deidades adoradas en Puerta de Baldur, unas pocas ocupan especial prominencia.

LOS TRES MUERTOS

Bane (el Señor de la Tiranía), Bhaal (el Señor del Asesinato) y Myrkul (el Señor de los Huesos) forman los Tres Muertos. Si bien estas deidades han perdido gran parte de su poder, sus creencias aún inspiran respeto y miedo en Puerta de Baldur. Si bien el culto abierto a los Tres Muertos está mal visto en Puerta de Baldur, su culto no es ilegal, siempre y cuando el culto se mantenga dentro de las leyes. De vez en cuando, surgen rumores de que una figura política poderosa es un Engendro de Bhaal (ver "Engendro de Bhaal"). Estas afirmaciones casi siempre resultan ser campañas de desprestigio sin ningún fundamento veraz, aunque, en algunos casos, dichas afirmaciones en realidad han elevado la reputación de una figura ante la opinión pública.

Para obtener más detalles sobre los Tres Muertos, consulta "Peligros en Puerta de Baldur".

GOND

La Alta Casa de las Maravillas, ubicada en la Ciudad Alta, sirve como templo de Gond, un dios de la innovación y la invención. Dentro de los muros del templo, a los miembros del clero se les permite elaborar pociones y elixires experimentales, construir y probar construcciones mecánicas y contratar lugareños para participar en experimentos controlados, todo con un espíritu de invención e innovación.

Miembros de alto rango del clero de Gond supervisan una serie de proyectos secretos patrocinados por patricios ricos o el Puño Ardiente.

YELMO

En una ciudad tan peligrosa como Puerta de Baldur, las oraciones al Vigilante son muchas. Los miembros de la Guardia y el Puño Ardiente, mercenarios, guardaespaldas y los temerosos rezan por la protección de Yelmo en su santuario, el Escudo Vigilante, ubicado en la Ciudad Alta. Los patricios que se ven a sí mismos como protectores de la gente común también rezan a Yelmo para que los oriente.

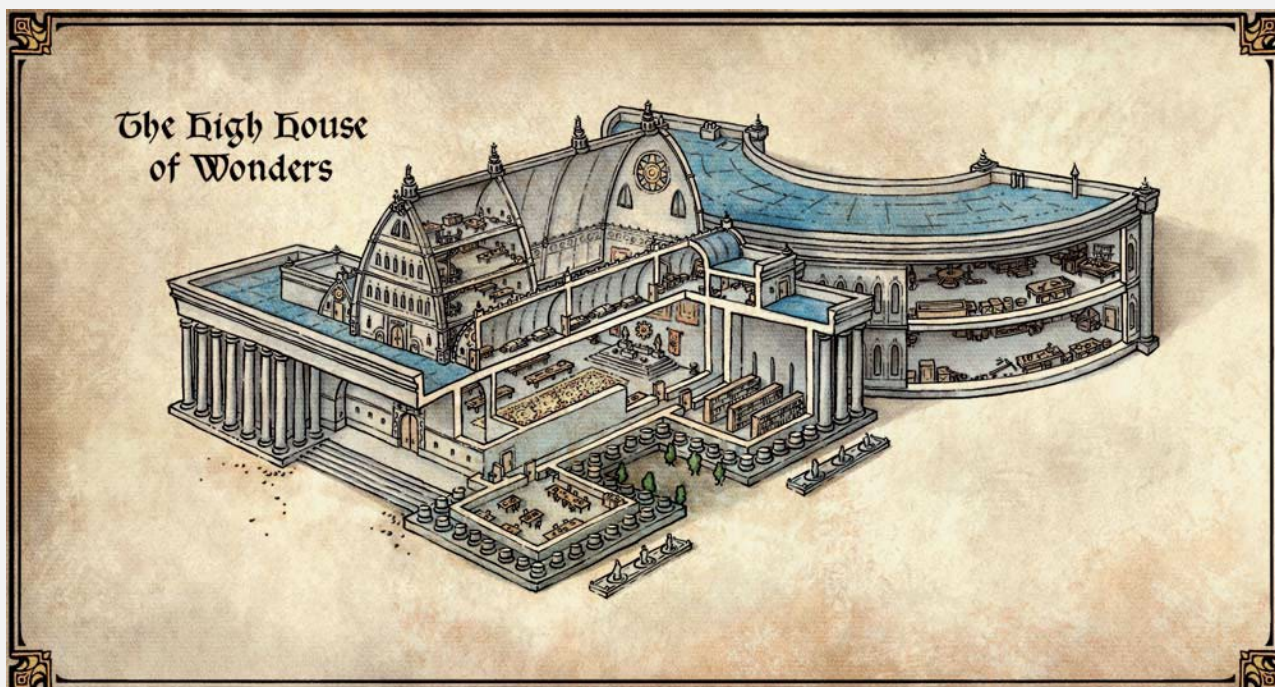
La Orden del Guantelete, una facción bien alineada y dedicada a Yelmo, patrocina discretamente a los vigilantes en todo Puerta de Baldur. Estos autoproclamados "protectores de los inocentes" dejan el símbolo sagrado de Yelmo en los cuerpos de los criminales muertos, o tallado en la carne de los vivos que quedan en las puertas del Puño Ardiente.

ILMATER

El humilde santuario de Ilmater se encuentra en una tranquila plaza de Heapside. El Santuario del Sufrimiento proporciona comidas gratis y algunas monedas de cobre a los pobres y desamparados.

Incluso en la Ciudad Alta, algunos ciudadanos sienten que su existencia es de tormento y sufrimiento secretos. La idea de que el dolor tiene nobleza, que puede haber una razón divina detrás de las pruebas que enfrentan los Baldurianos, consuela a muchos.

Algunos patricios difunden la fe de Ilmater no por devoción, sino para controlar a sus inferiores. Si la gente cree que su sufrimiento vale la pena, es menos probable que exijan condiciones más seguras, salarios más altos o más derechos. En la memoria reciente, han aparecido notas crípticas en las puertas de las propiedades patricias, advirtiendo que "aquellos que defienden falsamente al Dios que Clama encontrarán su propio sufrimiento multiplicado".



OGHMA

Un llamativo pabellón de mármol blanco en la Ciudad Alta, conocido como el Pergamino Desenrollado, sirve como santuario de Oghma. Los peregrinos en el camino hacia Candelero a menudo se detienen en el santuario para comprar o intercambiar tomos raros. Los aventureros que buscan trabajo a veces se quedan cerca, esperando ser contratados para misiones con la intención de recuperar libros de magia perdidos.

SIAMORFE

Siamorfe, diosa de la nobleza y el derecho divino, no es muy adorada en Puerta de Baldur, pero su imagen se asoma desde los rincones de las desgastadas propiedades nobles y desde detrás de las enredaderas dentro de los jardines patricias.

Hace mucho tiempo, muchos nobles de Puerta de Baldur adoraban a Siamorphe. La leyenda cuenta que su templo era una maravilla para la vista, su nave decorada con escudos de las familias gobernantes más poderosas de la época. Una bóveda secreta contenía anillos de sello, árboles genealógicos y copias de decretos importantes, para guardarlos en caso de alguna calamidad.

Durante uno de los primeros levantamientos de la ciudad, el templo se convirtió en blanco de alborotadores y fue incendiado hasta los cimientos. Desde entonces se ha olvidado dónde se encontraba el templo. Sin embargo, persisten los rumores de que la bóveda del templo probablemente esté escondida debajo de una casa patricia o incluso de un templo diferente. Cazadores de tesoros urbanos, políticos desesperados y nobles privados de sus derechos todavía examinan los registros poco fiables de épocas pasadas para encontrarlo.

TYMORA

Los seguidores de la diosa de la buena fortuna mantienen su templo en la Ciudad Alta. Dada la cantidad de personas en Puerta de Baldur que dependen de la suerte para sobrevivir cada día, sus seguidores prosperan.

Incluso los criminales de corazón cruel recurren a Tymora en busca de suerte, con la esperanza de que la diosa reconozca su audacia y audacia. Los malhechores que trabajan fuera del gremio se quitan el sombrero ante la dama de la suerte antes de salir a trabajar.

Los ciudadanos que deben caminar por la Baja Ciudad de noche, o que se aventuran en las profundidades de la Ciudad Exterior, suelen susurrar oraciones conjuntas a Tymora y Yelmo. Saben que la suerte es casi tan valiosa como la vigilancia cuando se trata de mantenerse con vida en la ciudad.

El templo de Tymora sirve extraoficialmente como lugar de reunión para aventureros que buscan misiones peligrosas. Ciudadanos con problemas extraños o en situaciones abrumadoramente peligrosas acuden al templo con la esperanza de encontrar la ayuda perfecta para ayudarles.

ÚMBERLEE

Ninguna ciudad tan dependiente del mar como Puerta de Baldur podría prescindir de un templo dedicado a Úmberlee. Los pescadores rezan a la Reina de las Profundidades para que les dé buenas aguas para ejercer su oficio, y los marineros ruegan la misericordia de Úmberlee antes de embarcarse en sus viajes.

Los contrabandistas también rinden homenaje a Úmberlee. Una gran cantidad de comercio ilegal pasa por el puerto en pequeñas embarcaciones en las noches sin luna, y los contrabandistas (especialmente de bestias peligrosas y almas secuestradas) saben que deben arrojar algunas monedas al agua cuando entran al puerto para apaciguar a Úmberlee.

Los seguidores de Úmberlee trabajan en la Casa de la Reina del Agua, una magnífica estructura en los muelles de la ciudad. Proporcionan bendiciones a los marineros e identifican reliquias extraídas de las profundidades. Cuando Úmberlee se siente ofendida por la extracción de un objeto del mar, expresa su disgusto al clero enviándoles augurios, instando a los sacerdotes a que aconsejen al buscador que devuelva el objeto saqueado a las profundidades de inmediato... o de lo contrario.







KEENE NUEVE DEDOS

Humanoide Mediano (Humano), Neutral

Clase de Armadura 15 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 84 (13d8 + 26)

Velocidad 30 ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Tiradas de Salvación Des +7, Int +4

Habilidades Acrobacias +10, Engañar +5, Intuición +6, Intimidar +5, Percepción +6, Juegos de Manos +10, Sigilo +10

Sentidos Percepción Pasiva 16 16

Idiomas Común, canto de Ladrones

Desafío 5 (1,800 XP)

Acciones

Ataque Múltiple. Nueve Dedos realiza tres ataques con su daga.

Daga. Ataque de Armas C/C o a Distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o a distancia 20/60 pies, un blanco. Al Impactar: 6 (1d4 + 4) puntos de daño perforante mas 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Acciones Bonificadas

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, Nueve Dedos puede usar una acción bonificada para realizar las acciones de Apresurarse, Destrabarse o Escondarse.

Lanzadora de Dagas

Reacciones

Esquiva Asombrosa. Nueve Dedos reduce a la mitad el daño que sufra de un ataque que la impacte. Debe ser capaz de ver a su atacante.

PELIGROS EN PUERTA DE BALDUR

El crimen es una fuerza poderosa en la ciudad. Criaturas temibles cazan en calles adoquinadas y el culto a deidades malignas sigue aumentando.

EL GREMIO

La organización conocida simplemente como el Gremio une a rateros, usureros, asesinos, matones, estafadores, ladrones de tumbas, ladrones de gatos y cualquier otro tipo de criminal de la ciudad. El Gremio opera bajo las narices de la Guardia y el Puño Ardiente manteniendo hábilmente en silencio sus actividades ilícitas.

Cada barrio de la ciudad cae bajo el control de uno o más capos, jefes del crimen que reportan al jefe de El Gremio. Estos capos se presentan a sí mismos como criminales de élite, y a menudo adoptan apodos memorables y vestimentas distintivamente decadentes. Decenas de delincuentes comunes trabajan debajo de cada capo, y los miembros más competentes y despiadados alcanzan el estatus de favorecidos.

Algunos capos se mantienen estrictamente en las sombras, pero otros operan de manera más abierta. Especialmente en las afueras de la ciudad, los ciudadanos suelen conocer a su capo local. Un capo puede recibir solicitudes de ayuda de los ciudadanos, pedir préstamos o lidiar con delitos no autorizados, como un vecino ladrón. Un capo rastrea estos favores y deudas y los reclama cuando les conviene, a menudo con intereses.

Existen rivalidades entre los capos y sus fronteras territoriales cambian constantemente. Mientras estas disputas internas no perturben los negocios de El Gremio ni atraigan la atención de las autoridades, nadie interfiere. Rumores recientes afirman que un capo de las afueras de la ciudad conocido como “Envarado” está pidiendo todos sus favores para hacer un movimiento en el territorio de la Baja Ciudad. Cruzar el muro es más arriesgado que el juego de poder promedio, y quienes lo saben predicen que el conflicto que se avecina será sangriento.

Las operaciones de El Gremio en las afueras de la ciudad se centran en el contrabando y el juego. Se producen algunos delitos violentos y robos, pero en su mayor parte, los residentes de las afueras de la ciudad son demasiado pobres para llamar la atención del Gremio. Sin embargo, los viajeros y visitantes son víctimas de carteristas, atracos y agresiones. Como el Puño Ardiente rara vez llega al distrito, El Gremio ha operado durante mucho tiempo con impunidad. Sin embargo, en los últimos años la interferencia de vigilantes y aventureros contratados ha ido en aumento.

La Baja Ciudad sirve como el corazón de las operaciones del Gremio. Los lugareños aquí tienen suficiente dinero para hacer que los robos y los planes de protección valgan la pena, y El Puño Ardiente está demasiado disperso para abordar todos los casos de delitos menores. Las operaciones de El Gremio se amplían a numerosas empresas comerciales, como garitos de juego, peleas de animales, carreras y torneos de pelea. Sus traficantes también mantienen rutas hacia otros distritos y guían a las personas y realizan el comercio ilícito a través de ellas a cambio de una tarifa. Aquellos que se oponen a El Gremio (normalmente acudiendo al Puño Ardiente) invitan a tomar represalias contra ellos mismos y sus vecinos. Esto hace que la mayoría de la gente tenga miedo de denunciar delitos y presiona a sus vecinos para que también guarden silencio.

En la Ciudad Alta, el Gremio se dedica a robos, extorsiones, chantajes y juegos de confianza. Los patricios podrían incluso contratar miembros de el Gremio para obtener (o plantar) información sobre sus rivales, involucrando a el Gremio en la política de la Ciudad Alta.

Sólo los criminales más talentosos se atreven a robar en las propiedades de los patricios, pero los rangos inferiores de la operación de un capo a menudo trabajan como carteristas o intentan estafar a los residentes del distrito. Aquí, la Guardia monitorea celosamente las actividades de el Gremio y ataca a cualquiera que amenace la paz. Sin embargo, los capos a menudo pueden llegar a un acuerdo con la Guardia, ofreciendo sobornos para que los oficiales de la Guardia hagan la vista gorda. Cada mes, el capo realiza su pago a la Guardia y selecciona una nueva palabra segura. Los miembros de el Gremio atrapados por la Guardia pronuncian la palabra de seguridad para evitar el arresto. Los capos rivales y los delincuentes no afiliados que buscan trabajar en la Ciudad Alta pagan bien por la palabra de seguridad del mes, aunque cualquier miembro de el Gremio que venda la información se enfrenta a un duro castigo.

KEENE NUEVE DEDOS

La actual líder del Gremio, Keene Nueve Dedos, desdén la los atuendos llamativos y la magia de ilusión. Ella se presenta al mundo tal como es: una mujer sencilla, de mediana edad y compleción. Su aspecto olvidable ha demostrado ser su mayor activo como ladrona, ya que sus víctimas tienen problemas para reconocerla incluso cuando se encuentran con ella cara a cara. El liderazgo de Keene a lo largo de los años le valió una reputación de pragmatismo reflexivo. Cuando es necesario, busca venganza por las ofensas cometidas contra el Gremio, siempre que hacerlo sea rentable. Sus métodos son crueles cuando es necesario y es tan temida como respetada.

Keene se ha vuelto cada vez más intolerante ante la marea populosa que se vuelve contra su organización. Si bien los agitadores ocasionales siempre han impedido los negocios criminales, el aumento de grupos organizados y vigilantes está interfiriendo con las operaciones de el Gremio. Después de que un ataque cuidadosamente coordinado a la propiedad de un patricio fracasara cuando un justiciero alertó torpemente a los guardias de la propiedad, Keene declaró temporada abierta contra los bienhechores de todo tipo.

LOS TRES MUERTOS

Las conspiraciones de los patricios y los planes de los agentes del Gremio llenan los chismes y susurros de Puerta de Baldur. Sin embargo, en toda la ciudad, ningún nombre es tan sinónimo de actos cobardes como los de los Tres Muertos. Los semidioses Bane, Bhaal y Myrkul caminan entre los mortales, buscando personalmente seguidores para su causa. Se rumorea que más de una vez el trío incluso ha pisado las calles de Puerta de Baldur.

Los nefastos patricios susurran oraciones a Bane cuando buscan obtener poder mediante la coerción, la intimidación y la imposición contundente de la ley. Los líderes de pandillas, los mercenarios malvados y otros que dependen del miedo y el control también rinden homenaje a Bane. Aquellos que quieren evocar dominio y crueldad prefieren usar guantes negros, un guiño al símbolo sagrado de Bane.

Myrkul reclama seguidores entre aquellos que desean aprender de los muertos o comandarlos. Aquellos que saquean tumbas en busca de conocimientos perdidos, empresarios sombríos que ven sentido comercial en los sirvientes no muertos, incluso

nigromantes pragmáticos que buscan conjurar secretos de los muertos ricos del cementerio del Acanilado, todos susurran oraciones a Myrkul.

De los Tres Muertos, la base de poder de Myrkul es la más pequeña. Los residentes de Puerta de Baldur rara vez temen la muerte por vejez, un hecho sombrío al vivir en una ciudad tan peligrosa. Como resultado, pocos ancianos desesperados buscan la bendición del Señor de los Huesos. Sin embargo, aquellos que lo hacen tienden a ser cautelosos y ricos, lo que significa que aunque los adoradores de Myrkul son pequeños en número, sus recursos tienen profundidades ocultas.

Desde el momento en que Engendro de Bhaal Sarevok conspiró para iniciar una guerra entre Puerta de Baldur y Amn como camino para reclamar el poder de Bhaal, la conciencia sobre los hijos del Señor del Asesinato ha aumentado. Puerta de Baldur mantiene un sombrío atractivo para Engendro de Bhaal, ya sea debido a alguna mala influencia en la ciudad misma o simplemente por la persistente reputación de Sarevok.

Al mismo tiempo, la adoración de Bhaal resulta oscuramente popular en Puerta de Baldur. Pocos admiten abiertamente adorar al Señor del Asesinato, pero existe la suposición tácita de que cualquiera que se beneficie de una muerte violenta siente cierto respeto por Bhaal.

CAPOS DESTACADOS DE EL GREMIO

Todas las operaciones de el Gremio son supervisadas por capos, algunos de los cuales se describen a continuación.

Behnie el Goblin. La mayoría se sorprende al descubrir que Behnie el Goblin no se parece en nada a lo que sugiere su nombre o su monstruosa reputación, ya que el capo de Cumbre Florida es un caballero alto y de aspecto refinado de poco más de treinta años. El nombre proviene de su ego feroz, su rabia salvaje y su propensión a morderse los dedos de quienes lo decepcionan. Sin embargo, detrás de su crueldad, Behnie el Goblin tiene un buen ojo, lo que lo convierte a él y a sus falsificadores en la mejor fuente de la ciudad de fichas de Vigilancia ilícitas (para el paso a la Ciudad Alta), licencias de visitante y permisos de ataque.

Palo recto. El capo de Canciones Gemelas dirige una de las mejores operaciones de contrabando de la ciudad, introduciendo mercancías en la ciudad a lo largo del río Chionthar y sobre la Colina del Halcón del Polvo. Este hombre de setenta años afirma haber sido atacado por la infame (y dudosamente real) Vieja' Cholms, una tortuga mordedora gigante que se rumorea que duerme en el fondo del Puerto Gris. Para probar su historia, Straightstick utiliza un viejo poste de ferry entablillado como muleta. Recientemente, el capo se ha resentido por su posición, creyendo que merece un territorio dentro de Puerta de Baldur propiamente dicha. Está planeando un ataque a Brampton, el destino de gran parte de su contrabando y el territorio de su ex esposa, la Huerfana de Diamantes.

La dama del whisky. Pocos saben que el último verdadero heredero de la familia patricia Raddle murió hace varios años. A pesar de esto, "la Viuda Raddle" continúa organizando lujosos eventos sociales en su propiedad, aunque nunca asiste personalmente. En cambio, un supuesto pariente da la bienvenida a los invitados, entreteniéndolos con agudo ingenio, licores fuertes, chismes políticos y oportunidades políticas de legalidad "gris". Sin embargo, nadie parece saber el nombre de su anfitrión, un paso en falso que nadie admitiría jamás. Como resultado, el capo políticamente activo del gremio del barrio de las Mansiones es conocido sólo como la Dama del Whisky.

OUTER CITY

UPPER CITY

LOWER CITY

OUTER CITY

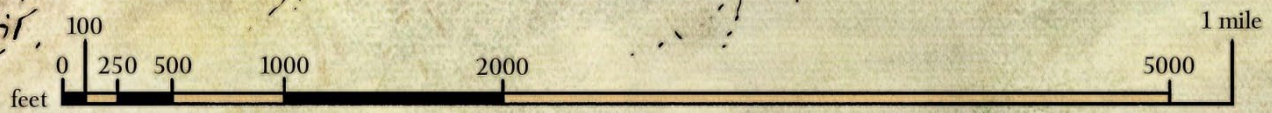
- Garynmor Stables
- Blackgate
- Black Dragon Gate
- Ramazith's Tower
- Three Old Kegs
- Helm and Cloak
- Watch Citadel
- Citadel Gate
- Citadel Streets
- Vanthampur Villa
- Lady's Hall
- Rillyn House
- Eomane House
- Watchful Shield
- Bormul House
- Hhune House
- Mandorcai's Mansion
- Hissing Stones
- Sea Gate
- Sewer Keep

UPPER CITY

- Distant Shores
- Harbreeze Bakery
- Felogyr's Fireworks
- Blushing Mermaid
- Shrine of the Suffering
- Sorcerous Sundries
- Blade and Stars
- Candulhallow's Funeral Arrangements
- Unrolling Scroll
- Baldur's Gate
- Hall of Wonders
- Baldur's Mouth
- Counting House
- High House of Wonders
- Manor Gate
- Gond Gate
- Smilin' Boar
- Water Queen's House
- Jopalin's
- Elfsong Tavern
- Eastway
- Eastway Expeditions
- Cliffgate
- Insight Park
- Riverveins
- Harborside Hospital
- Garmult's House of Mastery
- Low Lantern
- Sesker gates
- Seatower of Balduran
- Seatower
- Manorborn
- Bloomridge
- Temples
- The Steeps
- The Wide
- Heap Gate
- Heap

LOWER CITY

- Stoneyeyes
- Basilisk Gate
- Brampton



Baldur's Gate



Los homicidios y y asesinatos sustentan muchos de los complots en la ciudad, desde los negocios de asesinos bien pagados en nóminas patricias hasta asesinatos de oportunidades cometidos por fanáticos de Outer City. Estos fieles sedientos de sangre rara vez se reúnen en número, pero normalmente se marcan a sí mismos tallando una nueva hendidura en sus pulgares, derramando su sangre en el nombre de Bhaal mientras crean una marca sutil que los identifica entre los aliados. A pesar del culto descentralizado del Señor del Asesinato, algunos creen que existe un templo dedicado a Bhaal cerca o debajo de la ciudad, posiblemente en una antigua cámara debajo de las alcantarillas o excavada en Colina del Halcón de Polvo. Se rumorea que once cristales rojos en la pared del templo se vuelven más brillantes con cada asesinato cometido, acumulando poder para Bhaal o uno de sus futuros elegidos. Algunos afirman que el propio Bhaal visita regularmente el templo y que su presencia contribuye a la alta tasa de homicidios de la ciudad.

Si bien los Tres Muertos ocupan un lugar destacado en los temores de los Baldurianos, sus creencias actualmente tienen sólo las raíces más superficiales en la ciudad. Los seguidores de los Tres Muertos han hecho más para incitar el miedo que la fe. Como resultado, su número sigue siendo relativamente pequeño. Sin embargo, su siniestra reputación supera su influencia real, y los chismes se propagan rápidamente cada vez que los siniestros símbolos de las deidades aparecen en graffiti o el Puño Ardiente toma medidas enérgicas contra fanáticos demasiado entusiastas. A pesar de los temores públicos y la resistencia de las fuerzas del orden, los cultos a los Tres Muertos persisten, lo que hace que muchos se pregunten oscuramente por qué los sirvientes de Bane, Bhaal y Myrkul tienen tanto interés en Puerta de Baldur.

ASESINATOS

El chantaje y el robo pagan bien, pero el asesinato es la herramienta preferida de los ambiciosos. El asesinato silencia a los testigos, elimina a los enemigos y allana el camino hacia el poder. A los asesinos nunca les falta trabajo en Puerta de Baldur.

En las afueras de la ciudad, el asesinato es prácticamente una forma de vida. Sin la Guardia ni el Puño Ardiente para cuidar de los residentes, los delincuentes corren libres en el distrito en expansión. Los delincuentes utilizan el asesinato para mantener el orden entre sus filas y eliminar amenazas a su organización. Las llamadas “calles del tabaco” contienen los cuerpos de los muertos, arrojados por sus asesinos en montones a lo largo del camino. Los residentes más desesperados de las afueras de la ciudad merodean por las calles de tabaco, con la esperanza de encontrar una pieza de cobre perdida o una bota recuperable para empeñar. Les quitan los dientes a los cuerpos, les cortan el pelo por el que se podría ganar una moneda y, a veces (se rumorea), cortan la carne de los cadáveres para evitar el hambre. Los informes recientes de actividad necrófaga en las afueras de la ciudad probablemente tengan su origen en estas calles de tabaco.

En la Baja Ciudad, el asesinato es menos común pero sigue siendo una amenaza. Los residentes de larga data saben que deben viajar en grupos después del anochecer. Aquellos que buscan ganar unas cuantas monedas a veces se quedan fuera de las tabernas, contratándose como acompañantes para los clientes borrachos. Los juerguistas pueden quedarse hasta tarde como desean y aun así llegar sanos y salvos a casa, siempre que contraten a alguien de confianza para vigilar su viaje a casa.

La mayoría de los asesinatos en la Baja Ciudad tienen motivos detrás. El comerciante encontrado con el cuello degollado y los bolsillos vaciados, el marido asesinado para que su esposa pueda casarse con su joven amante, el tiránico dueño de una tienda apuñalado por un subordinado desesperado: los residentes comprenden estos crímenes. Lo que asusta a la gente son los asesinatos sin sentido. El hombre encontrado despedazado con los bolsillos todavía llenos de oro, la mujer asesinada con tanta crueldad que su afligido marido es enviado al asilo, el dueño de la tienda que de repente mata a su fiel dependiente: estos son los crímenes que llevan al pánico y a la locura. rumores.

Algunos plebeyos afirman que algo en la ciudad misma provoca violencia en sus ciudadanos.

Una teoría popular es que los espíritus de los feroces piratas que alguna vez navegaron por los puertos todavía influyen en la ciudad.

Otra es que el espíritu del asesino en serie ejecutado durante mucho tiempo, Alhasval Drenz, el Silbador de Alcázar Blanco, todavía acecha la ciudad, poseyendo inocentes para continuar con su incomparable ola de asesinatos. *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*, plantea una tercera posibilidad: que la presencia del *Escudo del Señor Oculito* alimente la avaricia y las ambiciones de la gente malvada en Puerta de Baldur. Este objeto mágico se encuentra en una bóveda debajo de Vanthampur Villa (ver el Capítulo 1 de *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*) y tiene un demonio atrapado en su interior (ver “*Escudo del Señor Oculito*”). Si se quitara el escudo de la ciudad, la tasa de asesinatos podría caer repentinamente.

No está claro si el aumento de la fe de Bhaal en Puerta de Baldur se debe a la frecuencia de los asesinatos o si los asesinatos surgen de la adoración a Bhaal. El Puño Ardiente sospecha que un grupo de adoradores de Bhaal está detrás de una serie de asesinatos similares recientes, las víctimas fueron asesinadas a puñaladas y su propia sangre goteaba como una corona alrededor de sus cabezas. Las investigaciones del Puño aún no han dado como resultado un arresto, pero los oficiales sospechan que los asesinos son plebeyos con vidas aparentemente anodinas que ocultan su verdadera naturaleza sedienta de sangre.

En la Ciudad Alta, el asesinato trae resultados. Los atracos y los crímenes de oportunidad son raros aquí. La Guardia mantiene a los residentes de la Ciudad Alta a salvo de los delincuentes y la gentuza. La mayor amenaza para los patricios son otros patricios.

El soborno y el chantaje pueden asegurar votos o influir temporalmente en una lealtad, pero el asesinato cambia permanentemente la composición del Parlamento de Pares. Varios asesinos de élite atacan exclusivamente objetivos políticos. La Guardia pone poco esfuerzo en localizar a asesinos expertos, sabiendo que arrestar a uno significa posiblemente exponer a todo un grupo de patricios poderosos. La ira que caería sobre la Guardia no justifica poner a un asesino en las celdas.

LUGARES DE LA CIUDAD

Hoy en día, Puerta de Baldur está dividida en tres distritos: la rica Ciudad Alta en las colinas sobre los muelles, la bulliciosa Baja Ciudad alrededor del puerto y la anárquica Ciudad Exterior (que incluye todos los barrios fuera de las murallas de la ciudad). Independientemente del distrito que uno esté visitando, ciertas características son imposibles de ignorar, como las Aguas del Puerto Gris, las sombras de la Colina del Halcón del Polvo Hill o las puertas que contribuyen al nombre de la ciudad.

Los puntos de referencia importantes están marcados en el mapa grande de la ciudad (ver Mapa en Páginas Anteriores), que muestra la totalidad de Puerta de Baldur y sus alrededores inmediatos.

LAS PUERTAS

Nueve puertas separan los distritos de Puerta de Baldur, proporcionando los únicos puntos de entrada para pasar de la Ciudad Alta a la Baja Ciudad, o de la ciudad amurallada propiamente dicha a la Ciudad Exterior y el mundo más Ancho. Los Baldurianos, especialmente si no desean revelar una tripulación o afiliación familiar a una audiencia potencialmente hostil, a menudo se describen a sí mismos como la puerta más cercana a sus hogares. Términos como “Portero de Gond” y “Portero del Dragón” se entienden ampliamente como identidades de vecindario y también como una forma de eludir conexiones más problemáticas.

La Guardia vigila las puertas que conducen a la Ciudad Alta, mientras que el Puño Ardiente supervisa el resto. Los guardias asignados a la Puerta de Baldur y la Puerta del Dragón Negro se mantienen alerta y rara vez aceptan sobornos. Sin embargo, aquellos asignados a las puertas más pequeñas y apartadas pueden estar menos atentos, especialmente cuando se distraen con el tintineo de las monedas.

Cualquier persona que ingrese a la ciudad debe pagar un peaje de entrada nominal de 5 pc. Si bien se trata de una suma pequeña, garantiza que los verdaderamente indigentes permanezcan fuera, relegados a los barrios marginales de las afueras de la ciudad. Mendigos y refugiados se agolpan en los márgenes de estos barrios marginales, normalmente alrededor de la Puerta del Dragón Negro y la Puerta del Basilisco, pidiendo dinero para pagar el peaje y esperando que los guardias no los ahuyenten para molestar a los viajeros más prósperos.

Cuando la ciudad no está cerrada, los comerciantes atraviesan las puertas exteriores desde la mañana hasta la noche, mientras que los vendedores ambulantes, los repartidores y los sirvientes se mueven en corrientes igualmente rápidas a través de las puertas interiores. Los cobradores de peaje trabajan rápida pero metódicamente para inspeccionar los bienes comerciales entrantes y salientes, asegurando que el comercio fluya sin problemas y que la ciudad obtenga su parte en todo momento.

Las puertas de la ciudad están cerradas por la noche. Al anochecer, la Guardia desaloja a cualquiera de la Ciudad Alta que no sea un patricio, que no lleve librea o carta de permiso de patricio, o que no lleve una ficha emitida por la Guardia. La aplicación de esta norma es uno de los medios por los que la Ciudad Alta refuerza su esnobismo sobre los demás distritos. Más de un comerciante de la Baja Ciudad que visitaba un restaurante o un teatro de la Ciudad Alta cerca del atardecer se ha sentido avergonzado por la advertencia pública y ruidosa de un miembro de la Guardia de que las puertas están a punto de cerrarse. Si bien ser visto corriendo hacia las puertas es una vergüenza obvia, ser atrapado y escoltado fuera sería mucho más doloroso, tanto para el ego como para el cuerpo.

El cierre nocturno de las puertas aparentemente mantiene a los patricios a salvo. El cierre de la Ciudad Alta empuja el crimen callejero hacia los barrios más pobres, o fuera de la ciudad por completo. En la Ciudad Alta, los patricios pueden caminar por los callejones con relativamente poco miedo, pero más allá de sus calles bien iluminadas y sus puertas fuertemente vigiladas, los otros distritos se vuelven mucho más peligrosos después del anochecer.

EL PUERTO GRIS

El Puerto Gris, uno de los puertos más grandes y profundos de la costa occidental de Faerûn, es también uno de los más concurridos. La independencia de la ciudad y su actitud general de *laissez-faire* hacia los tipos de bienes y personas que fluyen a través de su puerto (siempre que el gobierno reciba su parte)

significa que el puerto está repleto de capitanes honestos que realizan comercio directo y tripulaciones piratas que buscan cercar sus mercancías. Muchos marineros también tienen sus hogares cerca en la Baja Ciudad.

La característica más llamativa del puerto es su maquinaria, con docenas de enormes grúas e innumerables palas y carros de carga que aceleran dramáticamente el proceso de carga y descarga. Aunque fueron diseñadas por la Iglesia de Gond, estas maravillas están dirigidas por los Estibadores de Puerto, la cofradía más poderosa de la ciudad gracias a la capacidad de los trabajadores portuarios de cortar el sustento económico de la ciudad con una huelga.

A cargo de todo esto está el Capitan de Puerto Darus Kelinozh, un **noble** humano legal neutral que dirige las operaciones y los impuestos del puerto desde un pequeño edificio de ladrillo fuertemente fortificado, bien apartado de otras estructuras.

El puerto en sí es una maraña de muelles, muelles flotantes y fondeaderos, desde el enorme muelle *Freighter's Finger* que atiende a las barcas más pesadas hasta los amarres más comunes en *Northtree* o *Commonsdock*. En realidad, la caótica Flotilla, que no está unida a la costa, es la opción de amarre a largo plazo más barata de la ciudad, donde los barcos pueden navegar juntos alrededor de boyas de anclaje comunes y donde algunas casas flotantes no se han movido en generaciones. Una división especial de El Puño Ardiente llamada *Gray Wavers* patrulla el puerto, pero no es ningún secreto que los muelles más caros son más seguros que las opciones económicas. Se sabe que marineros e incluso barcos enteros han desaparecido en *Gray Harbor*, y mientras algunos asumen que tales desapariciones son el resultado de piratas locales en tierra, otros hablan de *Ol' Cholms*,

COLINA DEL HALCÓN DE POLVO

Al este de la ciudad, muy por encima de los barrios marginales dispersos y las posadas baratas que se extienden a lo largo de la ruta comercial, se eleva el empinado granito amarillo de la Colina del Halcón de Polvo. Esta colina bordeada de acantilados es uno de los últimos refugios conocidos del halcón polvoriento de Chionthar (usa las estadísticas de **halcón**), un ave rapaz que alguna vez fue común y cuyo número disminuyó precipitadamente durante el último siglo a medida que la agitación regional y los barrios marginales en constante expansión fuera de Puerta de Baldur consumieron su hábitat.

La leyenda local sostiene que el halcón polvoriento era el ave de caza favorita de Balduran y que la población de Chionthar descende de sus propios halcones de caza. Cuando los duques de Puerta de Baldur se dieron cuenta de que el halcón de polvo estaba al borde de la extinción, declararon que la colina, que incluía tanto los nidos de los halcones en los acantilados como sus zonas de caza, estaba fuera del alcance de los cazadores sin licencia. A pesar de las vallas y acantilados que acordonan la mayor parte de la colina, los intrusos siguen siendo comunes, y la demanda de halcones del polvo como ave de cetrería se ha disparado entre los ricos.

A muchos en las afueras de la ciudad les molesta que la colina se haya convertido en un terreno privado. Como resultado, varios campos y barrios marginales fueron limpiados y sus habitantes lo perdieron todo. Las personas sin hogar resienten a los patricios por estar dispuestos a gastar dinero en darles un hogar a los halcones, pero no a ellos. Otros están resentidos con los guardias de El Puño Ardiente que les impiden poner trampas en la colina.

Los conejos fibrosos y las codornices flacas eran comidas pobres, pero eran comidas y ahora muchos cazadores no tienen ninguna. Algunos rumores dicen que hombres lobo se esconden en las cuevas marinas debajo de Colina del Halcón de Polvo, pretendiendo ser contrabandistas comunes (o animales comunes) mientras conspiran contra la ciudad. Cada vez que un asesinato espantoso captura la imaginación de los Balduranos, alguien siempre se apresura a afirmar que debe ser uno de los hombres lobo Dusthawk quien cometió el hecho.

LA CIUDAD ALTA

La Ciudad Alta, hogar de la aristocracia patricio de Puerta de Baldur, es un lugar de belleza y esplendor, donde magníficas esculturas públicas se alzan junto a mansiones históricas, teatros y boutiques de lujo y pequeños jardines con paredes de piedra escondidos entre las calles como joyas escondidas. Las flores florecen a lo largo de las calles arboladas, alejando cualquier miasma perdido que se escape de los barrios menos afortunados de abajo. Sedas y terciopelos, galones de oro y visones, diamantes claros como el agua y perlas luminosas: estas son vistas comunes en la Ciudad Alta, y apenas se vislumbran en otros lugares excepto como imitaciones baratas.

Todo en la Ciudad Alta habla de privilegios y riqueza. Luces mágicas iluminan las calles limpias, algunas con encantamientos que frenan la niebla del río. La mayoría de los templos principales de la ciudad están ubicados en este distrito, evidencia flagrante de cómo las religiones valoran a la élite rica de la ciudad por encima de los feligreses con bolsillos menos profundos. Las mejores vinotecas, talleres y joyerías se encuentran en la Ciudad Alta,

donde el ritual nocturno de la Guardia de expulsar a todos los no residentes refuerza su aire de lujosa exclusividad. Aquellos que no tengan fichas emitidas por Watch o una garantía de patricio deben irse al anochecer, sin excepción.

Los residentes de la Ciudad Alta sienten una gran presión para mantener las apariencias exteriores y mantendrán la fachada de su propiedad en buen estado incluso a costa de empeñar todo lo que hay dentro. Admitir la pobreza en este distrito es admitir un fracaso vergonzoso.

El esnobismo descarado de los patricios fomenta un profundo resentimiento entre los habitantes de la Baja Ciudad y la Ciudad Exterior, quienes pueden ver la buena vida disfrutada ante sus ojos pero están excluidos de todos los gustos excepto los más pequeños. La Guardia es despiadada a la hora de alejar a los mendigos y descontentos de las puertas, donde un peaje de entrada aplicado de manera errática para los no residentes y aquellos sin fichas de la Guardia o escoltas impide efectivamente que los pobres pongan un pie dentro de este distrito. Por lo tanto, un patricio atrapado fuera de la Ciudad Alta después del anochecer corre un alto riesgo de sufrir un robo, una paliza o algo peor.

LAS PUERTAS

La Antigua Muralla, construida a instancias de Balduran hace siglos, rodea la Ciudad Alta. Seis puertas lo atraviesan, canalizando los visitantes y el comercio del distrito. Para ingresar a la Ciudad Alta se requiere ser un patricio, tener una carta o librea de patricio, mostrar una ficha de Vigilancia emitida a los residentes de la Ciudad Alta o con licencia para uso de huéspedes en sus pocas posadas, o pagar un peaje de entrada. Las fichas y los peajes solo se aceptan en la Puerta de la Ciudadela, la Puerta de Baldur y



ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA CIUDAD ALTA

d20	Encuentro
1-6	sin encuentro
7-10	Interacción inofensiva (tira en la Tabla A)
11-16	Habitantes (tira en la Tabla B)
17-20	Amenaza (tira en la Tabla C)

TABLA A: INTERACCIONES INOFENSIVAS EN LA CIUDAD ALTA

d12	Interacción
1	Una doncella pálida que lleva la librea de la Casa Bormul tropieza con una fiesta, susurra "no... mariscos" y se desmaya.
2	Un valet sonriente mira a la fiesta, se acerca y les entrega un elegante sobre carmesí: una invitación a una reunión en Eomane House.
3	Un sacerdote de Gond con los ojos muy abiertos y que habla rápido se lamenta de que un ladrón le robó sus diseños para un "reloj de bolsillo". Ella describe al ladrón como un hombre alto, perfumado, vestido de negro y con un pañuelo rojo.
4	Una extraña conversadora, Ellyn Harbreeze, invita a la fiesta a tomar el té en Harbreeze Bakery, ansiosa por cotillear con ellos.
5	Un comerciante que regala muestras de sus productos ofrece a cada miembro del grupo un cigarro gratis.
6	Un artista callejero se ofrece a dibujar a uno de los personajes por la módica tarifa de 3 piezas de cobre. El boceto no es particularmente bueno.
7	Un sacerdote de Tymora se acerca al grupo y les ofrece una pequeña suma para ayudar a hacer una buena acción para una familia pobre en Lady's Hall.
8	Siniestros susurros incorpóreos llegan a los oídos del grupo. Los susurros conducen a la Casa Hhune.
9	El mago Lorroakan se acerca al grupo y les ofrece un pago e impermeabilización gratuita para su ropa si lo ayudan a limpiar los abarrotados pisos superiores de la Torre de Ramazith.
10	Yvandre Rillyn pregunta si un miembro del grupo realmente sabe cómo usar un arma distintiva que porta. Si es así, les pide que sean profesores invitados en la Escuela Rillyn.
11	Un personaje aleatorio es golpeado por una cometa. La cometa la vuela un joven perteneciente a una familia patriciol adinerada. Uno de los nueve guardaespaldas del niño comprueba que el personaje esté bien.
12	Un corredor turbio afirma saber exactamente lo que el grupo necesita y lleva a los personajes al Infrasótano para mostrarles una selección de productos interesantes pero turbios.

la Puerta del Dragón Negro, ya que las otras puertas están reservadas para el uso exclusivo de los patricios, sus sirvientes y sus invitados.

Puerta del Dragón Negro. La Puerta del Dragón Negro, que lleva el nombre de la cabeza de dragón que un caballero victorioso una vez colgó de su arco, mira hacia el camino que se dirige al norte hacia la lejana Aguas Profundas. La cabeza del dragón original desapareció hace mucho tiempo, pero un reemplazo de piedra gruñe sobre el arco de la puerta.

TABLA B: HABITANTES DE LA CIUDAD ALTA

d10	Habitantes
1	2d4 Guardias de guardia que exigen ver las fichas de paso de extraños
2	1d4 acólitos de Gond o Tymora
3	2d6 sirvientes patricios (plebeyos) haciendo recados
4	1 patricio (noble humano) y 6 guardaespaldas (veteranos)
5	1d4 + 1 jóvenes patricios titulados (nobles humanos), cada uno con un guardaespaldas (matón)
6	1d6 dignatarios visitantes (nobles) y 2d4 guardias
7	1d4 mensajeros del Salón Alto (batidores)
8	Animadores 2d4 (plebeyos)
9	1 oficial del Puño Ardiente (caballero) y 2d4 soldados del Puño Ardiente (veteranos)
10	1d4 plebeyos que no deberían estar en la Ciudad Alta

TABLA C: AMENAZAS EN LA CIUDAD ALTA

d10	Habitantes
1	1d4 Imps disfrazados como cuervos
2	1 gárgola al servicio de la e Gond o Tymora
3	1d6 ciempiés gigantes de las alcantarillas
4	1d4 armaduras animadas escapadas de la Alta Casa de las Maravillas
5	1 gelatina ocre en la rejilla de alcantarillado
6	Un grupo de secuestradores de los Tres Muertos (revisa la barra "Más Encuentros de los Tres Muertos")
7	Un grupo de asesinos de los Tres Muertos (revisa la barra "Más Encuentros de los Tres Muertos")
8	1d4 doppelgangers
9	1 asesino en serie (asesino) buscando por la Guardia
10	2d4 ladrones Kenku en liga con el Gremio

La leyenda local afirma que la cabeza de piedra arrojará ácido mágicamente a los atacantes si la ciudad alguna vez cae bajo asedio

Puerta de la Ciudadela. La única entrada a la fortaleza de la Guardia, la Puerta de la Ciudadela, se encuentra en la muralla terrestre de la Ciudad Alta. La Guardia mantiene una pequeña caballería, nominalmente para defensa y control de multitudes, pero principalmente para desfiles, escoltas de honor y otras funciones ceremoniales. Debido a esto, la Ciudadela mantiene el único establo dentro de las murallas de la ciudad.

Puertas Patricias. Las cuatro puertas conocidas colectivamente como puertas patricias (Puerta de Gond, Puerta del Montón, Puerta de las Mansiones y Puerta del Mar) son más pequeñas y generalmente no son accesibles para el público en general. Fueron construidas después de la construcción de las murallas de la Baja Ciudad y estaban destinados a ofrecer a los patricios un acceso conveniente desde sus hogares a sus negocios y viceversa. Estas puertas, fueron financiadas de forma privada por los patricios y, por lo tanto, sirven como muestra de su éxito personal, son más ornamentadas y están más estrictamente vigiladas que las puertas públicas. Oficialmente, nadie puede usarlos sin llevar la librea de un patricio o una carta de permiso, aunque persisten los rumores de que los jefes del gremio y los sirvientes veteranos entre varios estados mayores de los patricios

saben exactamente a qué guardias doblegar. A pesar de todo, estos dobles estándares impuestos en estas puertas son un constante impedimento para los residentes de la Baja Ciudad, que se vez forzados a tomar rutas más largas a través de las puertas públicas debido a que no pueden usar las que tienen en sus propios vecindarios.

BARRIOS

Mientras que la mayoría de los forasteros sólo ven un lujo desenfrenado en las calles de la Ciudad Alta, los residentes del distrito perciben un Ancho espectro de estilos y estatus. Tanto la riqueza y el gusto como la ubicación sirven para dividir la Ciudad Alta en una variedad de barrios distintos.

Calles de la Ciudadela. La parte norte de la Ciudad Alta está dominada por la Ciudadela de la Guardia, donde la Guardia lleva a cabo entrenamiento, mantiene sus cuarteles y establos, y mantiene algunas celdas de prisión. Más allá de la Ciudadela, este barrio incluye muchas tiendas y casas comparativamente modestas, aunque todavía grandiosas, que pertenecen a los pocos residentes no patricios de la Ciudad Alta.

Las Mansiones. Las residencias más palaciegas se encuentran en el lado oeste de la Ciudad Alta. La mayor parte del Parlamento de Pares vive aquí, al igual que las antiguas y orgullosas familias que remontan sus linajes a la época de Balduran. Jardines trepadores, patios con fuentes y huertos privados adornan muchas de estas elegantes casas.

Templos. Grandes catedrales y santuarios dan forma al horizonte de este céntrico barrio, entre los que destaca la Gran Casa de las Maravillas de Gond. Los sacerdotes con galas ceremoniales y los feligreses vestidos para el público son una vista común en esta parte de la ciudad. Los peticionarios más humildes son raros, aunque algunos llegan obstinadamente día tras día, pagando el peaje por la esperanza cada vez.

El Ancho. El mercado principal y el espacio cívico más grande de Puerta de Baldur es el Ancho, donde los vendedores instalan sus puestos y exponen sus productos todos los días al amanecer. La música callejera y los espectáculos ruidosos están prohibidos, y todas las noches los vendedores que no son residentes de la Ciudad Alta deben hacer las maletas y marcharse. Animado durante el día, el Ancho está desolado por la noche, excepto en días festivos y cuando se celebran grandes celebraciones.

LUCES VERDES EN LA NIEBLA

Puerta de Baldur tiene un par de características interesantes que no se mencionan en ninguna otra parte de este diccionario geográfico.

Niebla. Una de las razones por las que los piratas encuentran atractivo el Puerto Gris es la espesa niebla que envuelve el río, los muelles y la mayor parte de la Baja Ciudad. La niebla persistente facilita la realización de negocios ilícitos o la comisión de un asesinato sin que nadie pueda ver la "interacción" a través de un catalejo. A veces la niebla también se cuela en la Ciudad Alta, pero aquí es demasiado fina para ocultar los crímenes.

Luces verdes. En Puerta de Baldur, se cuelgan linternas encendidas equipadas con paneles de vidrio verde afuera de los establecimientos permanentes para indicar que están abiertos al público. En las noches de niebla, estas linternas iluminan las animadas tabernas, salones de baile y festivales de la ciudad con una misteriosa luz verde.

LA VIEJA MURALLA

El muro original construido durante la época de Balduran, que encierra la Ciudad Alta y la separa de la Baja Ciudad, ocupa un lugar enorme en la historia y la imaginación de la ciudad. Como reliquia original de las primeras fronteras de la ciudad (y, lo que es más importante para la vida diaria, la encarnación física de la división entre patricios y ciudadanos comunes), la Vieja Muralla es un símbolo de mucho de lo que los Baldurianos admiran y resenten de su ciudad.

La mayor parte de la Antigua Muralla fue reconstruida después de las revueltas tempranas en la historia de la ciudad, y luego reforzada durante cada período importante de tumulto que afectó a Puerta de Baldur posteriormente. Cada impulso de renovación generó un conflicto entre los ingenieros de Gondan que abogaban por nuevas técnicas y materiales de construcción, y los patricios y conservacionistas que se esforzaban por proteger la arquitectura original. Mientras tanto, los contrabandistas y agentes del Gremio sobornaban a los equipos de construcción, alteraban los planos y entrometían sus dedos en los planos en todo momento para desviar los esfuerzos de refuerzo de sus propios pasadizos secretos o inducir a los constructores a crear otros nuevos.

Después de siglos de un mantenimiento tan poco fiable, la Antigua Muralla se mantiene orgullosa y fuerte, pero sólo en apariencia. En verdad, la barrera está plagada de numerosos agujeros secretos a través (o, más a menudo, debajo) de sus piedras. El conocimiento de la ubicación de dichos pasadizos secretos se guarda celosamente, y los caminos ocultos se utilizan sólo con moderación, ya que el riesgo de ser descubiertos es demasiado grande para utilizarlos de forma rutinaria. Sin embargo, si alguna vez la Vieja Muralla fuera seriamente puesta a prueba, sus defensores podrían encontrarla mucho menos impenetrable de lo que parece.

MANSIONES PATRICIAS

Las grandes casas de los patricios son la fuente de su orgullo y el centro de la alta sociedad. Una mansión es una prueba de que la familia estaba anclada en Puerta de Baldur cuando se levantó la Antigua Muralla y que su línea se ha mantenido próspera e intacta desde entonces. Incluso en las raras ocasiones en que una mansión patricial cambia de manos por completo, el nuevo propietario generalmente hace todo lo posible para demostrar (o fabricar) alguna conexión, por tenue que sea, con la línea del propietario anterior.

La mayoría de las mansiones patricias son casas adosadas en lugar de mansiones independientes, ya que la Ciudad Alta siempre ha estado limitada por sus muros, e incluso las familias más ricas se limitan a espacios estrechos. En general, las mansiones patricias sólo tienen pequeños jardines en el patio y se basan en disposiciones verticales como árboles frutales en espaldera, rosas y glicinas enrejadas y enredaderas a lo largo de las paredes de la casa.

Debido al pasado histórico y los espacios pequeños de las mansiones, la mayoría de ellas están repletas de reliquias familiares y tesoros acumulados a lo largo de generaciones. Sin embargo, en ocasiones, la gran fachada de una mansión oculta la miseria. Las propiedades son caras de mantener y las dinastías son propensas a decaer. Aunque ningún patricio admitiría abiertamente que carece de dinero, bastantes están a la caza de matrimonios con forasteros ricos que podrían aportar una afluencia de capital y ambición a sus líneas moribundas.

ATLAS DE LA CIUDAD ALTA

A pesar de sus calles bien vigiladas y casas decorosas, la Ciudad Alta esconde secretos tanto maravillosos como escandalosos. Algunas de sus localidades más notables se describen a continuación en orden alfabético. Estas ubicaciones también están marcadas en el mapa de Puerta de Baldur (ver páginas anteriores).

EL ANCHO

Por ley, toda compra y venta comercial que no se realice en un establecimiento autorizado y sujeto a impuestos debe realizarse en Ancho, el espacio cívico y mercado público más destacado de la ciudad. Cada mañana se produce una afluencia de vendedores que instalan sus puestos y reciben las entregas de un pequeño ejército de porteadores. Cada atardecer, los vendedores sacan sus mercancías no vendidas o pagan tarifas de almacenamiento exorbitantes y caras.

En las horas intermedias, el Ancho alberga un mercado vibrante y abarrotado donde adivinos y estafadores se sientan junto a comerciantes que venden especias, pescado, pieles, perfumes y cualquier otro artículo de lujo que se pueda encontrar en todo el continente y más allá. A pesar de su aglomeración, el Ancho está bien regulado y la Guardia está atenta a los carteristas. Los músicos callejeros están prohibidos bajo pena de fuertes multas y la expulsión del mercado, por lo que Ancho resulta más tranquilo que los caóticos mercados de Outer City. Son comunes los artistas silenciosos, como los titiriteros y los embaucadores.

Jedren Hiller, el alguacil de Ancho, es un **bandido** humano legal malvado que asigna puestos de venta a los comerciantes cada mañana. Los comerciantes y clientes habituales que residen en la Ciudad Alta desde hace mucho tiempo obtienen la mayoría de las ubicaciones privilegiadas, mientras que aquellos que están menos establecidos (o tacaños con los esperados sobornos de Hiller) obtienen lugares indeseables en las esquinas menos transitadas. La corrupción del alguacil es legendaria en Puerta de Baldur, pero pocos comerciantes ven alguna alternativa a untarle las manos, sobre todo porque las ganancias de un buen día de comercio superan ampliamente las pérdidas.

Estatua de Minsc y Bubú. Durante años, el Ancho albergó uno de los monumentos más preciados de la ciudad: el Amado Explorador, una estatua de un poderoso guerrero con una cota de malla que luce una sonrisa alegre y sostiene un hámster en sus manos. Sin embargo, recientemente se reveló que la estatua era el héroe Rashemi, Minsc, y su compañero “hámster espacial gigante en miniatura”, Boo, atrapados bajo los efectos de una magia petrificante. Cuando la magia se disipó, liberó a los héroes para caminar por el mundo una vez más, pero le robó al Ancho un poco de su encanto. Los comerciantes se quejaron en voz alta, y rápidamente se encargó una estatua de reemplazo de Minsc y Boo y se colocó encima del pedestal donde estuvieron los héroes reales durante años.

LA BODEGA BAJA

Debajo del Ancho hay un laberinto de cámaras de almacenamiento, bodegas de cerveza y túneles llenos de telarañas conocidos colectivamente como la Bodega Baja. Arcos, muchos de ellos con puertas con rejas de hierro y cerraduras oxidadas pero funcionales, conectan una cámara adoquinada con la siguiente. Algunos túneles ascienden hasta edificios al nivel de la calle, mientras que otros se abren a través de rejas y tapas de alcantarillado hasta las propias calles. Existen al menos dos

docenas de formas de entrar y salir dla Bodega Baja, aunque sólo unas pocas son ampliamente conocidas y algunas se mantienen deliberadamente en secreto.

La mayoría de los Baldurianos conocen la Bodega Baja como un bar clandestino de mala muerte. La Guardia y el Puño Ardiente nunca vigilan la Bodega Baja, dejándolo en manos de una pandilla de matones enmascarados que se hacen llamar Bodegueros para hacer cumplir el orden.

Esta ausencia casi total de la ley hace que la Bodega Baja sea un lugar de negocios popular para personajes desagradables que de otro modo nunca se arriesgarían a ser atrapados en la Ciudad Alta. Sus “salas de indulgencia” ofrecen juegos de azar, estupefacientes y peleas entre animales, como ratas de alcantarilla gigantes enfrentadas a arañas del tamaño de perros. La mayoría de los ciudadanos comunes y corrientes que se aventuran en la Bodega Baja en busca de peligro se quedan en estas zonas.

Sin embargo, aquellos que buscan un peligro más grave generalmente pueden encontrarlo. Varios comerciantes grises y negros mantienen salas seguras fuertemente reforzadas y aprobadas por el Gremio en la Bodega Baja, desde donde trafican con armas, disfraces ilícitos, fichas de Vigilancia falsificadas, venenos raros y otros contrabandos. El acceso a estos comerciantes requiere la aprobación del Gremio o importantes sobornos a los Bodegueros.

Además de albergar negocios ilícitos, se rumorea que la Bodega Baja se extiende por gran parte de la Ciudad Alta. Sus túneles secretos serpentean bajo numerosas mansiones patricias, bancos, negocios e incluso el propio Salón Alto, conectando a través de paredes falsas en bodegas y sótanos de todo el distrito. Algunas de las paredes supuestamente son lo suficientemente delgadas como para que un espía pueda escuchar todo tipo de planes delicados y relaciones escandalosas.

Un hombre demacrado y barbudo llamado Heltur Ribbond (apodado “Galones”), un **Asesino** humano neutral malvado, gobierna la Bodega Baja con una manera aceitosa y demasiado afable y una amplia sonrisa que solo hace que su rostro surcado de cicatrices sea más amenazador. Nunca se ha visto a Cintas perder los estribos, ni siquiera cuando arroja cuchillos y botellas con una precisión mortal a los invitados rebeldes. Se considera un artículo de fe que debe ser un capo o un alto cargo dentro del Gremio.

CASA BORMUL

Situada en el barrio de Manorbom, Bormul House es una elegante casa adosada de tres pisos de granito amarillo y pizarra con rosas de color crema trepando por las paredes del jardín. La primavera pasada, un tío lejano vino de visita de vacaciones con una gran carga de equipaje. Los sirvientes de la casa actuaron de manera extraña durante su visita, aunque los Bormul lo atribuyeron a un ataque de intoxicación por mariscos que afectó a muchos hogares esa primavera. Días después, el tío partió dejando algunas de sus curiosidades. Los Bormul, al carecer de espacio para guardar estas cosas no deseadas en la mansión, las trasladaron a la cripta familiar debajo de la casa. Allí yacen ahora, en gran medida olvidados.

No mucho después, los residentes de los barrios marginales de las afueras de la ciudad comenzaron a sufrir brutales ataques por parte de un asesino silencioso que vestía una capa de patricio arcaica y raída. Muchos han vislumbrado a este pálido asesino, pero nadie ha sido capaz de enfrentarse o seguirlo hasta su guarida, ya que parece fundirse en la niebla de la ciudad después de cada asesinato.

CASA EOMANE

Los cuatro hermanos Eomane son famosos en toda la Ciudad Alta por las escandalosas juergas de máscaras que se celebran en su mansión. A Nysene Eomane, una **noble** humana legal malvada, le gusta extender invitaciones a aspirantes a escaladores sociales de otros distritos, con la intención de atraparlos en sus fiestas. Al carecer de fichas de Vigilancia, los invitados de Nysene se enfrentan a una noche en las celdas de la Ciudadela o algo peor si son atrapados en la Ciudad Alta después del anochecer. Por lo tanto, no tienen más remedio que dejar que ella y sus amigos se diviertan cruelmente con ellos hasta que puedan escapar al amanecer. Hasta el momento, ninguno de los juguetes de Nysene ha sufrido ningún daño real, pero sus juegos se vuelven cada vez más audaces y crueles, y es sólo cuestión de tiempo hasta que alguien resulte gravemente herido.

Si bien los hermanos de Nysene (Dolandre, Rusorra y Trenteller) ven este comportamiento como vergonzoso e indigno de su posición, tampoco les importa lo suficiente como para detenerla, ya que las víctimas son inferiores sociales cuyo bienestar no vale la pena interrumpir sus propias juergas. También es probable que sus hermanos nieguen el verdadero alcance del sadismo de su hermana. Sin embargo, algunas de las religiones malvadas de la ciudad han comenzado a darse cuenta de los juegos de Nysene, y la fe de Perdición ve un talento que vale la pena cultivar en la Casa Eomane.

CASA HHUNE

El poder de los Hhune aumenta y disminuye como la luna, pero otras familias patricias mantienen un temor saludable hacia ellos porque los Hhune tienen conexiones poderosas a lo largo y ancho de la Costa de la Espada que podrían hacer la vida difícil a los posibles rivales.

La anciana viuda Lutecia Hhune, una humana legal malvada **Noble**, preside esta pequeña mansión. Lutecia tiene hermanos que viven lejos pero no hijos, y se enfrenta a la perspectiva de dejar su hogar familiar a una rama detestada de la familia cuando ella muera. Para evitarlo, ha pedido a los bibliotecarios del Salón Alto que busquen en las genealogías patricias un heredero más aceptable.

La solicitud de Lutecia fue asignada a una bibliotecaria con vínculos con el Gremio llamada Virmele, una humana Legal malvada **Espía** que está recibiendo sobornos de comerciantes de la Baja Ciudad y figuras del inframundo para fabricar un vínculo con la familia Hhune. Está en juego más que el patrimonio patricio en sí, ya que el difunto marido de Lutecia era un ávido coleccionista de mapas y anticuario cuya biblioteca personal contiene muchas rarezas de tierras lejanas. Si se engaña a Lutecia para que no encuentre un heredero adecuado, es probable que tanto el legado de su familia como los secretos ocultos en la colección de su difunto marido caigan en manos sin escrúpulos. Por otro lado, si la corrupción de Virmele quedaba al descubierto, el Gremio podría irritarse por la pérdida de un plan rentable.

El ayuda de cámara de Lutecia es Kaddrus, un **cambián** que toma la forma de un hombre sorprendentemente guapo que tiene la mitad de su edad. Kaddrus fue enviado por poderosos nobles en Tezhyr para proteger los secretos de la familia Hhune, que incluyen una conexión con los Caballeros del Escudo, una sociedad secreta vinculada al *Escudo del Señor Oculto*. Este escudo desapareció recientemente de las criptas bajo la finca Hhune, y Kaddrus está colaborando en los esfuerzos para recuperarlo y castigar a los responsables de su robo. Lutecia se contenta con dejar esta tarea en sus capaces manos.

CASA RILLYN

Aunque son una de las familias patricias más honorables de Puerta de Baldur, los Rillyn cayeron en la pobreza hace unas generaciones. Solo recientemente han recuperado sus fortunas, y el crédito de esa nueva prosperidad hay que adjudicarlo directamente a Yvandre, Rillyn, una **Veterana** humana neutral, que regresó a Puerta de Baldur, después de muchos años sirviendo en El Puño Ardiente y otras compañías mercenarias, una carrera que comenzó en la rebelión contra su absorbente familia.

Al darse cuenta de que su familia necesitaba una fuente de apoyo financiero a largo plazo, Yvandre abrió una escuela de esgrima en una casa de huéspedes contigua a la propiedad de su familia. La Escuela Rillyn está a punto de graduar a su primera generación de estudiantes, todos los cuales se han entrenado con Yvandre durante al menos cinco años y se han ganado su aprobación con sus habilidades. Como Yvandre es una profesora muy exigente, se trata de una hazaña impresionante y sus alumnos están justificadamente orgullosos. Espera que difundan su nombre por toda la región y consigan el reconocimiento de la escuela. Mientras tanto, continúa inscribiendo a estudiantes jóvenes, manteniendo a los que prometen y eliminando al resto. Algunos de los que no lograron pasar el corte, amargados por lo que perciben como humillación, guardan rencor contra Yvandre y su casa.

CIUDADELA DE LA GUARDIA

La fuerza de guardia de la Ciudad Alta utiliza la Ciudadela de Vigilancia como campo de entrenamiento, cuarteles y oficinas organizativas. Un establo alberga los caballos de guerra de la Guardia, mientras que algunas celdas de la cárcel pueden albergar a prisioneros comunes y corrientes que esperan ser transportados a los juicios en el Salón Alto o en la prisión de la Torre Marítima de Balduran.

El Alto Condestable y Maestro de las Murallas, Osmurl, Havanack, un enano escudo **Veterano** legal neutral con una profunda lealtad a sus agentes y sin ningún gusto por la política de la ciudad, funciona como castellano de la Ciudadela de la Guardia. Havanack se asegura de que la Ciudadela esté abastecida, que el administrador desembolse correctamente el pago y que la Ciudadela y la Antigua Muralla se mantengan adecuadamente. También disciplina a los soldados de la Guardia acusados de delitos, acusaciones que toma muy en serio y hace todo lo posible por investigar. Se sabe que el alto agente Havanack no tolera la mala conducta en sus filas, pero él es sólo una persona y muchas cosas escapan a su atención.

Desde la Ciudadela, la Guardia realiza patrullas regulares a través de la Ciudad Alta y vigila la Antigua Muralla, día y noche. Muchos oficiales de la Guardia son ellos mismos patricios, provenientes de familias con una larga y orgullosa tradición de servicio a Puerta de Baldur. Como la mayoría vive en la Ciudad Alta, los miembros de la Guardia están familiarizados con los patricios de la ciudad y poseen una habilidad bien desarrollada para detectar pretendientes. Muchos miembros de la Guardia interactúan con ciudadanos de otros distritos sólo en las puertas y, por lo general, en circunstancias tensas y estresantes que fomentan opiniones ictericias.

Debido a que pocos de sus miembros han vivido alguna vez fuera de sus privilegiados muros, la Guardia tiende a ser ciega a las dificultades del día a día de la vida fuera de la Ciudad Alta. Los soldados de guardia pueden sospechar, si no directamente despreciar, a aquellos cuyos gestos de clase baja los marcan como "de mala educación". Si bien la mayoría de los oficiales intentan hacer cumplir un código de civilidad hacia todos los Baldurianos,

una corriente de antipatía hacia los pobres corre profundamente dentro de la Guardia, aunque a menudo se manifiesta como condescendencia que como abierta hostilidad. En ausencia de circunstancias inusuales, la Guardia siempre otorga el beneficio de la duda a un patricio o residente de la Ciudad Alta, y nunca toma la palabra de un habitante de la Ciudad Exterior por encima de la de nadie más.

COSTAS DISTANTES

Tendai y Khenne Costas (**plebeyos** humanos caóticos Buenos) son un matrimonio que dirige un exitoso negocio de importación de carnes secas, especias, utensilios de cocina auténticos y recetas tradicionales de Port Nyanzaru, donde vive el resto de la familia de Tendai. Sus surtidos premezclados de ajwain, cilantro, jengibre, varios curry y sales de colores han contribuido en gran medida a llevar las delicias chultanas a las mesas de los patricios.

A pesar de su éxito, el negocio de los Costas es sencillo y sin pretensiones, lo que atrae la atención de buscadores de negocios interesados en comprar la parte de la pareja y expandir el negocio. Los Costas no tienen interés en vender, a pesar de las numerosas ofertas de familias patricias y compradores anónimos. Como resultado, en las últimas semanas Costas Distantes ha sufrido vandalismos y los propietarios han recibido cartas amenazantes.

EL ESCUDO VIGILANTE

El santuario de Yelmo en Puerta de Baldur consiste en una pequeña capilla flanqueada por alas en su puerta y un ojo vigilante inscrito en plata sobre el dintel. A los servicios de la capilla asisten regularmente miembros de la Guardia, soldados de El Puño Ardiente, guardaespaldas y cualquier otra persona que sienta el peso de la responsabilidad de proteger a los demás.

Cuando son llamados por la Guardia o el Puño Ardiente, el clero de Yelmo ayuda a mantener las murallas de la ciudad y hacer retroceder a aquellos que asaltarían sus puertas. Aunque el Dios de los Guardianes y sus fieles desempeñan sus deberes de manera imparcial y sin preocuparse por la política de la ciudad, este papel les ha granjeado un resentimiento considerable en las afueras de la ciudad.

Los clérigos de Yelmo brindan curación a cualquiera que esté dispuesto a hacer una donación en oro o armas. Mantienen una larga tradición de ofrecer esta donación a aquellos que sufren heridas graves en el transcurso de la defensa de otros. Esto lleva a que se cuenten todo tipo de historias inverosímiles a las puertas del Escudo Vigilante, explicando cómo los luchadores maltratados o los asesinos del Gremio en realidad sufrieron sus heridas realizando actos heroicos.

GRAN CASA DE LAS MARAVILLAS

Este vasto taller es el centro de la religión de Gond en Puerta de Baldur. Cada día, los yunques y mesas de trabajo que llenan la Alta Casa de las Maravillas resuenan con el clamor del martillo y la sierra. Bajo el escrutinio del meticuloso Gran Artífice Andar Beech, un Sacerdote **humano** Neutral, los inventores trabajan junto a **sacerdotes** y **acólitos** junto a maestros de todas las disciplinas. Debido a que las creaciones de estos talleres son en gran medida prototipos experimentales, no se consideran aptas para la vista del público.

El templo de Gond no florece en Puerta de Baldur por simple casualidad. Si bien ciertamente hay ciudades más trabajadoras y académicas a lo largo de la Costa de la Espada, en pocos otros lugares los fieles de Gond podrían tener acceso a más y más raros

recursos con menos supervisión. A la ciudad le importan más las innovaciones de los clérigos que la moralidad de esas creaciones o cómo surgieron. Los rumores afirman que la Alta Casa de las Maravillas mantiene una instalación de pruebas secreta dentro o en las afueras de la ciudad.

Aparentemente, los sacerdotes de Gond ofrecen curación y otros servicios mágicos a cualquiera que esté dispuesto a pagar. Sin embargo, los sacerdotes a menudo se muestran tan absortos en sus proyectos que se muestran reticentes a atender a quienes no sean aquellos que tienen las heridas más novedosas y los padecimientos más provocativos.

PANADERÍA HARBRISA

Famosa por sus galletas de canela pintadas de forma caprichosa y sus panes de azúcar, la Panadería Harbrisa es una preciada institución del vecindario. La tienda hace buen uso del vibrante comercio que recorre Puerta de Baldur, exhibiendo especias raras en sus productos y manteniendo una amplia selección de té exóticos para su clientela sofisticada. Es el lugar favorito de los patricios para cotillear durante la tarde, y Ellyn Harbrisa, la regordeta y pelirroja propietaria (una **espia** humana legal neutral), conoce todos los acontecimientos importantes en los círculos sociales de sus clientes. Cualquiera que busque chismes de sociedad hará bien en comenzar en Panadería Harbreeze.

EL PERGAMINO ABIERTO

Construido en mármol blanco, con un techo arqueado de un rojo vibrante con bordes de pan de oro, el templo de Oghma destaca entre los edificios circundantes. Una amplia piscina reflectante descansa en un profundo estanque bajo su techo, que está construido con una acústica excepcional para que las palabras del orador se proyecten clara y sin esfuerzo a través de la audiencia reunida. Esto ha convertido al santuario en un lugar popular para bodas, ceremonias de dedicación y otros juramentos.

La leyenda sostiene que los bardos y artistas que estudian sus propios reflejos en la cuenca durante medio día, abriendo sus mentes a la voluntad de Oghma mientras lo hacen, contemplan una visión que inspirará su próxima creación. El período de reflexión puede ser del amanecer al anochecer, de la medianoche al mediodía o cualquier otro período. Sin embargo, como el Rollo se desenrolla en la Ciudad Alta, los no residentes del distrito son desalojados después de la puesta del sol.

EL SALÓN ALTO

El Salón Alto es el centro de casi toda la actividad gubernamental en Puerta de Baldur. Aquí se reúnen el Parlamento de los Pares y el Consejo de los Cuatro, y cada uno de los cuatro duques tiene una oficina suntuosa y salas de reuniones discretamente decoradas. En el Salón Alto también se llevan a cabo juicios penales, recuentos de impuestos y reuniones de gremios profesionales.

La mayoría de los juicios penales están presididos por un juez apoderado designado por uno de los cuatro duques, y la mayoría se resuelven como un simple asunto administrativo que pasa de la lectura de cargos a la sentencia en cuestión de minutos. A menos que se presente al tribunal un testigo imparcial o pruebas de circunstancias cuestionables, la palabra de un oficial de El Puño Ardiente o de la Guardia es suficiente para declarar culpable, y el juez sólo tiene que sellar la documentación que los guardias ya han preparado.

Naturalmente, esto da como resultado un cierto grado de corrupción, que se ve agravado por la discreción casi absoluta del juez sustituto para decidir si acepta una condena o exonera a un sospechoso. El soborno y el tráfico de influencias abundan en los tribunales, donde los jueces honestos son raros y ampliamente temidos.

Además de albergar juicios, el Salón Alto alberga bibliotecas que contienen todas las leyes y ordenanzas locales, resúmenes de decisiones judiciales y resultados de juicios, registros de escrituras, estatutos de gremios, recuentos de censos y genealogías familiares de todas las casas nobles y plebeyos suficientemente importantes. Los registros se remontan a la fundación de la ciudad y abarcan siglos de documentos meticulosamente mantenidos. Las bibliotecas no comparten un índice común, y clasificar sus fondos superpuestos y organizados idiosincrásicamente puede resultar confuso, por lo que la mayoría de las personas optan por pagarle a uno de los bibliotecarios residentes para localizar lo que necesitan.

Finalmente, la planta baja del ala más oriental del Salón Alto contiene un museo de la historia de Puerta de Baldur y un mausoleo para sus numerosos duques y héroes. Estatuas de antiguos notables, incluido el propio Balduran, se alzan sobre ataúdes que contienen sus huesos polvorientos o, en el caso de Balduran, un ataúd de vidrio que contiene todo lo que queda del desaparecido fundador de la ciudad: los restos agrietados por el tiempo de su capa, espada larga, escudo y catalejo favorito.

EL SALÓN DE LA DAMA

El templo de Tymora en Puerta de Baldur está hecho de granito amarillo local, cubierto con tejas de pizarra y discretamente integrado en la arquitectura circundante. Recientemente se agregaron a la estructura hermosos mosaicos que representan almas que prevalecen contra la mala suerte en el mar.

Además de celebrar celebraciones religiosas formales, a las que la mayoría de los fieles de Tymora solo asisten durante los días festivos importantes, el propósito principal del templo es aceptar solicitudes y grandes donaciones de los peticionarios que buscan la intercesión del templo. Por innumerables razones, los Baldurianos se muestran reacios a confiar en la Guardia, el Puño Ardiente o el Gremio. Cuando consideran necesario buscar ayuda de una organización influyente, estas personas suelen recurrir a la suerte en busca de ayuda. El Salón de la Dama está allí para escuchar sus súplicas y aceptar sus ofrendas a cambio. Si bien dicha intercesión a menudo toma la forma de bendiciones, mágicas o de otro tipo, el clero, conmovido por una historia de injusticia excepcional, podría verse inducido a solicitar a los ancianos de la iglesia que intercedan. Esto sucede raramente, la iglesia no está dispuesta a poner en peligro su posición enfrentándose a cada injusticia específica que se le presenta a sus puertas. Sin embargo, los miembros del clero a menudo se acercan de forma anónima a los aventureros que se congregan cerca de su templo, patrocinando pequeños actos de justicia siempre que pueden.

SALÓN DE LAS MARAVILLAS

Este gran y majestuoso edificio sirve como museo cuasi religioso para los magníficos inventos realizados en nombre de Gond. A diferencia de la Casa Alta de las Maravillas, de nombre similar, que sirve como templo y taller que alberga prototipos en

funcionamiento que aún no están listos para la vista del público, el Salón de las Maravillas está destinado a mostrar las inspiraciones perfeccionadas de Gond. Contiene maravillas que van desde cajas de seguridad hábilmente disfrazadas de muebles comunes hasta maravillas incomparables como una orquesta mecánica operada por vapor, un “dragón” de vapor que impulsa un motor pesado para mover pesos inmensos y elaborados planetarios y herramientas náuticas. Pequeñas tarjetas colocadas debajo de cada pantalla indican el propósito de estas curiosas herramientas y dan crédito a los inventores y las tierras de origen, cuando se conocen.

Rumores persistentes sostienen que debajo del Salón de las Maravillas se encuentra una bóveda del tesoro oculta, custodiada por monstruos mecánicos. Estas historias son ciertas: debajo del gran altar del Salón de las Maravillas hay un complejo sistema de placa de presión que abre un pasadizo secreto que conduce debajo del templo. Se puede seguir este camino hasta una serie de habitaciones seguras aseguradas por dispositivos mecánicos. Algunas habitaciones seguras guardan tesoros de la fe, mientras que otras se alquilan a personas adineradas que desean mantener sus premios con la mayor seguridad posible.

TORRE DE RAMAZIZH

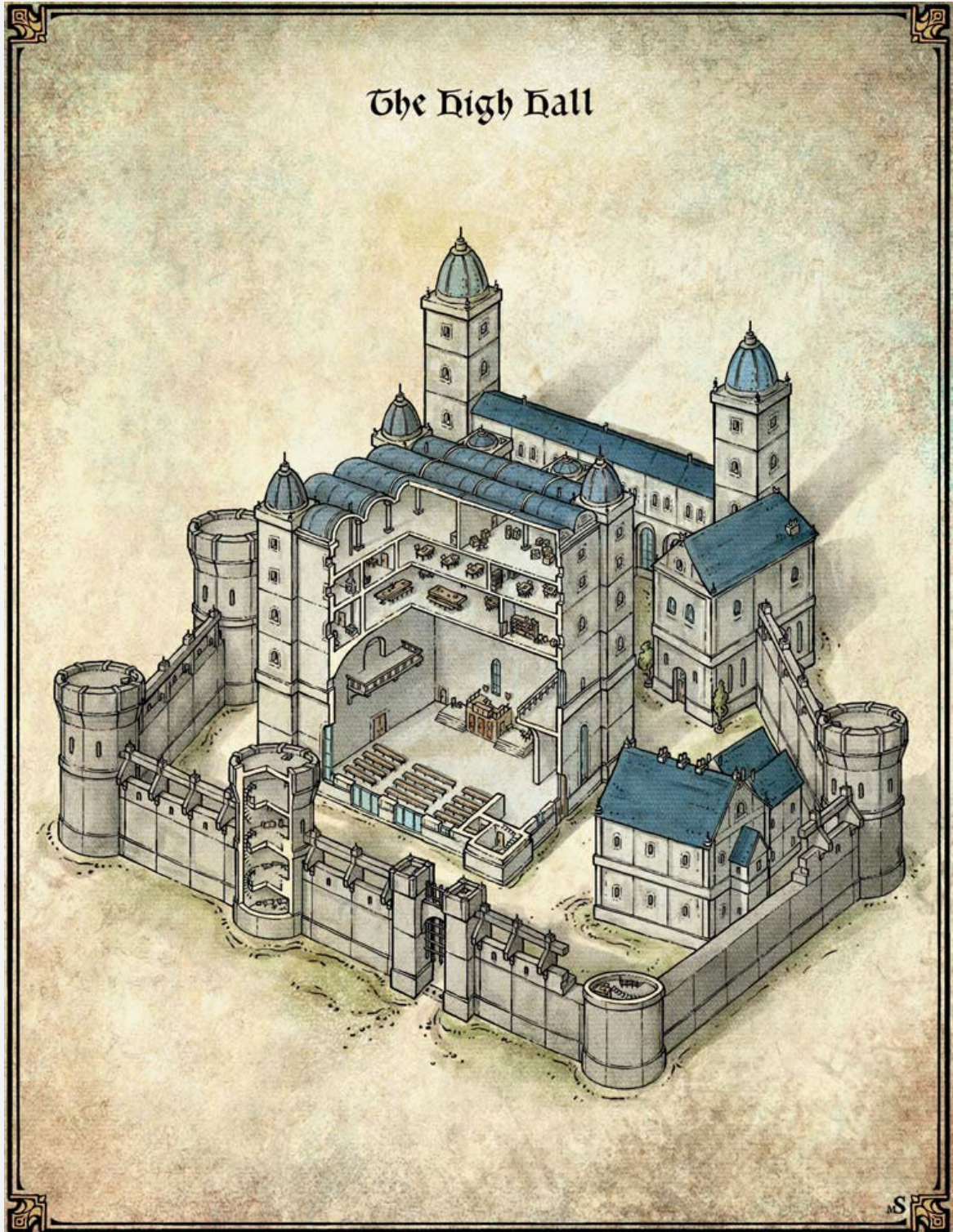
Con seis pisos de altura y construida con ladrillo rojo desgastado en una estructura cilíndrica estilo pagoda, la Torre de Ramazizh es considerada un hito único por algunos y una lamentable monstruosidad por otros. Fue construido hace casi un siglo por el excéntrico mago Ramazizh, un marinero del lejano Durpar que adquirió un vasto conocimiento de las profundidades y una riqueza igualmente vasta. Ramazizh no era conocido ni como un marinero excepcional ni como un arcanista excepcional antes de reunir suficiente dinero para construir su torre, y la fuente de su éxito sigue siendo un misterio.

Poco después de que se completara la torre, Ramazizh murió en circunstancias sospechosas. Algunos dicen que encontró su fin después de un desafortunado coqueteo con una ninfa, pero siempre han persistido los rumores de que su muerte estuvo relacionada con su improbable ascenso. Una versión sostiene que la ninfa se vengó de algún terrible crimen que Ramazizh cometió contra su pueblo para obtener su poder, mientras que otro rumor sugiere que su alma fue en sí misma el precio de su trato. Cualquiera que sea la verdad, la torre de Ramazizh permaneció vacía durante décadas antes de que fuera adquirida hace unos años por Lorroakan, un mago joven y de mal genio conocido por tener gustos caros y una perpetua escasez de fondos. Lorroakan es oriundo de la ciudad de Athkatla, al sur, y los chismes locales sostienen que es un mago encapuchado caído en desgracia que incluso puede ser un fugitivo de la poderosa Casa Selemchant en Amn.

Lorroakan, un humano neutral Mago, se gana la vida encantando ropa para repeler la humedad y el moho, una actividad práctica pero humilde que sugiere que su dominio de la magia no es extenso. Esto, a su vez, podría explicar por qué no ha reabierto los pisos superiores de la torre, limitando sus propias actividades al primer piso y a una pequeña parte del segundo.

La siempre apremiante necesidad de dinero de Lorroakan ha llevado al mago a comenzar a buscar trabajadores contratados que podrían estar dispuestos a aventurarse en las alturas de la torre de Ramazizh, cerradas desde hace mucho tiempo, y descubrir el secreto de la riqueza del difunto mago. Que el secreto de Ramazizh pueda haberlo llevado a un final prematuro, y que Lorroakan no sea más hábil (y tal vez significativamente menos) que el anterior maestro de la torre no parece preocuparle.

The High Hall



LOS TRES VIEJOS BARRILES

Llamado así por su letrero, tres barriles atados que cuelgan de un poste, los Tres Viejos Barriles son populares entre los miembros actuales y retirados del El Puño Ardiente. Sirve comidas sencillas y abundantes, mantiene una variedad de vinos y cervezas de buena calidad pero económicos, y no tolera el alboroto entre su clientela. Hay habitaciones disponibles para estancias cortas y largas, y los Tres Viejos Barriles ofrece servicios de lavandería, reparación, reparación y afilado a sus huéspedes. Sus precios razonables y su ambiente acogedor han llevado a varios mercenarios retirados de El Puño Ardiente a adoptar el lugar como residencia de tiempo completo. Estos clientes habituales actúan como seguridad adicional, lo que convierte a los Tres Viejos Barriles en uno de los lugares más seguros para los visitantes en Puerta de Baldur.

Los propietarios, tres hermanos cubiertos de verrugas de unos cincuenta años de edad, conocidos colectivamente como los “Tres Viejos Sapos”, se llaman Alstan, Brunkhum y Klalbot Ladinvierno, todos ellos humanos neutrales **Plebeyos**. Se sabe que los Tres Viejos Sapos tienen debilidad por las historias tristes. Todos los cocineros y camareros de Three Old Kegs son viudas y huérfanos de El Puño Ardiente, y la taberna organiza regularmente eventos para recaudar fondos para las familias de los lisiados o muertos en el servicio. Sin embargo, la bondad de los hermanos no se corresponde con su discernimiento, y los Tres Viejos Sapos con frecuencia son víctimas de estafadores. Varias veces, estos estafadores han robado suficiente dinero como para amenazar a los Tres Viejos Barriles con la quiebra, y los hermanos se han visto obligados a buscar ayuda externa para recuperar los fondos perdidos y mantener la taberna solvente.

EL YELMO Y LA CAPA

El Yelmo y la Capa atrae a una mezcla inusual de patricios adinerados pero sin pretensiones, nobles viajeros, bardos famosos y residentes socialmente ambiciosos de la Baja Ciudad que esperan codearse con la élite. La posada es sencilla, pero ofrece su servicio con una técnica impecable y los mejores ingredientes: sirve pollo asado en lugar de pavos reales o perdices, y el pescado nunca tiene esa película distintiva de Grey Harbor.

El establecimiento consta de dos edificios unidos formando un único negocio. El Yelmo es una pensión con una entrada ensombrecida por un inmenso yelmo de hierro que supuestamente perteneció a un gigante de fuego. La Capa, un poco más pequeña, está señalada por el brillante aleteo de una capa sunita que cubre su porche. Ambos edificios están decorados con trofeos de aventuras, tanto exóticos como mundanos, incluido un busto de unicornio de mármol con cuernos de bronce en la sala común de Yelmo. Su cuerno, que los clientes suelen frotar para tener buena suerte, está tan brillante como el día en que se hizo.

El Yelmo y la Capa han atraído durante mucho tiempo a hijos e hijas idealistas de familias patricias. Durante generaciones, estos jóvenes románticos, tomando a la diosa Lurue como inspiración, se han llamado a sí mismos los Caballeros del Unicornio. Con el tiempo, lo que comenzó como una broma alegre se convirtió en una verdadera fuerza para el bien en el mundo, y varios de los primeros caballeros alcanzaron renombre por sus actos heroicos. Hoy en día, los Caballeros del Unicornio continúan llamando al Yelmo y la Capa su cuartel general informal. El establecimiento está incluso dirigido por dos miembros jubilados, Vedren y Halesta (**Caballeros** humanos Neutrales Buenos). La presencia de la pareja da forma significativa a la clientela de la posada, y el busto de unicornio en la sala común de Yelmo honra sus orígenes en este lugar.

VILLA VANTHAMPUR

La Duquesa Vanthampur no puede soportar los chismes que flotan en el aire del barrio de las Mansiones. Por lo tanto, su propiedad se encuentra en el barrio de los Templos de la Ciudad Alta, lo más lejos posible de los otros patricios y al mismo tiempo ser visible para ellos. Para obtener más información sobre esta finca, consulta el Capítulo 1 de Puerta de Baldur: Descenso a Averno.

LA BAJA CIUDAD

Una media luna de barrios con pendientes pronunciadas es el hogar de la gente común de Puerta de Baldur. La Baja Ciudad es una maraña caótica de edificios unidos con techos de pizarra, sus estrechas calles adoquinadas cruzadas por puentes y contrafuertes diseñados para evitar que las viviendas desbordadas caigan en las calles. Por más estrecha y ruidosa que pueda ser la Baja Ciudad durante el día, repleta de negocios en miles de tiendas, el distrito se vuelve inquietantemente tranquilo por la noche. Aunque iluminadas por farolas y recorridas por portadores de faroles contratados, las calles oscuras están lejos de ser seguras, y aquellos ciudadanos que no dirigen tabernas u otros establecimientos nocturnos tienden a cerrar sus puertas y bloquear sus coloridas contraventanas mientras la densa niebla del río llega.

Casi todos los habitantes de la Baja Ciudad se dedican a algún tipo de comercio. Los delitos de todo tipo son rampantes, desde pequeño contrabando hasta robos y asesinatos. Aunque el gobierno de la ciudad intenta reducir esto pagando al Puño Ardiente para que patrulle las calles, los mercenarios a veces parecen más un ejército de ocupación que una verdadera fuerza policial, más preparados para romperse la cabeza indiscriminadamente que para una investigación delicada. Como tal, si bien la mayoría de los residentes están felices de gritar por el Puño cuando son acosados por criminales obvios, también se unen en equipos locales para cuidarse mejor las espaldas unos de otros y ajustar cuentas más sutiles. En un entorno así, las leyes a menudo se tratan como sugerencias, y aunque la mayoría de los residentes son personas comunes y corrientes que intentan arreglárselas, hay algo de verdad en el viejo dicho de que todos en Puerta de Baldur tienen un secreto que guardar.

PUERTAS

Las tres puertas de la Baja Ciudad están llenas de significado logístico, histórico y metafórico. Aunque no se requieren fichas para atravesar las puertas que conectan con la Ciudad Exterior, el uso de cualquier puerta conlleva un peaje de entrada de 5 CP y una investigación errática de la carga y de las personas sospechosas.

Puerta de Baldur. La Puerta de Baldur, la más antigua y menos impresionante de las puertas de la ciudad, sigue siendo el corazón de la ciudad. Como la única puerta que permite a la gente corriente atravesar la Antigua Muralla, la Puerta de Baldur encarna el desequilibrio de poder entre los patricios ricos de la Ciudad Alta y los plebeyos de la Baja Ciudad. Alguna vez fue la única puerta que conducía al puerto, pero sigue siendo la ruta principal por la que la riqueza de la ciudad fluye desde el puerto hasta el patricio.

Puerta del Basilisco. Esta puerta bordeada de estatuas, que perfora la muralla oriental de la ciudad, conecta la Baja Ciudad con el gran Camino de la Costa, extendiéndose a través de la mayor parte de la Ciudad Exterior y luego hacia el sureste hacia Amn, Tezhyr y Calimshan.



Puerta del acantilado. Este neblinoso portón otorga acceso al vecindario de Ruinoso y sus cementerios. Muchas historias afirman que la Puerta del Acantilado está perseguido por los espíritus de antiguos ciudadanos que buscan volver a entrar a la ciudad y regresar a sus hogares, pero los lugareños saben que cualquier desaparición misteriosa es más probable que sea el resultado de un rápido atraco y una larga caída al río.

BARRIOS

La riqueza general, la profesión predominante y las tradiciones dividen la Baja Ciudad en varios barrios. Estas divisiones fomentan estereotipos y rivalidades entre los residentes de la ciudad, algunos de ellos cómicos y otros insultos antiguos que rápidamente pueden volverse violentos.

Brampton. Brampton, el barrio más oriental de la Baja Ciudad, es notoriamente pobre y su ubicación lo convierte en el peor para los residentes que buscan servir a los habitantes de la Ciudad Alta, pero el mejor para el contrabando de bienes libres de impuestos desde Rivington.

Cumbre Florida. Los residentes más ricos y más elegantes de Baja Ciudad gravitan hacia las imponentes vistas de Cumbre Florida, donde las casas adosadas se apretujan entre boutiques y cafés de lujo, sus jardines en las azoteas y terrazas de azulejos crean explosiones de colores alegres.

Camino del este. Hogar de la Puerta del Basilisco, Eastway es la puerta de entrada principal de la ciudad a la Ciudad Exterior y al mundo más allá, y atiende a los viajeros con su profusión de posadas, portadores y suministros para caravanas, así como a los residentes de la Ciudad Exterior que buscan lujos de la Baja Ciudad a precios razonables.

El flujo de viajeros y extraños a través de este vecindario lo convierte en una de las partes más peligrosas de la ciudad, ya que los criminales se aprovechan de quienes no están familiarizados con la ciudad y sin vínculos locales para vengarlos.

La Escombrera. La escombrera, un vecindario de clase media asentada, tiene su cuota de tiendas, pero tiende a ser más residencial, atendiendo a la fuerza laboral de la ciudad con casas antiguas pero a precios razonables y solo una probabilidad moderada de ser apuñalado en la calle.

Las Pendientes. Como ruta más directa desde el puerto a la Ciudad Alta a través de Puerta de Baldur, Las Pendientes tiene una ventaja natural a la hora de conseguir negocios con viajeros adinerados, y muchos de los comerciantes más exitosos de la ciudad mantienen lucrativos escaparates a lo largo de sus calles dramáticamente empinadas. Esto también lo convierte en el vecindario de la Baja Ciudad con mayor probabilidad de ser visitado por patricios y, por lo tanto, Steeps recibe más patrullas de las que le corresponden por parte de El Puño Ardiente.

Torre del mar. Todo en este barrio gira en torno a la Torre Marítima de Baldur án. Aquí se pueden encontrar los mejores armeros y armeros de la ciudad, junto con residencias para los mercenarios del Puño y sus familias. Salones de baile, antros de lucha, tabernas y otras delicias compiten por posicionarse cerca de la calzada de la fortaleza, con la esperanza de ser el primer lugar con el que tropiece un mercenario juerguista, y cada día de pago de El Puño Ardiente ve al vecindario crecer hasta convertirse en el rincón más bullicioso de la ciudad como soldados. Celebre con gran alegría y flagrantes peleas callejeras.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA BAJA CIUDAD

d20	Encuentro
1–6	sin encuentro
7–10	Interacción inofensiva (tira en la Tabla D)
11–16	Habitantes (tira en la Tabla E)
17–20	Amenaza (tira en la Tabla F)

TABLA A: INTERACCIONES INOFENSIVAS EN LA BAJA CIUDAD

d12	Interacción
1	Un grupo de miembros del equipo con brazaletes morados y maquillaje de ojos fabuloso, los Dandies de Cumbre Florida, detienen la fiesta para decirles a los personajes que los están observando y para mantener sus narices limpias.
2	Un reportero de la Boca de Baldur saluda al grupo con la esperanza de que la ayuden a obtener información para una historia sobre una conspiración escandalosa.
3	Un hombre se ofrece a venderle al grupo un ojo de cristal. Más tarde, un borracho se aleja a trompicones de la taberna la Sirena Ruborizada, buscando en cada alcantarilla el ojo que le falta.
4	Un empresario de pompas fúnebres de Arreglos Funerarios de Candulhallow se acerca y pregunta si el partido ha considerado un seguro contra la muerte, advirtiéndole siniestramente sobre las responsabilidades en caso de que sus cadáveres sufran daños posteriores a la muerte.
5	Scalm Shilvin de Expediciones Camino al Este se burla de la armadura de un miembro del grupo. Ella ofrece aplicar “repelente de aves rapaces” al precio con descuento de 10 po.
6	Un hombre con un miedo terrible a las ratas corre por la calle y se estrella contra la fiesta, después de haber presenciado a un grupo de ratas alimentándose de un cadáver en un callejón.
7	El druida Torimesh ofrece a un miembro del grupo un extraño símbolo manchado en un trozo de corteza. Le dice al grupo que el Árbol del Dibujo en el Parque de Entendimiento lo envió como un mensaje.
8	El entusiasta del té más superficial de la ciudad invita a la fiesta a el de Jopalin para recibir una taza gratis de la mezcla especial del café.
9	Una mujer ruda se hace amiga de la fiesta y les dice a los personajes que Laraelra Thundreth está contratando porteros en Low Lantern.
10	Una grieta sinuosa en la calle chirría cuando un miembro específico del partido la pisa. La grieta recorre bloques y se remonta a la Mansión de Mandorcai.
11	Dos marineros borrachos invitan a los personajes a unirse a ellos para cantar una canción muy conocida llamada Ostras Realmente Grandes, pero rápidamente olvidan la letra y se alejan a trompicones.
12	Un "druida" húmedo y apuesto huye en dirección a la Fortaleza de Alcantarillado. Si lo detienen, el hombre, presa del pánico, afirma: "¡Algo nació en el asco!".

TERRITORIOS DE LAS COFRADÍAS

El hecho de que las numerosas cofradías de la ciudad puedan basarse en comunidades tanto geográficas como profesionales significa que sus territorios a menudo se superponen o se extienden más allá de las fronteras de cualquier vecindario en particular.

TABLA B: HABITANTES DE LA BAJA CIUDAD

d10	Habitantes
1	2d6 pandilleros o piratas (ambos matones)
2	1d4 + 1 comerciantes burdos (plebeyos)
3	1d6 kenku ocupándose de sus propios asuntos
4	3d6 miembros enojados de una cofradía (plebeyos) protestando por la brutalidad del El Puño Ardiente
5	2d4 soldados del Puño Ardiente (veteranos) de patrulla
6	1d4 carteristas del gremio (espías)
7	1d8 mendigos (plebeyos)
8	1 reportero de la Boca de Baldur (plebeyo)
9	1d4 patricios (nobles) y 3d6 guardaespaldas (matones)
10	1 capo del gremio (capitán bandido) y 2d6 agentes (bandidos)

TABLA C: AMENAZAS EN LA BAJA CIUDAD

d10	Habitantes
1	1d4 enjambres de ratas
2	1d4 imps
3	El escuadrón de los Tres Muertos (4 puños de Perdición , 3 espadas nocturnas y 2 necronmita de Myrkul) intenta capturar a uno o más residentes de la ciudad, con la esperanza de torturarlos o rescatarlos.
4	El escuadrón de los Tres Muertos (1 cónsul de hierro , 2 puños de Perdición , 3 espadas nocturnas y 1 azote de cráneos de Myrkul) en una ola de asesinatos
5	Presione pandilla de 1d4 + 1 semiogros
6	1d6 agentes del gremio (espías)
7	Luchadores callejeros 2d4 (matones)
8	1d6 mercenarios del Puño Ardiente (veteranos) a quienes no les gusta el aspecto de los aventureros
9	1 fantasma del Hospital del Puerto
10	1d4 mimetos haciéndose pasar por cargamentos

Por ejemplo, la Dotación de Puerto puede encontrarse en toda la Baja Ciudad dondequiera que un vecindario toque el agua, pero rara vez intentarían ejercer su reclamo fuera de los muelles y embarcaderos reales. Más común es la situación de grupos como el Gremio de Verduleros o los Hermanos de Barberos, que operan en todos los rincones de la ciudad y, por lo tanto, no reclaman ningún territorio físico, uniéndose sólo en interés de su comercio. Para muchos de estos equipos, a menudo no hay necesidad de un lugar de reunión formal: se reúnen cuando y donde sea necesario, en los almacenes de las tiendas o alrededor de las mesas de la cocina, y tienen poco interés en pancartas y sellos.

Aún así, no se puede negar que ciertas bandas dominan ciertos rincones de la ciudad. A veces esto es el resultado de que una comunidad forme su propio grupo en un intento directo de controlar y proteger su vecindario. Tal es el caso de los Dandies de Cumbre Florida, descendientes de comerciantes ricos que proclaman en voz alta que El Puño Ardiente no está haciendo lo suficiente para proteger su vecindario y que disfrutan la oportunidad de mostrar su valentía patrullando las tabernas del vecindario con costosas espadas y brazaletes morados. Más a menudo, el territorio físico es el resultado de un grupo de toda la ciudad que tiene un nexo local natural, como el Sindicato de Porteadores y el Bloque de Carniceros que tienden a dominar Camino al Este, ya que sus miembros se congregan cerca de la Puerta del Basilisco para facilitar el acceso a los corrales y a las caravanas que llegan.

A menos que haya un conflicto activo entre dos organizaciones, la mayoría de los miembros de una cofradía se alegran de trabajar con miembros de las otras y ven poco sentido en vigilar el territorio físico. Después de todo, un vecindario necesita muchas profesiones diferentes para prosperar (carpinteros y cocineros, tenderos y boticarios) y el hecho de que los hermanos y los cónyuges a menudo pertenezcan a diferentes cofradías ayuda a mantener los conflictos entre equipos al mínimo.

ATLAS DE LA BAJA CIUDAD

A continuación se presentan en orden alfabético algunas de las ubicaciones más destacadas de la Baja Ciudad. Estos lugares también están marcados en el mapa de la ciudad (ver Mapa en Páginas Anteriores).

ADORNOS FUNERARIOS DE CANDULHALLOW

Desde que tenemos uso de razón, los elfos lunares de la familia Candulhallow han gestionado la pequeña flota de carros de cadáveres de la ciudad. Aunque los miembros de la familia ya rara vez empujan carros, sus concisos agentes son una visión constante por la ciudad, recogiendo a los muertos y usando carros tirados a mano para transportar sus cargas amortajadas al Santuario del Sufrimiento o a los cementerios periféricos, financiados con estipendios de la ciudad y consejos de sus seres queridos en duelo.

En secreto, los Candulhallow se han enriquecido silenciosamente gracias a una variedad de estafas relacionadas con la muerte. El principal de ellos es un acuerdo secreto de contrabando con Keene Nueve Dedos para ocultar el contrabando en los envoltorios funerarios de los cadáveres, que los guardias y los cobradores de peajes nunca controlan. Aún menos legal es la recolección y venta de cadáveres o sus partes para los cultistas y nigromantes de la ciudad. El principal de estos clientes es la matriarca de la familia, Leylenna Candulhallow, una elfa luna neutral malvada **Mago**, que toma a los difuntos más selectos y raros para sus experimentos, reemplazándolos con cadáveres de mendigos y ataúdes lastrados. Si alguna de las malas prácticas de la familia saliera a la luz, sin duda conmocionaría a la ciudad hasta lo más profundo y potencialmente obligaría a Leylenna a revelar la elaborada obra maestra nigromántica, una evolución tanto del arte como de la vida, que ha estado armando lentamente durante meses en su sótano.

ARTÍCULOS DE HECHICERÍA

Una cúpula de vidrieras cubre esta tienda alta y redonda, proyectando caóticos rayos de color a lo largo de varios pisos al aire libre que se elevan sobre pilares de madera, conectados por escaleras y escalas. Mientras que las viviendas de arriba están repletas de plantas raras y estanterías para libros, el piso inferior actúa como una de las tiendas de magia más populares de la ciudad. Dentro de sus paredes de aspecto delicado pero protegidas mágicamente, los clientes pueden comprar y vender todo tipo de curiosidades y objetos mágicos comunes del excéntrico comerciante Rivalen Manonegra, un **mago** humano neutral con una mano derecha lisiada.

Manonegra casi siempre tiene *pociones curativas* disponibles para la venta. Por lo general, también tiene hasta 500 po a mano para comprar artículos de aquellos con artículos mágicos interesantes, aunque es un negociador inteligente y rara vez paga el precio justo por algo.

Actualmente, el mago se encuentra en las garras de un inusual negocio de protección. Su supuesta aprendiz, Gilligunn, una mujer gnomo de las rocas neutral malvada **Espía**, es en realidad miembro de el Gremio. Cada vez que Manonegra realiza una transacción lo suficientemente grande, Gilligunn rastrea en secreto al cliente, liderando un grupo de matones del Gremio del tamaño adecuado para tenderles una emboscada días después, sabiendo que llevarán una gran suma de dinero o un valioso objeto mágico al que pueden vender a Manonegra. Aunque el comerciante no está contento con el acuerdo, el Gremio varía sus patrones lo suficiente como para mantener alejadas las sospechas sobre él, y tiene que admitir que es un mejor trato que pagar él mismo dinero por protección.

LA BOCA DE BALDUR

Patrocinado por todos los niveles de la sociedad, LA Boca de Baldur es el principal servicio de noticias y periódico de chismes de la ciudad. Utilizando un pequeño ejército de portadores de faroles, la Boca difunde noticias vendiendo periódicos en las esquinas y gritando resúmenes de las noticias más importantes a los transeúntes. Desde los barrios marginales de las afueras de la ciudad hasta las mejores salas de estar de las casas señoriales, la Boca es el lugar al que acuden los Baldurianos para ser informados, incitados y gratamente escandalizados. Si bien algunas de las noticias (como noticias sobre nuevas leyes aprobadas por el Consejo de los Cuatro o resultados oficiales de las elecciones) las transmite directamente el gobierno, la mayoría proviene de periodistas independientes, y los pronunciamientos oficiales a

menudo van acompañados de editoriales mordaces o comentarios poco halagadores y caricaturas de esos mismos funcionarios.

Ettvard Needle, un humano caótico bueno **plebeyo**, dirige la operación desde un almacén remodelado sorprendentemente modesto en el **Montón**. Hijo de un sastre establecido de la Baja Ciudad, siempre le había molestado la forma en que los patricios altivos trataban a los residentes de la Baja Ciudad, y fundó la Boca de Baldur como una forma de empoderar a los pobres de la ciudad a través de lo que consideraba la mayor arma de cambio social: la información. Al principio, simplemente pagaba a portadores de faroles locales para que gritaran sus historias de injusticias de la clase alta, pero a medida que crecía el entusiasmo por la práctica y más personas comenzaron a brindarle información, comenzó a escribir las historias para sus distribuidores, enseñándoles a muchos de ellos a leer en el proceso y luego vender las notas directamente. Hoy en día, Needle imprime sus periódicos a carretadas, con la ayuda de escribanos mecánicos comprados en el Salón de las Maravillas y financiados con anuncios de comerciantes de toda la ciudad.

Aunque en deuda con los anunciantes y tácitamente sancionado por el gobierno de la ciudad, la Boca nunca ha perdido su inclinación populista. Needle se asegura cuidadosamente de que el periódico sea lo suficientemente útil para el gobierno como para que nunca le interese cerrarlo, pero dedica el resto del periódico a noticias que el gobierno preferiría silenciar, desde escándalos aristocráticos y evidencia de corrupción hasta hablar directamente sobre ellas. diversas amenazas a la ciudad, siempre con una buena dosis de retórica anti-élite. Sus editoriales tienen una debilidad particular por su amiga Rilsa Rael, la jefe de el Gremio en la Pequeña Calimshan. Si bien Needle detesta a el Gremio, ve en las tendencias igualitarias de Rilsa el potencial de una heroína del pueblo, e ingenuamente espera que transforme el Gremio de una

organización criminal depredadora a una fuerza policial comunitaria al servicio de los oprimidos de la ciudad.

La Boca de Baldur es una excelente fuente de oportunidades para los aventureros de la ciudad, ya que Needle siempre busca contratar "reporteros de investigación" atrevidos y dispuestos a investigar rumores de sucesos extraños o conseguir pruebas de corrupción por parte de la élite de la ciudad. Incluso simplemente leer el periódico puede presentar oportunidades de aventuras a través de anuncios que reclutan mercenarios, informes medio fundamentados de ataques de monstruos ignorados por El Puño Ardiente y más. Y, por supuesto, si los aventureros tienen éxito o fracasan en alguna empresa de alto perfil, es posible que encuentren caricaturas de ellos mismos e historias de sus hazañas en la última edición de La Boca.

CASA DE CUENTAS

Esta fortaleza comercial de gruesos muros ha sido un centro de comercio en Puerta de Baldur durante siglos, actuando como el lugar principal para la banca y el cambio de divisas.

La Casa de Conteo, que es más un búnker que un banco, se encuentra frente al mar y sus dos pisos superiores sin ventanas están fuertemente vigilados. La mayoría de los clientes comunes y corrientes nunca pasan de las oficinas de la planta baja, pero la mayor parte de la Casa de Cuentas se extiende debajo, extendiéndose hacia el barro como una raíz cilíndrica de piedra. Aquí se encuentran las legendarias bóvedas del edificio, donde los patricios de la ciudad y los comerciantes de todo el mundo almacenan artículos demasiado valiosos para confiarlos a una seguridad menor. Sólo los guardias humanoides más examinados pueden acceder a las profundidades de la Casa de Conteo. En cambio, **golems de piedra** patrullan los sinuosos corredores inferiores, mientras que **elementales de agua** circulan por el exterior en canales inundados, evitando que los ladrones hagan túneles hacia las bóvedas protegidas mágicamente.

Un enano dorado legal malvado llamado Rakath Barbabrillante (**capitán de bandidos**) actúa como propietario del banco y tesorero clave del equipo bancario de la ciudad, la Honorable Orden de Prestamistas. Más importante aún, también es el capo del gremio de los Escalones, controlando a los usureros menores y a los usureros que atienden los riesgos crediticios más desesperados de la ciudad, junto con sus ladrones descarados. Los tesoros robados de innumerables atracos residen en las bóvedas de la Casa de Conteo junto con depósitos legítimos, protegidos por los muros del banco y la red de influencia política y préstamos predatorios de Rakath. Entre la siniestra reputación del enano y la legendaria seguridad del banco, pocos ladrones siquiera considerarían intentar entrar en la Casa de Conteo, pero cualquiera que lo consiguiera probablemente estaría condenado a cadena perpetua.

CASA DE LA MAESTRÍA DE GARMULT

En parte escuela y en parte cervecería, este Ancho edificio de tres pisos se inclina precariamente sobre la calle en el Camino del Este. Dirigida por un viejo artista marcial agénero llamado Garmult (humano neutral bueno **gladiador**), la Casa de la Maestría ofrece entrenamiento marcial de todo tipo para los aspirantes a guerreros de la ciudad y un lugar de reunión central para el equipo de la Legión sin Estandarte. Garmult ayuda al líder de la cofradía Dezri Lamouer, apodado "agallas", a encontrar los mercenarios adecuados para cada cliente.

También contratan miembros para impartir clases en el atrio al aire libre del edificio mientras otros miembros descansan en los balcones con vistas. En un momento dado, suele haber varios mercenarios veteranos aquí intercambiando historias y esperando contratos.

Si bien cualquiera puede pagarle a Garmult para que estudie en la Casa de la Maestría, solo aquellos que hayan obtenido membresía en la Legión Sin Estandarte pueden socializar y encontrar trabajo aquí. Aquellos que vienen buscando tales cosas son retados a un combate amistoso en el atrio, generalmente con Garmult. Si impresionan a Garmult, serán recibidos con una risa y un firme apretón de manos, momento en el cual Garmult estará feliz de contratar a los nuevos miembros con contratos de guardaespaldas y otros trabajos, cobrando solo una tarifa nominal de búsqueda. Aunque no todos en la Legión son tan acogedores con los nuevos miembros, Garmult sólo permite combates consensuados y no letales dentro de su establecimiento. Pocos miembros cuestionan la autoridad de Garmult por el riesgo de perder contratos futuros.

CASA DE LA REINA DEL AGUA

La Casa de la Reina del Agua, el templo más antiguo de Puerta de Baldur, se aferra a su enorme muelle como un monstruo de las profundidades, con sus muros de piedra arrastrándose por el costado y descendiendo bajo las olas y el lodo del río. En la punta del muelle, una enorme fuente con la forma de un barco que se hunde arroja agua a gran altura, recordando a los fieles el precio de no apaciguar a Úmberlee.

La intimidante Allandra Grey, una humana caótica malvada Sacerdote, lidera la veintena de sirvientes de las olas del templo, la mayoría de ellas mujeres viudas o huérfanas a causa del mar. Los Baldurianos comunes y corrientes rara vez ven a los sirvientes de las olas y nunca entran al templo. Cuando los fieles desean hacer ofrendas, deben tocar una campana junto a la puerta. Dos Sirvientes de las Olas (humanas caóticas malvadas **Acólitas**) abren la puerta, una acepta la ofrenda en el interior mientras la otra dice una breve oración en la entrada. Una vez pronunciada la oración y recogida la donación, dan un paso atrás y cierran la puerta.

Aunque ningún extraño sabe exactamente cómo funcionan las finanzas del templo, los severos sirvientes compran poco en los mercados, salvo lo esencial. El resto de los diezmos se llevan en solemne procesión por escaleras derruidas y cubiertas de musgo que se aferran al exterior del templo y descienden al agua turbia. Los sirvientes de las olas desaparecen bajo el agua durante unos minutos y regresan con las manos vacías. Lo que sucede con los tesoros es una incógnita, y algunos sugieren que están escondidos en bóvedas submarinas. Otros creen que los regalos los lleva la propia Umberlee. En verdad, los sirvientes de las olas dejan los tesoros al pie de la escalera, donde son recogidos en una hora por 2d6 **sahuagin** liderados por una sahuagin sacerdotisa. Los sahuagin hacen el largo viaje desde el Mar de Espadas para obtener estos tesoros y, a cambio, se abstienen de atacar la ciudad, su puerto y los barcos que se dirigen al mar.

Si los sirvientes de las olas desean que un barco o su tripulación sufran algún daño, dejan una almeja con el tesoro en el agua. Cuando se abre la almeja, recita mágicamente hasta 25 palabras en común. Esta información ayuda a los sahuagin a identificar el barco. La sacerdotisa sahuagin usa un hechizo de *don de lenguas* para traducir las palabras de la almeja y luego ejecuta un ataque al barco durante la siguiente luna nueva.

ESPAÑA Y ESTRELLAS

Esta cómoda posada debe su nombre a su letrero original, un escudo de madera encantado. Pintado de negro, el escudo circular mostraba la imagen de un sable plateado curvo sostenido por un brazo pálido y delgado. Un encantamiento en el escudo provocó que brillantes motas de luz parecidas a estrellas brillaran a lo largo de la hoja del sable. La antigua posadera de la Hoja y las Estrellas, una semiorca neutral **bandida** llamada Aurayaun, solía insistir en que el efecto ilusorio era la única magia del escudo, y que hacía exactamente lo que ella pretendía: atraer negocios.

Aún así, parece que hay más en la historia del escudo, ya que recientemente tanto Aurayaun como el escudo desaparecieron. Desde entonces, la preocupada esposa de Aurayaun, Lupin, una humana caótica buena **plebeyo**, ha estado dirigiendo la posada y expresando en voz alta su creencia de que la desaparición es el resultado de un juego sucio. Qué clase de juego sucio, ella no tiene idea.

Si bien Aurayaun guardaba silencio sobre su pasado, no tenía enemigos que Lupin conociera. Lupin rechaza furiosamente la conclusión del Puño Ardiente de que su esposa simplemente la abandonó. Un vagabundo local afirma haber visto a Aurayaun subir y quitar el letrero la noche en que desapareció, y luego desaparecer en un callejón con una figura encapuchada. Desde entonces, sin embargo, Lupin ha recibido paquetes que contienen pedazos del escudo destrozado, cada uno con una pequeña constelación. Lupin está convencida de que es un mapa, pero desconoce dónde y si ese destino es terrestre o celestial. Aunque está dispuesta a pagar para descubrirlo.

EXPEDICIONES CAMINO DEL ESTE

Expediciones Camino del Este solía comprar equipos de exploración y mazmorras dudosos a bajo precio, a menudo de jubilados anticipados con los ojos hundidos, antes de venderlos a aspirantes a héroes optimistas. Scalm, Shilvin, una tiffin neutral **Espía**, es la elegante propietaria tiffin de la tienda, que viste frac. Se ganaba la vida dignamente con su negocio, pero todo eso cambió cuando Puerta de Baldur forjó una lucrativa alianza comercial con los príncipes comerciantes de Port Nyanzaru en Chult.

Shilvin rápidamente aprovechó el creciente interés en Chult, equipando a manadas de aventureros verdes y dirigiéndolos a bordo de barcos que se dirigían al sur. La mayoría nunca regresó, lo que la dejó sin saber si alguno de sus equipos “a prueba de jungla” o “disuasorios de dinosaurios” funcionaba como ella lo había anunciado. Finalmente, el gobierno local se involucró después de que varios descendientes patricios demasiado ambiciosos desaparecieran en empresas rápidamente equipadas por Eastway Expeditions. Ahora Shilvin puede vender su modesta selección de productos y cualquier equipo relacionado con la jungla sólo después de un período de espera de diez días, lo que ayuda a garantizar que menos ciudadanos se apresuren a llegar a Chult sin estar preparados. Para compensar la pérdida de negocio resultante, Shilvin ha establecido conexiones con varias empresas comerciales (y piratas) que necesitan tripulación con regularidad.

EL FANAL

Este viejo barco de tres mástiles se mece suavemente en el agua junto al muelle de la Calle Orilla Tormentosa en el lado este del puerto. El barco, un famoso salón de fiestas y taberna, ya no está en condiciones de navegar y necesita desesperadamente una reparación.

En los días y noches cálidos, los clientes respetables pueden sentarse en las mesas del piso superior bajo faroles colgantes, fumando y bebiendo entre apuestas, mientras una multitud más estridente se congrega alrededor de los bares y mesas de juego en las cubiertas inferiores.

Para más información sobre este establecimiento revisa el Capítulo 1 de *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*.

FUERTE ALCANTARILLA

Como muchas ciudades portuarias, Puerta de Baldur tradicionalmente ha vertido sus aguas residuales río abajo y ha dejado que el río lleve sus problemas a otros lugares. Sin embargo, a medida que la ciudad creció, esto comenzó a contaminar peligrosamente el río, lo que llevó a una coalición de druidas y patricios a construir el Alcázar de las Alcantarillas.

Una serie de tres torres construidas en las paredes en el extremo occidental del vecindario de la Torre del Mar, la instalación estaba destinada a tratar las aguas residuales justo antes de que ingresen al río, utilizando vastos tanques cerrados de plantas mágicamente aumentadas para purificar el efluente. Aunque la instalación era una maravilla de ingeniería ecológica mágica, el público demostró ser singularmente reacio a preocuparse por sus desechos y la financiación colapsó rápidamente. Desde entonces, la Fortaleza ha sido una sombra de la gloria que pretendía, luchando por mantener lo peor de Puerta de Baldur fuera del canal.

Hoy en día, la instalación todavía funciona, pero principalmente como sede y cobertura para el equipo de Alcantarilleros. La mayoría de los “druidas” y técnicos que dirigen la planta son todo lo contrario: son un grupo de ladrones especializados que utilizan la posición de la torre del homenaje para pasar sin ser vistos a través de la red de tuberías de alcantarillado y cisternas de la ciudad. Desde este laberinto de túneles, pueden contrabandear mercancías y realizar atrevidos robos, además de actuar ocasionalmente como cazadores de monstruos subterráneos y guías pagados por las entrañas de la ciudad.

La líder de los Alcantarilleros, Genamine Kopali (humana neutral malvada **Asesino**), también actúa como líder de el Gremio en el barrio de la Torre del Mar. Junto con una variedad de inútiles, su cofradía también contiene varios **druidas** de verdad reales que mantienen las instalaciones en funcionamiento y controlan a las diversas bestias guardianas de la tripulación, incluidos varios **brozas reptantes** de olor dulce que viven en los tanques, batiéndolos como parte del proceso de purificación. **Mortlock Vanthampur** (para obtener más información sobre Mortlock Vanthampur, consulta el Capítulo 1 de *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*) paga a Genamine para que lo mantenga informado sobre actividades extrañas en las alcantarillas. Mortlock, a su vez, informa todo lo que descubre a su madre, el duque Thalamra Vanthampur.

HOSPITAL DEL PUERTO

Hace generaciones, un brote de crup danzante extremadamente contagioso (una plaga mortal que hacía que los afectados tosieran hasta morir incluso cuando sus extremidades se agitaban incontrolablemente) hizo que muchos Baldurianos reconsideraran su enfoque de la medicina. Exigir a las víctimas individuales que buscaran curación en sus respectivos clérigos aceleró la propagación de la enfermedad a medida que los infectados viajaban a diferentes lugares de culto en toda la ciudad, abrumando las instalaciones de cada uno. Posteriormente, la Baja Ciudad decidió consolidarse. Si bien los patricios aún podían permitirse visitas a domicilio y sacerdotes y médicos personales, los plebeyos financiaron la construcción de una única instalación grande donde todos podían acudir para recibir tratamiento. Deseoso de que cada

servicio de adoración ya no sea interrumpido por feligreses contagiosos, Varios de los templos de la ciudad estuvieron encantados de proporcionar clérigos para trabajar en las instalaciones. Por supuesto, el dinero sigue determinando la calidad de la atención, los clérigos rara vez trabajan gratis y aquellos que no tienen fondos suficientes generalmente terminan en el sótano siniestramente manchado con los cirujanos en formación, pero al menos aquellos que lo necesitan saben adónde pueden ir. por ayuda. Con una escasez crónica de personal, especialmente en las salas que atienden a los residentes pobres de las afueras de la ciudad, el hospital tiene constantes problemas de seguridad, desde pacientes enojados hasta muertos vivientes que surgen espontáneamente, tratamientos poco éticos o experimentales por parte de sacerdotes que no son de buena fe, o retiros excesivos de narcóticos analgésicos, y aquellos que no tienen fondos suficientes generalmente terminan en el sótano siniestramente manchado con los cirujanos en formación, pero al menos aquellos que lo necesitan saben dónde pueden acudir en busca de ayuda. Con una escasez crónica de personal, especialmente en las salas que atienden a los residentes pobres de las afueras de la ciudad, el hospital tiene constantes problemas de seguridad, desde pacientes enojados hasta muertos vivientes que surgen espontáneamente, tratamientos poco éticos o experimentales por parte de sacerdotes que no son de buena fe, o retiros excesivos de narcóticos analgésicos.

Dice mucho sobre Puerta de Baldur el hecho de que los funcionarios de la ciudad decidieron construir el hospital justo al lado de la Puerta del Acanalado, cerca del cementerio y lo más lejos posible de los barrios ricos.

EL JABALÍ SONRIENTE

Con su menú francamente obsceno de desayunos con nombres lascivos, el jabalí Sonriente siempre tuvo la intención de causar revuelo en la clase acomodada de Cumbre Florida. Sin embargo, los rumores actuales van más allá de lo que la propietaria Jentha Allinamuch, una mediana corazónfuerte caótica buena **Plebeyo**, haya alguna vez pretendido. Durante los últimos seis meses, han estado apareciendo cadáveres en el callejón justo detrás del café de la mediana. Hasta el momento han aparecido más de una docena, nunca con testigos de cómo llegaron hasta allí. Las víctimas no tienen puntos en común aparentes (son de todas las edades, razas, géneros y clases sociales, y han desaparecido de puntos por toda la ciudad), pero nadie tiene dudas de que el mismo asesino es el responsable, ya que cada uno de ellos se encuentra con curvas. cortes en sus muñecas y una herida desgarradora. Todo el distrito está conmocionado por los asesinatos, pero hasta ahora el Puño no ha podido encontrar ninguna pista sobre lo que los lugareños han apodado temerosamente el Hombre Hoz. Con el negocio cayendo en picado, Jentha está tan ansiosa como cualquier familia en duelo por encontrar respuestas y estaría encantada de pagar a investigadores independientes para que la ayuden a localizar al asesino. (ver el Matadero de Hamhock más adelante”).

EL DE JOPALIN

Después de reemplazar a su padre, un **matón** semielfo neutral malvado llamado Jopalin transformó este edificio de una taberna sórdida junto al muelle a una próspera y exclusiva casa de té. Muchos quedaron impactados por el crecimiento de un establecimiento tan sofisticado entre los clientes vulgares del puerto, pero nadie puede negar la naturaleza adictiva de la mezcla especial del propietario semielfo. Jopalin incluye hojas de flor de luna de marta en su té, lo que crea una adicción sutil y de desarrollo lento entre quienes lo beben. Muchos nunca se dan cuenta de lo que está sucediendo, sabiendo sólo que anhelan profundamente su té por encima de todos los demás, y para aquellos que descubren la estafa, a menudo es demasiado tarde, lo que les deja sin más opción que seguir regresando.

Jopalin vigila personalmente a los clientes y se asegura de que sólo aquellos que parecen vulnerables reciban el té "especial", evitando sospechas de cualquiera que decida defenderse si la verdad saliera a la luz.

Jopalin también dirige una tradicionalmente sórdida guarida de flores de luna en el húmedo sótano de la tienda, atendiendo a adictos comunes y corrientes y a aquellos que se han vuelto tan dependientes del té que ya no pueden pasar por clientes normales. Estos tristes casos se introducen a través de una entrada en el edificio de al lado para evitar sospechas, donde un grupo de matones preside varias docenas de catres sucios, cobrando los honorarios de Jopalin y repartiendo su suministro de flores de luna. El paranoico Jopalin vive en un lujoso loft encima del café, lleno de trampas explosivas.

MANSIÓN DE MANDORCAI

Esta mansión, la única plaga en Cumbre Florida, que de otra manera sería de lujo, apareció de la nada en medio de la noche, ocupando un terreno previamente baldío. Completamente equipada con sirvientes callados, la imponente mansión organizó algunas fiestas lujosas para la élite de la Baja Ciudad, presididas por un mago humano excéntrico y melancólico llamado Mandorcai.

Y entonces, tan repentinamente como había llegado, Mandorcai cerró las puertas de la mansión y desapareció de la vida pública. Los lugareños curiosos que miraban a través de las ventanas informaron sobre una mansión completamente vacía, con muebles que parecían no haber sido tocados en años. Sin embargo, poco después, personas de la ciudad comenzaron a recibir invitaciones para visitarla, escritas en plata sobre papel negro doblado en forma de pentágonos.

Quienes entraron a la mansión para las citas solicitadas nunca salieron. Después de un puñado de desapariciones de este tipo, un escuadrón de El Puño Ardiente se abrió paso hacia el edificio. Sólo dos de sus miembros emergieron, parlotando sobre vestuarios y mataderos empapados de sangre llenos de ganchos y cadenas que se retorcián. Sin trabajadores dispuestos a derribar el lugar, el Consejo de los Cuatro cerró las puertas con tablas, pero dejó la mansión en pie. Desde hace décadas, no se ha observado a nadie entrando o saliendo. Aún no se sabe si las pequeñas invitaciones negras que todavía aparecen de vez en cuando en las puertas de los ciudadanos son auténticas o bromas inofensivas.

En verdad, Mandorcai adquirió conocimientos ocultos y su mansión mágica en un trato con los **diablos de las cadenas** gemelos Kyrix y Valisog. Durante años, Mandorcai cumplió su parte del contrato ofreciendo sacrificios mortales a los demonios, hasta que un incumplimiento accidental del contrato permitió que los demonios lo arrastraran gritando a los Nueve Infiernos. Desde entonces, las trampas hambrientas y los poderes de cambio de forma de la mansión han permanecido inactivos. Sin embargo, recientemente, un grupo de **cultistas** irrumpió en la casa, buscando aprovechar sus poderes malvados. Aunque todavía no han descubierto cómo comunicarse con los demonios de las cadenas, cuando lo hagan, probablemente será sin las salvaguardias que Mandorcai logró negociar, lo que podría resultar en un desastre diabólico para todo el vecindario.

PARQUE DEL ENTENDIMIENTO

Hace cuarenta años, un **druida** enano escudo legal neutral llamado Torimesh llegó a la ciudad después de décadas de aventuras en el extranjero y compró esta pequeña porción de la ladera. Demasiado empinada para construir en ella, la zona había sido durante mucho tiempo un depósito de chatarra ilegal, con los lugareños parados en lo alto de un promontorio rocoso y arrojando

sus basuras por el borde del terraplén. En lugar de limpiar los escombros, Torimesh usó magia para nutrir las plantas locales, haciendo que un bosque verde creciera sobre la basura, oxidando los escombros y creando césped suave y matorrales atravesados por pequeños huecos y túneles donde se había acumulado la basura vieja. alto. Este espacio renovado lo dedicó como parque público, argumentando que los pobres necesitan sentir el toque de la naturaleza tanto como los patricios ricos con sus cuidados jardines. El propio Torimesh vive en una pequeña cabaña respaldada por un afloramiento prominente que todavía se conoce como la Roca del Vertedero.

El principal atractivo del Parque de la Intuición es el Árbol de los Dibujos. Plantado por Torimesh y crecido hasta alcanzar su tamaño completo en cuestión de días, el árbol es de una especie que nadie puede identificar, y Torimesh se niega rotundamente a decir nada sobre sus orígenes, pero todos conocen su poder. Cuando Torimesh le suplica adecuadamente, la corteza roja del árbol se agrieta y se curva como un pergamino. Al retirarlo con cuidado, se revela una escena profética representada en savia sangrienta. Estas visiones arbóreas del futuro son a menudo crípticas, pero inevitablemente se hacen realidad. Por mucho que a la élite de la ciudad le encantaría aprovechar este poder, cualquiera que intente pelar la corteza del árbol o forzar una profecía sólo revela la corteza y provoca en Torimesh una ira casi asesina. Por su parte, el druida se niega a trabajar por dinero, extrayendo sólo en función de los caprichos mudos del árbol o a cambio de favores extraños y peligrosos.

PIEDRAS SISEANTES

Esta casa de baños baja de piedra en el barrio de la Torre del Mar es uno de los edificios más antiguos de la zona. Construido al estilo Chessentano, cuenta con piscinas climatizadas, pasillos con ecos y magníficos mosaicos de azulejos.

Las Piedras Siseantes ocupan un nicho especial en la política Balduriana debido a su condición de lugar de reunión neutral, seguro y privado. Su propietaria desde hace mucho tiempo, una elfa lunar neutral **espía** llamada Merilyn Allaryr, se asegura de que los clientes entren a los baños sin nada más que las finas túnicas que ella les proporciona, dejando todas las armas y otras posesiones con ella. La reputación de Merilyn, y la de sus asistentes altamente capaces, es lo suficientemente formidable como para que incluso las tripulaciones o empresas rivales involucradas en las negociaciones más tensas nunca violen la regla de la casa contra la violencia.

El compromiso de este establecimiento con la discreción también convierte a la casa de baños en el lugar privilegiado para la compañía remunerada en la Baja Ciudad. Muchas de las cortesanas más solicitadas se reúnen con sus clientes en las humeantes habitaciones privadas de las Piedras Siseantes, confiando en el silencio de Merilyn y la reputación de la casa para reuniones de negocios para desviar las sospechas de cónyuges celosos o chismosos. A diferencia de Merilyn, el Sindicato de Juerguistas, el grupo de trabajadores nocturnos que abarca toda la ciudad, no es reacio a vender secretos de los que se burlan los clientes de la casa de baños, y aquellos que buscan comprar esa información sólo necesitan susurrarle al oído adecuado. Aunque esta dicotomía impide que Merilyn se una oficialmente a la Unión, la tripulación utiliza el lugar como su sede de facto, alquilando regularmente y celebrando reuniones en su vasta piscina central.

PIROTECNIA DE FÉLOGYR

Esta estructura de piedra de cuatro pisos arroja constantemente humo de colores inusuales desde varios respiraderos y

chimeneas. Desde la elaborada sala de exposición que abarca los dos pisos inferiores, el alquimista Avery Sonshal (**Mago humano Neutral**) mantiene el antiguo monopolio de su familia sobre la producción de *pólvora de humo* en Puerta de Baldur.

Si bien la *pólvora de humo* está reservada para el Consejo de los Cuatro y la Gran Casa de las Maravillas de Gond, la tienda vende al público una variedad de artículos alquímicos menores, desde antorchas con llamas de colores hasta granadas de humo y fuegos artificiales, algunos de ellos realizados con ilusiones inofensivas. Si bien el taller sin ventanas que ocupa los dos pisos superiores del edificio está estrictamente prohibido, su escalera está bloqueada por una enorme puerta de bóveda de hierro y un **matón** a sueldo de la Legión Sin Estandarte, Avery, de carne cortada, generalmente está feliz de charlar con clientes y otros entusiastas de la alquimia en los pisos inferiores.

En este momento, sin embargo, Avery está visiblemente preocupado. Recientemente, alguien logró irrumpir en el taller superior mientras dormía y robar cuatro barriles de *pólvora de humo*. En su lugar encontró el dibujo de un fénix. Avery está aterrorizado por lo que los ladrones podrían hacer con la pólvora; es muy consciente de que alguien con tanta *pólvora de humo* podría volar una parte del Alto Salón, la Roca de la Sierpe o cualquier otra fortificación. Sin embargo, por más aterradoras que le parezcan esas posibilidades, parece más preocupado por sí mismo: *pólvora de humo*. La seguridad es su responsabilidad y no puede contarle al gobierno de la ciudad sobre el robo sin ser castigado por negligencia. Sin embargo, si se queda callado y los ladrones usan el polvo, obviamente estará implicado. La única solución es contratar a alguien discreto y de confianza para localizar y recuperar los barriles de *pólvora de humo* perdidos antes de que sea demasiado tarde.

Si *pólvora de humo* se prende fuego, se deja caer o se manipula con brusquedad, explota e inflige daño de fuego a cada criatura u objeto dentro de un radio de 20 pies de ella: 1d6 por un puñado, 9d6 por un barril. Una tirada de salvación de Destreza CD 12 exitosa reduce a la mitad el daño. Lanzar *disipar magia* sobre *pólvora de humo* la vuelve permanentemente inerte.

PUERTAS DE SESKER

Esta mansión alta y llamativa, que alguna vez fue el hogar de la familia de comerciantes Sesker, fue abandonada después de que el último miembro de la familia muriera en ella en circunstancias misteriosas hace varios años. Poco después, un malvado mago humano neutral de Athkatla llamado Imbralym Skoond compró el lugar para usarlo como su hogar y taller mágico, atraído allí por las historias del constructor original de la estructura, un contrabandista que convirtió el lugar en un laberinto de pasadizos secretos y habitaciones ocultas, muros falsos y entradas ocultas, la mayoría de las cuales ahora han sido olvidadas.

Ambicioso y completamente amoral, Skoond saltó a la fama como mago del Consejo de los Cuatro, haciendo favores regulares al consejo para promover sus propios planes. Aunque rara vez está en casa, aloja a cuatro lacayos alquimistas en el edificio, junto con varios guardias, utilizando los pasadizos secretos para cubrir sus idas y venidas. Su único trabajo es descubrir y trazar tantos secretos del edificio como sea posible: una de las historias que leyó Skoond sugería que el arquitecto original del edificio había muerto mientras contrabandeaba un raro tomo mágico, lo que lo llevó a sospechar que todavía yace escondido en las paredes de la casa.

Desafortunadamente, los aprendices de Skoond no son los únicos que buscan. Atraído a través de túneles ocultos por las auras mágicas tanto del tomo como de la vecina Mansión de Mandorcai, un **nóthico** acecha en los pasillos de la casa, usándolos para espiar a los magos y buscar el tesoro. Hasta el momento, ninguno de los vecinos lo ha detectado; el último en hacerlo fue el anterior propietario, asesinado por la mirada podrida del nothico. Aunque es malvado y no está dispuesto a ceder el derecho al tomo, que aún no ha localizado, el nothico está lleno de secretos tanto de su espionaje como de sus extrañas habilidades oraculares, y podría estar dispuesto a venderlos por el precio correcto.

SANTUARIO DEL SUFRIMIENTO

Este sencillo santuario de piedra a Ilmater, dios de los mártires y la paciencia, se encuentra en una pequeña y tranquila plaza, cuyos bordes están llenos de paletas y escasas pertenencias de la población sin hogar de la Baja Ciudad. Aquí, los Baldurianos pobres pueden venir a recibir comidas gratis y suficientes monedas de cobre para pagar el paso a través de las puertas de la ciudad, gracias a los servicios del hermano Hodges, un **sacerdote** mediano fortector legal bueno **sacerdote**. Apoyado por donaciones de todos los rangos de la sociedad y amado por su comunidad, el clérigo mediano y sus hijos adultos Hansen y Sissa (ambos **Acólitos** medianos fortector legales buenos) inevitablemente se pueden encontrar aquí charlando con los oprimidos de la ciudad, ofreciéndoles todas las curaciones y limosnas que puedan.

La única fuente de ingresos de la iglesia que no son donaciones es una serie de criptas retorcidas que se extienden desde una entrada detrás del altar, y en varios puntos perforan las alcantarillas de la ciudad. Por una pequeña tarifa, cualquiera puede hacer bajar un cadáver a la estrecha tumba, donde hordas de ratas de alcantarilla entran para comer la carne, dejando huesos (en su mayoría) limpios para que los fieles de Ilmater los entierren en el osario adjunto. Si bien es un fin tan innoble, a menudo es el único entierro en tierra santa que los pobres de la ciudad pueden permitirse, y el hermano Hodges hace todo lo posible para darle tranquila dignidad a la práctica. Sin embargo, un **carroñero reptante** ha salido recientemente de las alcantarillas para darse un festín con los cadáveres de la tumba, dejando un rastro de jóvenes retorciéndose por donde pasa. El hermano Hodges está indignado por la profanación, pero no se atreve a enfrentarse a las bestias él mismo, y El Puño Ardiente ha tardado en acudir en su ayuda. Aunque la iglesia no puede pagar, él agradecería ofrecer curación gratuita a cualquiera que haya tenido que lidiar con la amenaza.

LA SIRENA RUBORIZADA

Infame en toda la Costa de la Espada, la Sirena Ruborizada es conocida como la mejor taberna y posada de Puerta de Baldur para aquellos que buscan que les rompan los dientes o patear los de otra persona. Siempre a un trago de una pelea, el bar es el tipo de lugar que la mayoría no visita a menos que esté bien armado o con muchos amigos, preferiblemente ambos. El lugar toma su nombre de la sirena de madera de tamaño natural que cuelga sobre el incongruente mostrador de recepción, con una docena de manos ennegrecidas y marchitas clavadas en su cuerpo: recuerdos dejados por quienes se negaron a pagar la cuenta.

Pasada una sala inicial, mezcla de vestíbulo y sala común, la Sirena Ruborizada se convierte en un confuso laberinto de alas y

pisos extrañamente interconectados, que esconde docenas de habitaciones pequeñas y destartadas y al menos cuatro niveles de sótanos. Pocas personas se molestan en dormir en la Sirena, debido en parte al fuerte pronunciamiento de sus operadores de que no son responsables de ninguna pérdida, incluidas las de vidas o extremidades. En cambio, su gran cantidad de cuartos traseros y antecámaras actúan como oficinas de facto para la colección de personajes turbios que pasan sus días bebiendo aquí. Los clientes habituales del bar, aparentemente marineros retirados, son en realidad contactos de una variedad de organizaciones desagradables, desde contrabandistas y bandidos hasta vallas y traficantes de drogas. Algunos trabajan para el Gremio, otros para operaciones a lo largo de la Costa de la Espada. Aquellos interesados en realizar negocios con el submundo de la Puerta descubrirán que un puñado de monedas de plata en la Sirena pueden abrir puertas, pero que una palabra equivocada puede hacer que uno acabe inconsciente en el callejón de atrás. Si bien los aspectos criminales de la Sirena son un secreto a voces, el lugar está lo suficientemente bien conectado como para que El Puño Ardiente tradicionalmente lo deje en paz.

TABERNA DE LA CANCIÓN ÉLFICA

A pesar de su clientela ruda, esta taberna es una de las más populares de Puerta de Baldur. A intervalos poco frecuentes y aparentemente aleatorios, una voz élfica incorpórea se abre paso entre la multitud, su canción es lo suficientemente inquietante como para atenuar mágicamente las luces de la sala y hacer llorar incluso a los clientes más empedernidos del bar.

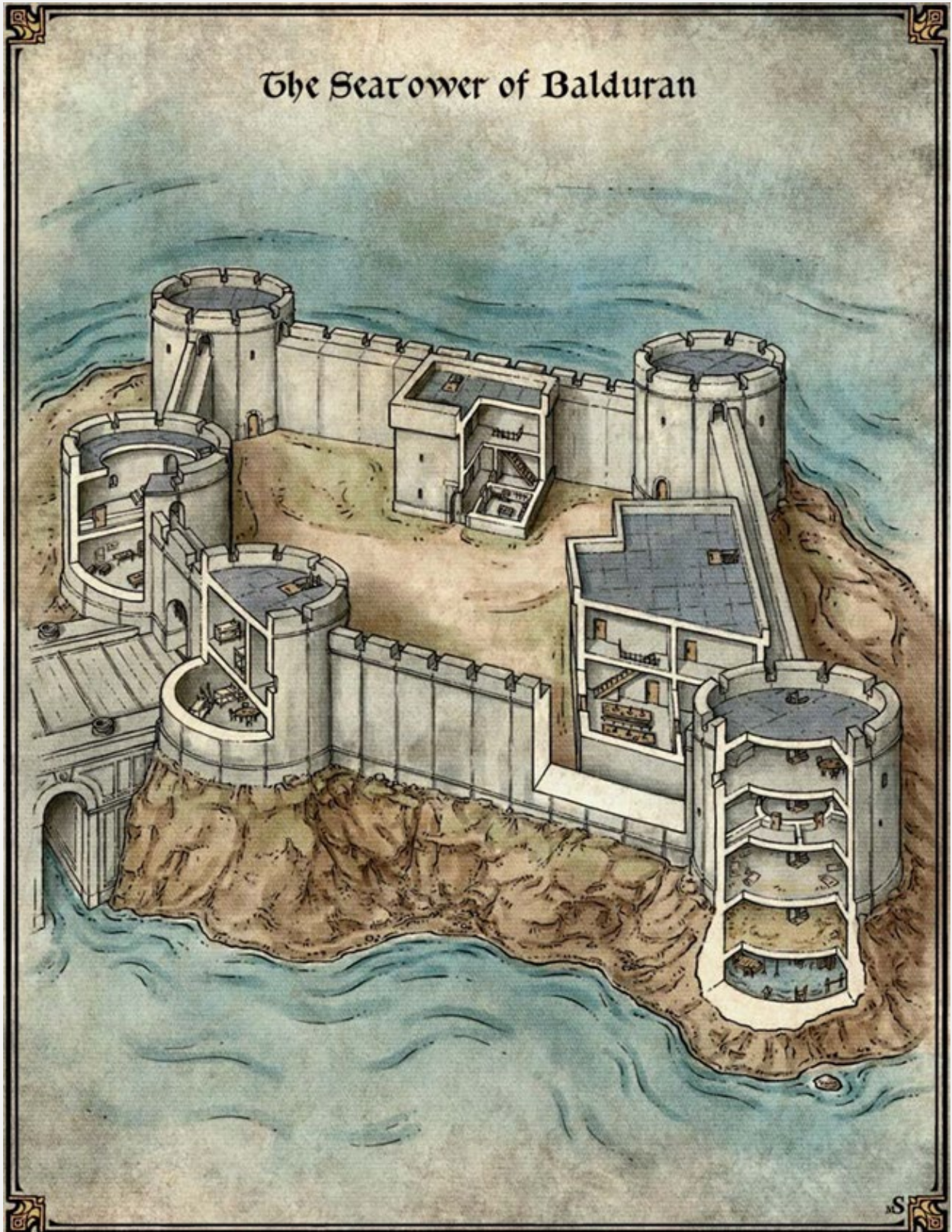
Para más información sobre este lugar, revisa el Capítulo 1 de Puerta de Baldur: Descenso al Averno

TORRE DEL MAR DE BALDURAN

El cuartel general del Puño Ardiente se encuentra en un islote rocoso en el puerto, y sus paredes escarpadas emergen de la piedra de tal manera que ofrecen a los invasores del mar pocos puntos de apoyo. Desde las cinco robustas torres de la fortaleza, fundíbulos de Gondan especialmente diseñados, listos para lanzar piedras a una distancia tres veces mayor que un arma de asedio ordinaria, dando a la fortaleza el control no sólo de todo el puerto sino también de la orilla opuesta del río. Cualquier barco invasor que no se sintiera intimidado por tal muerte desde arriba también tendría que enfrentarse a la enorme cadena que va desde la Torre Marítima hasta los pilotes bajo el muelle más oriental de Brampton. Un cabrestante en la torre puede levantar la cadena, estirándola a lo largo de la boca del puerto y evitando que cualquier cosa más grande que un bote de remos entre o salga. En cuanto a los ataques terrestres,

Unos cien soldados del Puño Ardiente ocupan la fortaleza en un momento dado, junto con los residentes de la Torre de Oficiales. En el patio central, el vasto arsenal de la organización contiene todas las armas que una compañía mercenaria podría necesitar, junto con trofeos de campañas en el extranjero, una biblioteca invaluable de textos relacionados con la guerra y más. Los rumores también hablan del tesoro del Puño, guardado en una bóveda revestida de plomo en algún lugar debajo de la Torre de los Oficiales y rodeado por metros de piedra sólida, con las puertas secretas que conducen a sus bóvedas ocultas por mecanismos inteligentes y magia aún más astuta.

The Seatower of Balduran



Además de defender la ciudad, la Torre Marítima también sirve como prisión local de Puerta de Baldur. Debajo de él se extienden tres niveles de mazmorras, los dos inferiores bajo el nivel del mar y formando parte de un sistema de cavernas natural. Esto mantiene la prisión segura y pacífica a los prisioneros, ya que cualquiera que se porte mal sabe que siempre puede ser trasladado de las celdas secas a los húmedos niveles inferiores. Los reclusos particularmente problemáticos terminan en el Agujero del Nadador, un pozo inundado y sin luz donde los prisioneros deben mantenerse constantemente flotando en el agua o corren el riesgo de ahogarse, al mismo tiempo que se defienden de los camarones ciegos y mordedores que habitan allí. Aunque el encarcelamiento a largo plazo es poco común en la ciudad, siempre hay algunos reclusos pudriéndose en estas celdas, desde delincuentes menores hasta prisioneros políticos encerrados por cargos falsos.

Los personajes que infrinjan gravemente la ley en Puerta de Baldur podrían terminar en la Torre Marítima. Si bien el Puño trata la prisión como una ocurrencia de último momento, cualquiera que intente entrar o salir de las mazmorras todavía tiene mucho trabajo por delante. Sólo las celdas superiores tienen ventanas, y cualquiera que intente atravesar las paredes de las celdas inferiores corre el riesgo de sufrir inundaciones catastróficas. Los centinelas están constantemente en alerta ante los barcos que se acercan sospechosamente a la isla, y a nadie se le permite atravesar la puerta de la fortaleza sin un motivo y sin una escolta. Las celdas mismas tienen pesadas puertas de acero con cerraduras de alta calidad, hallándose las llaves en manos del carcelero, Albrecht Little, un humano masculino legal neutral **Gladiador**, o su segundo, la carcelera Cogrus Martillopétreo, una enana escudo legal neutral **Caballero**. A los soldados a menudo se les asigna “servicios de celda” como castigo temporal; si bien esto generalmente significa un trato más duro para los prisioneros, el cambio regular podría presentar una pequeña oportunidad para cualquiera que intente un rescate.

CIUDAD EXTERIOR

Sucia y tosca, la Ciudad Exterior alberga todo lo que la élite de Puerta de Baldur se resiste a permitir dentro de sus muros: los pobres, los refugiados, las curtidurías y los corrales de ganado, y otras industrias que ofenden las sensibilidades de los nobles. Extendiéndose desde cada una de las puertas exteriores de la ciudad, la Ciudad Exterior se extiende en una maraña caótica de chozas y tiendas, carros y tiendas de campaña que bordean las carreteras con la esperanza de sangrar suficiente comercio de la ciudad para que sus propietarios sobrevivan. Y, de hecho, gran parte del comercio en Puerta de Baldur ocurre en estos mercados no regulados, e incluso los patricios compran desde el interior de literas perfumadas.

Mientras que los vecindarios más pequeños como Tumbledown y Blackgate se encuentran afuera de sus respectivas puertas, la mayor parte de Outer City corre a lo largo de Coast Way mientras se curva alrededor del pie de Duskhawk Hill, entre Wyrms Crossing y la ciudad propiamente dicha. Los residentes de estos barrios no son técnicamente ciudadanos y no reciben representación en el gobierno, ni reciben el beneficio de las fuerzas policiales de la ciudad. El Puño Ardiente rara vez patrulla las Ciudades Exteriores, por lo general emerge solo para perseguir a los residentes de las Ciudades Exteriores por los crímenes cometidos dentro de los muros.

Los desafíos de Outer City conducen a comunidades pequeñas y muy unidas, donde el honor y las conexiones sociales de una persona son lo único que se interpone entre ellos y una muerte rápida.

APROXIMACIÓN A LA CIUDAD

Los visitantes que se acercan a Puerta de Baldur por carretera pasan primero por los destartados barrios de la Ciudad Exterior, cuyo tráfico está rodeado por fogones, puestos de mercado e industrias demasiado ruidosas o repugnantes para los ciudadanos más refinados. Aquí los viajeros deben dejar cualquier montura o bestia de carga de tamaño considerable en uno de los innumerables establos y caravanas antes de pagar las tarifas para atravesar las puertas de la ciudad propiamente dicha. Los viajeros del sur son bendecidos dos veces a este respecto: pagan una vez por el puente en el Cruce de la Sierpe y otra vez más tras haber recorrido el desafío de los vecindarios de la Ciudad Exterior que rodean la Colina del Halcón Polvoriento.

Los viajeros que llegan por el río esperan en el centro de Gray Harbor, bajo la atenta mirada de la Torre Marítima, hasta que uno de los agentes del capitán del puerto se acerca en un rápido esquife. Protegidos por círculos de Oleajes Grises (**veteranos del Puño Ardiente**), estos funcionarios de aduanas evalúan la carga del barco, recaudan impuestos y venden asignaciones de amarres por horas en uno de los muchos muelles y embarcaderos de la ciudad. Los grandes buques también pueden pagar para hacer uso de las maravillosas grúas mecánicas de la ciudad, lo que acelera drásticamente su proceso de descarga.

BARRIOS

Los siguientes vecindarios conforman la ciudad exterior.

Canciones gemelas. Listo para recibir a los visitantes mientras cruzan el río, Canciones Gemelas es famoso por su enorme diversidad de santuarios y lugares de culto, desde pequeños altares e ídolos al borde de la carretera hasta templos en las casas. Si bien aquellos en busca de magia significativa generalmente deben visitar los templos más grandes de la ciudad propiamente dicha, ningún dios es demasiado extraño u oscuro para ser adorado en la expansión divina de Canciones Gemelas, donde ni siquiera el culto (no criminal) de demonios o a los Tres Muertos es perseguido.

Capilla Norte. Capilla Norte, el barrio más tranquilo de las afueras de la ciudad, atiende a aquellos residentes dispuestos a pagar más dinero del habitual por protección al Gremio, a cambio de tener su seguridad y protección.

Fuerte Ápice. Este barrio toma su nombre de la casa señorial blanca en su centro, que alberga el enclave de gnomos más grande de la ciudad. De espíritu libre y hogar de hordas de artistas, el vecindario probablemente atraería a la gente moderna de la ciudad y dejaría fuera de lugar a los residentes radicales, si no fuera por sus olorosas curtidurías.

Mirada Pétreo. Justo afuera de la Puerta del Basilisco que le da nombre, este barrio está lleno de establos y corrales. Muchos residentes de las afueras de la ciudad que trabajan dentro de la ciudad viven aquí para estar lo más cerca posible de sus lugares de trabajo. Entre ellos se encuentra una importante comunidad de semiorcos.

Paso de la Sierpe. Este enorme puente cruza el río Chionthar. Tiendas y casas rodean los bordes del puente. Consulta "Paso de la Sierpe" para obtener más información.

Pequeña Calimshán. Los habitantes calishitas de esta comunidad amurallada protegen ferozmente su hogar del Gremio y del resto de Puerta de Baldur. El pequeño Calimshan se detalla con más detalle en "[Pequeño Calimshan](#)".

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA CIUDAD EXTERIOR

d20	Encuentro
1-6	sin encuentro
7-10	Interacción inofensiva (tira en la Tabla G)
11-16	Habitantes (tira en la Tabla H)
17-20	Amenaza (tira en la Tabla I)

TABLA G: INTERACCIONES INOFENSIVAS EN LA CIUDAD EXTERIOR

d12	Interacción
1	Un miembro del equipo Gravemaker del cementerio Cliffside pregunta con calma si el grupo vio pasar a una mujer con un vestido pasado de moda. Si se le presiona para obtener más detalles, dice que ella era "transparente".
2	Un sacerdote de la Iglesia de la Última Esperanza ruega al grupo que ayuden a encontrar a un paciente que se ha extraviado.
3	Un hacha obviamente mágica amenaza a los transeúntes mientras flota calle abajo. El propietario del Hacha danzante de Danthelon lo persigue (consulta "Hacha Danzante de Danthelon", para obtener más información).
4	Ubis Garynmor de Garynmor Stables and Menagerie va de callejón en callejón, ululando. Si se le pregunta qué está haciendo, admite de mala gana que algo se soltó de su establo.
5	Un semielfo demacrado, Jaemus Exheltarion del matadero Hamhocks, admira abiertamente la oreja izquierda de un personaje y se ofrece a comprarla por 15 po.
6	Un miembro de Little Calimshan's Right Pashas intenta vender a los personajes algunos brownies recién hechos, elaborados con la receta secreta de su abuela, para recaudar dinero para la fiesta de cumpleaños de un niño. Los brownies cuestan 1 cp cada uno y están riquísimos.
7	Jonas Goodnight, propietario del Oasis Theatre, elogia dramáticamente la fiesta, invitándolos a protagonizar su próxima increíble producción teatral.
8	Un astrónomo con los ojos llorosos se une al grupo mientras observa con temor los cielos. Si se le pregunta, señala hacia el cielo y susurra: "Las estrellas no están bien. Se acercan tiempos oscuros".
9	Varios gnomos medio desnudos y risueños están cubiertos de pintura corporal y conducen un artilugio con ruedas por la calle. El dispositivo es una obra de arte móvil creada en Whitkeep Hostel y titulada "The Patricios".
10	Un grupo de oficiales de El Puño Ardiente, obviamente borrachos, se alejan a trompicones de un bar de Wym's Crossing. Intentan en vano iniciar una pelea con el grupo, luego se disculpan y se alejan.
11	Un miembro precoz de los Gateguides pregunta al grupo si quieren ganar algunas monedas rápidamente. Si es así, les pide que creen una distracción para que algunos soldados de El Puño Ardiente dejen de acosar a una familia de refugiados recién llegada a la que está ayudando.
12	Un comerciante y un guardia de la puerta discuten sobre cómo medir y comparar con precisión los tamaños de un burro inusualmente pequeño y un pavo real excepcionalmente grande. Piden la opinión de algún miembro del partido que pasa.

TABLA H: HABITANTES DE LA CIUDAD EXTERIOR

d10	Habitantes
1	2d4 matones calishitas y 2d4 matones tezhirianos se maldicen entre sí, listos para pelear
2	1d6 gnomos plebeyos del albergue Whitkeep arrojan tomates a los transeúntes que hacen alarde de su riqueza.
3	1d4 bandidos viajan a caballo robados de un corral
4	2d4 Los guardias del Puño Ardiente, fuera de servicio o dirigidos a otra parte, ignoran los crímenes obvios
5	1d4 patricios (nobles humanos) y 2d8 guardias
6	1d4 ladrones (espías) reparten folletos para el Teatro Oasis
7	1d4 plebeyos pastoreando 2d8 cabras y un pavo real (usa el bloque de estadísticas del buitre)
8	2d6 mendigos (plebeyos)
9	1 oficial de El Puño Ardiente (caballero) y 2d4 soldados de El Puño Ardiente (veteranos) que se dirigen hacia o desde Wym's Rock
10	2d6 miembros de la tripulación Crossers o Gravemakers (plebeyos) en patrulla callejera

TABLA C: AMENAZAS EN LA CIUDAD EXTERIOR

d10	Habitantes
1	2d4 ratas gigantes
2	1 capitán bandido y 1d6 bandidos exigen un impuesto de "uso de la calle"
3	1d6 carteristas del gremio (espías)
4	1d4 demonios recogiendo cadáveres abandonados en la calle
5	2d6 esqueletos escaparon del cementerio Cliffside
6	Un hacha voladora de doble hoja que aterroriza a los transeúntes (el estribo envuelto en ilusión del Hacha danzante de Danthelon)
7	1 cockatrice que escapó de Garynmor Menagerie
8	1d6 estirgos
9	1d4 chacalweres que viven en Little Calimshan
10	El escuadrón Dead Three (4 puños de Bane , 3 espadas nocturnas y 2 necrómitas de Myrkul) intenta capturar a uno o más residentes de la ciudad, con la esperanza de torturarlos o rescatarlos.

Pezuña de cerda. Aquí, expatriados de docenas de naciones remotas se mezclan con razas que van desde hombres lagarto hasta svirfneblin entre los aromas de succulentos alimentos cocinados y los llamados de animales extraños, uniéndose contra una ciudad que los ve como forasteros.

Puerta Negra. El asentamiento de la Ciudad Exterior más allá de la Puerta del Dragón Negro, Blackgate, sirve a quienes viajan hacia y desde Aguas Profundas en Trade Way. Enormes establos atienden a las monturas de los viajeros, mientras que una comunidad de herreros enanos escudo atrae con su habilidad incluso a los residentes de la Ciudad Alta.

Rivington. Este pueblo autónomo de pescadores y molinos impulsados por el río es el primer vecindario que encuentran los viajeros que se acercan desde el sur. Dominado por una pandilla local llamada las Ratas de Rivington, también es un paraíso para el contrabando gracias a su acceso al río.

Ruinoso. Retirado y con vistas al río, este barrio perpetuamente brumoso alberga el cementerio del Acanalado.

GUÍA DE LA CIUDAD EXTERIOR

Los sueños florecen y mueren en la Ciudad Exterior, que muchos dicen que contiene lo mejor y lo peor de Puerta de Baldur. Las siguientes son algunas de las ubicaciones más conocidas e infames de Outer City.

BALDURAN MIRA AL MAR

Poco después de que Balduran desapareciera por última vez, apareció esta estatua en los acantilados de la Cuesta. La estatua, dos veces más grande que un hombre real, tiene un extraño parecido con Balduran, entrecerrando los ojos hacia el oeste sobre la ciudad y el río. Si bien su repentina llegada creó cierto revuelo, la mayoría asumió que era simplemente un tributo al gran hombre, hasta que una mañana, varios meses después, los transeúntes notaron que una de las manos de la estatua se había levantado para protegerse los ojos. Los eruditos inmediatamente comenzaron a estudiar la estatua y descubrieron que al amanecer del primer día de cada nuevo año, la estatua parpadea y cambia de posición en un abrir y cerrar de ojos. Aunque siempre mira hacia el oeste, la línea precisa de su mirada puede cambiar hasta treinta grados y puede mirar a través de un catalejo, pararse con las manos en las caderas, señalar con la mano abierta, etc.

Durante siglos, la teoría predominante fue que Balduran todavía vivía en algún lugar lejano al oeste, y la estatua seguía sus movimientos. Sin embargo, hace una generación, un caballero de Oghma juró seguir la línea de la mirada de la estatua tanto como fuera necesario para descubrir la verdad. Su viaje fue más corto de lo esperado. En un bosque a sólo unos kilómetros al oeste de la ciudad, se encontró con un edificio cilíndrico de piedra, cuya puerta abierta revelaba unas escaleras que conducían al suelo del bosque. En lo alto del edificio, una estatua más pequeña de Balduran le devolvía la mirada por donde había venido. Impedido de entrar por un patrón de luces mágicas que no pudo identificar, el caballero corrió de regreso a la ciudad para reunir más eruditos; sin embargo, cuando regresó, la estructura ya no estaba.

Desde entonces, la estructura en el bosquecillo, sobre la cual en las historias populares se usa el apelativo de Tumba de Balduran, ha sido descubierta otras tres veces, cada una de ellas en una localización diferente, pero en ninguna de estas ocasiones nadie ha conseguido entrar.

CEMENTERIO DEL ACANTILADO

El valor de la tierra y la enorme densidad de población en Puerta de Baldur significa que sólo los patricios más ricos pueden permitirse el lujo de enterrar a sus muertos dentro de la ciudad, enterrándolos en catacumbas debajo de los templos de la ciudad o en criptas familiares en sus propios terrenos. Para todos los demás, está el innoble Santuario del Sufrimiento o los cementerios dispersos fuera de la ciudad. El más grande de estos últimos es el cementerio junto al Acantilado, ubicado en el barrio de la Cuesta y que emplea a muchos residentes locales como sepultureros, canteros, funerarios y dolientes profesionales.

Hace mucho tiempo, el cementerio era una finca vacía propiedad de la familia mercantil Szarr, con sólo unas pocas criptas familiares cerca de los acantilados. Cuando un rival comercial asesinó a toda la familia en sus camas, nadie estaba ansioso por mudarse a su antigua mansión, y la ciudad decidió convertir la finca en un enorme cementerio que actúa como el principal depósito de cadáveres de Puerta de Baldur.

El cementerio en sí es un laberinto de criptas y monumentos, cuya organización es casi imposible de discernir para los forasteros, ya que los osarios de múltiples cámaras de comerciantes ricos y señores piratas se ciernen sobre las simples placas y los símbolos sagrados de madera podrida de los pobres. Los sistemas de cavernas naturales se han ampliado y apuntalado para crear criptas extensas, pero a lo largo de generaciones los mapas se han perdido o se han actualizado deficientemente, y no es raro que un sepulturero se encuentre golpeando la madera de un ataúd donde no debería haber ningún ataúd, o cayendo a través de él. En un tramo olvidado de túnel. El robo desenfrenado de tumbas por parte de bandidos y seguidores de Myrkul obsesionados con la nigromancia sólo aumenta el caos, ya que los cuerpos son exhumados y enterrados nuevamente donde sea conveniente. Lo más significativo es que hace décadas un gran deslizamiento de tierra arrojó una gran parte del acantilado del cementerio al río, provocando que las casas de huesos y marcadores restantes se movieran e inclinaran, al tiempo que exponía al aire numerosas criptas y túneles de tumbas, lo que provocó una nueva oleada de saqueos de tumbas. Aunque los Baldurianos rara vez entierran a sus muertos con objetos de valor, y muchas de las ganancias más fáciles ya se han llevado, es de conocimiento común que algunos de los mayores tesoros de siglos pasados todavía yacen sepultados con sus héroes, con sus lápidas limpiadas anónimamente por el viento y la lluvia.

Vigilando todo esto está el poderoso equipo de los Sepultureros. Mucho más que simples cuidadores y trabajadores, los Sepultureros protegen a los muertos (y al Barrio de la Cuesta) de las amenazas. Con tanta muerte concentrada en un solo lugar, los muertos vivientes son un problema constante. Los esqueletos y los aparecidos suelen salir espontáneamente de sus tumbas, mientras que los demonios y los espectros se esconden en criptas y catacumbas, atraídos por el olor de la carne en descomposición. Los espectros se esconden en sus tumbas durante el día, mientras que los espectros aterrorizan a los mortales desprevenidos. Sofocar tales amenazas antes de que puedan aprovecharse de los ciudadanos es el trabajo principal de los Sepultureros, y aunque legítimamente están orgullosos de su destreza, su líder Leone Wen (una **Caballero** humana legal buena), una servidora de Torm, siempre está buscando nuevos reclutas o contratistas para unirse a ellos en su cruzada. El equipo opera desde la antigua mansión Szarr medio quemada en el centro del cementerio, cuyas salas enmohecidas supuestamente todavía están infestadas por los fantasmas de los Szarr asesinados, aunque las historias siguen divididas sobre si los fantasmas se aprovechan de los Sepultureros o los ayudan en su deber.

ESTABLOS Y CASA DE FIERAS DE GARYNMOR

Como los caballos y otras bestias de carga no están permitidos dentro de las murallas de la ciudad, la Ciudad Exterior está repleta de establos y mozos de cuadra, que van desde corrales embarrados hasta graneros más bonitos que la mayoría de las posadas. De estos, el más grande es Establos de Garynmor, que ofrece el beneficio único de operar ubicaciones tanto en los barrios de Ojos de Piedra como en Puerta Negra; los viajeros que pasan por allí tienen la opción de dejar sus bestias en un lado de la ciudad y recogerlas en el otro, después de que los mozos de cuadra las hayan transportado por el exterior de las murallas. Los establos también son inusuales por su disposición a alquilar monturas a los residentes de la ciudad que necesitan transporte, reduciendo la necesidad de que los habitantes de la ciudad tengan sus propios caballos. Sin embargo, la verdadera joya que distingue a los Establos de Garynmor es su colección de animales.

Un ex viajero mundial, Ubis Garynmor (un humano caótico bueno **plebeyo**) siente desde hace mucho tiempo una fascinación por las bestias exóticas y, habiendo desarrollado ya la infraestructura para cuidar de un gran número de animales comunes, le resultó bastante fácil ampliar el alcance de su establecimiento. Su colección de animales en Ojos de Piedra contiene una variedad de criaturas raras, tanto mundanas como mágicas, desde una **cocatriz** envejecida y dos **hipogrifos** con alas recortadas hasta un **oso lechuza**. Siempre en busca de nuevas atracciones, paga felizmente a los aventureros por especímenes sanos de criaturas raras, y a veces revende las especies más pequeñas y menos peligrosas. Si bien la casa de fieras es popular entre la gente de la ciudad que paga unas cuantas monedas de cobre para ver a las criaturas, muchos vecinos temen que Ubis no se toma la seguridad lo suficientemente en serio y que su deseo de mirar a bestias tan peligrosas podría llevarlas a liberarse y arrasara la ciudad. distrito.

HACHA DANZANTE DE DANTHELON

Esta tienda de dos pisos vende todo lo que un aventurero pueda necesitar, desde armas y armaduras hasta botes de remos y jaulas móviles para monstruos. Presidiendo los abarrotados estantes está Entharl Danthelon, un enano neutral bueno **Plebeyo** que afirma haber sido un aventurero, como lo demuestra el hacha voladora mágica que protege su tienda por la noche. Los clientes inevitablemente disfrutan de la historia de la agradecida princesa elfa que le encantó el hacha como recompensa por una atrevida aventura emprendida en su nombre.

En verdad, el "hacha danzante" de Danthelon es en realidad una **estirge** amaestrada envuelta en la ilusión de un hacha de doble hoja, que Danthelon suelta cada noche. La ilusión es cortesía de Yssra Brackrel, una **Maga** semielfa neutral y brillante estilista que alquila el ático de la tienda. El carácter cascarrabias de Yssra es tan legendario como el hacha voladora de la tienda, y cualquiera que busque simplemente su hechizo está sujeto a una crítica franca y poco halagadora de su peinado actual.

Si bien es posible que Danthelon nunca haya sido un verdadero aventurero, le encanta asociarse con ellos y constantemente mantiene sus oídos abiertos a rumores y oportunidades, que felizmente transmite a los clientes que pagan. Por el momento, está obsesionado con los informes de un grupo de contrabandistas que recientemente desaparecieron en los túneles de Las Vetas del Río junto con un cofre lleno de valiosas pociones mágicas, y alienta con entusiasmo a sus compradores a investigar y luego regresar para contarle la historia.

HOSTAL FUERTE ÁPICE

En una ciudad que a menudo se considera austera y peligrosa, el Alcázar Blanco es una chispa de luz y ligereza. Construida por un rico operador de caravanas que perdió su fortuna a causa de los ataques de monstruos, esta casa señorial de paredes blancas fue rápidamente superada por ocupantes ilegales y ahora ha pasado la mayor parte de un siglo como una comuna de artistas exclusivamente gnomos. Aunque sólo se invita a los gnomos a alquilar uno de los treinta y siete apartamentos tipo estudio de la mansión, los Baldurianos de todas las razas son bienvenidos a socializar en las infames fiestas surrealistas del lugar o asistir a sus conciertos y eventos artísticos poco convencionales. Como tal, el albergue se ha convertido en el punto central de reunión de los radicales y revolucionarios de la ciudad, así como de muchos artistas y soñadores.

Una de las críticas más abiertas del gobierno de la Puerta en el vecindario, Pernilla "Plebe" Cabrenock, una gnomo de las rocas caóticas neutral **Capitán de Bandidos**, se ha asociado con un

inventor y arcanista excéntrico llamado Ardryn Deagle, un gnomo de las rocas caótico bueno **Mago**. Los rumores difundidos por la propia Prole sugieren que casi han completado un invento mágico que "finalmente eliminará los lazos del capital y liberará a la gente para prosperar", pero la seguridad en torno al proyecto ha sido inusualmente estricta, manteniendo incluso a muchos miembros de la comuna. en la oscuridad. Si bien la mayoría de la gente asume que esto es simplemente una nueva y extraña crítica a los patricios de la ciudad, tanto al Gremio como al Puño Ardiente les encantaría infiltrarse en el proyecto de los revolucionarios y asegurarse de que no represente una amenaza para el status quo.

IGLESIA DE LA ÚLTIMA ESPERANZA

Esta combinación de capilla y asilo en el vecindario de Canciones Gemelas ha ofrecido durante mucho tiempo santuario para personas deprimidas y con enfermedades mentales. Los pocos asistentes no atribuyen la fe a ningún dios en particular, pero ensalzan las virtudes de la meditación y cualquier fe tranquila que los visitantes puedan traer consigo.

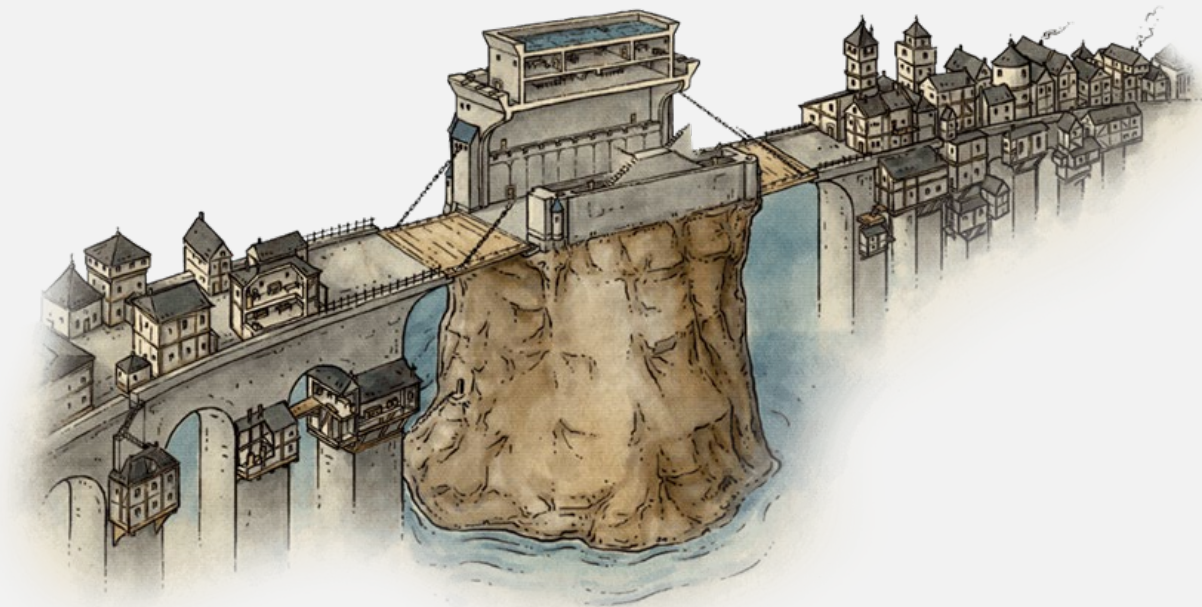
Son pocos los que buscan por sí solos los servicios de la iglesia. Más bien, la mayoría de los que vienen a vivir a la iglesia tienen una habitación alquilada por una familia interesada o reciben una invitación un tanto misteriosa (y generalmente inesperada) de la superintendente del instituto, la Madre Aramina, una humana legal buena **Sacerdotisa**. Aramina es una ex juramentada de Candelero que trasladó su estudio de psicología de toda su vida de lo académico a lo clínico. Cómo averigua la Madre Aramina la angustia de las personas y bajo qué circunstancias ofrece alojamiento y comida gratis en sus instalaciones es un misterio, pero hasta el momento, nadie ha descubierto ningún ángulo siniestro de su trabajo. De hecho, se sabe que la Madre Aramina contrata intermediarios empáticos para ayudar a sacar a los necesitados de condiciones destructivas. Sin embargo, a pesar de su caridad, la Iglesia de la Última Esperanza no es amada universalmente. Los Sin Fe, la cofradía asociada al Gremio en Canciones Gemelas, ve un tesoro de habitantes ricos de la ciudad y no sacerdotes indecisos entre ellos, objetivos maduros para planes de protección, secuestros y todo tipo de complots. Actualmente ninguno de los pacientes de la Iglesia está en peligro,

MATADERO DE HAMHOCKS

Este enorme complejo de corrales, graneros y mataderos es el matadero y matadero más grande de Puerta de Baldur. Ubicada en el barrio de Ojos de Piedra para ser conveniente para los carniceros de la ciudad, la instalación tiene una relación generalmente conflictiva con los establecimientos vecinos, ya que otros pastores y meseros afirman que el omnipresente olor a sangre pone nerviosos a sus animales. Sin embargo, son los propios ciudadanos los que deberían estar nerviosos, ya que recientemente el matadero pasó a tener una nueva dirección.

Buscando sembrar el miedo y el caos, los cultistas de los Tres Muertos se han infiltrado en el matadero y han comenzado a asesinar gente por toda la ciudad, dejando a las víctimas en un callejón detrás del Jabalí Sonriente en Cumbre Florida. Para avivar aún más las llamas, el culto corta los cadáveres en las muñecas y les inflige una herida desgarradora, lo que da lugar a rumores de que los asesinatos son el resultado de un asesino en serie sobrenaturalmente mortal.

Pasque Enrial, un **Guantelete Negro de Perdición**, es el cerebro del culto. Diseñó la muerte del antiguo propietario del matadero para poder hacerse cargo, pensando que la sangre constante, los



despojos y los gritos de los animales proporcionarían una cobertura adecuada para las actividades asesinas del culto. Desde entonces, ha ido despidiendo lentamente a los trabajadores existentes y reemplazándolos con cultistas leales a la misión del grupo. Lo ayudan Corian Khee, un **calavera de Bhaal**, que pasa los días aplastando cráneos de ganado con un enorme martillo y las noches liderando las operaciones de campo de los asesinatos del culto, así como Jaemus Exheltarion, un semielfo **maestro de almas**. De los tres, Jaemus es el menos convincente en su papel como nuevo contable del matadero, ya que saluda a los clientes con una mirada espeluznante, lee abiertamente tomos de aspecto extraño y pasa demasiado tiempo en el casillero de trofeos de la secta, una cámara frigorífica. instalación donde utiliza piezas recolectadas de víctimas y ganado para construir un golem de carne con cabeza de carnero.

PASO DE LA SIERPE

Este vecindario está formado en realidad por dos puentes enormes, cada uno de los cuales cruza la mitad del río Chionthar y que se unen en la Roca de la Sierpe, un islote alto y rocoso en el centro. Si bien El Puño Ardiente mantiene una fortaleza en la isla para cobrar impuestos a los viajeros a lo largo del Camino de la Costa y controlar el acceso a la ciudad en tiempos de problemas, los puentes en sí son presa fácil para los ocupantes ilegales. Destartaladas viviendas de madera, tabernas y tiendas se agolpan a ambos lados de los arcos de piedra, asomándose sobre la estrecha carretera que los separa. Aún más se aferran a los lados de los puentes, anclados entre sí o en voladizo sobre el agua. La tendencia de estas últimas estructuras a caer ocasionalmente al río, arrastrando a sus vecinos con ellos, no es suficiente para disuadir a los residentes que esperan ser los primeros en vender a los viajeros en su camino hacia la ciudad.

Los residentes de Cruce de la Sierpe tienen reputación de libertinos y canallas, incluso entre los miembros de la Ciudad

Exterior, y el vecindario se especializa en bares de mala muerte y salas de juego donde los borrachos beligerantes pueden ser expulsados directamente al río. Al mismo tiempo, también cuenta con una comunidad mediana grande y muy unida, de corazón fuerte, cuyas viviendas de techos bajos y peso más liviano son perfectos para el precario estilo arquitectónico del vecindario.

Si bien el Cruce es famoso por sus tramposos y criminales, los residentes se mantienen unidos y un equipo local llamado Cruzados se asegura de que todas las prácticas depredadoras se apliquen principalmente a los viajeros y nunca a los demás habitantes del puente. Para aquellos que constantemente se niegan a jugar bien con sus vecinos, la respuesta suele ser las Especies de Sweetjen, una precaria tienda al lado del puente cuyo propietario mediano vende discretamente algunas de las drogas más potentes y venenos imposibles de rastrear de la ciudad.

LA PEQUEÑA CALIMSHAM

Hace generaciones, una flota de refugiados calishitas que huían de la guerra en el sur llegó navegando a Gray Harbor. En lugar de abrir sus puertas a los extranjeros, la gente de Puerta de Baldur rápidamente los expulsó de la ciudad, obligándolos a salir por la Puerta del Basilisco en medio de la noche y cobrando impuestos por el privilegio. Desesperados y cansados, los refugiados finalmente encontraron ayuda en un caravanseraí dirigido por un compañero calishita en las afueras de la ciudad. Allí utilizaron la poca riqueza que habían podido traer consigo para construir un nuevo hogar: un asentamiento calishita tradicional que sería precisamente tan amigable con Puerta de Baldur como lo habían sido los Baldurianos con ellos.

Aunque ha pasado mucho tiempo desde ese ignominioso comienzo, las tensiones siguen siendo altas entre Little Calimshan y el resto de la ciudad, particularmente con respecto a los Baldurianos que viven en la ciudad propiamente dicha. A diferencia de la mayor parte de las afueras de la ciudad, donde los vecindarios se mezclan entre sí y nadie puede decir dónde termina uno y comienza el otro, Pequeña Calimshan está claramente definida por paredes de

ladrillo y yeso, de 15 pies de alto, 5 pies de espesor, y rematadas con minaretes de estilo clásico calishita. Estos muros tampoco rodean simplemente el vecindario. La pequeña Calimshan está construida como una ciudad calishita tradicional en miniatura, con su interior dividido en múltiples drudachs (barrios). Cada drudach está amurallado y habitado por una familia o clan particular, con su propio sitio religioso, posada o taberna, mercado, y lugares de industria como herrerías, armerías, curtidurías o molinos. Si bien tal abundancia de muros puede hacer que Little Calimshan parezca rebelde y distante, en realidad es todo lo contrario: los gruesos paseos por los muros actúan como calles elevadas, y los lugareños pueden observar el diseño desde arriba y elegir fácilmente un camino hacia su destino previsto.

Sólo superado por Ancho en el caos y la vivacidad de sus mercados, Little Calimshan abre sus puertas a los forasteros solo unas pocas horas al día. Dentro de su laberinto de bazares, los comerciantes locales tienen casi el monopolio de muchas importaciones del sur, desde sedas y finas hojas de acero calishita hasta tomos de raros conocimientos mágicos, gracias a acuerdos comerciales exclusivos con varias caravanas. Sin embargo, tan pronto como llega la media tarde, los compradores son arrastrados de regreso a las puertas arqueadas, y los únicos no calishitas a los que todavía se les permite entrar en el vecindario son aquellos que se han casado con miembros de una familia de Little Calimshan o se han ganado de alguna otra manera la confianza sagrada de un drudach. residentes. Si bien muchos residentes de Little Calimshan se aventuran en la ciudad más grande por negocios o placer, ni siquiera el Puño Ardiente es capaz de entrar por la fuerza e el barrio convertido en fortaleza y cada Drudach es patrullado por una milicia de jóvenes guerreros solteros (**guardias** armados con cimitarras en lugar de lanzas) llamados amlakkars.

Si bien Little Calimshan presenta una cara unificada al resto de la ciudad, tiene todos los problemas de cualquier asentamiento. La desigualdad de ingresos se hace aún más evidente por la densidad, ya que los pobres viven literalmente al lado de ricos genios aglutinadores. Los aislacionistas mayores chocan con los jóvenes deseosos de una mayor interacción con la ciudad en general. Sin embargo, el problema más importante, con diferencia, es la guerra de bandas que actualmente asola Little Calimshan. Al ver al Gremio fundamentalmente como una organización externa, una pandilla calishita llamada Right Pashas busca expulsar a los agentes del Gremio del inframundo del Pequeño Calimshan. La popular capo de el Gremio, Rilsa Rael, naturalmente se opone a este insulto, y cada noche los residentes cierran sus puertas mientras una guerra territorial de matones y ladrones se desata en sus tejados.

Entre los lugares más famosos de Little Calimshan se encuentra el Calim Jewel Emporium, ampliamente considerado como el mejor joyero de la ciudad y el mejor lugar para cercar gemas robadas, ya que también es la sede del gremio local. Además de albergar foros públicos regulares en su tienda, Rael supervisa tácitamente el Jardín de los Susurros, un laberinto de pantallas de madera y papel donde personas de toda la ciudad pueden comprar y vender secretos con agentes del Gremio y entre sí, hablando a través de las barreras. para mantener el anonimato. También son populares escuelas como la Lámpara del Aprendizaje y la Academia Verdashir, que entrenan lanzadores de hechizos y guerreros en los estilos de su tierra ancestral, permitiendo que sólo



RILSA RAEI

Humanoide Mediana (Humana), Neutral

Clase de Armadura Class 15 (armadura de cuero)

Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)

Velocidad 30 ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Des +6, Sab +2

Habilidades Acrobacias +6, Atletismo +4, Engaño +4, Juego de Manos +6, Percepción +2, Sigilo +6

Sentidos Percepción Pasiva 12

Idiomas Común, canto de Ladrones

Desafío 3 (700 XP) Bono de Pericia +2

Centrada. Si Rilsa daña a una criatura con un ataque de arma, gana ventaja en las tiradas de ataque contra ese objetivo hasta el final de su próximo turno.

Liderazgo táctico. Los aliados de Rilsa a menos de 30 pies de ella no provocan ataques de oportunidad, siempre que puedan escuchar sus órdenes y no sufra la condición de Incapacitada.

ACCIONES

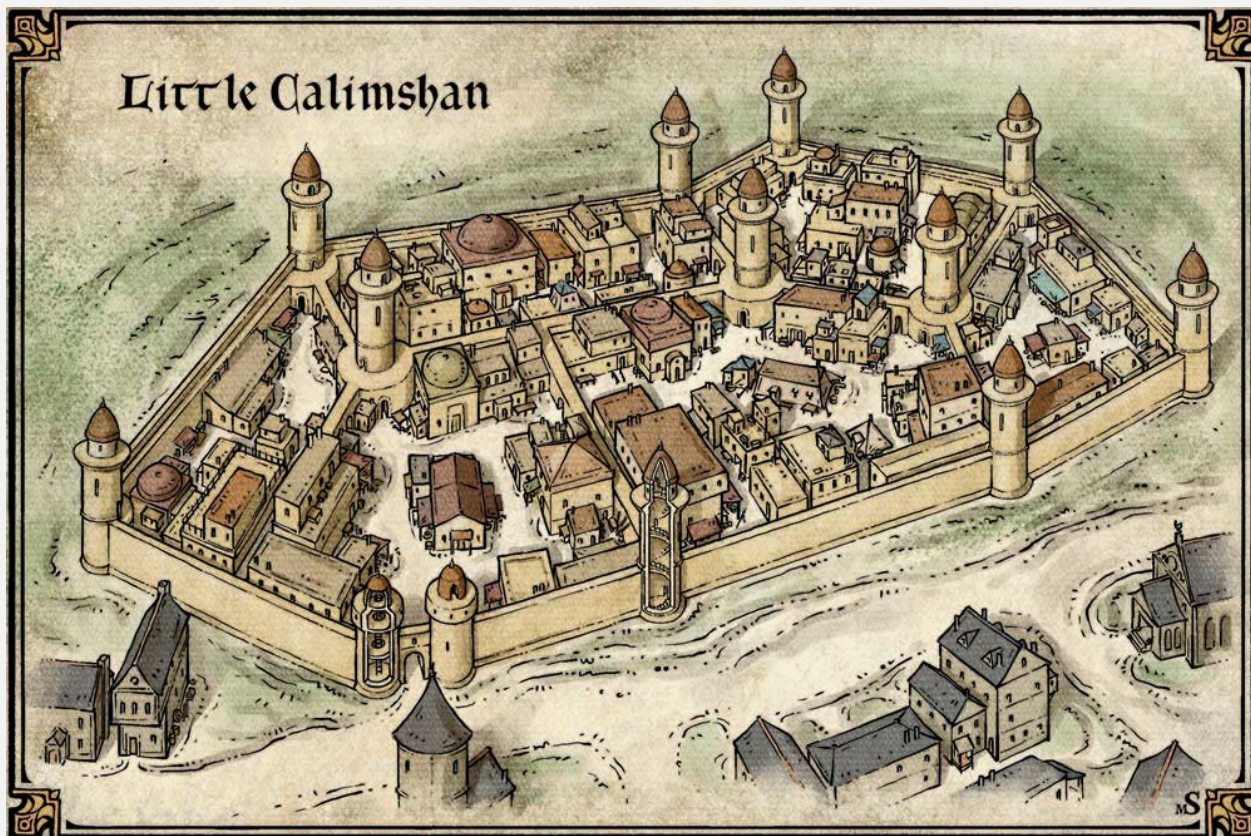
Ataque Múltiple. Rilsa realiza tres ataques de espada corta o daga.

Espada corta. Ataque cuerpo a cuerpo: +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar: 7 (1d6 + 4) daño penetrante.

Daga. Ataque cuerpo a cuerpo o con arma a distancia: +6 para golpear, alcanzar 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Al Impactar: 6 (1d4 + 4) daño penetrante.

ACCIONES BONIFICADAS

Acción astuta. Rilsa puede realizar las acciones de Apresurarse, Destrabarse o Escondarse como acción bonificada.



los forasteros más talentosos accedan a sus archivos o se unan a sus lecciones. Por último hay que destacar el famoso Teatro oasis, visitado por todos los patricios de la ciudad y hogar de las producciones más atrevidas y, a veces, peligrosas de la ciudad.

ROCA DE LA SIERPE

Esta formidable fortaleza se eleva desde el centro del río sobre un islote cubierto de algas, y sus paredes escarpadas son casi imposibles de escalar. Construida por el Puño Ardiente sobre una roca que alguna vez albergó un dragón de bronce, la fortaleza es el primer punto de control en el que Puerta de Baldur cobra impuestos a los viajeros que se dirigen al norte. Cualquiera que quiera cruzar el río a través de los dos enormes puentes de la fortaleza debe pagar el peaje de 5 CP y atravesar la fortaleza a través de un largo túnel central plagado de saeteras y agujeros de asesinato. Entre veinticinco y cincuenta soldados del Puño Ardiente trabajan en el puesto de control, que opera sólo durante el día. Al anochecer, se levantan los puentes levadizos a ambos lados del torreón, deteniendo todo el tráfico y obligando a los que llegan tarde a refugiarse en una de las muchas posadas situadas encima de los puentes en Cruce de la Sierpe hasta la mañana.

La fortaleza tiene cuatro niveles: el nivel del puente, ocupado por el túnel y las oficinas dedicadas a la gestión del tráfico; una armería en el segundo piso llena de aceite, jabalinas y todo lo que los soldados necesitan para resistir un asedio; un tercer piso para alojamiento de soldados; y un nivel de mazmorra de techo alto debajo de los puentes para albergar a los prisioneros temporales y el suministro de pequeñas embarcaciones de la fortaleza (en caso de que la guarnición necesite atravesar puertas fuertemente fortificadas al nivel del río). Los soldados estacionados en la

fortaleza tienden a dividirse en dos categorías: aquellos decepcionados por estar atrapados en el cobro de peaje tan lejos de la ciudad, y aquellos encantados por el trabajo fácil y la oportunidad de divertirse en Cruce de la Sierpe, siendo estos últimos los que se aseguran de que el Puño no patrulla demasiado los puentes vecinos.

El comandante de Cruce de la Sierpe, Skorpin Crane, murió recientemente mientras dormía. Se descartó un juego sucio y el Archiduque Ulder Ravengard estaba a punto de encontrar el reemplazo de Crane cuando fue atraído a una misión diplomática a Elturel. Hasta que se encuentre un reemplazo, el mago defensor de Roca de la Sierpe un **mag**o enano escudo neutral malvado llamado Gardak Horn, ha tomado el mando. Los guardias detestan a Gardak porque utiliza un **homúnculo** para vigilarlos.

TEATRO OASIS

Puerta de Baldur alberga una variedad de pequeños teatros y cabarets, pero ninguno puede compararse con el espectáculo épico del Oasis. El propietario y director del teatro, Jonas Goodnight, un **espía** humano caótico neutral, presenta espectáculos aún más escandalosos que sus atuendos magníficamente elaborados. Las producciones incluyen de todo, desde monstruos vivos hasta poderosas ilusiones mágicas, y al mismo tiempo muestran a los artistas más talentosos de la ciudad. Actores y músicos interpretan sus canciones y monólogos desde lo alto de trapecios en llamas o torres humanas, mientras los acróbatas sorprenden al público con hazañas físicas que rayan en lo sobrenatural.

Incluso los espectadores vulgares que no pueden descifrar el genio artístico de Goodnight pueden apreciar su flagrante ruptura de tabúes, y sus picantes y satíricos guiones de cabaret no dejan títere con cabeza, desde los duques hasta la propia Keene “Nueve Dedos”. El hecho de que estas representaciones a veces salgan terriblemente mal, con monstruos que se sueltan o una pieza rota del equipo que hace que un artista caiga en picado entre la multitud, sólo aumenta la emoción, y tanto los patricios como la gente común compiten por asientos en las representaciones del teatro que solo se realizan por la tarde. Los precios de las entradas los decide Goodnight de forma caprichosa y en el acto, y varían enormemente entre un individuo determinado.

Si bien Goodnight siempre está buscando nuevos artistas, en este momento necesita algo más que un bardo o contorsionista talentoso. El costo de montar sus escandalosos espectáculos lo ha dejado profundamente endeudado, y su necesidad compulsiva de asar a todos los patrocinadores o aliados potenciales de la ciudad no ha ayudado en nada. Con el Gremio listo para intervenir y asumir la propiedad si él no comienza a pagar sus préstamos, necesita recurrir al crimen absoluto o montar un espectáculo más sorprendente que cualquier cosa que haya hecho antes. Tiene una idea, pero para llevarla a cabo, necesitará un grupo de aventureros experimentados y dispuestos a interpretar a las estrellas en la primera aventura con audiencia en vivo del mundo.

VETAS DE RIO

Justo al este de la ciudad, donde se eleva la Colina del Halcón Polvoriento a lo largo del río Chionthar, los remolinos capturados por los afloramientos han perforado la piedra, tallando un laberinto de túneles serpenteantes y desembocando en acuíferos subterráneos. Aunque apenas desvía suficiente agua como para afectar el flujo del río, la red de cámaras sumergidas se ha convertido en una fuente de misterio y leyenda para los lugareños. Si bien la mayoría de los túneles están sumergidos, los cambios en la altura del río a lo largo del tiempo significan que algunos de los túneles y cavernas están secos o solo medio inundados durante largos períodos, lo que los convierte en escondites favoritos para fugitivos, contrabandistas, depredadores acuáticos y amantes de las citas particularmente aventureros. Aunque los rumores susurran que algunos túneles conducen directamente debajo de la Puerta de Baldur, hasta la fecha todas las cavernas cartografiadas son accesibles sólo desde el río, e incluso simplemente subir a la boca de un túnel o dirigir un bote hacia adentro puede ser mortal, ya que los intentos actuales de estrellar los barcos contra los acantilados. Las historias sobre antiguos tesoros en las cavernas inundadas sólo se ven realizadas por las historias del Viejo Cholms, un monstruo del río, que merodea por los túneles. Muchos aspirantes a cazafortunas se han sentido decepcionados al descubrir túneles secos que no contienen más que grafitis toscos, botellas de vino vacías, y **estirges**.

MÁS ALLÁ DE
PUERTA DE BALDUR

Usa las siguientes tablas para determinar quién o qué podrían encontrarse los personajes en los caminos que conducen hacia y desde Puerta de Baldur. Utiliza estas tablas tantas veces como desee.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LOS CAMINOS

d20	Encuentro
1–4	sin encuentro
5–14	Viajeros (tira en la Tabla J, luego tira en la tabla K para determinar la agenda de los viajeros)
15–20	Monstruos (tira en la Tabla L)

TABLA J: VIAJEROS

d12	Interacción
1	3d4 agricultores o ganaderos locales (plebeyos)
2	1d4 mercaderes extranjeros (plebeyos) y 3d6 guardias viajando en caravana
3	1d6 eruditos (plebeyos)
4	3d6 migrantes o refugiados (plebeyos)
5	2d4 soldados del Puño Ardiente (veteranos)
6	Familia de 1d4 patricios (nobles) en un carruaje tirado por dos caballos de tiro , con 2d6 guardias a caballo como escolta.
7	2d4 mercenarios a sueldo (matones)
8	1d6 peregrinos religiosos (acólitos)
9	1d6 agentes del gremio (bandidos)
10	1 archimago acompañado de un guardián del escudo
11	1d6 animadores (plebeyos)
12	1 gladiador conduciendo un buey, que arrastra un carro de prisión que contiene una medusa con una capucha de arpillera sobre la cabeza y grilletes en las muñecas.



TABLA K: AGENDA DE LOS VIAJEROS

d10	Dirigiéndose a Puerta de Baldur para...
1	encontrar un mecenas para un nuevo proyecto artístico o empresarial
2	Advierten a las autoridades de una posible amenaza a la ciudad.
3	buscar innovaciones de la Iglesia de Gond
4	comprar bienes que son ilegales en otras comunidades
5	reabastecerse y luego dirigirse a un destino lejano por mar
6	ganar dinero para viajar a otros lugares por tierra
7	iniciar un negocio innovador
8	compre un texto poco común y luego viaje a Candelero
9	emprender una aventura criminal con el gremio
10	encontrar un mecenas para un nuevo proyecto artístico o empresarial

TABLA L: MONSTRUOS EN LOS ALREDEDORES

d12	Encuentro
1	1d6 hombres lobo disfrazados de mendigos humanos o de una manada de lobos
2	2d4 esturiones
3	1d4 ettercaps y 1d4 arañas gigantes
4	3d6 kobolds
5	1 goblin jefe y 3d6 goblins
6	1 driada y 1d4 duendes acechando en un árbol
7	1d4 ankhegs que emergen del suelo
8	1 basilisco
9	1d4 chacales hombre disfrazados de mendigos, artistas o comerciantes humanos
10	1 capitán hobgoblin y 3d6 hobgoblins
11	1 gnoll líder de la manada y 3d6 gnolls
12	1 guiverno

TRASFONDOS DE PERSONAJE DE PUERTA DE BALDUR

Esta sección presenta nuevos trasfondos adecuados para crear personajes de Puerta de Baldur, junto con notas sobre la adaptación de personajes que tienen trasfondos extraídos del *Manual del Jugador*.

Este material está destinado a ser una herramienta para ti, el DM. Una vez que los jugadores hayan decidido los antecedentes de sus personajes, revise el material aquí. Algunos fondos tienen al menos una característica variante nueva que vincula el fondo con un grupo en Puerta de Baldur, proporcionada para brindar a los personajes una conexión adicional con la ciudad. Los personajes pueden optar por reemplazar la característica estándar de su trasfondo con una de estas características variantes. Cada trasfondo también incluye una característica adicional que marca a un personaje como nativo de Puerta de Baldur y familiarizado con la ciudad, tanto con sus calles como con sus cicatrices. Estas funciones adicionales se denominan "funciones de Puerta de Baldur". Si bien las características de fondo de un personaje son ampliamente útiles, los efectos de una característica de Puerta de Baldur solo se pueden usar mientras el personaje está en Puerta de Baldur, aunque, a discreción del DM, podrían tener efectos aplicables en situaciones similares a las de Puerta de Baldur. Estas funciones basadas en la localización no reemplazan otras

funciones; un personaje los obtiene simplemente por estar familiarizado con Puerta de Baldur. Si un fondo presenta múltiples características de Puerta de Baldur, obtienes todas las características asociadas con ese fondo, o tantas como desees.

La sección "Secretos Oscuros" presenta un crimen o pecado que podría obligar a una de las partes a unirse o ser la base de sus actos. Una vez que los jugadores hayan resuelto sus antecedentes individuales, dales la oportunidad de elegir un oscuro secreto. Este secreto podría tener ramificaciones emocionantes u siniestras a medida que se desarrollen las aventuras del grupo.

ACÓLITO

Se dice que todas las religiones del mundo tienen un creyente en Puerta de Baldur. No sólo se tolera la mayoría de las religiones establecidas, incluso si algunas de ellas, incluidas la mayoría de las fe abiertamente malvadas, son relegadas al barrio de Canciones Gemelas en la Ciudad Exterior, sino que constantemente llegan nuevas, llevadas por viajeros y proselitistas de tierras lejanas. Un personaje con estos antecedentes podría aspirar a cosas mayores, no para sí mismo, sino para su fe.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: COMUNIDAD RELIGIOSA

Estás estrechamente conectado con la comunidad religiosa de Puerta de Baldur. Sabes si una deidad tiene seguidores en la ciudad y en cualquier lugar donde la fe se congregue abiertamente y en los vecindarios que esos fieles suelen habitar. Si bien esto no es extraordinario para la mayoría de las religiones más importantes de la ciudad, hacer un seguimiento de los cientos de religiones que traen consigo los recién llegados no es tarea fácil.

ANIMADOR

Desde los espectaculares cantantes y acróbatas del Oasis Theatre hasta las pantomimas y titiriteros de sombras de Ancho, Puerta de Baldur alberga una colorida variedad de artistas. Los buenos actos siempre pueden encontrar audiencias dispuestas, y el flujo constante de viajeros significa que siempre están de paso tanto nuevos espectadores como nuevos espectáculos.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: PASE VIP

Has aprendido que la mayor parte del verdadero negocio del entretenimiento (o cualquier otro negocio) ocurre detrás de escena. Es fácil para usted determinar qué tipo de audiencia asiste a cada lugar, como cómo los rudos se reúnen en la Sirena Ruborizada o cómo los atrevidos patricios se congregan en el Yelmo y la Capa. Después de una actuación exitosa, es posible que conozca a un miembro entusiasta de la multitud: alguien de una ocupación o clase social que frecuenta el establecimiento. Este contacto estará encantado de hablar con usted y escucharlo.

ARTESANO DE GREMIO

En Puerta de Baldur existen numerosos gremios y asociaciones profesionales que cubren todos los oficios y disciplinas imaginables, desde sepultureros hasta prestamistas.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: CORTESÍA PROFESIONAL

Estás familiarizado con las cofradías de la ciudad, sus territorios y la política entre tripulaciones. Elige uno de los tres distritos de Puerta de Baldur: la Ciudad Alta, la Baja Ciudad o la Ciudad Exterior. Este es el distrito donde realizas la mayor parte de sus



negocios. Siempre que necesites información sobre algo en uno de los vecindarios de ese distrito, puedes buscar miembros del equipo en esa área y conocer los chismes locales. También puedes obtener acceso sin obstáculos a casi cualquier banco, sala de gremio, lugar de negocios, asilo o lugar de reunión de cofradías en tu distrito.

CHARLATÁN

Todo el mundo siempre está intentando echarle una mano a alguien en Puerta de Baldur. El estafador de un grupo puede ser el revolucionario de otro. O tal vez solo lo haces por ti mismo. En cualquier caso, los personajes con este trasfondo tienen un plan para triunfar; lo único que necesitan es audacia y un poco de tiempo.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: HEREDERO PERDIDO

Conoces bien los gestos y la idiosincrasia de los patricios Baldurianos y otros nobles, y los imitas con la suficiente fluidez como para convencer incluso a los jefes de familia más presumidos de tu autenticidad. Eres hábil para hacerte pasar por el heredero perdido hace mucho tiempo de algún linaje patricio imaginario o extinguido.

Debido a tu habilidad para hacerte pasar por patricio, tienes una ficha de Vigilancia que te permite entrar solo a la Ciudad Superior de Puerta de Baldur. Es posible que puedas engañar a otros contigo o incluso convencer a los miembros de la Guardia de que eres un patricio. Sin embargo, cualquier prueba verdadera de su autenticidad probablemente revele su engaño.

CRIMINAL

Ningún criminal de carrera en Puerta de Baldur opera sin estar al tanto del Gremio. Algunos mantienen cuidadosamente un perfil bajo, llevando sólo de vez en cuando una carga de contrabando con mercancías legítimas, o sólo rompiendo rodillas cuando es plausible afirmarlo como un acto de venganza personal. Otros se unen a equipos para protegerse o al propio Gremio. Algunos ex miembros del Gremio han sido expulsados de la organización debido a su incompetencia o después de ofender a un miembro más poderoso, y ahora buscan sobras para sobrevivir.

ORIGENES DE CRIMINALES

d8 Orígenes

- 1 Paralizaste al primo de un capo del gremio sin darte cuenta de la conexión. Conseguiste que el Gremio retrocediera en las demandas de tu muerte ofreciéndote enmendar trabajando para los criminales, pero aun así el capo todavía planea una venganza personal.
- 2 El Gremio se hizo cargo de su negocio familiar, lo destruyó y quemó el edificio para obtener dinero del seguro. A ti también te llevaron al crimen, pero nunca trabajarás para el Gremio. Te complace especialmente atacar a sus objetivos primero, avisar a las víctimas de la estafa y frustrar sus planes.
- 3 Siempre se ha tratado de dinero. No te pagan lo que vales, trabajando para alguien que tiene más de lo que merece. Pero el Gremio te ofreció una manera de solucionarlo. Continúas haciendo lo que siempre has hecho (trabajo de guardia, trabajo portuario, contabilidad comercial), pero lo que aprendes lo transmites al Gremio.
- 4 La desigualdad de Puerta de Baldur te ha llevado a tomar el asunto en tus propias manos. Robas a los patricios y a los residentes ricos de la Baja Ciudad, canalizando el dinero a través de fachadas caritativas para ayudar a los necesitados.
- 5 Te metiste en el crimen como un patricio aburrido que buscaba emoción. Tu familia no tiene idea de tus actividades, y el Gremio tampoco. Si alguno de ellos alguna vez se entera, su vida tal como la conoce se acabará.
- 6 Un amigo cercano o un familiar se unió al Gremio y desapareció misteriosamente. Te has abierto camino hasta los rangos inferiores con la esperanza de descubrir qué les pasó.
- 7 Siempre quisiste ser miembro del Gremio. Cuando era niño, admiraba la arrogancia de los miembros del Gremio, su vestimenta llamativa y su competencia, todo lo cual los marcaba como diferentes de los demás adultos que conocía. Tan pronto como pudiste, te uniste a la organización.
- 8 Para usted, esto es sólo una manera de ganarse la vida. Vas a trabajar, haces lo que hay que hacer y te pagan. Cualquiera que persiga el crimen para buscar emociones fuertes, contraatacar a autoridades injustas o cualquier otra cosa son aficionados y es probable que te arresten o te maten por su idiotéz.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: VÍNCULOS CRIMINALES

En Puerta de Baldur, el crimen es un negocio más. Como resultado, puedes concertar una reunión con un operativo de bajo rango de casi cualquier empresa, familia patricia, cofradía, institución gubernamental o, ciertamente, el Gremio. Este agente lo escuchará y, a su discreción, tomará su información o solicitará su cadena de mando. Estas reuniones casi siempre ocurren en lugares sombreados.

ORÍGENES DE CRIMINALES

Los delinquentes son omnipresentes en Puerta de Baldur. Si lo deseas, puedes tirar en la tabla de Orígenes criminales para encontrar un evento que inició tu vida criminal.

ERMITAÑO

Si bien a algunos les puede parecer extraño encontrar ermitaños en una ciudad bulliciosa, otros saben que a veces la soledad más profunda existe en medio de una multitud. Puerta de Baldur alberga un puñado de almas que logran encontrar aislamiento en medio de su tumulto.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

LA VERDADERA CIUDAD

Ya conoces la Puerta de Baldur que la mayoría de los Baldurianos ignoran, el mundo de los desafortunados y sin hogar. Sabes adónde ir en la Baja Ciudad y en la Ciudad Exterior para mantener el anonimato. En estos campamentos de barrios marginales y callejones, puedes tener una cama húmeda y una mala comida, pero también cierto grado de privacidad y sin preguntas. Vivir aquí no es cómodo, pero es poco probable que alguien te encuentre, y puedes quedarte todo el tiempo que quieras.

ORÍGENES DE ERMITAÑOS

Cualquier cantidad de elecciones personales o circunstancias desafortunadas podrían haberlo llevado a alejarse de la sociedad. Puedes, si lo deseas, elegir o tirar un evento de origen de la tabla de Orígenes de Ermitaños.

ERUDITO

Puerta de Baldur tiene una modesta comunidad académica centrada en las bibliotecas del Salón Alto y los diversos templos dedicados a los dioses del aprendizaje y la innovación. Conferenciantes, investigadores e historiadores participan con académicos de Candelero que pasan en un animado intercambio de ideas, debatiendo y colaborando en salas llenas de libros en toda la Ciudad Alta y Baja. La ciudad también está plagada de oportunidades para el estudio arcano, aunque sus maestros están dispersos en las moradas de magos individuales y carecen de comunidades concentradas.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: CORREVEIDILE

A través de su interacciones personales y los artículos publicados en la Boca de Baldur, puedes conjeturar mucho sobre los secretos de los Baldurianos: quién practica la nigromancia, quién está involucrado en espionaje o contrabando, quién compraría o fabricaría objetos mágicos peligrosos sin pestañear. Casi en cuanto que se produce un crimen digno de mención o un suceso misterioso

ORÍGENES DE ERMITAÑO

d6	Origen
1	Dirigiste una desafortunada expedición a Vetas de Río. Tus amigos fueron arrastrados por las inundaciones y nunca has podido librarte de la culpa de haber causado sus muertes por una broma frívola. Desde entonces has mantenido una vigilia solitaria fuera de la entrada de la caverna.
2	Enojaste al gremio de mala manera. Afortunadamente, sus miembros creen que estás muerto. Menos afortunadamente, mantener ese engaño puede requerir que permanezcas escondido hasta que realmente lo estés.
3	Estudias los enigmas de la naturaleza mortal. Has visto a seguidores de deidades malvadas realizar milagros para los indefensos en Canciones Gemelas, y has visto a patricios que adoran a deidades buenas dar la espalda a los pobres a diario. Ser testigo de tales cosas y meditar sobre sus contradicciones llena tus horas.
4	Te ocupas de alguna parte de la historia olvidada de la ciudad: las tumbas anónimas en el cementerio de Acantilado, los restos desmoronados de las mansiones de las familias patricias muertas o una colección de textos religiosos metidos en un ático y olvidados cuando murió la deidad protectora de un creyente. En este trabajo solitario, has aprendido secretos que nadie más conoce.
5	Mataste al vástago de un patricio en un duelo ilegal. La familia juró venganza y tú huiste a los barrios marginales antes de arriesgarte a descargar su ira sobre tus parientes.
6	No eres originario de Puerta de Baldur. Viniste aquí buscando algo más, sólo para descubrir que la búsqueda que te impulsó se había vuelto imposible de cumplir: su objetivo fue destruido o su propósito fue negado por algún evento sustitutivo. De repente, sin rumbo y sin poder regresar a tu tierra natal, te has quedado, a la deriva, en esta miserable ciudad.

en la ciudad, inmediatamente tienes una lista de 1d4 sospechosos que, si no están involucrados, tienen muchas posibilidades de saber quién lo está.

HÉROE DEL PUEBLO

Puerta de Baldur es una ciudad que necesita urgentemente héroes y, de vez en cuando, surge uno entre los suyos. Las personas comunes y corrientes que alcanzan la grandeza son amadas en la historia local, pero la imaginación popular puede volverse contra esos campeones casi tan rápido como los unge.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

VENGANZA SOCIAL

Has vivido toda tu vida en la Ciudad Inferior o Exterior de Puerta de Baldur. Creciste viendo a patricios arrogantes hacer alarde de su riqueza mientras tus vecinos trabajadores luchaban. Como resultado, ya sabes lo ansiosos que están los plebeyos de Puerta de Baldur por ver que cualquier patricio obtenga lo que se merece. Mientras estés en una parte concurrida de la Baja Ciudad o Ciudad Exterior de Puerta de Baldur, puedes dedicar 2d10 minutos a convencer a 1d6 **plebeyos** para que realicen un acto no ilegal que incomode a un miembro de la Guardia o del Puño Ardiente, un patricio o algún otro individuo de aspecto adinerado.

ORIGEN DE HÉROES DEL PUEBLO

d6 Origen

- 1 Ayudaste a curar a un niño enfermo. Ahora los enfermos acuden a ti sabiendo que los ayudarás a encontrar el camino a la salvación.
- 2 Ayudaste a romper un fraude de protección del Gremio que afligía a una comunidad de inmigrantes en las afueras de la ciudad. Ahora, no puedes viajar por esa parte de la ciudad sin que tu docena de abuelos adoptivos te inviten a comer.
- 3 Al ver a un patricio perdido después del anochecer en la Ciudad Exterior, guiaste al noble descarriado a través de calles secundarias hacia un lugar seguro. El patricio retribuyó tu ayuda pagando mejores techos y lámparas en tu barrio, lo que provocó que toda la comunidad celebrara tu hazaña.
- 4 Impulsado por el alcohol, te enfrentaste a un reptador carroñero que se escabulló de la alcantarilla y lo noqueó de un solo golpe. Desde entonces, sin embargo, la cerveza a la que alguna vez atribuyó su heroísmo lo ha ahogado, e incluso sus admiradores más pacientes están perdiendo la esperanza. Estás esperando una última oportunidad para recuperar la buena voluntad que has perdido.
- 5 Una vez derrotaste a un oso furioso con un espejo de mano, una cabeza de ciervo montada y dos patadas en la ingle. Más tarde, tú y el osgo os hicisteis amigos.
- 6 El invierno pasado, te sumergiste en el río helado para sacar con tus propias manos un barco pesquero que se hundía, salvando a todos a bordo. Ahora todos en los muelles saben tu nombre.

ORÍGENES DE HEROES DEL PUEBLO

Los héroes populares pueden surgir a partir de diversas circunstancias, o sus orígenes pueden ser un secreto ya que realizan su trabajo de forma anónima. Si lo deseas, puedes tirar en la tabla de Orígenes del Héroe del Pueblo para ver un evento que te inició en tu camino heroico.

HUÉRFANO

Bandas de huérfanos y fugitivos se unen en las afueras de la ciudad y corren detrás de los transeúntes en multitudes harapientas para pedir sobras. En la Baja Ciudad, los pilluelos a menudo son reclutados en los escalones más bajos del Gremio o presionados por maestros sin escrúpulos para realizar trabajos sucios y peligrosos.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

VÍNCULOS CON LOS GUÍAS DE LA PUERTA

Aunque no seas miembro de la cofradía de los Guías de la Puerta, te has asociado con suficientes de ellos como para conocer su código basado en antorchas. A partir de la iluminación, la ubicación y el tipo de antorcha dispuesta sobre o cerca de una estructura, se puede recopilar una gran cantidad de información sobre quienes viven o hacen negocios allí, particularmente si tratan de manera justa con extraños, tienen conexiones con el gremio o el gobierno, o tienen ayudó o negó a los Guías de Puerta en el pasado.

MARINERO

Puerta de Baldur fue fundada por marineros y su puerto sigue siendo el corazón palpitante de la ciudad. Varios patricios descienden de capitanes de antaño, el comercio de la Baja Ciudad



se basa en el puerto, e incluso los ritmos de la Ciudad Exterior están dominados por el flujo y reflujo del comercio fluvial. Debido a que los marineros son tan fundamentales y omnipresentes en Puerta de Baldur como los adoquines de sus calles, los personajes con este trasfondo son comunes.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

INSTINTO DE CONTRABANDISTA

Estás familiarizado con los muelles de Puerta de Baldur, el movimiento de inspectores y recaudadores de impuestos, la forma en que fluyen la carga y las monedas. Como resultado, es fácil para usted llevar un cargamento a tierra o ver dicho cargamento en un barco cooperativo sin atraer sospechas ni impuestos. También conoces los movimientos de los Oleajes Grises (los guardias del puerto El Puño Ardiente) y tienes una idea de cómo operar las grúas mecanizadas de la ciudad.

NOBLE

Los patricios de Puerta de Baldur viven en la Ciudad Alta, donde organizan grandes galas y hacen alarde de modas cosmopolitas, pero están aislados de la pobreza y la miseria de los distritos menos afortunados y sus barrios. Aunque pueden visitar el próspero Cumbre Florida para probar un restaurante o boutique de moda, o ver un espectáculo en el Teatro Oasis, los patricios tienen pocas razones para aventurarse en las partes más sucias y peligrosas de la ciudad. Si lo hacen, generalmente es como turistas en busca de emociones fuertes o rodeados por un séquito de guardias armados, no como amigos o vecinos. Como resultado, muchos patricios están a la vez muy en sintonía con los matices de las cortes reales a medio continente de distancia y son sorprendentemente ignorantes de cómo es la vida de los pobres fuera de sus propias puertas.

sorprendentemente ignorantes de cómo es la vida de los pobres fuera de sus propias puertas.

Esta combinación de conocimiento mundano y ceguera local caracteriza a casi toda la nobleza de Puerta de Baldur. Como resultado, para aquellos que deseen jugar como patricios, la función Patricio a continuación reemplaza la función Posición y Privilegio del trasfondo noble. Aquellos que deseen utilizar la característica estándar del trasfondo podrían haber obtenido su posición en Puerta de Baldur a través de negocios en lugar de herencia.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: PATRICIO

Como miembro de una de las familias de élite de Puerta de Baldur, podrás atravesar las puertas de la ciudad sin pagar peajes, mezclarte entre la nobleza de la Puerta sin ser cuestionado e impresionar a quienes buscan patrones ricos. Eres bienvenido en la Ciudad Alta y puedes quedarte allí después del anochecer sin ser acosado ni desalojado. Su palabra se acepta por encima de la de los demás sin lugar a dudas, y cualquier corrupción entre guardias o funcionarios del gobierno tiende a funcionar a su favor, no en su contra, al menos hasta que haga algún esfuerzo por exponerla.

SALVAJE

Venir a Puerta de Baldur puede parecer una buena idea por diversas razones. Las ganancias, la emoción y las oportunidades cosmopolitas presentan perspectivas tentadoras, pero rara vez uno comienza el camino hacia Puerta de Baldur comprendiendo plenamente el complejo pantano social que le espera. Entrar en la ciudad como un extraño y es probable que, sin importar cuánto tiempo pases allá, sigas siéndolo al salir, si es que sales.

ORÍGENES DE SALVAJE

d6	Origen
1	Alguien robó algo precioso a tu gente. Seguiste al ladrón hasta las puertas de la ciudad, pero encontrar pistas en un entorno urbano es muy diferente a rastrear a alguien a través del desierto. No sabes adónde ir a partir de ahora, pero tu gente necesita que tengas éxito.
2	Siempre te ha fascinado el brillo y el glamour de la vida en la ciudad, tan diferente del lento ritmo de vida de tu tierra natal. Ahora estás aquí, listo para dejar tu huella en el mundo, pero no estás seguro de cómo empezar.
3	La guerra, la plaga, el hambre o un monstruo merodeador asolaron tu hogar y te obligaron a huir para salvar tu vida. Ni siquiera sabes cuántos de tu gente sobrevivieron ni dónde encontrarlos. Solo o acompañado por un puñado de supervivientes igualmente desamparados, deberás navegar por una nueva vida que nunca pediste.
4	Fuiste capturado por secuestradores y llevado lejos de tu casa. Los Caballeros del Unicornio te liberaron y te trajeron aquí, pero ahora estás solo.
5	Alguna gran amenaza o calamidad obligó a su familia a huir de su tierra natal y buscar un lugar nuevo y seguro para vivir. Llevaste a tu familia a Puerta de Baldur después de escuchar historias sobre sus muchas maravillas.
6	Una vez, un vendedor ambulante trajo algo sorprendente a tu tierra natal (un mecanismo de reloj Gondiano, una reluciente tela de oro, un pájaro parlante entrenado o alguna otra pequeña maravilla) y te dijo que provenía de Puerta de Baldur. Has llegado a ver el origen de tales maravillas y quizás a aprender a crearlas.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

EXPERTO INMIGRANTE

Incluso después de tu breve estancia en Puerta de Baldur, has aprendido que la ciudad tiene más muros y puertas que las que patrullan Watch y El Puño Ardiente. Eres conocido dentro de las comunidades de inmigrantes de la ciudad. Si alguna vez necesitas aprender sobre una tierra, gente, tradición o historia extranjera, sabes dónde encontrar a alguien con experiencia de primera mano, probablemente en algún lugar de la Ciudad Exterior.

ORÍGENES DE SALVAJE

Extranjeros de todo tipo llegan a Puerta de Baldur a diario, atraídos por innumerables motivos de innumerables tierras. La tabla Orígenes de Forastero proporciona ideas sobre cómo podría haber llegado tu personaje a Puerta de Baldur.

SIN ROSTRO (NUEVO TRASFONDO)

Siendo quien eres, nunca podrás ser un héroe. Ya sea por tu clase, tu gente, tu familia o tus pecados, algo en ti te impide seguir efectivamente el camino que has elegido. Aun así, eso no te detiene. Has dejado atrás tu antigua cara, asumiendo una nueva personalidad, convirtiéndote en algo más.

Los personajes sin rostro se disfrazan, literal o no, mientras se aventuran. Esta persona puede ser dramática o sutil. Sin embargo, en cierto modo, muchos personajes tienen personalidades tan grandes que la vida misma. Por lo tanto, este trasfondo se centra en gran medida en detallar al héroe detrás de la máscara.

Competencias en habilidades: engaño, intimidación

Competencias con herramientas: kit de disfraz

Idiomas: Uno de tu elección.

Equipo: Un equipo de disfraz, un disfraz, una bolsa con 10 po.

PERSONA SIN ROSTRO

Un personaje sin rostro se aventura detrás de la máscara de una persona pública. Esta persona es tan natural para ellos como su verdadero rostro oculto, pero disfraza su identidad. Tira en la tabla de Persona sin rostro para determinar tu personaje, o trabaja con el DM para crear un personaje que sea exclusivo de tu personaje y se adapte al tono de tu juego.

IDENTIDAD PÚBLICA

d12	Interacción
1	Un espía o bandido extravagante
2	La encarnación de una nación o pueblo.
3	Un sinvergüenza disfrazado de enmascarado
4	Un espíritu vengativo
5	La manifestación de una deidad o de tu fe.
6	Alguien cuya belleza se acentúa mucho con el maquillaje.
7	Una personificación de otro héroe.
8	La encarnación de una escuela de magia.
9	Un guerrero con una armadura distintiva.
10	Un disfraz con características animales o monstruosas, destinado a inspirar miedo.

RASGO: DOS IDENTIDADES

La mayoría de tus compañeros aventureros y el mundo te conocen como tu persona. Aquellos que buscan aprender más sobre usted (sus debilidades, sus orígenes, su propósito) se encuentran bloqueados por su disfraz. Al ponerse un disfraz y comportarse como su persona, no puede identificarse como su verdadero yo. Al quitarte el disfraz y revelar tu verdadero rostro, ya no serás identificable como tu persona. Esto te permite cambiar las apariencias entre tus dos personalidades tan a menudo como desees, usando una para ocultar a la otra o servir como un conveniente camuflaje. Sin embargo, si alguien se da cuenta de la conexión entre tu persona y tu verdadero yo, tu engaño podría perder su efectividad.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES SUGERIDAS

Un personaje sin rostro suele interpretar su personaje: el héroe o la persona extraordinaria que es todos los días. Sin embargo, todo esto es una fachada o una parte de ella expresada al extremo. Para definir una persona, siéntete libre de elegir características de otros orígenes, en particular de héroe popular, ermitaño o noble. Para la persona detrás de la persona, la que realmente se esfuerza por no tener rostro, considere un conjunto distinto de características sin rostro. Como resultado, aquellos con estos antecedentes tienen dos conjuntos de características, uno para su personalidad y otro para su yo sin rostro.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL SIN ROSTRO

d12	Interacción
1	Soy serio y extraordinariamente directo.
2	Me esfuerzo por no tener personalidad; es más fácil olvidar lo que apenas existe.
3	Atesoro un recuerdo de la persona o instancia que me marcó en mi camino.
4	Duermo todo lo que necesito y en un horario inusual.
5	Pienso en el futuro, con un desapego que a menudo se confunde con ensoñación.
6	Cultivo un único pasatiempo o estudio oscuro y lo analizo extensamente con entusiasmo.
7	Siempre estoy aprendiendo a estar entre los demás: cuándo quedarme callado, cuándo reír.
8	Me comporto como un extremo opuesto a mi persona.

IDEALES DEL SIN ROSTRO

d6	Ideal
1	Justicia. El lugar en la sociedad no debería determinar el acceso de uno a lo que es correcto. (Bien)
2	Seguridad. Hacer lo que se debe hacer no puede causar daño a inocentes. (Legal)
3	Confusión. El engaño es un arma. Ataca desde donde tus enemigos no lo esperen. (Caótico)
4	Infamia. Mi nombre será una maldición, una maldición que cumpla mi voluntad. (Demonio)
5	Incorruptibilidad. Sé un símbolo y deja atrás tu ser imperfecto. (Cualquier)
6	Anonimato. Son mis obras las que deben recordarse, no sus instrumentos. (Cualquier)

VÍNCULOS DEL SIN ROSTRO

d6	Vínculo
1	Hago todo por mi familia. Mi primer pensamiento es mantenerlos a salvo.
2	Lo que hago, lo hago por el mundo. La gente no se da cuenta de cuánto me necesitan.
3	He visto a muchos necesitados. No debo fallarles como lo han hecho todos los demás.
4	Yo me opongo, para que los malvados no queden sin oposición.
5	Soy excepcional. Hago esto porque nadie más puede y nadie puede detenerme.
6	Hago todo por aquellos que me fueron arrebatados.

DEFECTOS DEL SIN ROSTRO

d6	Defecto
1	Hago todo por mi familia. Mi primer pensamiento es mantenerlos a salvo.
2	Lo que hago, lo hago por el mundo. La gente no se da cuenta de cuánto me necesitan.
3	He visto a muchos necesitados. No debo fallarles como lo han hecho todos los demás.
4	Yo me opongo, para que los malvados no queden sin oposición.
5	Soy excepcional. Hago esto porque nadie más puede y nadie puede detenerme.
6	Hago todo por aquellos que me fueron arrebatados.

SOLDADO

Mercenarios, guardias privados, soldados de la Guardia y miembros del Puño Ardiente se encuentran entre algunos de los muchos soldados en las calles de Puerta de Baldur.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

GUARDIA DE LA CIUDAD

Puedes elegir servir actualmente en El Puño Ardiente o en Watch. Si lo hace, tiene responsabilidades relacionadas con su puesto. Mientras cumpla con estas responsabilidades, obtendrá beneficios. Sin embargo, si deja de cumplir con sus responsabilidades, perderá el acceso a los beneficios y podría sufrir más consecuencias. Si pierde estos beneficios, puede recuperarlos teniendo una conversación desagradable con su oficial al mando y cumpliendo con sus responsabilidades durante un mes.

La Guardia. Si sirves en la Guardia, debes realizar una patrulla regular en la Ciudad Alta o realizar un turno regular en sus puertas, y debes presentarte para recibir entrenamiento en la Ciudadela de la Guardia una vez cada diez días. A cambio, tienes acceso a la Ciudadela y una línea directa de comunicación con los oficiales y funcionarios de la Guardia. Tu palabra tiene un peso considerable en High Hall, y la mayoría de los establecimientos en el vecindario de Citadel Streets estarán felices de brindarte a ti y a tus amigos comidas gratis. Además, puedes escoltar a las personas a la Ciudad Alta sin hacer preguntas, independientemente de si son patricios o tienen fichas de Vigilancia. Fuera de la Ciudad Alta, sin embargo, la mayoría de la gente te mira con sospecha y, por lo general, te reciben con frialdad cuando estás uniformado.

Puño Ardiente. Si sirves en El Puño Ardiente, una vez cada diez días, debes presentarte en la Torre Marítima de Balduran para recibir entrenamiento y debes tomar un turno regular patrullando la

Baja Ciudad o la Ciudad Exterior. A cambio, tienes acceso a las fortalezas de El Puño Ardiente y una línea de comunicación directa con los oficiales de El Puño Ardiente y otros soldados. También puedes atravesar las puertas de la ciudad sin dudarlo, aunque no puedes traer invitados a la Ciudad Alta como lo haría un miembro de la Guardia. Además, siempre serás bienvenido en los Tres Viejos Barriles, donde los Tres Viejos Sapos estarán encantados de recibirte con una sonrisa y una jarra de cerveza.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR:

PRUEBA DE LEALTAD

Ya has tenido suficientes tratos con soldados corruptos como para poder detectar los comportamientos comunes de los guardias y oficiales militares corruptos a una milla de distancia. Si bien ser consciente de dicha corrupción no equivale a evidencia de ella, y su sentido ciertamente no es infalible, su instinto resulta un punto de partida útil para determinar quién podría aceptar un soborno, quién podría hacer la vista gorda ante un delito o quién podría tener conexiones criminales. También puede utilizar este sentido para tener una idea de quién podría cumplir con sus deberes estrictamente según las reglas.

SECRETOS OSCUROS

Durante la creación de personajes, una vez que los jugadores hayan desarrollado sus propios personajes, deben elegir colectivamente un oscuro secreto compartido por todo el grupo. Todos los miembros del partido están enredados en este oscuro secreto, sin importar cuán nuevos sean en la ciudad o cuán incorruptibles sean sus morales. Tal vez sean simplemente testigos, tal vez estén encubriendo los crímenes de un amigo, o tal vez estén profundamente negados. De todos modos, a los ojos de la ley, son culpables. Cada oscuro secreto comparte una serie de elementos. Los jugadores deben trabajar contigo, el DM, para personalizar estos detalles para su grupo.

Al menos un PNJ en Puerta de Baldur conoce el oscuro secreto del grupo. Utilice la Tabla “¿Quién sabe?” tabla para determinar la identidad de este PNJ, o utiliza otro PNJ de tu elección. El PNJ podría usar la información para chantajear a los personajes o empujarlos a tomar un curso de acción.

Para obtener más información sobre los PNJs en esta tabla, consulta el Capítulo 1 de *Puerta de Baldur: Descenso al Averno*.

¿QUIÉN LO SABE?

d8	PNJ
1	Capitán Zodge
2	Duquesa Valantha Vanthampur
3	Thurstwell Vanthampur
4	Amrik Vanthampur
5	Mortlock Thurstwell
6	Fisk Falaster
7	Keene Nueve Dedos
8	Ultiss

ASELINATO EN PUERTA DE BALDUR

Hay sangre en las manos de los personajes. Todos tenían un papel que desempeñar en un asesinato, justificado o no. La culpa, la coerción y el miedo compartidos mantienen el secreto entre ellos.

DETALLES DEL ASESINATO

¿Mataron por justicia o simplemente por emoción? Define los detalles del asesinato, ya sea dejando que los jugadores creen el suyo propio o tirando en la tabla de Detalles del asesinato.

DETALLES DEL ASESINATO

d6	Detalle del Asesinato
1	Ella lo sabía, lo que significaba que mañana todos los patricios amantes de la pastelería en Puerta de Baldur también lo sabrían. Había que ocuparse de la chismosa más notoria de la Ciudad Alta, Ellyn Harbreeze de Harbreeze Bakery. ¿Quién diría que una panadería podría ser tan peligrosa?
2	La venganza llegará eventualmente para la sádica Nysene Eomane. Pensaste que tendrías algo que ver; cumpliste tu plan a la perfección. Pero tu trampa atrapó a otra. Ahora Dolandre Eomane yace muerto, mientras que el objetivo previsto aún vive.
3	El doctor Holk Thinster ponía en peligro vidas cada noche que trabajaba en el Hospital del Acantilado. Quién sabe cuántos quedaron lisiados en la mesa de Thinster o murieron bajo su inexperto cuchillo. Para ellos, usted pone fin para siempre a la práctica de Thinster.
4	El primer paso para sanar es admitir que tienes un problema. El segundo es ver a su traficante abusivo desangrándose en el suelo. Jopalin, de la casa de té del mismo nombre, se lo merecía y desde entonces no has sentido la picazón de la flor de luna.
5	Sólo estabas protegiendo a los tuyos, en cierto modo. Olten Grinn, de Gravemakers del cementerio de Cliffside, iba a atravesar con una maza el cráneo de tu abuelo. Primero le pasaste uno. Eso era lo correcto que hacer. Después de todo, el abuelo nunca pidió ser un demonio.
6	Deberían llamarlo justicia. Jedren Hiller, alguacil de The Ancho, se había aprovechado de propietarios de negocios desesperados durante años, engordando y enriqueciéndose cada día. El destino te dio la oportunidad. Eres un héroe, pero nadie te aplaudió.

ROLES EN EL ASESINATO

Cada personaje desempeña un papel en el asesinato, que se determina tirando en la tabla Asesinato: Roles de personajes o eligiendo una entrada apropiada.

ASELINATO: ROLES DE LOS PERSONAJES

d8	Rol del Personaje
1	Asesino. Mediante un cuchillo, un empujón o una inacción deliberada, usted quitó una vida.
2	Espectador. Podrías haber evitado una muerte. Elegiste no hacerlo.
3	Instigador. Eres el arquitecto de la muerte de alguien, tus palabras propagan la muerte.
4	Mentiroso. Sabe lo que pasó, pero no lo dijo.

CONSECUENCIAS DEL ASESINATO

La gente habla. Los miembros de la Guardia, el Puño Ardiente, el Gremio u otros están haciendo preguntas. Si descubren lo que hicieron los personajes, su juicio será corto y sus muertes serán justas. Determina las consecuencias de los actos asesinos de los

personajes tirando en la tabla de Consecuencias del asesinato o permite a los jugadores crear sus propias y siniestras apuestas.

CONSECUENCIAS DEL ASESINATO

d6	Consecuencias
1	No estás seguro de quién, pero alguien vio el asesinato y entregó tus nombres a la ley. Ahora sois fugitivos buscados y vuestros rostros y nombres están pegados en carteles por toda la ciudad.
2	Alguien asociado con su víctima quiere venganza, del tipo que la ley no ofrece.
3	Tu víctima no permanecerá muerta después de haber luchado para regresar de la muerte para vengarse.
4	Su víctima era miembro de una organización más grande, como el Gremio. Esta organización se niega a dejar que el asesinato quede sin respuesta.
5	De alguna manera, tu víctima todavía está viva y sabe lo que hiciste. Ahora tienes que descubrir cómo dejarlos por segunda vez.
6	La muerte de su víctima encendió una chispa social. Ahora estás siendo buscado por turbas que buscan traer nueva justicia a Puerta de Baldur.

CONSPIRACIÓN EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes son todo lo que queda de un grupo que se esforzó por cambiar Puerta de Baldur y fracasó. Ahora los líderes de la ciudad u otras figuras poderosas buscan acabar con las últimas motas de su movimiento. Quizás fueran rebeldes, o miembros de algún sindicato o de alguna organización clandestina. De todos modos, sus rivales no llegaron a donde están siendo ajenos o misericordiosos.

DETALLES DE LA CONSPIRACIÓN

Existen oportunidades para subvertir mentes y acciones en todo Puerta de Baldur. Cuando se presentó una oportunidad, los personajes aprovecharon una en particular. Defina los detalles de su conspiración, ya sea haciendo que los jugadores elaboren la suya propia o tirando tiradas en la tabla de Detalles de la conspiración.

DETALLES DE LA CONSPIRACIÓN

d4	Detalles de la conspiración
1	Trabajando entre los registros del Gran Salón, te dabas cuenta de lo poco que separaba a los plebeyos de los patricios. Poco a poco trabajaste para derribar el control de las antiguas familias sobre la ciudad, pero entonces alguien se dio cuenta.
2	Sabías que algo poderoso acechaba dentro de la Mansión de Mandorcai. Usted y otros buscaron las herramientas y los ritos para estimular el poder interior, extraerlo y hacerlo suyo. Pero lo que hay dentro de la mansión se niega a volver a servir.
d4	Detalles de la conspiración
3	El Gremio ha monopolizado durante demasiado tiempo el control de las operaciones criminales en Puerta de Baldur. Querías añadir un poco de competencia y romper el monopolio del Gremio. También iba bien después de tu último atraco, hasta que el Gremio vino a por su parte.
4	Usted y los demás revolucionarios de Whitkeep Hostel buscaban nada menos que un futuro nuevo e igualitario para Puerta de Baldur, un futuro que ni los duques ni los patricios pueden imaginar. Sin embargo, es evidente que alguien se hartó de tu arte y gritó consignas.



ROLES EN EL COMLOT

Cada personaje desempeña un papel en la conspiración, que se determina tirando en la tabla Conspiración: Roles de los personajes o eligiendo una entrada adecuada.

CONSPIRACIÓN: ROLES DE LOS PERSONAJES

d8	Rol del Personaje
1	Líder. La tuya fue la voz que los demás siguieron, el llamado que atendieron y te siguieron hasta el final.
2	Sobreviviente. Deberías haber caído con el resto de tu grupo, pero el destino intercedió. Ahora eres un cabo suelto.
3	Pareja. Usted sabía poco de la conspiración, pero su pareja, familiar o asociado sí lo sabía. Ahora ellos se han ido y tú eres el siguiente.
4	Inocente. No sabías nada de la conspiración. Sin embargo, eso importa poco a quienes lo erradican.
5	Afiliado. Trabajaste con los conspiradores pero no eras miembro, un detalle que sólo te importa a ti.
6	Testigo. Pudiste vislumbrar lo que les sucedió a tus compañeros conspiradores y el destino que te espera.

CONSECUENCIAS DE LA CONSPIRACIÓN

Determina el desafío que enfrentan actualmente los personajes tirando en la tabla de Consecuencias de la Conspiración a continuación o haciendo que los jugadores ideen otras consecuencias sombrías de su conspiración.

CONSPIRACIÓN: ROLES DE LOS PERSONAJES

d6	Rol del Personaje
1	Consecuencias de la conspiración
2	Los demás miembros de su grupo fueron arrestados, con razón o no. Ahora estás huyendo.
3	El lugar de reunión de tu grupo se quemó, matando a todos los que estaban dentro. Sólo por casualidad sobreviviste. Pero estás seguro de que no fue un accidente.
4	Los otros miembros de tu grupo han sido asesinados, asesinados de alguna manera distintiva.
5	Ninguno de los otros miembros de tu conspiración te recuerda ni tiene ningún recuerdo de haber estado alineado contigo.
6	Los otros miembros de tu grupo te traicionaron para salvarse.

GOLPE FALLIDO EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes conspiraron con otros para tomar el poder y fracasaron, revelando su ambición y traición. El acto oscuro puede ser algo tan pequeño como intentar hacerse con el control de una casa patricia, hasta algo de mayor escala, como intentar derrocar a un duque, hacerse con el control del Gremio o derrocar al Puño Ardiente.

DETALLES DEL GOLPE FALLIDO

Define los detalles del golpe fallido, ya sea haciendo que los jugadores creen el suyo propio o tirando en la tabla de Detalles del golpe fallido.

DETALLES DEL GOLPE FALLIDO

d4	Detalle
1	Tus padres patricios parecían reliquias. Sus días de dirigir la familia y sus propiedades comerciales habían quedado atrás. Con la ayuda de sus socios, intentaste apoderarte de las propiedades de tu familia, pero subestimaste la astucia que conlleva la edad.
2	Un patricio te prometió riquezas o algo más de valor si ayudabas a derrocar al duque Dillard Portyr del poder, creando una vacante en el Consejo de los Cuatro. Tu plan para chantajear al duque para que se jubilara fracasó cuando un rival del traicionero patricio se enteró del complot. ¿El patricio te abandonará para salvarse?
3	Nine-Fingers Keene cree que tiene al Gremio bajo su control, pero varios capos están conspirando contra ella. El Gremio caerá en la violencia a menos que tenga un líder fuerte. Sabías que Nueve Dedos no iba a renunciar voluntariamente. Asustarla para que se jubilara parecía la única cosa humana que podía hacer, pero ella se negó a captar la indirecta. Ahora ella y los capos tienen la pelea contigo.
4	El Puño Ardiente es corrupto. Te volviste contra tu oficial al mando, buscando llevar el Puño en una nueva dirección. Ahora te tildan de traidor.

ROLES EN EL GOLPE FALLIDO

Cada personaje desempeña un papel en el golpe fallido, determinado tirando en la tabla Golpe fallido: Roles de personajes o eligiendo una entrada apropiada.

ROLES EN EL GOLPE FALLIDO

d6	Detalle
1	Facilitador. No se beneficiaría directamente de la nueva estructura de poder, pero sí lo suficiente.
2	Beneficiario. Esta era tu oportunidad de alcanzar la gloria. Tu oportunidad de superarlos a todos.
3	Voyeur. Deberías haber evitado que ocurriera la toma de poder. Tu inacción te hace culpable.
4	Oportunista. Viste la oportunidad y la compartiste con quienes te ayudarían a aprovechar la situación.
5	Engañado. Es posible que te hayan engañado para que ayudaras, pero de todos modos ayudaste.
6	Traidor. Habías estado buscando una oportunidad para derrotar a tu aliado o a tu superior. Pensaste que esto era todo.

CONSECUENCIAS DEL GOLPE FALLIDO

Quienes se opusieron al intento de golpe no tomaron a la ligera la traición de los personajes. Determina cómo el objetivo previsto del golpe cambió la situación de los personajes tirando en la tabla de Consecuencias del golpe fallido o creando alguna situación peor.

CONSECUENCIAS DEL GOLPE FALLIDO

d6	Consecuencia
1	Ha sido derrocado por el mismo grupo que buscaba subvertir. Te han quitado todo y planean quitarte más.
2	¡Toda la oportunidad fue una trampa! Ahora su antiguo objetivo está llevando a cabo una campaña de represalia contra usted.
3	Llegaste un momento demasiado tarde. Un rival irrumpió y derrocó a tu objetivo. Ahora eres todo lo que se interpone entre ellos y el control total.
4	Tu objetivo tenía aliados que no conocías: intereses fuera de la ciudad que ahora buscan represalias.
5	Tus esfuerzos fueron reprendidos cómodamente. No te diste cuenta de que tu objetivo tenía ese arma a su disposición, pero ahora la están usando para cazarte.
6	Uno de los tuyos te delató. Ahora os están persiguiendo a todos, pero uno de vosotros es un traidor entre traidores.

ROBO EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes violaron la ley al robar algo valioso. La pregunta es: ¿los personajes perpetraron el robo porque necesitaban o querían algo, o porque no querían que alguien más lo tuviera?

DETALLES DEL ROBO

Define los detalles del robo del grupo, dejando que los jugadores creen el suyo propio o tirando en la tabla de Detalles del robo.

DETALLES DEL ROBO

d6	Detalle
1	Lo hiciste tanto por el prestigio como por el dinero. Fueron necesarios meses para planificar y aún más para que todos estuvieran en su lugar. El Salón Mayor se cierra herméticamente todas las noches. Sus criptas no lo son tanto. Ahora es tuyo un tesoro de valor incalculable de la ciudad, el catalejo del propio Balduran.
2	Con la ayuda de un hombre interno, robaste dinero de Counting House, el banco más seguro de Puerta de Baldur. Con la reputación del banco en juego, usted sabe que la Honorable Orden de Prestamistas no descansará hasta que el dinero sea devuelto a sus legítimos dueños y los ladrones sean llevados ante la justicia.
3	Las mercancías peligrosas implican pago por condiciones de vida peligrosas. Robaste cuatro barriles de pólvora de los fuegos artificiales de Felogyr y los vendiste a una banda de revolucionarios. Tu paga ya está gastada, pero los fuegos artificiales aún no han comenzado.
4	Robar las ganancias de una noche en Low Lantern, un barco convertido en taberna y garito de juego, resultó ser toda una hazaña. No creías que habías dejado ningún cabo suelto, pero ahora una banda de asesinos kenku acecha tu rastro y tus pesadillas.
5	Parecía un tesoro enterrado: una colección de extrañas estatuas con ojos de topacio escondidas en lo profundo de RIVERVEINS. Te fuiste con ellos, pero ahora los contrabandistas que los robaron primero quieren recuperar su botín. No saben quién se los llevó, pero saben que estás involucrado por una pista que dejaste sin darte cuenta.
6	Tanto el Gremio como los bajás de derecha del Pequeño Calimshan lo querían: una cosa tan pequeña, un frasco que no podía contener más que unas pocas gotas de perfume. Aunque te habló. Podías oírlo en tu mente. Sabías que tenía que ser gratis. Pero ahora que lo es, no te atreves a abrirlo.

ROLES EN EL ROBO

Cada personaje desempeña un papel en el robo, que se determina tirando en la tabla Robo: Roles de personajes o eligiendo una entrada adecuada.

ROBO: ROLES DE PERSONAJE

d6	Rol
1	Músculo. La fuerza es tu especialidad, ya sea para atravesar una pared o romper huesos.
2	Ladrón. Era de ellos, pero todo lo que tenías que hacer era acercarte para hacerlo tuyo.
3	Distracción. Mientras todas las miradas estaban puestas en ti, tus amigos se llevaban la mercancía.
4	Ganzúas. Cada cerradura es sólo un rompecabezas que hay que dominar.

d6	Rol
5	Vigilante. Estar atento a los problemas es la mejor manera de evitarlos.
6	Topo. Conocías el trabajo de adentro hacia afuera, particularmente porque estuviste adentro todo el tiempo.

CONSECUENCIAS DEL ROBO

Determina cómo resultó el atraco de los personajes tirando en las Consecuencias del robo o haciendo que los jugadores determinen las consecuencias de su dudosa empresa.

ROBO: ROLES DE PERSONAJE

d6	Rol
1	El dueño de lo que robaste involucró a las autoridades. Ahora ofrecen una recompensa por tu captura.
2	Otro grupo de ladrones te persigue ahora, intentando reclamar lo que robaste.
3	Lo que robaste no fue lo que pensabas. Quieres deshacerte de él, pero eso se ha convertido en un problema, especialmente desde que creció, nació o empezó a hablar.
4	Todo el mundo quiere lo que tienes. Varios grupos peligrosos se han acercado a usted para comprarlo y se ofenderán si se lo vende a otra persona.
5	Lo que robaste pertenecía a alguien que no era tu objetivo. Ahora una organización mortal como el Gremio te persigue.
6	¡Fuiste atrapado! El propietario exige la devolución de su propiedad, amenazando con la muerte o algo peor, pero ya se la han quitado.



